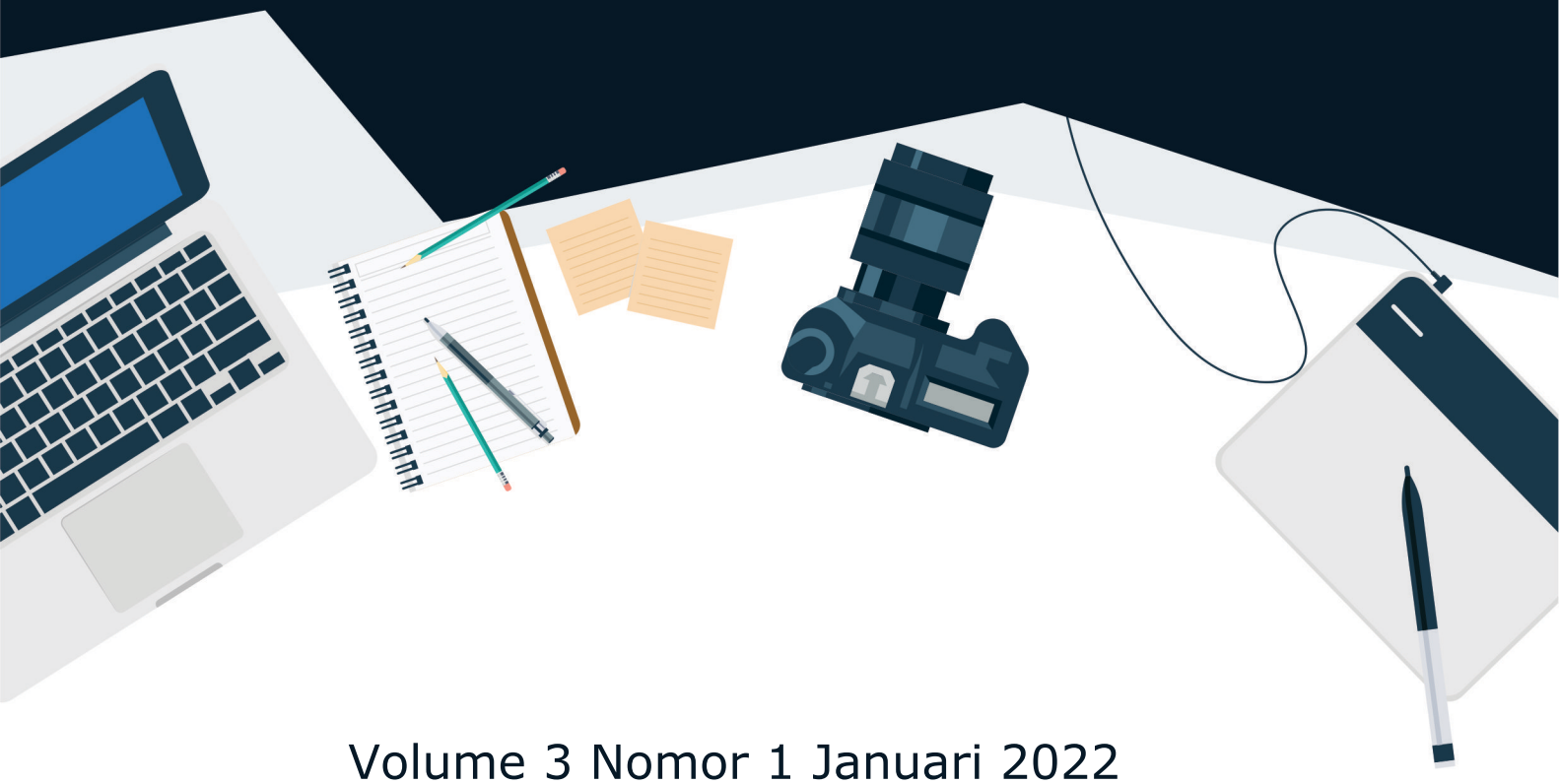
ISSN 2722-340X



Volume 3 Nomor 1 Januari 2022

J-INSTECH

Journal of Instructional Technology

Diterbitkan oleh:
Program Studi Teknologi Pendidikan
FKIP ULM Banjarmasin

J-Instech	Volume 3	Nomor 1	Halaman 01-136	Banjarmasin Januari 2022	ISSN 2722-340X

J-INSTECH
Journal of Instructional Technology

Volume 3 Nomor 1 Januari 2022

JOURNAL MANAGERS

Editor-In-Chief
Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd

Section Editor
Zaudah Cyly Arrum Dalu, 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
Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A
Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd
Zaudah Cyly Arrum Dalu, M.Pd
Mastur, M.Pd
Adrie Satrio, M.Pd
Rafiudin, S.Pd., M.Pd

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

J-INSTECH
Journal of Instructional Technology

Volume 3 Nomor 1 Januari 2022

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

J-INSTECH ISSN 2722-340X
Journal of Instructional Technology
Vol. 3, No. 1, Januari 2022

DAFTAR ISI

Hal

Evaluasi Implementasi Kurikulum 2013
Mastur Mastur 01-04

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII
Yusup Purnama, Agus Salim, Mastur Mastur 05-09

Memaknai Merdeka Belajar
Susanti Sufyadi 10-17

Sosialisasi Masjid Ramah Anak Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin
Agus Salim 18-25

Desain Pembelajaran Pedati Untuk Mengembangkan Metode Pembelajaran Daring Asinkron Selama Masa Pandemi Covid-19
Agus Hadi Utama 26-35

Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Dalam Setting Kelas Inklusi
Hamsi Mansur 36-40

Pengembangan Media Pembelajaran Ebook Untuk Mata Kuliah Media Televisi Dan Video
Erica Gusvita, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama 41-46

E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Sebagai Sumber Belajar Materi Analisis Unsur Pembangun Puisi
Muhammad Zein, Agus Hadi Utama 47-55

Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IX
Irsyad Baihaqi, Agus Hadi Utama 56-61

Studi Layanan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar Di Sekolah Menengah Atas
Diky Wahyudi, Mastur Mastur 62-73

Evaluasi Video Animasi Pembelajaran Materi Globalisasi Mata Pelajaran IPS Kelas IX
Dhanti Retno Saraswati, Sarbaini Sarbaini, Rafiudin Rafiudin 74-78

Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Dengan Pendekatan Problem Based Learning Materi Grammar To Be Kelas 7 SMP Negeri 2 Muara Uya
Mul Yandi, Agus Salim, Adrie Satrio 79-88

Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Materi Kampuh Kelas X Di SMKN
Panji Rizka Romadlona, Agus Salim, Adrie Satrio 89-94

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI
Wildan Maulana Ma'ruf, Agus Salim, Adrie Satrio 90-95

Pengembangan Media Infografis Animasi Mata Pelajaran Biologi Materi Ekosistem Untuk Kelas X
Ahmad Fikiry Hakli, Hamsi Mansur, Adrie Satrio 96-102

Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Materi Hewan Dan Tumbuhan Di Kelas IV
Chairuddin Noor, Mastur Mastur, Rafiudin Rafiudin 103-110

Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMK
Nursa'adiah Nursa'adiah, Hamsi Mansur, Mastur Mastur 111-117

Pengembangan E-Book Hypercontent Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya SMP
Putri Elvira Puspa Rani, Hamsi Mansur, Mastur Mastur 118-124

Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Dan Perangkat Bergerak
Qizhaya Halima Tusshafna, Hamsi Mansur, Mastur Mastur 125-130

Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Tematik Kelas 4 Sekolah Dasar
Shintya Utami, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama 131-136

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 3, No. 1, Januari 2022 (1-5)

EVALUASI IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013

(Studi Literatur Implikasi Kurikulum 2013 di Masa Pandemi Covid-19)

Mastur[1]

[1]Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin

mastur@ulm.ac.id

Abstract

The Prototype Curriculum is planned to be implemented in schools in the 2020 academic year. The curriculum, which is called the new paradigm curriculum, is the answer to the learning process in schools due to the impact of the covid-19 pandemic, which has not yet ended. The impact of the covid-19 pandemic has resulted in different ways of learning and requires accelerated adaptation of learning technology, so that the term online learning or learning from home appears by utilizing rumah belajar that can be accessed through devices. In fact, the prototype curriculum is the result of an evaluation 2013 curriculum which was simplified as a result of the covid-19 pandemic. This curriculum is also meaningful as an additional option for educational units to carry out learning recovery during the covid-19 pandemic in Indonesia. Therefore in 2020 this new paradigm curriculum will be evaluated along with the learning process towards a new normal period. The prototype curriculum is an integral part of the 2013 curriculum development, where the learning process becomes completely online, but the knowledge, skills, and attitudes of students during the covid-19 pandemic can continue as they should. As a prototype curriculum or initial model, this curriculum will be re-evaluated during the new normal period which presumably also explores the extent to which the 2013 curriculum is implemented before finally this new paradigm curriculum can be implemented.

Keywords: *Evaluation, 2013 Curriculum, Prototype Curriculum, Covid-19 Pandemic.*

Abstrak

Kurikulum Prototipe rencananya akan diterapkan di sekolah-sekolah pada tahun pelajaran 2020. Kurikulum yang disebut kurikulum paradigma baru ini adalah jawaban dari proses pembelajaran di sekolah akibat dampak pandemi covid-19 yang hingga kini belum kunjung usai. Dampak pendemi covid-19 mengakibatkan cara belajar berbeda dan membutuhkan akselerasi adaptasi teknologi pembelajaran, sehingga munculah istilah pembelajaran daring dan atau belajar dari rumah dengan memanfaatkan rumah belajar yang dapat diakses melalui gawai. Sejatinya kurikulum prototipe adalah hasil evaluasi dari kurikulum 2013 yang disederhanakan sebagai dampak pandemi covid-19. Kurikulum ini juga bermakna sebagai opsi tambahan bagi satuan pendidikan untuk melakukan pemulihan pembelajaran di masa pandemi covid-19, oleh karenanya pada Tahun 2020 kurikulum paradigma baru ini akan dievaluasi seiring proses pembelajaran menuju masa kenormalan baru (*new normal*). Kurikulum prototipe adalah bagian integral dari pengembangan kurikulum 2013, dimana proses pembelajaran menjadi sepenuhnya daring, namun pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik di masa pandemi covid-19 ini dapat tetap berjalan sebagaimana mestinya. Sebagai kurikulum prototipe atau model awal, kurikulum ini akan dievaluasi kembali pada masa-masa kenormalan baru yang kiranya juga mengetengahkan sejauh mana praktik implementasi kurikulum 2013 sebelum akhirnya kurikulum paradigma baru ini dapat diterapkan.

Kata Kunci: Evaluasi, Kurikulum 2013, Kurikulum Prototipe 2020, Pandemi Covid-19.

Pendahuluan

Pengembangan kurikulum sekolah di Indonesia sangat erat kaitannya dengan pengembangan kurikulum yang ada sebelumnya. Seperti halnya Kurikulum 2013 atau K-13 adalah pengembangan dari kurikulum sebelumnya, yaitu kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP adalah kurikulum yang telah diterapkan di sekolah-sekolah sejak tahun 2016. Karakteristik KTSP ini menggunakan pendekatan terpusat pada bidang studi (*subject-centered curriculum*) yang memilah struktur kurikulum ke dalam berbagai mata pelajaran yang dipandang perlu untuk peserta didik (Daryanto, D., 2014). Selanjutnya pada Tahun 2013, pemerintah menerbitkan Permendikbud Nomor 65 yang menyatakan perlunya dilakukan perubahan Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, serta Sistem Pembelajaran dan Sistem Penilaian sebagai implikasi dari perubahan pada standar proses tersebut (Mendikbud RI, 2013).

Tema pembaharuan dan perbaikan pada K-13 yaitu ingin menciptakan manusia Indonesia yang mampu berpikir kreatif, produktif, inovatif, proaktif, dan afektif, melalui pengembangan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu tentang apa) secara integratif. Pengintegrasian ini merupakan salah satu upaya untuk memperbaiki peringkat Indonesia berdasarkan studi TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) dan *Program for International Student Assessment* (PISA), dimana pada Tahun 2011 peserta didik hanya mampu di level 3 (tiga) dari 6 (enam) level kemampuan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi; berpikir kritis, berpikir kreatif, analitis, sistematis, dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah. Begitu juga kemampuan peserta didik dalam memahami informasi yang kompleks, pemecahan masalah, pemakaian alat, prosedur pemecahan masalah, dan melakukan investigasi yang masih berada rendah dan perlu ditingkatkan lagi (Hosnan, M., 2014).

Untuk mencapai proyeksi tersebut, salah satu aspek penting ialah pendekatan proses pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran dalam melakukan pengintegrasian pada K-13 ialah dengan dimensi pedagogik-modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik adalah pendekatan pembelajaran yang dilakukan melalui proses mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mencoba (*experimenting*), menalar (*associating*), dan mengkomunikasikan (*to communication*) (Fadlillah, I. K., 2014). Tidak hanya pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran, akan tetapi perlunya sistem penilian K-13 yang sudah diatur dalam Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 di mana guru dan satuan pendidikan wajib mengevaluasi hasil belajar siswa secara komprehensif, menyeluruh, komplek, dan valid (Mendikbud RI, 2014). Salah satu alat ukur yang digunakan ialah penilaian autentik. Penilaian autentik yaitu penilaian yang melibatkan siswa di dalam tugas-tugas autentik yang bermanfaat, dirasa penting, dan bermakna yang selanjutnya dapat dikatakan sebagai penilaian performa (Ani, Y., 2013).

Perubahan lain dalam K-13 terdapat pada elemen standar isi. K-13 menghapus istilah standar kompetensi mata pelajaran; yang sebelumnya digunakan dalam KTSP; diganti dengan istilah kompetensi inti. Mata pelajaran tidak lagi disajikan secara terpisah, namun terintegrasi dalam bentuk tema untuk jenjang pendidikan SD dan SMP. Berdasarkan hal itu K-13 dikatakan sebagai *integrated curriculum* ialah kurikulum yang meniadakan batas-batas antara berbagai mata pelajaran dan menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk unit ataupun keseluruhan (Nasution, S., 2003).

Metode Penelitian

Sehubungan dengan perubahan pendekatan proses pembelajaran dan penilaian di atas, implementasi K-13 tidak semudah dikatakan untuk dapat diimplementasikan sebagaimana mestinya. Disini penulis akan menjabarkan problematika *link and match* implikasi K-13 menjadi Kurikulum Prototipe di pertengahan tahun 2020. Penyempurnaan dan adaptasi

kurikulum yang dimaksud ialah proses pembelajaran dan penilaiannya saja, yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode dan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif, dengan metode pengumpulan dan instrument data studi literatur. Studi literatur dikumpulkan peneliti dengan teknik dokumentasi menggunakan teknik analisis isi/konten. Analisis isi (*content analysis*) adalah teknik penelitian kualitatif dengan menekankan keajekan isi komunikasi, makna isi komunikasi, pembacaan simbol-simbol dan pemaknaan isi interaksi simbolis yang terjadi dalam komunikasi (Utama, A. H., & Salim, A., 2021).

Guru, kepala sekolah, waktu, sumber belajar, dan sarana prasarana sekolah merupakan unsur yang berkaitan langsung dengan penerapan K-13 yang menjadi sumber data sekunder dalam penelitian ini yang digunakan sebagai validasi instrument untuk mencapai derajat kesahihan studi literatur dengan kondisi faktual di lapangan (Utama, A. H., 2021). Sumber data primer dalam penelitian ini adalah studi literatur dari berbagai hasil jurnal/penelitian yang relevan, buku panduan K-13, surat kabar, media sosial instansi pendidikan, dan modul kurikulum prototipe.

Hasil dan Pembahasan

Pada praktiknya implementasi K-13 masih ditemukan kejanggalan-kejanggalan, bahkan kesenjangan pembelajaran antar satu sekolah dengan sekolah lainnya, misalnya kesenjangan faktor pendukung pembelajaran yang berbeda antar satu sekolah dengan sekolah lainnya. Kelengkapan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran yang tidak sama, hingga pada proses pengayaan bahan ajar digital yang diberikan guru pada peserta didik. Belum lagi akses atau wilayah demografi sekolah antar sekolah yang berada di kota dan sekolah yang ada di pelosok desa yang nantinya akan berimplikasi menjadi pekerjaan rumah bagi semua praktisi pendidikan untuk menyukseskan implementasi kurikulum prototipe pada masa pandemi covid-19 (Keyes, G., 2010).

Berbagai syarat yang mendukung terhadap berhasil dan tidaknya implementasi K-13 telah dimiliki oleh sekolah sampel SMP Negeri 8 Yogyakarta seperti; input sekolah berupa sumber daya manusia yang memadai dan kompeten serta didukung dengan fasilitas pembelajaran dan sarana-prasarana sekolah yang cukup terbarukan di Tahun 2020 pada masa pandemi covid-19. Tak ada gading yang tidak retak. Begitupula setiap usaha menciptakan keajegan dalam pembelajaran walau didukung oleh seperangkat kurikulum yang mapan, tetapi pada praktiknya acap ditemukan masalah atau hambatan. Hal ini juga terjadi pada penerapan K-13 di SMP Negeri 8 Yogyakarta. Misalnya, guru-guru yang terlalu disibukkan dalam menyiapkan perangkat pembelajaran lengkap yang dianggap terlalu administratif dan menyita banyak waktu daripada kegiatan mengajarnya. Perangkat pembelajaran (RPP) seharusnya luwes dan dapat disederhanakan, yang seyogyanya guru-guru diberikan kebebasan berkreasi dan inovatif dalam merancang perangkat pembelajarannya. Penyusunan RPP dan instrumen penilaian di K-13 dianggap terlalu administratif dan membutuhkan waktu yang banyak, sehingga bisa menghambat proses pembelajaran yang notabennya adalah tidak harus sama persis dilakukan sesuai RPP, asalkan kompetensi intinya tercapai melalui beragam metode dan strategi pembelajaran yang yang dianggap guru paling tepat dan praktis didukung dengan adaptasi teknologi pembelajaran.

Hadirnya kurikulum paradigma baru adalah jawaban dari penyederhanaan perangkat pembelajaran dan proses pembelajaran yang menitikberatkan kepada pemanfaatan fasilitas dan sarana prasarana berbasis TIK akibat dampak pandemi covid-19 yang hingga kini belum kunjung usai. Dampak pendemi covid-19 mengakibatkan cara belajar berbeda dan membutuhkan akselerasi adaptasi teknologi pembelajaran, sehingga munculah istilah pembelajaran daring dan atau belajar dari rumah dengan memanfaatkan rumah belajar yang dapat diakses melalui gawai. Sejatinya kurikulum prototipe adalah hasil evaluasi dari kurikulum 2013 yang disederhanakan sebagai dampak pandemi covid-19. Kurikulum ini juga bermakna sebagai opsi tambahan bagi satuan pendidikan untuk melakukan pemulihan pembelajaran di masa pandemi covid-19, oleh karenanya pada Tahun 2020 kurikulum paradigma baru ini

akan dievaluasi seiring proses pembelajaran menuju masa kenormalan baru (*new normal*). Kurikulum prototipe adalah bagian integral dari pengembangan kurikulum 2013, dimana proses pembelajaran menjadi sepenuhnya daring, namun pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik di masa pandemi covid-19 ini dapat tetap berjalan sebagaimana mestinya.

Polemik di atas tentu membutuhkan jalan keluar. Tidak sekedar mengganti kurikulum baru yang dipandang lebih efesien, efektif, dan terukur sebagaimana kurikulum prototipe yang akan diterapkan di sekolah-sekolah nantinya. Penerapan kurikulum paradigma baru perlu dilakukan sosialisasi dan bimtek secara menyeluruh dan integral dengan metode diskusi tatap maya, pelatihan, pembinaan secara berkelanjutan moda daring, dan didukung kelengkapannya seperti penyiapan bahan ajar digital atau berbasis audio-visual (Kurikulum, K. S. I., 2013).

Pengembangan kurikulum di masa mendatang sejatinya adalah semata-mata untuk pengembangan dan peningkatan kapasitas pendidik dan peserta didik. Kurikulum prototipe sebagai terusan dari K-13 pun juga memiliki nilai falsafah yang baik dengan tujuan utama, yakni menciptakan ruang merdeka belajar yang pembelajarannya berorientasi pada peserta didik. Penerapan kurikulum sebagaimana, Yunus, A. (2014) ialah membelajarkan pesan agar hasil lulusan sekolah memiliki seperangkat kompetensi sesuai dengan karakteristik dan kemampuan masing-masing peserta didik. Untuk itu penerapan kurikulum prototipe perlu terobosan yang tidak hanya mengarah pada perubahan kebijakan, tetapi juga dibarengi dengan perbaikan mulai dari hulu ke hilir. Jika hal tersebut kurang dilakukan, maka upaya peningkatan mutu pendidikan melalui perombakan kurikulum paradigma baru ini hanya akan sia-sia belaka. Sebagaimana dijelaskan Lie, A. (2012) bahwa keberhasilan suatu kurikulum merupakan proses panjang dan komprehensif, dimulai dari kristalisasi berbagai gagasan dan konsep ideal tentang pendidikan, perumusan desain kurikulum, sarana dan prasarana, tata kelola pelaksanaan kurikulum, termasuk proses pembelajaran, dan penilaian pembelajaran, serta pemerataan pendidik dan tenaga kependidikan yang profesional mampu beradaptasi dengan teknologi pembelajaran.

Sebagai terobosan di tengah pandemi covid-19, penerapan kurikulum prototipe yang juga berasal dari K-13 dapat berjalan sesuai harapan jika beberapa aspek sebagaimana disebutkan di atas dapat terpenuhi. Kurikulum paradigma baru mengusung konsep merdeka belajar yang merupakan nawacita Kemendikbudristekdikti dibawah kepemimpinan Presiden Joko Widodo, disamping untuk mengatasi *learning loss* akibat pandemi covid-19. *Learning loss* adalah menurunnya pengetahuan dan keterampilan siswa secara akademis sebagai akibat dari pembelajaran di rumah yang berlangsung dalam waktu yang cukup lama. Kurikulum prototipe besar harapanya dapat mengembalikan gairah proses belajar mengajar (PBM) guru dan siswa secara daring di masa pandemi covid-19 dan mulai beradaptasi dengan teknologi pembelajaran yang lambat laun menjadi suatu kebiasaan baru dalam proses PBM di masa kenormalan baru yang dinanti-nantikan.

Simpulan

Kurikulum prototipe yang mulai diimplementasikan pada Tahun 2020 ini disebut juga sebagai kurikulum paradigma baru yang merupakan jawaban dari proses pembelajaran di sekolah akibat dampak pandemi covid-19 yang hingga kini belum kunjung usai. Dampak pendemi covid-19 mengakibatkan cara belajar berbeda dan membutuhkan akselerasi adaptasi teknologi pembelajaran, sehingga munculah istilah pembelajaran daring dan atau belajar dari rumah dengan memanfaatkan rumah belajar yang dapat diakses melalui gawai. Sejatinya kurikulum prototipe adalah hasil evaluasi dari kurikulum 2013 yang disederhanakan sebagai dampak pandemi covid-19. Kurikulum ini juga bermakna sebagai opsi tambahan bagi satuan pendidikan untuk melakukan pemulihan pembelajaran (*learning loss*) di masa pandemi covid-19, oleh karenanya pada Tahun 2020 kurikulum paradigma baru ini akan dievaluasi seiring proses pembelajaran menuju masa kenormalan baru (*new normal*).

Kurikulum prototipe seyogyanya merupakan bagian dari evaluasi kurikulum 2013, dimana proses pembelajaran menitikberatkan pada adaptasi teknologi pembelajaran moda daring, namun pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik di masa pandemi covid-19 ini dapat tetap diakusisi sebagaimana mestinya. Sebagai kurikulum prototipe atau model awal, kurikulum ini akan dievaluasi kembali pada masa-masa kenormalan baru yang kiranya juga mengetengahkan sejauh mana praktik implementasi kurikulum 2013 sebelum akhirnya kurikulum paradigma baru ini dapat diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Ani, Y. (2013). Penilaian Autentik dalam Kurikulum 2013. *In Seminar Nasional Implementasi Kurikulum* (pp. 742-749).

Daryanto, D. (2014). Pendekatan Pembelajaran Saintifik *Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.

Fadlillah, I. K. (2014). *Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Ghalia Indonesia.

Keyes, G. (2010). Teaching the Scientific Method in the Social Sciences. *Journal of Effective Teaching*, *10*(2), 18-28.

Kurikulum, K. S. I. (2013). Bogor: Ghalia Indonesia.

Lie, A. (2012). *Kooperatif Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.

Mendikbud RI, (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 66 Tahun 2013 tentang *Standar Penilaian*.

Mendikbud RI, (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.

Mendikbud RI, (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 104 Tahun 2014 tentang *Standar Penilaian*.

Nasution, S. (2003). Asas-Asas Kurikulum, Edisi kedua.

Utama, A. H. (2021). The Implementation Curriculum 2013 (K-13) in Teacher's Ability to Develop Learning Media at Distance Learning. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, *3*(2), 56-65.

Utama, A. H., & Salim, A. (2021). Program Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, *1*(2), 73-82.

Yunus, A. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama, 336.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 3, No. 1, Januari 2022 (5-9)

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS KELAS VII

Yusup Purnama[1], Agus Salim[2], Mastur[3]
[1,2,3]Universitas Lambung Mangkurat
[1]yusuppurnama07@gmail.com, [2]agus.salim@ulm.ac.id, [3]mastur@ulm.ac.id

Abstract

This study aims to develop interactive learning multimedia on class VII Al-qur'an hadith material. The type of research applied in research & development with the 4D development model. The 4D model is divided into 4 main stages and several small stages in it. The stages in the 4D development model include define, design, development, and dissemination. The data collection approach and method used is descriptive quantitative using data analysis of media expert questionnaires, material experts, and student response questionnaires. The results of this research are in the form of appropriate interactive learning multimedia development products on class VII Al-qur'an hadith material. Analysis of the questionnaire data shows that the percentage of eligibility scores from media experts is 74.28% which is "appropriate", then the percentage of eligibility scores from material experts is 80% which is "very feasible". Student responses also get a score percentage of 84.22% which is "very practical". Based on the results of the assessment of the percentage of the questionnaires, it can be concluded that the interactive learning multimedia that has been developed is suitable for use in supporting students' active responses in class VII Al-qur'an hadith material.

Keywords: *4D Model Development, Interactive Learning Multimedia, Al-Qur'an Hadith.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada materi Al-qur'an hadits kelas VII. Jenis penelitian yang diterapkan yaitu *research & development* dengan model pengembangan 4D. Model 4D terbagi kedalam 4 tahapan utama dan beberapa tahapan kecil didalamnya. Tahapan dalam model pengembangan 4D antara lain: *define, design, development,* dan *dissemination.* Pendekatan dan metode pengumpulan data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif menggunakan analisis data angket ahli media, ahli materi, dan angket respon siswa. Hasil penelitian ini berupa produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang layak pada materi Al-qur'an hadits kelas VII. Analisis data angket menunjukkan persentase skor kelayakan dari ahli media 74,28% ialah "layak", selanjutnya persentase skor kelayakan dari ahli materi 80% ialah "sangat layak". Respon siswa juga mendapatkan persentase skor 84,22% ialah "sangat praktis". Berdasarkan hasil penilaian persentase angket-angket tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan ini layak digunakan dalam mendukung respon keaktifan peserta didik dalam materi Al-qur'an hadits kelas VII.

Kata kunci: Pengembangan Model 4D, Multimedia Pembelajaran Interaktif, Al-Qur'an Hadits.

Pendahuluan

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia sangat terganggu dengan adanya pandemi Covid-19 dan upaya pemerintah untuk mencegah penularan virus ini mengakibatkan proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka. Maka dari itu, sangat diperlukan alternatif lain untuk tetap dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan efektif. Karenanya, banyak inovasi pembelajaran yang terkait dengan teknologi pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran (Satrio, Y.D, dkk. 2021, p.366-373). Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi adalah salah satu alternatif untuk tetap dapat melaksanakan proses pembelajaran secara daring dan masif.

Pada proses pembelajaran ini banyak ditemukan kendala-kendala untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Sejak awal bulan maret Tahun 2020 Indonesia mulai terpapar sebuah wabah penyakit Covid-19. Mewabahnya virus ini sangat berdampak pada berbagai sektor kehidupan, salah satunya sektor pendidikan. sehingga Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan surat edaran No. 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disease* 2019 (Covid-19) yang mengharuskan semua satuan pendidikan untuk melaksanakan proses pembelajaran dari rumah masing-masing dan atau proses pembelajaran dilakukan secara daring.

Untuk meningkatkan kualitas seorang pendidik diperlukan berbagai kemajuan dalam pengembangan perangkat pembelajaran yang didukung dengan adaptasi teknologi pembelajaran, terlebih lagi di masa pandemi Covid-19 ini guru harus mampu beradaptasi dengan teknologi pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat diaplikasikan secara daring. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan di era globalisasi ini, multimedia pembelajaran interaktif menjadi salah satu medium untuk mentransfer ilmu pengetahuan (Alim J.A, 2020, p.1-5). Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran tidak hanya berlaku bagi pendidik saja, namun bagi peserta didik yang menjadi target dari luaran proses pembelajaran dan evaluasi pendidikan secara keseluruhan. Titik temu pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif yang sangat intens terjadi pada saat ini untuk menunjang proses pembelajaran moda daring.

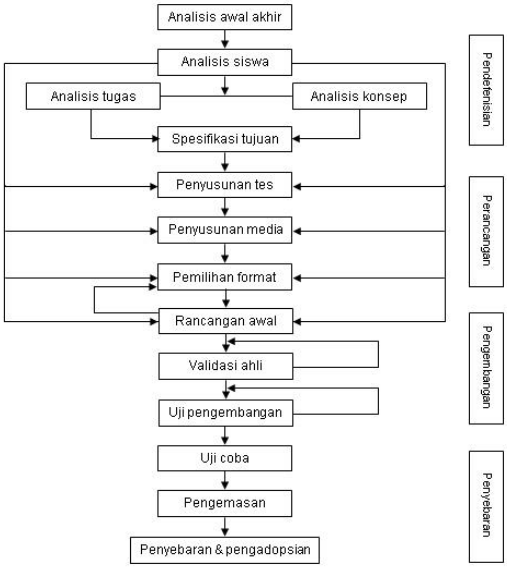
Multimedia pembelajaran interaktif yang baik adalah multimedia yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk terus belajar memanfaatkannya sampai dalam ranah kognitif evaluasi (Prayitno & Hidayanti, 2020 p.243). Proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif juga harus memperhatikan beberapa elemen. Salah satunya adalah kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik media yang mengikuti proses pembelajaran daring, mampu mendukung isi pembelajaran, mudah diperoleh, mudah digunakan, efektifitas dalam menyampaikan konten pembelajaran, dan memudahkan peserta didik untuk belajar secara daring (Setiawardhani, R.T, 2021 p.1186). Multimedia pembelajaran interaktif memiliki jenis yang bermacam-macam, sehingga selalu menyesuaikan perkembangan masa dan zaman, terutama penyesuaian dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan dan proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif esensinya mempunyai kegunaan untuk memperjelas penyajian materi agar tidak terlalu *textbook*, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta bisa mengatasi sifat dari peserta didik yang pasif akibat kurangnya respon interaktif seperti pada penggunaan media-media pembelajaran konvensional (Dewi, R., Mansur, H., & Ratumbuysang, M. F. N. G., 2021).

Pembelajaran Al-qur'an hadits adalah proses belajar mengajar mengenai bagaimana memahami dan menjelaskan makna dari Al-qur'an hadits serta mengeluarkan hukum-hukum yang terdapat di dalamnya (Utama, A. H., & Salim, A., 2021). Permasalahan yang terdapat dalam sekolah MTs Nurul Hidayah, yaitu tidak adanya media pembelajaran daring yang dirasa cukup efektif dalam mengatasi proses pembelajaran daring. Dengan kata lain, pembelajaran saat ini di masa pandemi Covid-19 beralih menuju pembelajaran jarak jauh. Media-media pembelajaran daring yang

dimanfaatkan masih sebatas pertukaran pesan/informasi di *WhatsApp Group*. Pemanfaatan media pembelajaran daring *Zoom Meeting* kerap digunakan dalam proses pembelajaran daring, namun sering digunakannya platform tatap maya tersebut membuat peserta didik jenuh belajar di rumah yang hanya mendengarkan guru menyampaikan materi dengan metode ceramah daring. Pemanfaatan media pembelajaran daring *WhatsApp Group* dan *Zoom Meeting* merupakan suatu keniscayaan yang harus diterapkan di sekolah-sekolah pada masa pandemi Covid-19. Oleh karena itu, peneliti menitikberatkan pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sebagai alternatif pembelajaran daring yang membutuhkan respon peserta didik dalam penggunaannya agar mereka tidak merasa bosan untuk belajar dirumah, kapan saja, dan dimana saja. Dengan demikian, pengembangan dan pengenalan multimedia pembelajaran interaktif di dalam kelas daring ini nantinya dapat memberikan peserta didik kesempatan untuk berpartisipasi langsung dalam berbagai proses pembelajaran daring yang interaktif dalam mengatasi kejenuhan belajar daring via *WhatsApp Group* dan *Zoom Meeting*.

Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada materi Al-qur'an hadits kelas VII. Jenis penelitian yang diterapkan yaitu penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan 4D. Model 4D terbagi kedalam 4 tahapan utama dan beberapa tahapan kecil didalamnya. Tahapan dalam model pengembangan 4D antara lain: *define*, *design*, *development*, dan *dissemination*. Pendekatan dan metode pengumpulan data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif menggunakan analisis data angket ahli media, ahli materi, dan angket respon siswa. Hasil penelitian ini berupa produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang layak pada materi Al-qur'an hadits kelas VII. (Thiagarajan & dkk, 1974, p.5).



Gambar 1 Model Pengembangan 4D

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah guru mata pelajaran Al-qur'an hadits kelas VII berupa *judgment expert* ahli materi untuk memvalidasi instrumen angket kelayakan materi Al-qur'an hadits kelas VII dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Kemudian dosen-dosen Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM sebagai *judgment* expert/pakar aahli media untuk memvalidasi instrumen angket kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Objek penelitian ini adalah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif itu sendiri, yang apabila dinyatakan layak oleh pakar ahli materi dan media akan diujicobakan di dalam kelas daring dan memberikan angket respon siswa terkait kepraktisan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif tersebut di masa pandemi Covid-19.

Teknik analisis data angket menggunakan skor persentase yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Melakukan penilaian tiap butir indikator menggunakan skala likert.
2. Menghitung total skor tiap indikator angket dengan rumus T x Pn.
3. Mencari nilai skor tertinggi (Y) dan skor terendah (X) item penilaian.
4. Menentukan nilai interval tiap skor menggunakan rumus:

$$I = \frac{100}{Jumlah\ Skor\ (Likert)} = \frac{100}{5} = 20$$

5. Hasil I = 20 (Ini adalah intervalnya jarak dari skor terendah 0% hingga skor tertinggi 100%)
6. Menginterprestasikan skor dengan menggunakan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 1 Interprestasi Skor

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

Sumber: (Sugiyono, 2012, p.133)

7. Hasil nilai interprestasi kemudian dihitung menggunakan rumus index % sebagai berikut:

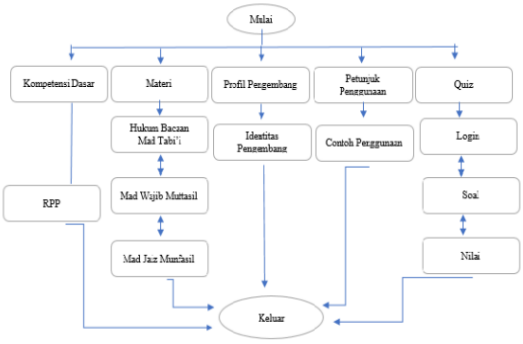
Rumus Index % = $\frac{Total\ Skor}{Y}$x 100

Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu multimedia pembelajaran interaktif berupa aplikasi android untuk mendukung proses pembelajaran daring menggunakan gawai dengan format file *apk. Produk dengan format file *apk ini hanya dapat diinstall atau dipasang pada perangkat gawai yang menggunakan sistem operasi android. Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian R&D (*research & development*) dengan model pengembangan 4D. Tahapan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

Pada tahap *define* ada beberapa tahapan lagi. Dari beberapa tahapan kecil tersebut kemudian ditarik sebuah kesimpulan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VII materi Al-quran hadits. Hasil atau kesimpulan dari tahap awal ini ditemukan adanya permasalahan peserta didik kelas VII di MTs Nurul Hidayah yang sejauh ini kurang aktif dalam proses pembelajaran daring. Selain itu, pada masa pembelajaran daring saat ini peserta didik tentunya tidak terlepas dari perangkat gawai yang tentunya dapat membantu mereka dalam proses pembelajaran daring (Smith, H. E., Blackburn, J. J., Stair, K., & Burnett, M., 2018).

Selanjutnya pada tahap *design*, terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan. Pertama, penyusunan instrumen angket yang digunakan untuk mengukur derajat kevalidan suatu pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif. Kedua, pemilihan *software* pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik di kelas VII MTs Nurul Hidayah. Ketiga, pemilihan format diterapkan dan dimaksudkan untuk menentukan format awal rancangan multimedia dalam bentuk desain awal berupa *flowchart* untuk purwarupa multimedianya dan *storyboard* untuk materi.



Gambar 2 Flowchart Media

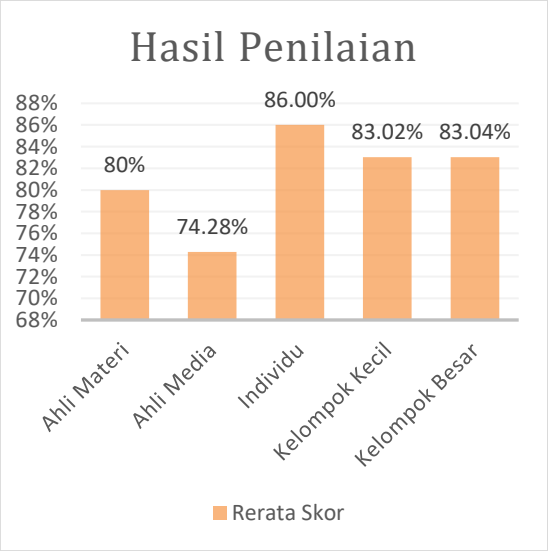
Kemudian, pada tahap *development* adalah proses pengembangan dari purwarupanya dan penyelesian produk akhirnya menjadi multimedia pembelajaran interaktif yang siap untuk divalidasi oleh pakar ahli materi oleh guru dan pakar ahli media pembelajaran oleh dosen-dosen Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM. Produk yang telah dikembangkan kemudian mendapatkan masukan dan revisi dari pakar ahli materi dan pakar ahli media pembelajaran. Tahap revisi didasarkan pada komentar dan saran para pakar ahli materi dan media pembelajaran untuk penyempurnaan produk.

Terakhir, tahap *disseminate* bertujuan untuk mengujicobakan dan atau menyebarkan multimedia pembelajaran interaktif. Dalam penyebaran produk ini ditujukan kepada guru dan peserta didik kelas VII di MTs Nurul Hidayah. Proses penyebaran produk ini dilakukan dengan bantuan *whatsapp* atau *link*

google drive yang disematkan angket respon peserta didik untuk kepraktisan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif untuk diisi oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian pada tahapan yang telah dijelaskan sebelumnya, produk pengembangan ini mendapat persentase skor ahli media 74,28% ialah "layak", selanjutnya persentase skor kelayakan dari ahli materi 80% ialah "sangat layak", dan respon siswa mendapatkan persentase skor 84,22% ialah "sangat praktis". Hasil penelitian ini berupa produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang layak pada materi Al-qur'an hadits kelas VII.

Diagram 1 Hasil Penilaian



Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan ini layak digunakan dalam mendukung respon keaktifan peserta didik dalam materi Al-qur'an hadits kelas VII. Berdasarkan simpulan tersebut peneliti menyarankan peserta didik untuk menggunakan hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dalam proses pembelajaran daring dan belajar secara mandiri di rumah. Bagi guru disarankan untuk memanfaatkan dan menyebarluaskan multimedia pembelajaran interaktif materi Al-qur'an hadits kelas VII yang telah dikembangkan untuk proses pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

Setiawan, A., Mansur, H., & Mastur, M. (2021). Pengembangan E-learning Academiana Berbasis Moodle untuk Mata Kuliah Komunikasi Pendidikan. *Journal of Instructional Technology*, *1*(1), 13-19.

Alim, J. A., Sari, I. K., Alpusari, M., Sulastio, A., Mulyani, E. A., Putra, R. A., & Hermita, N. (2020, October). Interactive Multimedia Development on KPK and FPB Material. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1655, No. 1, p. 012090). IOP Publishing.

Prayitno, T. A., & Hidayati, N. (2020). Multimedia development based on science technology engineering and mathematics in microbiology learning. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, *5*(2), 234-247.

Dewi, R., Mansur, H., & Ratumbuysang, M. F. N. G. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan Kognigtif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Mi. *Journal of Instructional Technology*, *1*(2), 87-94.

Satrio, Y. D., Wardoyo, C., Sahid, S., Fauzan, S., & Ma'ruf, D. (2021). The Effectiveness of Educational Games on Post-Pandemic Learning. *KnE Social Sciences*, 366-373.

Setiawardhani, R. T. (2021). Android-Based Multimedia Development and Worthiness for Economic Learning in High School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *13*(2), 1185-1193.

Smith, H. E., Blackburn, J. J., Stair, K., & Burnett, M. (2018). *Assessing the Effects of the Smartphone as a Learning Tool on the Academic Achievement Smith, H. E., Blackburn, J. J., Stair, K. S., & Burnett, M. F. (2018). Assessing the Effects of the Smartphone as a Learning Tool on the Academic Achievement of School-Based Agricultural Education Students*

in Louisiana. Journal of Agricultural Education, 59(4), 270-285. of School-Based Agricultural Education Students in Louisiana. Journal of Agricultural Education, 59(4), 270–285.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*: A sourcebook..

Utama, A. H., & Salim, A. (2021). Program Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, *1*(2), 73-82.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 3, No. 1, Januari 2022 (10-17)

MEMAKNAI MERDEKA BELAJAR

(Studi Literatur Kurikulum Merdeka Belajar)

Susanti Sufyadi[1]

[1]Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin

susanti.sufyadi@ulm.ac.id

Abstract

The merdeka belajar policy is the first series launched by the Minister of Education, Culture, Research, and Technology of Indonesian and includes four points, namely: transferring the implementation of USBN to the authority of the education unit, eliminating the national examination in 2021, simplifying the learning lesson which focuses on three components including goals learning, learning activities, assessment, and the proportion of achievement paths to the acceptance of new students in the zoning system. This policy was then followed by another series of merdeka belajar policies, the most related to the first series being the merdeka belajar policy series seven and eight, namely: the activator school program and the center for vocational high school program of excellence. Until now the implementation of the merdeka belajar policy is still a topic that is widely discussed, as part of the education ecosystem we cannot just wait and be observers, contributions can be made from now onwards to support the implementation of this policy. The contents of this article do not directly discuss the points in the merdeka belajar policy, but rather lead to rational explanations to build an understanding of the meaning and urgency of merdeka belajar and the interrelationships of the merdek belajar series of policies in general. The discussion is carried out referring to the literature review and analysis of the evaluation results of the implementation 2013 curriculum which was carried out at the curriculum and learning center in 2019. Through this article, the author hopes to be able to share thoughts about the meaning of merdeka belajar so that then we can all determine the contribution that can be made to support the implementation of this policy.

Keywords**:** *Meaning of Merdeka Belajar, Educational Architecture, Adaptation of Learning, Evaluation of 2013 Curriculum Implementation*.

Abstrak

Kebijakan Merdeka Belajar seri pertama yang dicanangkan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi dan mencangkup 4 (empat) poin yaitu: pengalihan pelaksanaan USBN menjadi kewenangan satuan pendidikan, penghapusan Ujian Nasional di Tahun 2021, penyederhanaan RPP yang berfokus pada 3 (tiga) komponen meliputi: tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan poin ke empat yaitu penambahan proporsi jalur prestasi pada penerimaan peserta didik baru dalam sistem zonasi. Kebijakan ini kemudian di ikuti dengan seri kebijakan Merdeka Belajar lainnya, yang paling terkait dengan seri yang pertama adalah Kebijakan Merdeka Belajar seri ke-7 (tujuh) dan ke-8 (delapan), yaitu: Program Sekolah Penggerak dan Program SMK Pusat Keunggulan. Sampai saat ini implementasi kebijakan Merdeka Belajar masih menjadi topik yang ramai dibicarakan, sebagai bagian dari ekosistem pendidikan kita tidak bisa hanya menunggu dan menjadi pengamat, kontribusi dapat diberikan sejak dari sekarang dan seterusnya untuk mendukung implementasi kebijakan ini. Isi dari artikel ini tidak membahas langsung poin-poin dalam kebijakan Merdeka Belajar namun lebih mengarah pada penjelasan rasional untuk membangun pemahaman akan makna dan urgensi Merdeka Belajar serta keterkaitan seri kebijakan Merdeka Belajar secara umum. Pembahasan dilakukan merujuk pada kajian literatur dan analisis hasil evaluasi implementasi Kurikulum 2013 yang dilaksanakan pada Pusat Kurikulum dan Pembelajaran di Tahun 2019. Melalui artikel ini penulis berharap dapat berbagi pemikiran tentang makna Merdeka Belajar, agar kemudian kita semua dapat menentukan kontribusi yang dapat diberikan untuk mendukung implementasi kebijakan ini.

Kata kunci: Makna Merdeka Belajar, Arsitektur Pendidikan, Penyesuaian Pembelajaran, Penilaian, Evaluasi Implementasi Kurikulum 2013.

Pendahuluan

Apa yang kita alami saat ini bukan revolusi pendidikan, akan lebih baik jika dipahami sebagai pergeseran atau transisi dalam dunia pendidikan. Transisi yang didasari kesadaran kita akan pentingnya pengembangan keterampilan dan kompetensi umum khususnya di jenjang pendidikan dasar dan menengah. Kesadaran yang akan mengarahkan kita pada upaya untuk secara eksplisit menjadikan pencapaian kompetensi yang diperlukan untuk menghadapi kebutuhan masa depan sebagai tujuan, sekaligus mempertimbangkan implikasinya pada bagaimana cara atau strategi mengajarkan dan atau mempelajarinya, bagaimana melakukan penilaian, dan bagaimana memberikan dukungan kepada guru, satuan pendidikan, peserta didik bahkan kepada orang tua atau siapapun yang terlibat untuk bisa melakukan ini semua.

Tujuan Pendidikan tidak hanya di Indonesia tetapi juga di negara-negara lain pada umumnya adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan yang akan membantu mereka untuk berkontribusi di dalam masyarakat, karena masyarakat telah berubah, maka pendidikan perlu merespon. Pemahaman ini dimiliki oleh para pelaku pendidikan, namun implikasi dari perubahan ini yang selalu akan menjadi tantangan. Berangkat dari pertanyaan apa makna kemerdekaan belajar bagi pemangku kepentingan pendidikan, mengarahkan pemikiran kepada komponen-komponen pendidikan terutama yang terkait dengan pembelajaran yang meliputi peserta didik, orang tua, guru serta sistem sekolah. Dalam artikel ini untuk memahami intervensi yang dibutuhkan oleh komponen sistem sekolah penulis mengkajinya dari aspek arsitektur pendidikan yang dibahas dalam buku Clay (2008), sementara untuk peserta didik, guru dan orangtua, penulis mengkaji-nya dari aspek penyesuaian pembelajaran dan penilaian yang dibahas dalam buku Care (2018) dan Schunk (2012). Menyarikan / megikhtisarkan penjelasan di dalam ketiga buku referensi tersebut dikaitkan dengan hasil kajian evaluasi implementasi kurikulum 2013 yang dilaksanakan Pusat Kurikulum dan Pembelajaran pada Tahun 2019, berikut hasil kajian referensi yang dilakukan.

Metode Penelitian

Pada artikel ini untuk memaknai merdeka belajar akan dibahas dengan mengkaitkan hasil studi literatur dan hasil evaluasi implementasi kurikulum 2013 yang dilaksanakan Pusat Kurikulum dan Pembelajaran pada Tahun 2019. Studi literatur dilakukan dengan mengkaji dan menyarikan pemikiran yang tertuang dalam 3 (tiga) buku referensi yaitu: *1) Disrupting class, how disruptive innovation will change the way the world learns*, yang ditulis oleh dosen di *Harvard Business School* bernama Clayton M. Christensen (2008)*; 2) Assessment and teaching of 21st century skills, research and applications* ditulis oleh Care, Griffin & Wilson (2018), dan *3) Learning Theories an educational perspective* yang ditulis oleh Dale H. Schunk (2012). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumen kajian literatur pada Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Tahun 2019 dan studi lapangan dengan teknik observasi pembelajaran dan wawancara peserta pelatihan selama penulis pernah menjadi pelatih/instruktur/narasumber sosialisasi dan bimbingan teknis implemnetasi kurikulum 2013. Teknik analisis data menggunakan triangulasi sumber data antara hasil pengumpulan data online dan kunjungan langsung ke lapangan, kesimpulan hasil kajian yang mencangkup kesiapan dokumen kurikulum 2013 untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, sosialisasi, pelatihan dan pendampingan serta monitoring pelaksanaan kurikulum 2013.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Arsitektur Satuan Pendidikan

Dalam bukunya Clay (2008) menjelaskan bahwa semua produk dan layanan memiliki arsitektur, atau desain, yang menentukan bagian-bagiannya dan bagaimana mereka harus berinteraksi satu sama lain. Tempat di mana dua bagian cocok bersama disebut antarmuka (*interface*). Antarmuka ada dalam suatu produk, antar kelompok orang atau antar departemen dalam suatu organisasi yang harus saling berinteraksi. Terdapat dua jenis desain produk atau layanan, yaitu interdependent dan modular.

Desain suatu produk saling tergantung (interdependent), jika cara satu komponen dirancang dan dibuat tergantung pada cara komponen lain dirancang dan dibuat. Ketika terjadi saling ketergantungan yang tidak dapat diprediksi pada antar muka antar komponen, maka dua komponen ini menjadi tidak cocok, dalam kondisi seperti ini jika ingin mengembangkan komponen yang baik maka satu unit harus mengembangkan kedua komponennya. Sebaliknya, dalam desain produk modular, ada komponen yang dibuat standar sehingga komponen lain bisa menyesuaikan, tidak ada saling ketergantungan yang tak terduga. Komponen modular (yang dibuat standar) cocok dan bekerja bersama dengan baik dan dikodifikasi dengan jelas. Arsitektur modular menentukan kesesuaian dan fungsi dari semua elemen yang sangat lengkap sehingga tidak masalah siapa yang membuat komponen atau subsistem selama mereka memenuhi spesifikasi yang ditentukan.

Untuk mengilustrasikannya, kita perhatikan bola lampu, bola lampu memiliki antarmuka antara batang bohlam dan soket bohlam, ini adalah desain modular. Insinyur memiliki kebebasan untuk mengembangkan desain bola lampu, selama mereka membuat batang bola lampu dan memastikan bahwa bola lampu dapat sesuai dengan spesifikasi soket bola lampu yang sudah ada. Perhatikan betapa mudahnya bola lampu yang baru masuk pada songket tempat bola lampu lama, baik itu bola lampu yang panjang, lampion, atau bentuk lainnya. Perusahaan yang membuat bola lampu tidak perlu membuat soket, sistem pembangkit listrik atau memikirkan distribusi, karena ada standar antarmuka diantara semua komponen ini. Sehingga berbagai unit dapat menyediakan produk yang merupakan bagian dari sistem.

Arsitektur satuan pendidikan kita bersifat saling tergantung (interdependent), menurut Clay (2008) ada 4 (empat) jenis ketergantungan yang terdapat dalam arsitektur satuan pendidikan, yang pertama ketergantungan yang terkait dengan waktu (temporal), contoh: peserta didik tidak dapat mempelajari materi atau kompetensi dasar di kelas IX (sembilan) jika peserta didik tidak mempelajarinya di kelas VII (tujuh). Kedua ketergantungan lateral (berpikir di luar pola), contoh: seorang guru dalam pembelajaran tidak dapat melewati jabaran kompetensi dasar atau materi tertentu karena khawatir jika tidak mengajarkan materi tertentu materi tersebut akan muncul di dalam ujian atau jika mengubah susunan kompetensi dasar akan mempengaruhi pola penilaian. Ketiga ketergantungan fisik, contohnya: tidak semua satuan pendidikan dapat melaksanakan STEAM, model pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran non-konvensional lainnya karena satuan pendidikan kurang memiliki sarana dan prasarana. Ketergantungan ke 4 (empat) adalah ketergantungan hierarkis, contoh: kreatifitas guru yang bertentangan dengan kebijakan kepala satuan pendidikan dan pengawas, atau keinginan satuan pendidikan untuk berinovasi bertentangan dengan kebijakan pemerintah daerah, contoh: satuan pendidikan ingin menyusun soal sendiri untuk pelaksanaan ujian satuan pendidikan tetapi kebijakan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota atau bahkan Provinsi soal ujian satuan pendidikan disusun di tingkat daerah, mengubah ujian satuan pendidikan menjadi ujian berstandar daerah.

2. Penyesuaian Pembelajaran

Setiap peserta didik belajar dengan cara yang berbeda. Di dalam bukunya *Learning Theories an Educational Perspectives*, Schunk (2012) menjelaskan tentang beberapa isu pada pendidikan dan pembelajaran yang terkait dengan riset tentang otak, isu tersebut adalah sebagai berikut:

a. Peran pendidikan anak usia dini
b. Kompleksitas proses kognitif
c. Diagnosis kesulitan tertentu, dan

d. Sifat pembelajaran yang beragam

Isu yang pertama, menyiratkan pentingnya peran pendidikan anak usia dini untuk kesiapan sekolah dan belajar anak. Fakta bahwa otak anak-anak sangat padat menyiratkan bahwa lebih banyak neuron belum tentu lebih baik, kemungkinan ada keadaan fungsi otak memiliki jumlah neuron dan sinapsis yang "benar" – (tidak terlalu banyak atau terlalu sedikit) dan hal ini melibatkan perkembangan fisik, emosional, dan kognitif. Proses pembentukan di otak inilah yang menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini penting. Isu kedua menyangkut gagasan bahwa instruksi dan pengalaman belajar yang harus direncanakan untuk memperhitungkan kompleksitas proses kognitif seperti perhatian dan memori. Implikasinya adalah pendidik tidak dapat berasumsi bahwa teknik instruksional tertentu akan membantu mendapatkan perhatian siswa atau membantu mereka mengingat. Sebaliknya, pendidik harus lebih spesifik tentang aspek perhatian apa yang akan menarik dari instruksi dan jenis memori tertentu yang sedang ditangani.

Isu ketiga melibatkan perbaikan kesulitan belajar siswa. Penelitian otak menyarankan bahwa kunci untuk memperbaiki kekurangan dalam mata pelajaran tertentu adalah menentukan aspek atau kompetensi apa yang menjadi kesulitan peserta didik dan kemudian secara khusus membahasnya. Hanya penilaian yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk mengidentifikasi kesulitan yang dapat membuat identifikasi, agar kemudian prosedur untuk mengatasi kesulitan belajar dapat diimplementasikan untuk mengatasi kebutuhan intervensi yang spesifik.

Isu terakhir menyangkut kompleksitas teori belajar, penelitian menunjukkan bahwa seiring waktu, teori belajar menjadi lebih kompleks. Teori-teori belajar terkini lebih mencerminkan realitas otak, hal ini menunjukkan bahwa pendidik harus menerima kompleksitas lingkungan belajar sekolah dan menyelidiki cara-cara di mana banyak aspek lingkungan dapat dikoordinasikan untuk meningkatkan pembelajaran siswa.

Dari penjelasan ini dapat kita pahami bahwa tantangan guru untuk melakukan penyesuaian pembelajaran memang nyata. Selain karena peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda, cara otak bekerja selama pembelajaran juga menjadi rasional yang mengarahkan pada kemampuan dan kebutuhan belajar yang berbeda, tantangan ini merupakan tantangan yang sulit, tidak akan ada satu cara yang sama (*one size fits all*) dan bisa secara efektif diterapkan di semua satuan pendidikan atau kelas agar dapat mengakomidir kebutuhan belajar semua anak yang berbeda. Contohnya yang dialami oleh sebagian besar anak-anak kita selama mengikuti pembelajaran dari rumah semasa pandemi Covid-19, penyesuaian-penyesuaian pembelajaran yang biasanya terjadi di ruangan kelas menjadi sulit dilakukan ketika pembelajaran jarak jauh meski difasilitasi dengan teknologi, karena interaksi langsung yang memungkinkan guru bisa melihat kondisi dan kebutuhan belajar siswa yang tidak terjadi. Umumnya menerapkan strategi dan intervensi, atau memberikan tugas yang sama untuk semua peserta didik adalah cara yang dilakukan guru dengan tujuan untuk mendapat bukti hasil belajar yang dapat digunakan sebagai dasar penilaian. Pertanyaannya adalah: jika ada anak yang tidak dapat mengikuti pembelajaran bukan karena dia tidak mampu tetapi karena dia tidak memahami instruksi dan strategi pembelajaran yang harus dilakukan, apakah anak ini dianggap gagal?

Ketika sebagian orang tua yang memiliki kesadaran akan kondisi yang dialami anaknya dan kemudian meminta atau menyarankan kepada para guru untuk melakukan penyesuaian pembelajaran (*differentiated learning*), meski guru menerima usulan mereka dan berkata akan berusaha melakukannya, namun sepertinya yang ingin guru katakan lebih seperti ini "saya sudah mengajar dengan cara yang saya ketahui, semua sumber daya dan usaha untuk mengatasi kendala pembelajaran di masa pandemi Covid-19 sudah saya kerahkan, dan ini berjalan dengan baik saja selama beberapa waktu ini (kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan tugas-tugas yang terkumpul), kemudian dia menyebutkan nama-nama sebagai contoh anak- anak yang dapat belajar dengan baik, tetapi selain anak-anak tersebut ada anak-anak lain yang mungkin mengalami kesulitan pembelajaran yang belum teridentifikasi,

pertanyaan berikutnya adalah apakah pemikiran guru ini keliru?

Pertanyaan yang lebih penting dibanding dua pertanyaan diatas adalah, ketika kita semua menyadari permasalahan ini "apakah kita, peserta didik, guru, orangtua, kita semua memiliki kemampuan untuk memperbaiki kondisi ini?" Memiliki kemampuan, memiliki daya atau berdaya juang untuk melepaskan diri dari belenggu ini? Pertanyaan ini-lah yang menurut penulis dapat dijadikan dasar oleh kita untuk menyadari pentingnya kebijakan merdeka belajar, kebijakan yang kita harapkan dapat memberikan kita "keberdayaan" untuk mendukung anak-anak kita, guru-guru kita, mendukung diri kita sendiri agar berhasil dalam melakukan pembelajaran.

3. Penilaian

Penilaian meski bersifat *low stakes* terhadap peserta didik, maknanya apapun hasil dari penilaian ini tidak berkonsekuensi langsung kepada peserta didik, misalnya penilaian yang dilakukan untuk memverifikasi seberapa baik sistem pendidikan (atau sistem satuan pendidikan). maka terlepas dari berapapun nilai peserta didik, peserta didik tidak akan dinyatakan tidak naik kelas, tidak lulus, atau dimasukan dalam kelas khusus untuk mendapatkan intervensi. Bentuk penilaian ini sekalipun tetap bisa mempengaruhi kondisi psikologis peserta didik, peserta didik tetap bisa merasa stress meski tidak sebesar stress yang dirasakan ketika dia menghadapi penilaian yang bersifat *high stake*. Upaya mengurangi stress pada peserta didik adalah melaksanakan penilaian dengan berbagai cara atau strategi, misalkan di akhir pembelajaran peserta didik diminta mengisi lembar reflektif yang isinya *insight* peserta didik terhadap pembelajaran hari itu, atau melalui observasi, penilaian selama proses pembelajaran atau melalui penugasan dalam pembelajaran berbasis proyek atau pembelajaran berbasis masalah. Sayangnya untuk alasan kepraktisan saat ini penilaian yang dilakukan umumnya masih menggunakan pola yang sama, umunya tes kertas dan pensil atau berbasis komputer dan peserta didik mengetahui bahwa mereka sedang mengikuti tes atau penilaian.

Kajian implementasi kurikulum 2013 yang dilaksanakan Pusat Kurikulum dan Pembalajaran pada Tahun 2019 memperlihatkan hasil analisis data sebagai berikut:

Komponen/Kategori	Rata-rata	Kriteria
Sosialisasi Kurikulum 2013	3,11	Efektif/Sesuai
Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013	3,08	Efektif/Sesuai
Pendampingan Implementasi Kurikulum 2013	2,97	Tidak Efektif/Tidak Sesuai
Kesesuaian Implementasi Kurikulum 2013	3,28	Efektif/Sesuai
Monitoring Implementasi Kurikulum 2013	2,98	Tidak Efektif/Tidak Sesuai

Gambar 1. Hasil Analisis Data Online Kajian Implementasi Kurikulum 2013

Dari analisis data observasi pembelajaran, wawancara, dan studi dokumen diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Observasi Pembelajaran
   a. Sebagian guru dalam melaksanakan kegiatan pendahuluan pembelajaran sudah menggunakan tahapan yang sesuai.
   b. Sebagian guru sudah menguatkan pendidikan karakter, literasi, dan kecakapan abad 21 (4C: *creative, critical, colaborative* dan *communicative*).
   c. Pelaksanaan pembelajaran PBL-*discovery* dan PjBL belum sesuai.
   d. Sebagian guru sudah menjalankan sintak sesuai model yang digunakan, walaupun masih ada sebagian kecil guru yang dalam pelaksanaan pembelajaran belum menggambarkan sintak dari model yang di pilih dan menggunakan pendekatan saintifik.
   e. Mayoritas guru kejuruan belum menerapkan model pembelajaran TEFA dan Production Based/
   f. Sebagian guru terkendala dalam membuat instrumen penilaian sikap.
   g. Sebagian kecil guru mengakhiri kegiatan penutupan belum melakukan refleksi.

2. Wawancara
   a. Rata-rata guru sudah mengikuti sosialisasi dokumen kurikulum 2013, walaupun diperoleh dari teman sendiri yang sama-sama belajar, tidak dari narasumber langsung yang berkompeten.
   b. Dampak sosialisasi belum secara nyata menggambarkan peningkatan prestasi satuan pendidikan semenjak di implementasikan kurikulum 2013.
   c. Pelatihan implementasi kurikulum 2013 belum menyeluruh karena narasumber yang terbatas.
   d. Dampak hasil pelatihan belum secara signifikan merubah pemahaman dan prestasi kinerja guru dan satuan pendidikan.
   e. Mayoritas hasil pendampingan belum berdampak secara signifikan terhadap pemahaman, kinerja, dan kualitas hasil pendidikan di satuan pendidikan.
   f. Mayoritas pengimplementasian muatan-muatan materi pembelajaran sudah merujuk kedalam struktur kurikulum.

3. Studi Dokumen
   a. Dokumen sudah merujuk pada Permendikbud, dan Peraturan Dirjen untuk SMK, akan tetapi masih ada sebagian guru SMK yang masih menjadikan rujukan perdirjen 330 Tahun 2017, padahal seharusnya sudah menggunakan perdirjen 464 Tahun 2018 sebagai rujukan.
   b. Didalam Buku II, silabus masih banyak guru yang belum paham dalam menuliskan IPK dari KD Pengetahuan maupun KD keterampilan.
   c. Dalam Buku III, masih ada sebagian guru dalam menyusun perangkat pembelajaran (RPP), belum menggunakan sintak yang sesuai dari model pembelajaran yang digunakan

Dengan melakukan triangulasi data antara hasil pengumpulan data online dan kunjungan langsung ke lapangan, kesimpulan hasil kajian yang mencangkup kesiapan dokumen kurikulum 2013 untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, sosialisasi, pelatihan dan pendampingan serta monitoring pelaksanaan kurikulum 2013, dapat dirumuskan sebagai berikut:

Meski hasil studi dokumen mengindikasikan kesesuaian antara implementasi dan konsep kurikulum 2013, sementara hasil wawancara dan observasi terindentifikasi beberapa penyebab inefektivitas pembelajaran diantara lain:

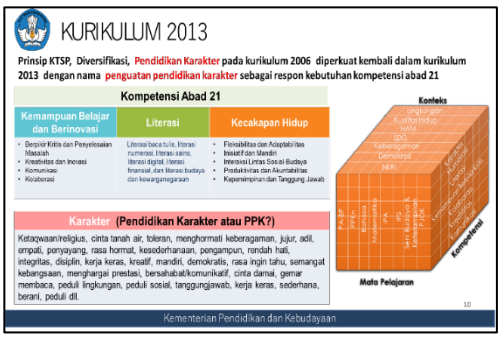
a. Pemahaman guru akan konsep *mastery learning* masih berfokus pada ketuntasan menyampaikan seluruh materi pembelajaran, belum berfokus pada pemahaman peserta didik (ketuntasan belajar peserta didik).
b. Terjadi distorsi terhadap pemahaman konsep kurikulum secara utuh, pada umumnya guru lebih terkonsentrasi pada penyiapan dokumen yang bersifat adminsitratif.
c. Guru mengalami kesulitan dalam melakukan penilaian hasil belajar peserta didik khususnya pada penilaian karakter atau sikap.
d. Guru mengalami kesulitan dalam kontekstualisasi pembelajaran dan sebagian besar guru menjadikan buku teks pelajaran sebagai satu-satunya bahan belajar dan sumber belajar.
e. Pelatihan yang dilakukan meskipun sudah dilakukan dengan strategi yang sesuai, namun belum memenuhi kebutuhan kompetensi guru.
f. Keikutsertaan guru di dalam pelatihan tidak merata (hanya beberapa orang saja yang sama).
g. Pemerintah daerah belum banyak yang teridentifikasi dalam melakukan pelatihan terkait kurikulum 2013.

Untuk menghubungkan penjelasan 3 (tiga) tantangan transisi pendidikan yang disarikan dari buku Clay (2008), dengan analisis hasil kajian implemetasi kurikulum 2013 yang dilaksanakan Pusat Kurikulum dan Pembelajaran pada Tahun 2019 dapat memberikan pemahaman yang lebih kongkrit terkait kondisi kita saat ini.

1. Arsitektur Satuan Pendidikan.

Sebagaimana dijelaskan Clay (2018) terdapat dua jenis desain dalam setiap produk atau layanan, yaitu interdependent dan modular. Clay juga menjelaskan bagaiman arsitektur satuan pendidikan memiliki desain yang interdependat, dan dari hasil kajian evaluasi implementasi kurikulum 2013 kita dapat identifikasi bahwa interdependasi ini berdampak pada pengelolaan satuan pendidikan khususnya pembelajaran. Memperhatikan data yang diperoleh dan kesimpulan yang dirumuskan, dapat kita lihat bagaimana beberapa komponen dalam sistem pendidikan atau satuan pendidikan kita yang bersifat saling bergantung memiliki antarmuka yang tidak sesuai. Meski beberapa standar telah ditetapkan, dan idelanya standar ini bersifat modular, sesuai dengan komponen lain atau menjadi perekat antar komponen, dari temuan lapangan mengindikasikan keberadaan standar ini menjadi desain interdependan sendiri yang sangat kuat pengaruhnya dan membatasi fleksibilitas serta inovasi.

Untuk lebih memahaminya, satu contoh yang mengambarkan desain interdependent yang terindikasi terlihat dalam dalam kerangka kurikulum 2013:



Gambar 2. Kerangka Kurikulum 2013

Di dalam kerangka kurikulum 2013 terdapat tiga komponen, yaitu: komponen mata pelajaran, komponen kompetensi, dan komponen konteks, ketiga komponen ini saling terkait. Mata pelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana untuk mencapai kompetensi-kompetensi pada komponen kompetensi, sementara komponen konteks merupakan tema-tema yang disampaikan dalam pembelajaran baik berbasis mata pelajaran dan atau berbasis tematik terpadu. Meski secara konsep ketiga komponen tersebut saling terkait, namun keterkaitan ini pada pelaksanaan pembelajaran pada banyak satuan pendidikan belum teridentifikasi. Kondisi ini disebabkan karena baik komponen kompetensi atau komponen konteks belum tersirat dalam standar isi, kompetensi inti, dan kompetensi dasar (KD) yang ditetapkan, pada akhirnya pembelajaran belum dapat mencapai kompetensi pada komponen kompetensi dan belum dapat dilaksanakan sesuai dengan konteks yang dijabarkan dalam komponen konteks.

Setelah kita menganalisis hal ini, dapat kita pahami mengapa program gerakan literasi sekolah dan program penguatan karakter muncul. Meski di dalam kerangka kurikulum 2013 literasi dan karakter menjadi target kompetensi yang ingin dicapai namun kedua kompetensi ini tidak tersirat dengan jelas pada kompetensi dasar yang menjadi acuan guru dalam pembelajaran, sehingga dalam praktiknya ketika guru ingin mengupayakan pencapaian kompetensi literasi dan karakter, guru harus terlebih dahulu memetakan KD, mengidentifikasi KD yang terkait dengan literasi dan karakter, baru kemudian merencanakan pengintegrasiannya, hal ini tentunya menjadi beban tambahan bagi guru.

2. Penyesuaian Pembelajaran

Setiap peserta didik belajar dengan cara yang berbeda. Kondisi ini mengisyaratkan peserta didik termasuk guru dalam kedudukannya sebagai pembelajar sepanjang hayat memiliki kebutuhan belajar yang berbeda. Dari hasil kajian dapat kita pelajari bagaimana temuan di lapangan mengindikasikan pemenuhan kebutuhan setiap peserta didik dan guru belum terjadi. Kondisi ini terjadi berkaitan dengan penjelasan pada poin pertama, bahwa kendala yang menghambat keinginan dan upaya untuk

memenuhi kebutuhan belajar guru dan peserta didik merupakan dampak dari arsitektur satuan pendidikan yang interdependent. Standar yang ada teridentifikasi menjadi penghambat, terlebih ketika standar itu dijadikan kriteria untuk penilaian guru (sertifikasi) dan penilaian satuan pendidikan (akreditasi).

3. Penilaian

Melaksanakan berbagai format penilaian kepada peserta didik dapat mengatasi atau mengurangi tingkat stres peserta didik. Dari hasil kajian teridentifikasi, dampak dari pola penilaian yang dilaksanakan saat ini salah satunya adalah satuan pendidikan, peserta didik dan guru tanpa disadari sangat memfokuskan pembelajaran pada mata pelajaran yang di ujian nasional-kan atau di ujikan, bahkan beberapa guru mata pelajaran lain merasa mata pelajarannya tidak dianggap penting kemudian guru tersebut tidak mendapat dukungan untuk melaksanakan pembelajaran. Selain itu pola penilaian yang dilaksanakan saat ini juga masih terstandar, masih untuk menilai pengetahuan dan keterampilan, berbasis kertas dan pensil, atau berbasis komputer, tes tertulis, dan tes praktek. Tantangan masa depan selain pembelajaran juga harus mengarah pada upaya untuk pencapaian kompetensi 4C yang dibutuhkan seperti kemampuan berpikir kritis (*critical)*, mampu menyelesaikan masalah (*creative)*, berkolaborasi (*collaborative*), mampu berkomunikasi yang ditambah karakter (*communicative*), maka pola atau format penilaian kita juga harus dapat mengukur kompetensi ini. Care (2018) di dalam bukunya yang berjudul *assessment and teaching of 21st century skills* menyatakan bahwa pengenalan kurikulum abad ke-21 memerlukan pengetahuan dan pemahaman tentang bagaimana kompetensi ini diterjemahkan ke dalam rincian tentang apa yang peserta didik perlu pelajari dan ketahui, bagaimana melakukannya, dan apa yang guru perlu ajarkan dan bagaimana cara menilainya. Mengingat tujuan utama dari penilaian adalah sebagai justifikasi untuk meningkatkan hasil pendidikan, informasi yang diperoleh dari peserta didik sebagai hasil penilaian harus diselaraskan dengan tujuan penerapannya.

Dari penjelasan ini dan jika kita mempelajari lebih dalam buku yang ditulis Care (2018) beserta timnya, kita akan mempelajari bagaimana kompleks-nya menilai kompetensi 4C abad ke-21, namun demikian upaya untuk membuat format penilaian yang mampu mengukur kemampuan ini harus dilakukan karena merupakan kebutuhan generasi dan kehidupan masa depan kita, dari sini kita dapat mengetahui apakah benar proses pembelajaran yang kita lakukan sudah mengarah ke pencapaian kompetensi-kompetensi tersebut.

Simpulan dan Rekomendasi

Merujuk pada hasil penelitian dan pembahasan yang dapat dirumuskan dalam merdeka belajar, maka kurikulum merdeka kelajar dapat bermakna:

1. Satuan pendidikan yang berdaya untuk mengembangkan inovasi dalam pengelolaan satuan pendidikan, khusunya dalam pembelajaran.
2. Guru berdaya untuk mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan satuan pendidikan dan peserta didik.
3. Peserta didik berdaya untuk belajar dengan caranya sendiri.
4. Orangtua berdaya untuk membantu dan mendampingi anak-anaknya dalam belajar.

Upaya untuk mendukung satuan pendidikan, peserta didik, guru dan orangtua berdaya meliputi 3 (tiga) poin pembahasan sebelumnya, ialah mengubah arsitektur pendidikan/satuan pendidikan menjadi desain modular, memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik yang berbeda dan menciptakan sistem penilaian berbasis kompetensi dan dilaksanakan dengan berbagai strategi sehingga mampu mengukur kompetensi yang dibutuhkan dan memberikan umpan balik bagi perbaikan pembelajaran, serta membuka

kesempatan untuk keterlibatan orangtua dalam keberhasilan pembelajaran.

Menurut saya pemikiran ini dapat kita jadikan salah satu rasional untuk menggambarkan keterkaitan antara berbagai seri kebijakan merdeka belajar. Tidak cukup mengintervensi dengan mengubah strategi asesmen nasional atau menyederhanakan desain kurikulum, pembelajaran dan assesmen, pemerintah juga perlu memiliki program khusus untuk mengintervensi satuan pendidikan secara menyeluruh untuk mendapatkan model perubahan tatanan arsitektur pendidikan/satuan pendidikan menjadi desain yang modular, agar kemudian dalam model arsitektur ini satuan pendidikan dapat melakukan inovasi untuk merencanakan program yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks wilayah satuan pendidikan, di lain sisi guru dan peserta didik memiliki ruang yang leluasa untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta komunitas yang selama ini berada di luar pemerintah dan satuan pendidikan dapat memiliki akses untuk berkontribusi. Karena sebagaimana makna merdeka belajar yang sebelumnya penulis tawarkan, yaitu berdaya, untuk memiliki dan mempertahankan keberdayaan ini bukan pekerjaan yang mudah, cepat atau instan atau pekerjaan satu pihak saja, namun perlu keterlibatan dari seluruh pemangku kepentingan.

Jika yang dianggap kendala dalam implementasi kurikulum 2013 adalah kebijakan, seperti yang selama ini banyak dikeluhkan ialah terlalu banyak standar yang harus diikuti dan atau pola penilaian yang sulit, akreditasi satuan pendidikan yang sangat berorientasi pada dokumen dan lain sebagainya. Ketika kebijakan telah disederhanakan, pemerintah kemudian menyediakan berbagai pilihan untuk mendukung atau membantu satuan pendidikan, guru, peserta didik, dan orangtua untuk melaksanakan pembelajaran termasuk penilaian, apakah satuan pendidikan, guru, peserta didik dan, orangtua siap dan mampu memanfaatkan kesempatan ini untuk memanfaatkan dukungan tersebut? Menurut saya proses ini merupakan satu proses yang baik yang harus kita hadapi dan lalui bersama, karena mutlak diperlukan untuk generasi dan kehidupan kita di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Christensen, C. M., Horn, M. B., & Johnson, C. W. (2008). How Disruptive Innovation Will Change the Way We Learn. *Education Week*, *27*(39), 25-36.

Griffin, P., Wilson, M., & Care, E. (Eds.). (2018). *Assessment and Teaching of 21st Century Skills: Research and Applications*. Springer International Publishing.

Puskur. (2019). *Laporan Evaluasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories an Educational Perspective*. Pearson Education, Inc.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 3, No. 1, Januari 2022 (18-25)

SOSIALISASI MASJID RAMAH ANAK DINAS PEMBERDAYAAN PEREMPUAN DAN PERLINDUNGAN ANAK KOTA BANJARMASIN

Agus Salim[1]
[1]Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat
agus.salim@ulm.ac.id

Abstract

The educational technology study program faculty of teachers and training universitas lambung mangkurat intervened in integrated quality human resource development management/improvement of performance technology in the community service program socialization of Masjid Ramah Anak Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Banjarmasin City based on a partnership agreement program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. This partnership agreement program has been put to good use by both parties to be proactive in making positive contributions and establishing mutually beneficial partnerships. The socialization of Masjid Ramah Anak Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Banjarmasin City was preceded by analyzing the situation of actual, problematic, and appropriate needs to sort out the impact of community empowerment issues and the fulfillment of children's rights that would be adopted/completed in socialization activities. The data analysis technique uses the instruments of urgency, seriousness, and growth to determine the ranking of the sequence of problem-solving/impact of the issues raised/arising. The qualitative action research methodology refers to the fishbone framework diagram to test the validity of qualitative data and or extend participation. The implementation of Masjid Ramah Anak Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Banjarmasin City was carried out completely, was hampered, and found new things which were followed up with quality assurance or evaluation of the socialization at the end of the activity. Suggestions and recommendations for the socialization of Masjid Ramah Anak Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Banjarmasin City to target a wider target audience through the format of online and offline socialization activities. Dissemination through Uswah and Banjarmasin Post newspapers and documentation of photos of activities through social media/youtube/websites of Masjid Ramah Anak Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Banjarmasin City.

Keywords: *Educational Technology, Community Service Program Socialization, Human Resources Development/Management, Improvemnet Performance Technology..*

Abstrak

Program studi teknologi pendidikan FKIP ULM melakukan intervensi Manajemen Pengembangan SDM Mutu Terpadu/Peningkatan Teknologi Kinerja (HPT) dalam Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Sosialisasi Masjid Ramah Anak Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin berdasarkan kesepakatan kemitraan perjanjian kerjasama (PKS) program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MB-KM). PKS ini telah dimanfaatkan dengan baik oleh kedua belah pihak lembaga untuk proaktif dalam memberikan kontribusi yang positif dan menjalin kerjasama kemitraan yang saling menguntungkan. Sosialisasi Program Masjid Ramah Anak Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin di dahului dengan melakukan analisis situasi kebutuhan aktual, problematik, dan layak (APL) untuk memilah dampak isu-isu pemberdayaan masyarakat dan pemenuhan hak anak yang akan diangkat/dituntaskan dalam kegiatan sosialisasi. Teknik analisis data menggunakan instrumen urgency, seriousness, dan growth (USG) untuk menentukan peringkat runutan penyelesaian masalah/dampak isu yang diangkat/muncul. Metodologi penelitian kualitatif tindakan mengacu pada diagram kerangka kerja fishbone untuk melakukan uji keabsahan data kualitatif dan atau perpanjangan keikutsertaan. Pelaksanaan sosialisasi program masjid ramah anak berjalan dengan tuntas, terkendala, dan menemukan hal baru yang ditindaklanjuti dengan quality assurane atau evaluasi sosialisasi program masjid ramah anak di akhir kegiatan. Saran dan rekomendasi untuk

sosialisasi program tahunan Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin agar menargetkan khalayak sasaran yang lebih luas melalui format kegiatan sosialisasi secara daring dan luring. Desiminasi melalui surat kabar Uswah dan Banjarmasin Post dan dokumentasi foto-foto kegiatan melalui media sosial/youtube/laman web Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin.

Kata kunci: Teknologi Pendidikan, Sosialisasi Pengabdian Masyarakat, Manajemen Pengembangan SDM, Peningkatan Teknologi Kinerja.

.

Pendahuluan

Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan suatu media untuk menjembatani antara dunia pendidikan dengan lingkungan masyarakat, dimana Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Perguruan Tinggi Universitas Lambung Mangkurat (LPPM ULM) dihadapkan pada masalah bagaimana agar para civitas akademika mampu membawa kebermanfaatan di lingkungan masyarakat yang berkarakter dan berkearifan lokal lahan basah dalam memberikan pelayanan yang prima sehingga peta jalan (roadmap) pengabdian kepada masyarakat LPPM ULM menjadi terarah dan dapat digunakan sebagai acuan pelaksanaan pengabdian masyakat yang berkelanjutan, meningkatnya kuantitas, dan kualitas permintaan pengabdian masyarakat lembaga mitra, serta berlanjutnya dan terpublikasinya pengabdian masyarakat, terutama unggulan dalam lingkungan lahan basah (Mansur, H., & Utama, A. H., 2021).

Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan salah satu tri dharma perguruan tinggi yang menjadi jembatan bagi dunia pendidikan dengan lingkungan pemberdayaan masyarakat. Pengembangan sumber daya manusia melalui manajemen mutu terpadu merupakan salah satu bidang garapan program studi teknologi pendidikan melalui instruktur program sosialisasi/pelatihan (widyaswara). Program studi teknologi pendidikan FKIP ULM tidak hanya menjadi pelopor dalam pengembang teknologi pembelajaran (PTP), tetapi juga pelopor dalam pengembang teknologi kinerja/Human Performance Technology (Salim, A., & Utama, A. H., 2020).

Teknologi kinerja (HPT) merupakan suatu proses peningkatan kompetensi oleh manusia dan organisasi guna meningkatkan produktivitas dan efisiensi hasil kerja yang didasarkan pada pengembangan sistem yang sistemik dan sistematis. HPT mengunakan berbagai intervensi dari berbagai disiplin ilmu lain termasuk psikologi perilaku, Instructional System Design, pengembangan organisasi, dan manajemen sumber daya manusia. Ruang lingkup HPT menekankan pada suatu analisis situasi kebutuhan yang ketat dari tingkat sekarang dan yang diinginkan oleh peningkatan kinerja lembaga, mengidentifikasi penyebab kesenjangan kinerja lembaga, menawarkan berbagai intervensi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja lembaga, panduan proses manajemen perubahan manusia dengan perangkat teknologi, dan mengevaluasi hasilnya. Program studi teknologi pendidikan FKIP ULM melalui program pengabdian kepada masyarakat mandiri bekerjasama dengan lembaga mitra untuk menawarkan intervensi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja Lembaga Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin (Utama, A. H., 2021).

Kesepakatan intervensi antara program studi teknologi pendidikan FKIP ULM dengan Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin adalah melakukan sosialisasi program masjid ramah anak yang merupakan program tahunan lembaga mitra dengan visi: “Terwujudnya Kesejahteraan Mayarakat Yang Baiman Melalui Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak”, khususnya dalam realisasi program pemberdayaan masyarakat dan pemenuhan hak anak melalui sosialisasi program masjid ramah anak.

Tujuan sosialisasi program masjid ramah anak adalah sebagai berikut:

1. Intervensi Program Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin “Pemberdayaan Masyarakat

dan Pemenuhan Hak Anak Melalui Sosialisasi Program Masjid Ramah Anak".

2. Realisasi Program Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Peningkatan Teknologi Kinerja (HPT) Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM

Manfaat sosialisasi program masjid ramah anak adalah sebagai berikut:

1. Terselenggaranya Sosialisasi Program Masjid Ramah Anak Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin Melalui Intervensi Manajemen Pengembangan SDM Mutu Terpadu.
2. Terlaksananya Roadmap Program Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Peningkatan Teknologi Kinerja (HPT) Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM dan Terlaksananya Rentrsa Abdimas LPPM ULM 2020 Berlanjutnya Kemitraan ULM dengan Masyarakat, Institusi Pemerintah, dan Lembaga Swasta.

Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin memiliki visi: "Terwujudnya Kesejahteraan Mayarakat Yang Baiman Melalui Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak" dengan misi-misi sebagai berikut:

1. Memperbaiki Kualitas Hidup Perempuan dan Anak dalam Berbagai Bidang;
2. Memajukan Tingkat Keterlibatan Perempuan dalam Proses Politik dan Jabatan Politik;
3. Mengupayakan Penghapusan Segala Bentuk Kekerasan Terhadap Perempuan dan Anak;
4. Mengupayakan Keadilan Ekonomi Bagi Perempuan;
5. Mengupayakan Penghapusan Perdagangan Orang (Perempuan dan Anak);
6. Mengupayakan Partisipasi Masyarakat dalam Pemberdayaan dan Perlindungan Perempuan dan Anak;
7. Memperkuat Kelembagaan Badan Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Dalam Pengarusutamaan Gender;
8. Mengupayakan Partisipasi Masyarakat dalam Pemenuhan Hak Anak.

Komitmen Universitas Lambung Mangkurat (ULM) khususnya lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat (LPPM) dalam mengembangkan potensi masyarakat baik dalam dunia pendidikan maupun bidang lainnya berkaitan dengan perluasan mandat yang sedang dikembangkan ULM sebgai universitas tertua di pulau Kalimantan sangatlah tinggi. hal ini dapat dilihat dengan dibentuknya pusat-pusat kajian yang memiliki fokus pada masing-masing bidang. Semua pusat kajian didukung sumberdaya manusia yang memadai dan pendanaan operasional bersumber pada dana Mandiri/Daftar Isian Penggunaan Anggaran (DIPA) LPPM ULM. Hal ini menunjukan ULM sangat responsif terhadap isu-isu lingkungan dan pemberdayaan masyarakat, utamanya dalam penelitian ini adalah pemberdayaan masyarakat dan pemenuhan hak anak melalui sosialisasi program masjid ramah anak. Tim peneliti/pengabdian masyarakat program studi teknologi pendidikan FKIP ULM melihat peluang untuk masuk dan meneliti kinerja Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin setelah terjalin kemitraan perjanjian kerjasama (PKS) program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MB-KM). Perihal ini dimanfaatkan dengan baik oleh kedua belah pihak lembaga mitra untuk proaktif memberikan kontribusi yang positif antar kedua lembaga mitra (Utama, A. H., 2021).

Metode Penelitian

Berdasarkan analisis situasi dan kondisi yang dihadapi oleh lembaga mitra, beberapa alternatif solusi yang dapat ditawarkan adalah sebagai berikut:

1. Melaksanakan Sosialisasi Program Masjid Ramah Anak Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin Melalui Manajemen Pengembangan SDM Mutu Terpadu.
2. Mengupayakan Partisipasi Masyarakat Melalui Forum Komunikasi Pengurus Dewan Masjid Indonesia (DMI) Wilayah Kota Banjarmasin dalam Pemenuhan Hak Anak Mendukung Program Masjid Ramah Anak.

Langkah selanjutnya adalah menganalisis dampak isu seperti terlihat dalam tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Keterkaitan Isu dengan Kedudukan dan Peran HPT

No	Identifikasi Isu/Masalah	Keterkaitan Masalah dengan Kedudukan dan Peran PTP
1	Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak	Manajemen SDM Mutu Terpadu
2	Pengurus Dewan Masjid Indonesia (DMI) Wilayah Kota Banjarmasin	Pengembangan SDM
3	Masjid Ramah Anak	Sosialisasi Program
4	Masyarakat Umum	Desiminasi Program

Dengan melihat hasil analisis pada tabel 1, dapat disimpulkan bahwa keempat isu yang diangkat memiliki keterkaitan terhadap peran pengembang teknologi kinerja (HPT) dalam hal kaitannya manajemen pengembangan sumber daya manusia melalui sosialisasi program masjid ramah anak yang diselenggarakan oleh Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin. Selanjutnay analisis dampak isu tersebut akan dianalisis menggunakan metode APL (Aktual, Problematik, dan Layak). Aktual artinya benar-benar terjadi dan sedang hangat dibicarakan dalam masyarakat. Problematik artinya isu yang memiliki dimensi masalah yang kompleks, sehingga perlu dicarikan segera solusinya. Layak artinya isu yang masuk akal dan realistis serta relevan untuk dimunculkan inisiatif pemecahan masalahnya. Hasil identifikasi analisis dampak isu tersebut kemudian di jabarkan pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Analisis Kebutuhan APL

No	Dampak Isu	Kriteria			Keterangan
		A	P	L	
1	Manajemen SDM Mutu Terpadu	√	√	√	Memenuhi syarat
2	Pengembangan SDM	√	√	√	Memenuhi syarat
3	Masjid Ramah Anak	√	√	√	Memenuhi syarat
4	Masyarakat Umum	√	-	√	Tidak Memenuhi syarat

Keterangan:
Aktual = A
Problematik = P
Layak = L
√ = Ada
− = Tidak ada

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisa dampak keterkaitan isu dengan kedudukan dan peran HPT pada tabel 1, serta Analisa kebutuhan APL data pada tabel 2, terlihat bahwa dari ke-4 isu yang dianalisis, terdapat 1 isu yang tidak memenuhi syarat yaitu isu terkait desiminasi program masjid ramah anak kepada masyarakat umum. Unsur yang tidak terpenuhi tersebut berdasarkan analisis situasi kebutuhan tim peneliti/pengabdian masyarakat dikategorikan kedalam problematik yang artinya isu tersebut tidak memiliki dimensi masalah yang kompleks atau dengan kata lain komponen analisis dampak isu pada masyarakat umum tidak mempengaruhi komponen analisis APL lainnya karena masyarakat umum seyogyanya sangat setuju dengan adanya sosialisasi program masjid ramah anak.

Setelah selesai dengan analisis APL, diperoleh 3 isu yang akan dianalisis untuk menentukan isu mana yang akan dipakai dalam kegiatan aktualisasi sosialisasi program. Teknik analisis data yang digunakan yaitu USG (*Urgency*, *Seriousness*, dan *Growth*). Analisis USG merupakan instrument penelitian yang digunakan untuk menyusun urutan prioritas yang penting, serius, dan berkembang untuk diselesaikan.

1. *Urgency* artinya seberapa mendesak suatu isu harus dibahas, dianalisis, dan ditindaklanjuti.
2. *Seriousness*, bermakna seberapa serius suatu isu harus dibahas dikaitkan dengan akibat yang akan ditimbulkan.

3. *Growth*, yakni apakah masalah tersebut berkembang sedemikian rupa sehingga sulit untuk dicegah.

Dalam menggunakan teknik analisis USG perlu menentukan tingkat urgensi, keseriusan, dan perkembangan masalah, yang dapat dilakukan dengan memberikan skala penilaian likert 1-4 sebagai berikut:

1. Tidak *Urgent/Serious/Growth*,
2. Kurang *Urgent/Serious/Growth*,
3. Cukup *Urgent/Serious/Growth*,
4. Sangat *Urgent/Serious/Growth*.

Tabel 3. Teknik Analisis USG Terhadap Dampak Isu

No	Dampak Isu	Skor *USG*			Total Skor	Ranking
		U	***S***	***G***		
1	Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak	3	3	1	7	3
2	Pengurus Dewan Masjid Indonesia (DMI) Wilayah Kota Banjarmasin	3	3	1	7	2
3	Masjid Ramah Anak	4	4	2	10	1

Berdasarkan data hasil analisis USG seperti terlihat pada tabel 3, dapat disimpulkan bahwa isu/masalah perlu dilakukannya sosialisasi program masjid ramah anak terutama untuk membekali Pengurus Dewan Masjid Indonesia (DMI) Wilayah Kota Banjarmasin agar dapat mengimplementasikan program masjid ramah anak dan atau masjid yang terbuka untuk anak-anak bermain dan belajar di masjid-masjid Kota Banjarmasin. Hal ini terlihat dari skor analisis USG yang paling tinggi dengan nilai Urgency dan Serious adalah masjid-masjid di Kota Banjarmasin yang perlu di sosialisasikan dan penyegaran kembali program masjid ramah anak (Utama, A. H., & Salim, A., 2021).

Langkah berikutnya setelah ditentukan tiga isu terpilih yaitu mencari akar permasalahan dari ketiga isu tersebut berdasarkan ranking prioritas. Untuk mencari akar permasalahan tersebut tim peneliti/pengabdian masyarakat menggunakan kerangka kerja diagram *The Cause and Effect* (C & E) atau biasa disebut dengan Fishbone Diagram. Pemilihan fishbone diagram selain untuk mencari akar permasalahan dan penyebab dari suatu isu/masalah, juga dapat membantu secara visual sumber penyebab masalah berdasarkan hubungan sebab-akibat (Coccia, M., 2018).

Analisis kerangka kerja menggunakan fishbone diagram menunjukkan beberapa akar permasalahan yang menjadi penyebab munculnya isu-isu yang diangkat. Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak mempunyai program tahunan pelaksanaan suatu kegiatan/program kebijakan untuk mewujudkan kesejahteraan mayarakat yang baiman melalui pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak, diantaranya mengupayakan partisipasi masyarakat melalui forum komunikasi Pengurus Dewan Masjid Indonesia (DMI) Wilayah Kota Banjarmasin dalam Pemenuhan Hak Anak Mendukung Program Masjid Ramah Anak (Gambar 1).

Evaluasi sosialisasi program masjid ramah anak dilakukan dengan teknik *Quality Assurance* yang dilakukan oleh anggota peneliti sebagai widyaswara untuk memastikan keberhasilan sosialisasi program masjid ramah anak Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin. Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi pelaksanaan sosialisasi program masjid ramah anak ditemukan beberapa temuan, kendala, dan ketuntasan program seperti terangkum dalam tabel 4 berikut (Utama, A. H., Mansur, H., Rini, S., & Satrio, A., 2021):

Tabel 4. Evaluasi Sosialisasi Program Masjid Ramah Anak

No	*Quality Assurance*	Tindak Lanjut
1	**Temuan:** Peserta pelatihan adalah orang-orang/rekan kerja/kolega Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin	Saran dan rekomendasi untuk sosialisasi program tahunan Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin agar menargetkan khalayak sasaran yang lebih luas, misal: sosialisasi secara daring dan luring
2	**Kendala:** Peserta pelatihan dihadiri oleh Remaja Islam Masjid dan Orang Tua	Desiminasi melalui media sosial Instagram dan Youtube, serta surat kabar Uswah dan Banjarmasin Post, karena target khalayak kurang tepat sasaran; tidak dihadiri oleh panitia pengurus dewan masjid Indonesia (DMI) dan Anak-Anak
3	**Tuntas**: Peserta pelatihan dihadiri oleh Pengurus Dewan Masjid Indonesia (DMI), orang-orang Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin, Orang Tua, dan Anak-Anak	Desiminasi melalui surat kabar Uswah dan Banjarmasin Post Dokumentasi Foto-Foto Media Sosial/Laman Web Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin

Gambar 1. Kerangka Kerja Analisis Fishbone

Tabel 5. Pelaksanaan Sosialisasi Program Masjid Ramah Anak

No	Peran/Kegiatan	Tempat	Khalayak Sasaran	Target Khalayak
1	Ketua Peneliti: Dr. Agus Salim, S.Ag., M.M.Pd 24 – 27 Mei 2021 Narasumber	Ruang Aula Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin	Masyarakat Umum	Dihadiri oleh 100 Peserta Orang Tua
		Masjid At-Taqwa Km 4.5 Kec. Banjarmasin Timur	Pengurus Dewan Masjid Indonesia (DMI)	Dihadiri oleh 30 Peserta Jama'ah Masjid At-Taqwa
		Masjid Jami Sei Jingah Kec. Banjarmasin Utara	Pengurus Dewan Masjid Indonesia (DMI)	Dihadiri oleh 40 Peserta Jama'ah Masjid Jami Sei Jingah
		Masjid Mujahiddin Belitung Laut Kec. Banjarmasin Barat	Pengurus Dewan Masjid Indonesia (DMI)	Dihadiri oleh 25 Peserta Jama'ah Masjid Mujahiddin
2	Anggota Peneliti Agus Hadi Utama, M.Pd 24 Mei 2021 Widyaswara	Ruang Aula Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin	Masyarakat Umum	Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi
3	Temuan/Kendala/Tuntas	Ruang Aula Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin	Temuan: Peserta pelatihan adalah orang-orang/rekan kerja/kolega Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin	
		Masjid At-Taqwa Banjarmasin Timur	Tuntas: Peserta pelatihan dihadiri oleh Pengurus Dewan Masjid Indonesia (DMI), Orang Tua, dan Anak-Anak	
		Masjid Jami Sei Jingah	Tuntas: Peserta pelatihan dihadiri oleh Pengurus Dewan Masjid Indonesia (DMI), orang-orang Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin, Orang Tua, dan Anak-Anak	
		Masjid Mujahiddin Belitung Laut	Kendala: Peserta pelatihan dihadiri oleh Remaja Islam Masjid dan Orang Tua	

Simpulan

Program studi teknologi pendidikan FKIP ULM melakukan intervensi Manajemen Pengembangan SDM Mutu Terpadu/Peningkatan Teknologi Kinerja (HPT) dalam Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Sosialisasi Masjid Ramah Anak Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin berdasarkan kesepakatan kemitraan perjanjian kerjasama (PKS) program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MB-KM). PKS ini telah dimanfaatkan dengan baik oleh kedua belah pihak lembaga untuk proaktif dalam memberikan kontribusi yang positif dan menjalin kerjasama kemitraan yang saling menguntungkan. Sosialisasi Program Masjid Ramah Anak Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin di dahului dengan melakukan analisis situasi kebutuhan aktual, problematik, dan layak (APL) untuk memilah dampak isu-isu pemberdayaan masyarakat dan pemenuhan hak anak yang akan diangkat/dituntaskan dalam kegiatan sosialisasi. Teknik analisis data menggunakan instrumen urgency, seriousness, dan growth (USG) untuk menentukan peringkat runutan penyelesaian masalah/dampak isu yang sedang diangkat/dituntaskan. Metodologi penelitian kualitatif tindakan mengacu pada diagram kerangka kerja fisbone untuk melakukan uji keabsahan data kualitatif dan atau perpanjangan keikutsertaan.

Pelaksanaan sosialisasi program masjid ramah anak berjalan dengan tuntas, terkendala, dan menemukan hal-hal baru yang ditindaklanjuti dengan quality assurane atau evaluasi sosialisasi program masjid ramah anak di akhir kegiatan. Saran dan rekomendasi untuk sosialisasi program tahunan Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin agar menargetkan khalayak sasaran yang lebih luas melalui format kegiatan sosialisasi secara daring dan luring. Desiminasi melalui surat kabar Uswah dan Banjarmasin Post dan dokumentasi foto-foto kegiatan melalui media sosial/youtube/laman web Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin.

DAFTAR PUSTAKA

Coccia, M. (2018). The Fishbone diagram to identify, systematize and analyze the sources of general purpose Technologies. *Journal of Social and Administrative Sciences*, *4*(4), 291-303.

Mansur, H., & Utama, A. H. (2021). The Evaluation of Appropriate Selection Learning Media at Junior High School. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, *3*(1), 17. https://doi.org/10.32585/ijimm.v3i1.1401.

Salim, A., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin. *Penelitian Tindakan dan Pendidikan*, *6*(2), 71–78. https://rumahjurnal.net/ptp/article/download/886/561.

Utama, A. H. (2021). Model Desain Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3).

Utama, A. H. (2021). The Implementation Curriculum 13 (K-13) in Teacher's Ability to Develop Learning Media at Distance Learning. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 3(2), 56-65.

Utama, A. H., & Salim, A. (2021). Program Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(2), 73-82.

Utama, A. H., Mansur, H., Rini, S., & Satrio, A. (2021). Pelatihan E-learning Google Classroom Bagi Kelompok Kerja Kepala Sekolah Dasar (K3SD) Kecamatan Banjarmasin Utara. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 415-424.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 3, No. 1, Januari 2022 (26-35)

DESAIN PEMBELAJARAN PEDATI UNTUK MENGEMBANGKAN METODE PEMBELAJARAN DARING ASINKRON SELAMA MASA PANDEMI COVID-19

Agus Hadi Utama[1]
[1]Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat
agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

The Covid-19 pandemic resulted in the implementation of learning switching from face-to-face to virtual face-to-face or asynchronously online. Asynchronous online learning requires both teachers and students to adopt distance learning independently and collaboratively. However, one of the independent and collaborative learning strategies is to apply PEDATI learning design to develop asynchronous online learning methods. This study aims to describe the application of PEDATI learning design to develop asynchronous online learning methods in Banjarmasin elementary schools. The subjects of this study were teachers and students who developed asynchronous online learning methods in elementary schools in Central Banjarmasin Subdistrict, while the object of this study was how to apply PEDATI learning design into asynchronous online learning methods during the Covid-19 pandemic. The research method used is descriptive qualitative with the technique of collecting primary data sources is observation and interview and the secondary data source is literature study. The validity of the data source used triangulation techniques and extension of informant participation. Data analysis techniques use Spradley's interwoven analysis model. The results showed a positive response from participation extension program judging by the effectiveness of question-and-answer sessions between instructors and trainees in the "very satisfied" category, as well as Google Classroom virtual classroom content that has implemented PEDATI learning design in the "fair" category.

Keywords: *PEDATI Learning Design, Asynchronous Online Learning Method, Distance Learning, The Covid-19 Pandemic.*

Abstrak

Pandemi Covid-19 mengakibatkan pelaksanaan pembelajaran beralih dari tatap muka menjadi tatap maya dan atau secara daring asinkron. Pembelajaran daring asinkronus menunut baik guru dan siswa untuk dapat beradaptasi dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara mandiri dan kolaboratif. Bagaimanapun, salah satu strategi pembelajaran yang mandiri dan kolaboratif adalah dengan penerapan desain pembelajaran PEDATI untuk mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan desain pembelajaran PEDATI untuk mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron di sekolah dasar (SD) Kota Banjarmasin. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa yang mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron di sekolah dasar (SD) Kecamatan Banjarmasin Tengah, sedangkan objek penelitian ini adalah bagaimana penerapan desain pembelajaran PEDATI kedalam metode pembelajaran daring asinkron selama masa pandemi Covid-19. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan sumber data primer adalah observasi dan wawancara dan sumber data sekunder adalah studi pustaka. Uji keabsahan data dengan Teknik triangulasi sumber data dan perpanjangan keikutsertaan informan. Teknik analisis data menggunakan model analisis jalinan Spradley. Hasil penelitian menunjukkan respon yang positif dari Lembaga mitra untuk mengikuti program perpanjangan keikutsertaan dilihat dari keefektifan sesi tanya jawab antara instruktur dan peserta pelatihan dengan kategori "sangat puas", serta konten ruang kelas maya Google Classroom yang sudah menerapkan desain pembelajaran PEDATI dalam kategori "layak".

Kata kunci: Desain Pembelajaran PEDATI, Metode Pembelajaran Daring Asinkron, Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), Pandemi Covid-19.

Pendahuluan

Pengabdian Kepada Masyarakat pada Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM merupakan suatu media untuk menjembatani dunia pendidikan dengan lingkungan masyarakat maupun stakeholder tenaga pendidik dan kependidikan, dimana Perguruan Tinggi dihadapkan pada masalah bagaimana agar para tenaga pendidik dan kependidikan mampu menghadapi tantangan lebih jauh ke depan di era disrupsi industri 4.0 dan juga di masa-masa disrupsi pandemi global Covid-19. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh tim Pengabdian Masyarakat Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM, terungkap bahwa banyak guru dan siswa yang jarang menggunakan strategi dan atau metode pembelajaran daring yang mandiri dan kolaboratif. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan para guru untuk mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron yang mandiri dan kolaboratif di masa pandemi Covid-19. Selain permasalahan tersebut adalah masalah pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dialami oleh siswa terkait bagaimana menciptakan situasi kondusif untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif dirumah (Rafiudin et al., 2021). Metode pembelajaran daring asinkron telah menjadi komponen wajib dari semua institusi pendidikan seperti sekolah-sekolah, perguruan tinggi, dan lembaga pendidikan dan pelatihan lainnya baik di dalam negeri maupun di luar negeri karena krisis global pandemi Covid-19. Situasi menyulitkan ini telah terjadi dan membalik proses pembelajaran yang dulunya tatap muka menjadi tatap maya/daring baik secara sinkronus menggunakan beragam aplikasi live virtual/video conference dan asinkronus menggunakan platform e-learning/learning management system. Kebijakan pemerintah Indonesia akibat pandemi Covid-19 terhadap dunia pendidikan dan pelaksanaan pembelajaran adalah dengan menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh menuntut guru dan siswa agar dapat berkolaborasi dan belajar secara mandiri dalam mengembangkan metode dan desain pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi dalam proses belajar dan mengajar (Mansur & Utama, 2021).

Djamarah dan Zain (2010) menyebutkan bahwa kedudukan metode adalah sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai sebuah strategi pengajaran, dan juga sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Husnaeni (2018), metode pembelajaran adalah model pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara unik oleh guru di dalam kelas. Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara penyajian pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa baik secara individu maupun secara berkelompok agar materi pembelajaran dapat diterima oleh siswa dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran asinkronus adalah pembelajaran yang berpusat kepada siswa atau dengan kata lain belajar mandiri secara kolaboratif. Metode pembelajaran daring asinkron dapat dilakukan melalui tatap maya/video conference, diskusi online/live virtual-streaming, komunikasi menggunakan chat forum diskusi, memposting-mengunggah-mendownload-streaming materi presentasi di forum diskusi, membaca artikel, dan mengakses berbagai bentuk media dan sumber belajar yang tepat. Metode pembelajaran daring asinkron menuntut guru dan siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif dalam suatu platform e-learning/learning management system (Salim & Utama, 2020).

Menurut Dick and Carey (2005) mendefinisikan desain pembelajaran adalah mencakup seluruh proses yang dilaksanakan pada pendekatan sistem yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Sedangkan menurut Seels and Richey (1994) desain pembelajaran adalah prosedur yang terorganisasi yang meliputi langkah-langkah penganalisaan, perancangan, pengembangan, pengaplikasian, dan penilaian. Berdasarkan dua pendapat di atas maka desain pembelajaran adalah prosedur kerja yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang bertujuan agar pembelajaran daring asinkron dapat dilaksanakan dengan baik dan benar.

Pemilihan metode dan desain pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor pendukung bagi guru dan siswa untuk dapat menanggapi setiap materi pembelajaran yang diberikan secara daring asinkronus

menggunakan platform e-learning/learning management system. Istilah desain pembelajaran merujuk pada seperangkat kegiatan merancang dan mengembangkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran tersebut. Pengetahuan dan kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran daring akan mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dalam hal ini, bagaimana guru mengembangkan pembelajaran daring akan mencerminkan tindakannya dalam pembelajaran jarak jauh, dan atau sebaliknya apa yang dilakukan guru dalam pembelajaran daring adalah cerminan dari rancangan pembelajaran jarak jauhnya. Dengan demikian, keberhasilan guru dalam mengembangkan pembelajaran daring akan mencerminkan keberhasilannya dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19 (Jultri, 2020).

Pada masa pandemi Covid-19 berbagai desain pembelajaran digunakan oleh guru guna untuk mempermudah siswa dalam mencerna materi pembelajaran secara daring asinkron atau dengan kata lain belajar secara mandiri dan kolaboratif. Tanpa adanya penerapan desain pembelajaran yang mandiri dan kolaboratif, maka siswa akan merasa susah untuk mencerna materi pembelajaran secara mandiri; apalagi tidak didukung dengan penyampaian materi secara kolaboratif baik antar siswa kepada siswa, siswa kepada guru, dan guru kepada siswa. Untuk mengatasi hal tersebut guru harus mampu mengembangkan desain pembelajaran yang mandiri dan kolaboratif. Desain pembelajaran adalah prosedur yang digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat dilaksanakan dengan baik. Desain pembelajaran juga digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Salah satu desain pembelajaran yang mandiri dan kolaboratif dan cocok untuk pembelajaran daring/PJJ adalah penerapan desain PEDATI (Aminah, 2018).

Desain pembelajaran PEDATI merupakan salah satu desain pembelajaran yang merancang prosedur kerja yang sistematis, logis, serta memiliki unsur-unsur yang saling berhubungan. Desain ini merancang sistem pembelajaran daring/PJJ mulai dari merumuskan capaian pembelajaran, memetakan dan mengorganisasikan materi pembelajaran, memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran daring apakah itu sinkron maupun asinkron, dan merancang aktivitas pembelajaran daring sinkron dan asinkron (Chaeruman et al., 2020). Metode pembelajaran daring asinkron merupakan salah satu sistem pembelajaran yang mewajibkan guru dan siswa untuk ke kelas maya melalui platform e-learning/learning management system. Aktivitas pembelajaran daring asinkron dibedakan menjadi dua jenis yaitu, asinkron mandiri dan asinkron kolaboratif. Asinkron mandiri merupakan aktivitas belajar yang terjadi secara daring dan siswa lebih cenderung untuk belajar secara mandiri. Aktivitas pembelajaran mandiri lebih terfokus kepada siswa (*students-center*). Siswa dituntut untuk dapat memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dalam kegiatan pembelajarannya. Sedangkan, asinkron kolaboratif merupakan aktivitas belajar yang terjadi secara daring dan melibatkan berbagai media dan sumber belajar yang tepat dan dikemas dalam platform *e-learning/learning management system* (Utama, A. H., Mansur, H., Rini, S., & Satrio, A., 2021).

Desain pembelajaran PEDATI menyediakan berbagai metode pembelajaran daring asinkron mandiri dan kolaboratif. Menurut Uwes Anis Chaeruman (2017: 17) PEDATI adalah kependekan dari **PE**lajari – **DA**lami – **T**erapkan dan evaluas**I**, yang pada umumnya merupakan siklus alur pembelajaran yang ditawarkan dalam sistem pembelajaran blended. Desain pembelajaran PEDATI secara umum sama dengan desain sistem pembelajaran blended. PEDATI sebagai desain pembelajaran menggambarkan suatu prosedur kerja yang sistematis dan logis, serta memiliki komponen yang jelas dan saling berhubungan. Desain pembelajaran PEDATI belum cukup populer di kalangan praktisi pendidikan, dibandingkan dengan desain sistem pembelajaran blended, khususnya di sekolah dasar (SD) Kota Banjarmasin pada masa PPKM Level 4 akibat pandemi Covid-19 (Utama, A. H., 2021). Oleh sebab itu sosialisasi desain pembelajaran PEDATI di tingkat sekolah dasar harus dilakukan dengan mengadakan pelatihan mengembangkan

metode pembelajaran daring asinkron selama masa pandemi Covid-19.

Berdasarkan analisis situasi dan kondisi dapat diidentifikasikan beberapa permasalahan mitra sekolah dasar Kota Banjarmasin yang dihadapi, adalah sebagai berikut:

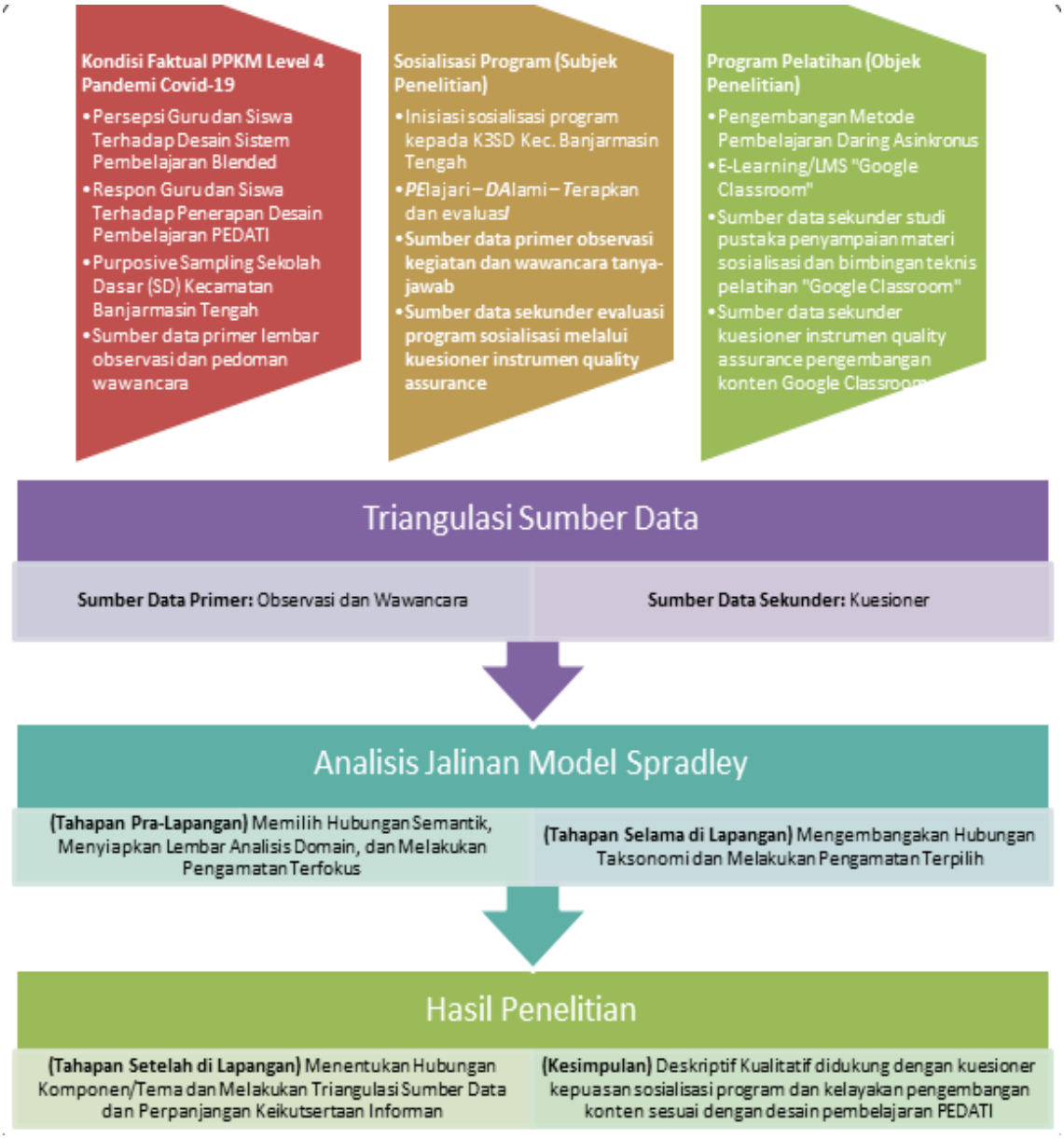
1. Teridentifikasinya kondisi faktual persepsi guru dan siswa terhadap penerapan desain sistem pembelajaran blended selama masa pandemi Covid-19.
2. Mengadakan sosialisasi desain pembelajaran PEDATI bagi guru di sekolah dasar (SD) Kota Banjarmasin.
3. Mengadakan pelatihan pengembangan metode pembelajaran daring asinkron dengan penerapan desain pembelajaran PEDATI dari instruktur ke guru dan dari guru ke siswa di sekolah dasar (SD) Kota Banjarmasin.
4. Teridentifikasinya respon guru dan siswa terhadap penerapan desain pembelajaran PEDATI dalam mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron selama masa pandemi Covid-19.

Metode Penelitian

Berdasarkan analisis situasi dan kondisi yang dihadapi oleh mitra sekolah dasar Kota Banjarmasin, beberapa alternatif solusi yang dapat ditawarkan adalah sebagai berikut:

1. Ketua peneliti melakukan inisiasi program sosialisasi desain pembelajaran PEDATI untuk mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron selama masa pandemi Covid-19 kepada Ketua Kelompok Kerja Kepala Sekolah Dasar (K3SD) Kecamatan Banjarmasin Tengah Bapak M. Noor, M.Pd untuk mengkoordinir peserta program sosialisasi, menyiapkan alat kerja, menentukan waktu, dan tempat program sosialisasi.
2. Ketua peneliti dan anggota peneliti menyiapkan materi program sosialisasi, bahan pelatihan, dan instrumen quality assurance untuk evaluasi program.
3. Ketua peneliti dan anggota peneliti melakukan sosialisasi program sekaligus melakukan pengumpulan sumber data primer melalui observasi kegiatan sosialisasi dan wawancara tanya-jawab selama kegiatan sosialisasi berlangsung. Sumber data sekunder adalah studi pustaka terhadap materi sosialisasi dan pelatihan yang disampaikan oleh instruktur dan bimbingan teknis kegiatan sosialisasi program terkait materi penerapan desain pembelajaran PEDATI untuk mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron yang mandiri dan kolaboratif.
4. Uji keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi sumber data primer dan sumber data sekunder serta perpanjangan keikutsertaan informan melalui instrument quality assurance berupa kuesioner evaluasi program sosialisasi (Utama, A. H., 2021)
5. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa untuk mengetahui persepsi guru dan siswa terhadap desain sistem pembelajaran blended dan respon guru dan siswa terhadap penerapan desain pembelajaran PEDATI di sekolah dasar (SD) Kota banjarmasin, dengan mengambil sampel secara purposive di sekolah dasar (SD) Kecamatan Banjarmasin Tengah. Objek penelitian ini adalah bagaimana penerapan desain pembelajaran PEDATI untuk mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron selama masa pandemi Covid-19.
6. Teknik analisis data menggunakan model analisis jalinan Spradley, yang dapat dideskripsikan ke dalam gambar 1 sebagai berikut (Spradley et al., 1980):

Gambar 1. Teknik Analisis Data Kualitatif Model Jalinan Spradley



Gambar 2. Kerangka Kerja Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan desain pembelajaran PEDATI untuk mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron di sekolah dasar (SD) Kecamatan Banjarmasin Tengah. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif-kualitatif, sehingga gambaran umum kerangka kerja kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat ini dapat dideskripsikan ke dalam gambar 2 diatas.

Hasil dan Pembahasan

Proses Pembelajaran merupakan proses penyampaian informasi dan pengalaman belajar siswa untuk menambah pengetahuan dan kemampuan siswa. Pembelajaran daring atau online learning merupakan salah satu model pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang telah lama dilaksanakan sejak pertengahan tahun 1960-an di Universitas terbuka Amerika Serikat dan Inggris. Pada masa pandemi Covid-19 penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh merupakan suatu kewajiban bagi setiap instansi dan jenjang pendidikan formal di Indonesia. Pada tingkat jenjang pendidikan sekolah dasar (SD), guru dan siswa dituntut agar proses pembelajaran tetap dapat dilaksanakan dengan cara menerapkan pembelajaran jarak jauh dan atau belajar dari rumah secara mandiri dan kolaboratif. Pembelajaran jarak jauh pada masa kini tidak terlepas dari penggunaan teknologi internet, sehingga PJJ juga dapat diartikan sebagai pembelajaran daring atau online learning pada masa kini dan biasanya mempunyai desain sistem pembelajaran blended sinkronus dan sinkronus. Kalk dan Cennamo (2005), menjelaskan desain pembelajaran adalah upaya merencanakan sesuatu secara hati-hati sebelum melakukan pengembangan strategi atau metode pembelajaran.

Desain sistem pembelajaran blended sudah cukup familiar ketimbang desain pembelajaran PEDATI. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kegiatan sosialisasi program, ditemukan data bahwa persepsi guru dan siswa sekolah dasar (SD) di Kota Banjarmasin sangat jarang atau bahkan tidak pernah menerapkan desain sistem pembelajaran blended, kebanyakan guru dan siswa melaksanakan proses pembelajaran daring dilakukan dengan metode pemberian tugas melalui forum group diskusi, seperti pemanfaatan WhatsApp Group, Google Classroom, dan media sosial lainnya. Berdasarkan kondisi faktual ini, tim peneliti melakukan pengamatan terfokus terhadap metode pembelajaran daring asinkron melalui platform e-learning/learning management system berbasis Google Classroom. Desain pembelajaran PEDATI diperlukan sebagai kerangka acuan suatu metode dan atau prosedur kerja yang akan dijadikan sebagai panduan untuk mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron.

Desain pembelajaran PEDATI merupakan singkatan dari **PE**lajari, **DA**lami, **T**erapkan dan Evaluas**I**. Desain pembelajaran PEDATI, terdiri atas empat langkah utama, yaitu:

Merumuskan Capaian Pembelajaran: Capaian pembelajaran adalah pernyataan kinerja yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran daring asinkron. Rumusan capaian pembelajaran yang baik, sangat penting, karena capaian pembelajaran akan menjadi dasar dalam menentukan komponen sistem pembelajaran berikutnya, diantaranya adalah bagaimana: a) memilih, menentukan, dan mengorganisasikan materi b) memilih dan menentukan strategi dan metode pembelajaran, c) memilih dan menentukan penilaian/evaluasi hasil belajar, dan d) memonitor dan mengevaluasi keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Memetakan dan Mengorganisasikan Materi Pembelajaran: Pemetaan dan pengorganisasian materi pembelajaran adalah upaya menentukan dan mengelompokkan materi pembelajaran ke dalam pokok bahasan, sub-pokok bahasan, dan pokok-pokok materi sesuai dengan capaian dan atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Memilih dan Menentukan Aktivitas Pembelajaran: Menentukan aktivitas pembelajaran sinkronus dan atau asinkron. Dalam penelitian ini analisis data terfokus pada pengamatan pembelajaran daring asinkron dengan menggunakan platform Google Classroom. Langkah ini adalah upaya menentukan apakah capaian dan pokok atau sub-pokok bahasan tertentu akan dan dapat dicapai melalui metode pembelajaran daring asinkron. Untuk memilih dan menentukan metode pembelajaran daring asinkron diperlukan suatu kriteria tertentu yang telah disampaikan melalui sosialisasi program dan bimbingan teknis pelatihan. Oleh karena itu, dalam langkah ini disajikan kriteria-kriteria dalm memilih dan memasukkan materi dan atau bahan ajar yang relevan kedalam platform Google Classroom dan sesuai dengan capaian dan atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Merancang Aktivitas Pembelajaran: Aktivitas pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah aktivitas pembelajaran asinkron mandiri dan kolaboratif. Metode pembelajaran yang terjadi dalam situasi belajar mandiri secara daring disebut dengan metode asinkron mandiri. Dalam metode asinkron mandiri, siswa dapat menentukan waktu dan tempat untuk belajar sesuai dengan kondisi dan kecepatan belajarnya masing-masing. Aktivitas pembelajaran asinkron mandiri lebih terfokus kepada siswa. Siswa juga dituntut untuk dapat memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dalam kegiatan pembelajarannya. Sedangkan, asinkron kolaboratif merupakan aktivitas belajar yang terjadi secara daring dan melibatkan berbagai media dan sumber belajar yang tepat dan dikemas dalam platform Google Classroom.

Tim peneliti menemukan data selama kegiatan sosialisasi desain pembelajaran PEDATI berlangsung melalui observasi kegiatan dan wawancara tanya-jawab terkait penerapan desain pembelajaran PEDATI untuk mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron. Data yang terungkap adalah bahwa respon guru dan siswa terhadap sosialisasi materi desain pembelajaran PEDATI ini mendapatkan respon yang positif, dilihat dari keefektifan sesi tanya jawab yang mendalam antara instruktur pelatihan dengan guru sekolah dasar (SD) Kota Banjarmasin. Terlihat juga respon siswa di sekolah masing-masing, melalui hasil wawancara dengan beberapa guru selama kegiatan sosialisasi program berlangsung tentang pemanfaatan Google Classroom, menunjukkan data bahwa siswa-siswi di sekolahnya telah terbiasa mengerjakan tugas dan belajar dari apa yang telah diunggah/di share guru di platform Google Classroom.

Analisis data pengamatan terpilih dilakukan dengan cara mengadakan pelatihan pemanfaatan Google Classroom. Materi atau bahan ajar yang telah diunggah/di share oleh guru kedalam platform Google Classroom diberikan bimbingan teknis tentang pengembangan metode pembelajaran daring asinkron melalui optimalisasi fitur-fitur yang ada pada platform Google Classroom selama sesi program pelatihan. Berdasarkan hasil observasi kegiatan pelatihan, dan studi pustaka kelas maya platform Google Classroom guru sekolah dasar (SD) Kota Banjarmasin, terungkap beberapa fakta sebagai berikut: 1) Guru dan siswa memiliki forum diskusi WhatsApp Group untuk mempermudah penyampaian instruksi pembelajaran dan atau pemberian tugas yang mengarahkan kepada pembelajaran daring asinkron mandiri dan kolaboratif melalui platform Google Classroom. 2) Didalam platform kelas maya Google Classroom guru dan siswa memiliki kesepakatan capaian dan atau tujuan akhir pembelajaran yang terangkum dalam forum diskusi/kolom chat komentar Google Classroom. 3) Pengembangan metode pembelajaran daring asinkron dilihat dari beragamnya media pembelajaran digital yang disematkan ke dalam platform Google Classroom dan atau menyematkan hyperlink media dan sumber belajar yang tepat. 4) Pengembangan materi dan bahan ajar berupa media pembelajaran digital dan atau penyematan hyperlink media dan sumber belajar lainnya yang tepat berisi tentang bermacam opini, argumentasi, deskripsi, eksposisi, rekomendasi, dan fakta yang dikemas secara kolaboratif baik antara guru kepada siswa, siswa kepada guru, dan antar

siswa kepada siswa (Utama, A. H., & Salim, A., 2021).

Setelah materi dan bahan ajar berupa media pembelajaran digital dan hyperlink media dan sumber belajar lainnya yang tepat tersebut diunggah/di share ke dalam platform Google Classroom, maka guru dan siswa dapat merealisasikan desain pembelajaran PEDATI ini, yaitu sebagai berikut:

1. **PE**lajari: Pada tahap pelajari ini, guru menginstruksikan kepada siswa agar membaca materi yang sudah dibagikan. Setelah membaca materi tersebut, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi bermacam opini, argumentasi, deskripsi, eksposisi, rekomendasi, dan fakta yang dikemas secara kolaboratif sesuai dengan capaian dan atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan di dalam forum diskusi/kolom chat komentar Google Classroom.

2. **DA**lami: Pada tahap ini, guru menginstruksikan lagi kepada siswa agar kembali membaca dan mempelajari materi yang telah diberikan atau disebut juga dengan mendalami materi. Pada tahap mendalami ini, siswa dapat melakukan aktivitas baik secara mandiri dan kolaboratif melalui forum diskusi dan atau mengakses hyperlink media dan sumber belajar yang telah direkomendasikan oleh guru sebagai bahan pengayaan belajar siswa.

3. **T**erapkan: Pada tahap terapkan ini, guru menginstruksikan kepada siswa untuk mencoba menerapkan apa yang telah dipelajari dengan mengerjakan tugas di rumah berupa lembar portofolio dan atau membuat proyek pekerjaan rumah lainnya yang telah dirancang oleh guru seperti pada contoh yang disematkan di dalam platform Google Classroom. Pada tahap terapkan ini siswa melakukan aktivitas ini secara mandiri dan kolaboratif untuk mengakuisisi pengetahuan dan kemampuan yang telah didapat selama sesi forum diskusi.

4. Evaluas**I**: Pada tahap evaluasi ini, guru menginstruksikan kepada siswa untuk mencoba menerapkan apa yang telah dipelajari dengan metode pemberian tugas daring yang telah dikembangkan oleh guru berupa quiz/Google Form dan atau mengakses hyperlink media pembelajaran digital dan sumber belajar lainnya seperti: Kahoot dan Quizizz**.** Tahapan evaluasi merupakan lanjutan dari tahapan terapkan, yaitu dapat berupa pengumpulan tugas mandiri/berkelompok berupa lembar portofolio secara daring dalam bentuk media digital audio, visual, dan audio-visual.

Melalui desain pembelajaran PEDATI, guru dan siswa dapat menyelesaikan aktivitas pembelajaran daring asinkron dengan baik dan tepat sesuai dengan capaian dan atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Desain pembelajaran PEDATI sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dan bahan ajar kepada siswa selama proses pembelajaran daring/PJJ berlangsung. Hal tersebut disebabkan karena desain pembelajaran PEDATI sangat fleksibel dan cocok untuk diterapkan kedalam metode pembelajaran daring asinkron mandiri dan kolaboratif (Salim & Utama, 2020). Secara garis besar hasil kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat ini dapat dilihat dalam tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

No	Sosialisasi Program	Uraian Program	Hasil Penelitian
1	Tahapan Pra-Lapangan (Observasi Awal dan Pedoman Wawancara)	Inisiasi sosialisasi program sesuai dengan analisis kondisi dan situasi dimana lembaga mitra memerlukan penyegaran kembali terkait peningkatan kualitas pembelajaran daring/PJJ	1. Persepsi guru dan siswa terkait pembelajaran blended masih rendah 2. Tatap maya atau metode pembelajaran daring sinkron (video conference/live virtual) jarang dilakukan 3. Guru dan siswa selama pembelajaran daring lebih sering menggunakan metode pembelajaran daring asinkron pemberian tugas melalui WhatsApp Group dan Google Classroom
2	Tahapan Selama di Lapangan (Observasi Kegiatan, Wawancara Tanya-Jawab, dan Kuesioner Kepuasaan)	**1.** Penyampaian materi sosialisasi desain pembelajaran PEDATI: **PE**lajari- **DA**lami-**T**erapkan-Evaluas**I** 2. Bimbingan teknis optimalisasi pemanfaatan fitur-fitur Google Classroom	1. Mendapatkan respon yang positif dilihat dari keefektifan sesi tanya jawab antara instruktur dan peserta pelatihan 2. Kuesioner evaluasi program quality assurance mendapatkan skor 4.7 masuk kategori “Sangat Puas”
3	Tahapan Setelah di Lapangan (Observasi Kegiatan, Wawancara Tanya-Jawab, Kuesioner Kelayakan, dan studi pustaka)	1. Triangulasi sumber data dan perpanjangan keikutsertaan informan/peserta pelatihan 2. Studi pustaka konten ruang kelas maya Google Classroom yang telah dikembangkan dengan metode pembelajaran daring asinkron mandiri dan kolaboratif; terdiri dari beragam media pembelajaran digital (audio, visual, audio-visual) dan hyperlink sumber belajar lainnya yang tepat	1. Mendapatkan respon yang positif untuk program perpanjangan keikutsertaan dilihat dari konten ruang kelas maya Google Classroom yang sudah menerapkan desain pembelajaran PEDATI 2. Kuesioner evaluasi program quality assurance mendapatkan skor 4.0 masuk kategori “Layak” dan sesuai dengan konsep desain pembelajaran PEDATI

Simpulan

Kondisi faktual pembelajaran daring dan atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) selama masa pandemi Covid-19 di sekolah dasar (SD) Kota Banjarmasin adalah guru dan siswa jarang menerapkan desain sistem pembelajaran blended, khususnya pada tatap maya atau metode pembelajaran daring sinkron (video conference/live virtual). Guru dan siswa selama pembelajaran daring/PJJ lebih sering menggunakan metode pembelajaran daring asinkron berupa pemberian tugas melalui WhatsApp Group dan Google Classroom. Pengembangan metode pembelajaran daring asinkron; baik secara mandiri dan kolaboratif dilakukan dengan cara mengadakan sosialisasi penerapan desain pembelajaran PEDATI dan mendapatkan respon yang positif dari lembaga mitra, karena sesuai dengan analisis kondisi dan situasi lembaga mitra yang memerlukan penyegaran kembali terkait peningkatan kualitas pembelajaran daring/PJJ di masa pandemi Covid-19. Desain pembelajaran PEDATI diperlukan sebagai kerangka acuan suatu metode dan atau prosedur kerja yang akan dijadikan sebagai panduan untuk mengembangkan konten metode pembelajaran daring asinkron mandiri dan asinkron kolaboratif melalui optimalisasi pemanfaatan fitur-fitur Google Classroom. Kegiatan sosialisasi desain pembelajaran PEDATI dalam mengembangkan metode pembelajaran daring asinkron mendapatkan respon yang positif dari lembaga mitra untuk mengikuti program perpanjangan keikutsertaan dilihat dari keefektifan sesi tanya jawab antara instruktur dan peserta pelatihan dengan kategori “sangat puas”, serta konten ruang kelas maya Google Classroom yang sudah menerapkan desain pembelajaran PEDATI dengan kategori “layak”.

Desain pembelajaran PEDATI sangat fleksibel dan cocok untuk diterapkan ke dalam metode pembelajaran daring asinkron mandiri dan asinkron kolaboratif, karena desain ini memiliki 4 (empat) tahapan dalam merancang sistem pembelajaran daring/PJJ mulai dari: merumuskan capaian pembelajaran, memetakan dan mengorganisasikan materi pembelajaran, memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran daring asinkron mandiri dan asinkron kolaboratif, dan merancang aktivitas pembelajaran daring asinkron di Google Classroom. Realisasi tahapan desain pembelajaran PEDATI di dalam ruang kelas maya Google Classroom adalah: **PE**lajari, **DA**lami, **Te**rapkan, dan Evaluas**I**. Tahapan **PE**lajari memuat konten digital yang telah diunggah/di share oleh guru agar siswa mampu mengidentifikasi bermacam opini, argumentasi, deskripsi, eksposisi, rekomendasi, dan fakta yang dikemas secara kolaboratif sesuai dengan capaian dan atau tujuan pembelajaran. Tahapan **DA**lami memuat konten digital yang diperkuat dengan akses hyperlink ke beragam media pembelajaran digital dan sumber belajar lainnya yang tepat direkomendasikan oleh guru, serta siswa belajar mendalami secara mandiri dan kolaboratif melalui forum diskusi. Tahapan **T**erapkan memuat instruksi guru kepada siswa untuk mencoba menerapkan apa yang telah dipelajari dengan mengerjakan tugas di rumah berupa lembar portofolio dan atau membuat proyek pekerjaan rumah lainnya. Tahapan evaluas**I** memuat instruksi guru kepada siswa untuk mencoba menerapkan apa yang telah dipelajari dengan mengerjakan tugas secara daring berupa: Quiz/Google Form, Kahoot, dan Quizizz, serta mengumpulkan kembali lembar portofolio/proyek pekerjaan rumah siswa secara daring dalam bentuk media digital audio, visual, dan audio-visual.

DAFTAR PUSTAKA

Aminah, S. (2018). Pengaruh Pembelajaran Matematika Diskrit dengan Blended Learning terhadap Hasil Belajar. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, *3*(1), 22. https://doi.org/10.30651/must.v3i1.1456

Carey, L. & Dick, W. (2005). *The Systematic Design of Instruction*. Longman; New York, NY.

Cennamo Katerine & Kalk, D (2005). *Real World Instructional Design*. Canada: Thomson Learning, Inc.

Chaeruman, U. A., Wibawa, B., & Syahrial, Z. (2020). Development of an instructional system design model as a guideline for lecturers in creating a course using a blended learning

approach. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, *14*(14), 164–181. https://doi.org/10.3991/ijim.v14i14.14411

Djamarah Syaiful Bahri, & Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Husnaeni, F., & Setiawati, M. R. (2018). Pengaruh Pupuk Hayati dan Anorganik Terhadap Populasi Azotobacter, Kandungan N, dan Hasil Pakcoy Pada Sistem Nutrient Film Technique. Jurnal Biodjati, 3(1), 90-98.

Jultri, S. (2020). *Desain Pembelajaran Pedati Sebagai Alternatif*. 61–66.

Mansur, H., & Utama, A. H. (2021). The Evaluation of Appropriate Selection Learning Media at Junior High School. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, *3*(1), 17. https://doi.org/10.32585/ijimm.v3i1.1401

Rafiudin, R., Mansur, H., Mastur, M., Utama, A. H., & Satrio, A. (2021). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (E-Book) di SMKN 1 Banjarmasin. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(1), 9. https://doi.org/10.20527/btjpm.v3i1.1803

Salim, A., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin. *Penelitian Tindakan Dan Pendidikan*, *6*(2), 71–78. https://rumahjurnal.net/ptp/article/download/886/561

Sells, B. B., & Richey, R. (1994). Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Spradley, L. W., Stalnaker, J. F., & Ratliff, A. W. (1980). Computation of Three-Dimensional Viscous Flows with the Navier-Stokes Equations. *AIAA Paper*. https://doi.org/10.2514/6.1980-1348.

Utama, A. H. (2021). Model Desain Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif. Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 6(3).

Utama, A. H. (2021). The Implementation Curriculum 13 (K-13) in Teacher's Ability to Develop Learning Media at Distance Learning. Indonesian Journal of Instructional Media and Model, 3(2), 56-65.

Utama, A. H., & Salim, A. (2021). Program Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran. Journal of Innovation Research and Knowledge, 1(2), 73-82.

Utama, A. H., Mansur, H., Rini, S., & Satrio, A. (2021). Pelatihan E-learning Google Classroom Bagi Kelompok Kerja Kepala Sekolah Dasar (K3SD) Kecamatan Banjarmasin Utara. Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(4), 415-424.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 3, No. 1, Januari 2022 (35-40)

PENDEKATAN PEMBELAJARAN CONTEXTUAL *TEACHING AND LEARNING* DALAM *SETTING* KELAS INKLUSI

(Artikel Studi Literatur Implementasi Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* di SD Inklusi)

Hamsi Mansur[1]

[1]Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin

hamsi.mansur@ulm.ac.id

Abstract

The quality of education in inclusive elementary schools cannot be separated from the quality of teachers who teach in front of the class in carrying out the learning process. A professional teacher is required to be able to manage the learning process, master the material, use appropriate methods and teaching aids, and motivate students to learn so that effective and efficient learning conditions can be created. Education in inclusive elementary schools requires teaching from various disciplines. Appropriate learning for students with special needs in inclusive elementary schools is that it must be on the cognitive structure of the child, the material must simplify structured concepts so that they can build their mindsets and ideas about events obtained from their experience, because the process of learning development for students with special needs in particular, inclusive elementary schools tend to move from concrete things to abstract form real things, such as viewing something learned as a necessity through a series of processes. Contextual teaching and learning (CTL) has two roles in education, namely as an educational philosophy that assumes that the role of education is to help students find meaning in education by applying this knowledge in the real world. It is intended to help students understand why what they are learning is important. Meanwhile, as a teaching strategy, CTL combines techniques that can help students become more active as learners and reflective of their experiences. Based on the above understanding, it can be concluded that CTL is learning that helps teachers relate the content of learning materials to the real world, especially for inclusive elementary schools.

Keywords: *Inclusive Education, Inclusive Elementary Schools, Contextual Teaching and Learning*.

Abstrak

Kualitas pendidikan di sekolah dasar (SD) inklusi tidak dapat dipisahkan dari kualitas guru yang mengajar didepan kelas dalam melaksanakan proses pembelajaran. Seorang guru yang profesional dituntut untuk mampu mengelola proses pembelajaran, penguasaan materi, penggunaann metode dan alat peraga yang tepat, serta memotivasi siswa untuk belajar sehingga dapat tercipta kondisi belajar yang efektif dan efesien. Pendidikan di SD inklusi memerlukan pengajaran dari berbagai disiplin ilmu. Pembelajaran yang tepat bagi siswa berkebutuhan khusus di SD inklusi adalah harus sesuai dengan struktur kognitif anak, yaitu materi harus menyederhanakan konsep yang terstruktur sehingga mereka bisa membangun sendiri pola pikir maupun ide-ide tentang peristiwa yang diperoleh dari pengalaman mereka, karena proses perkembangan belajar siswa berkebutuhana khusus SD inklusi memiliki kecenderungan beranjak dari hal-hal yang konkrit ke hal-hal yang abstrak, seperti memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu kebutuhan melalui serangkaian proses. Pengajaran dan pembelajaran kontekstual/*contextual teaching and learning* (CTL) memiliki dua peranan dalam pendidikan yaitu sebagai filsofi pendidikan yang mengansumsikan bahwa peranan pendidikan adalah membantu siswa menemukan makna dalam pendidikan dengan cara-cara menerapkan pengetahuan tersebut didalam dunia nyata. Hal ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami mengapa yang mereka pelajari itu penting. Sedangkan sebagai strategi pengajaran dengan CTL memadukan teknik-teknik yang dapat membantu siswa menjadi lebih aktif sebagai pembelajar dan reflektif terhadap pengalamanya. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengajaran dan pembelajaran kontekstual adalah sebuah pembelajaran yang membantu guru mengaitkan isi materi pembelajaran denagan dunia nyata, khususnya untuk SD inklusi.

Kata kunci: Pendidikan Inklusi, SD Inklusi, Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual (CTL).

Pendahuluan

Kualitas pendidikan di sekolah dasar (SD) inklusi tidak dapat dipisahkan dari kualitas guru yang mengajar didepan kelas dalam melaksanakan proses pembelajaran. Seorang guru yang profesional dituntut untuk mampu mengelola proses pembelajaran, penguasaan materi, penggunaann metode dan alat peraga yang tepat, serta memotivasi siswa untuk belajar sehingga dapat tercipta kondisi belajar yang efektif dan efesien. Pendidikan di sekolah dasar inklusi memerlukan pengajaran dari berbagai disiplin ilmu. Pembelajaran yang tepat bagi siswa berkebutuhan khusus di SD inklusi adalah harus sesuai dengan struktur kognitif anak, yaitu materi harus menyederhanakan konsep yang terstruktur sehingga mereka bisa membangun sendiri pola pikir maupun ide-ide tentang peristiwa yang diperoleh dari pengalaman mereka, karena proses perkembangan belajar siswa berkebutuhana khusus SD inklusi memiliki kecenderungan beranjak dari hal-hal yang konkrit ke hal-hal yang abstrak, yaitu memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu kebutuhan melalui serangkaian proses.

Kenyataannya sering ditemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran di kelas ialah (1) masih adanya guru yang terkadang mengandalkan hasil peroses pembelajaran hanya berdasarkan kepada faktor ingatan siswa, dalam hal ini pembelajaran terfokus kepada materi yang disampaikan oleh guru kemudian guru menekankan kemampuan mengingat kepada siswa, akan tetapi pembelajaran seperti ini tidak efektif dalam mengukur kemampuan yang dicapai oleh siswa karena kemampuan siswa dalam memahami sebuah materi pembelajaran dikelas sangat berbeda-beda, baik antara siswa satu dengan siswa yang lainnya, (2) kurangnya pelaksaanan pratikum yang dilakukaan dalam pelaksanaan pembelajaran, (3) fokus penyajian materi selalu menggunakan metode ceramah sehingga mengakibatkan kegiatan pembelajaran terbatas, yang tidak lain hanya mendengarkan dan menyalin sehinggga mengakibatkan siswa bosan dan jenuh, serta berdampak kepada penurunan prestasi belajar siswa, (4) Guru dalam mengajarkan sains hanya mengejar target kurikulum tanpa memperhatikan akan konsep yang diajarkan sudah dapat dipahami oleh siswa atau belum.

Rendahnya pemahaman siswa berkebutuhan khusus ini terlihat dari ketidak mampuan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan bahwa guru hanya menekankan pembelajaran faktor ingatan dan kurangnya pelaksaanan pratikum. Dalam mengajarkan sains di SD inklusi, guru bukan hanya sekedar menyampaikan materi tanpa memperhatikan konsep yang diajarkan sudah dapat dipahami oleh siswa atau belum, ditambah guru harus dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran di kelas, seperti penggunaan metode dan pendekatan yang berbeda-beda sesuai dengan materi sains yang di ajarkan. Dalam dunia pendidikan terdapat banyak sekali bentuk-bentuk pendekatan dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi dalam proses belajar di kelas, terdapat salah satu pendekatan pembelajaran, pendekatan tersebut yaitu *contextual teaching and learning* atau yang sering kita sebut CTL.

Contextual teaching and learning (CTL) merupakan konsep pengajaran dan pembelajaran konstektual yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong untuk membuat suatu hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga maupun masyarakat. CTL memungkinkan siswa berfikir kreatif menghubungkan antara hal-hal yang berbeda yang telah ada, kemudian membandingkan dengan fenomena-fenomena yang ada dilingkungannnya sehingga memunculkan ide atau pandangan yang baru. Sejalan dengan itu Elaine (2006: 216) mengemukakan bahwa CTL dapat melatih anak berfikir kreatif menghubungkan sesuatu yang tampak tidak berhubungan sehingga mereka dapat menemukan pola baru dalam berfikir. Melalui CTL juga dapat membantu guru mengaitkan antara materi khusus dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, baik sebagai anggota keluarga maupun masyarakat, sehingga dengan konsep itu hasil pembelajaran siswa diharapkan dapat disesuaikan dengan jenis hambatan khusus, serta dapat meningkatkan kreativitas siswa yang lain dalam memahami pembelajaran dengan baik.

Kajian Teori dan Pembahasan

Artikel ini mengkaji studi literatur implementasi pendekatan konstektual dalam pembelajaran di kelas inklusi. Metode pengumpulan data dan teknik analisis data ialah menggunakan studi dokumentasi dengan analisis isi/konten (Utama, A. H, 2021). Pengajaran dan pembelajaran kontekstual merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan isi materi pelajaran dengan keadaan dunia nyata. Pembelajaran ini memotivasi siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dikelas dan menerapkannya dalam kehidupan siswa sebagai anggota keluarga, sebagai warga masyarakat, dan nantinya sebagai tenaga kerja. (Direktorat Pendidikan Luar Biasa Depdiknas., 2006). Menurut Rana Willis Dahar (2007) mengartikan pembelajaran kontekstual adalah suatu proses pendidikan yang bertujuan membantu siswa melihat makna dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkanya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari ialah dengan konteks lingkungan pribadinya, sosialnya, dan budayanya. Trianto (2007) mengartikan pembelajaran kontekstual merupakan pengajaran yang memugkinkan siswa memperkuat, memperluas, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam berbagai latar sekolah dan diluar sekolah untuk memecahkan seluruh persoaalan yang ada dalam dunia nyata.

Pengajaran dan pembelajaran kontekstual memiliki dua peranan dalam pendidikan yaitu sebagai filsofi pendidikan yang mengansumsikan bahwa peranan pendidikan adalah membantu siswa menemukan makna dalam pendidikan dengan cara-cara menerapkan pengetahuan tersebut didalam dunia nyata. Hal ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami mengapa yang mereka pelajari itu penting. Sedangkan sebagai strategi pengajaran dengan CTL memadukan teknik-teknik yang membantu siswa menjadi lebih aktif sebagai pembelajar dan reflektif terhadap pengalamanya. Wina Sanjaya (2006) menyatakan bahwa dalam pengajaran kontekstual tugas utama guru adalah memperluas persepsi siswa sehingga makna atau pengertian itu menjadi mudah ditangkap dan tujuan pembelajarannya segera dimengerti siswa.

Berdasarkan kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa pengajaran dan pembelajaran kontekstual adalah sebuah pembelajaran yang membantu guru mengaitkan isi materi pembelajaran dengan dunia nyata yang dapat diimplementasikan melalui strategi pembelajaran kontekstual sebagai berikut:

1. Menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehiduapn mereka.
2. CTL menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam kontekstual tidak mengharapkan agar siswa hanya menerima pelajaran dan berhasil, akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran untuk dikuasai masing-masing siswa.
3. CTL mendorong siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap antara pengalaman belajar disekolah dengan kehidupan nyata, hal ini sangat penting sebab dengan mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata akan bermakna secara fungsional, dan materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan.
4. CTL mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, artinya CTL bukan hanya mengharapkan siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Komponen utama pendekatan kontekstual ada 7 (tujuh) yang mendasari penerapan pembelajaran ialah sebagai berikut:

1. Kontruktivisme adalah landasan bahwa berfikir dalam pembelajaran kontekstual menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui kontes yang terbatas.
2. Inkuiri merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Guru harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan baik dalam membaca dan berbicara apapun materi yang akan diajarkan.
3. Bertanya (*questioning*) terkait pengetahuan yang dimiliki seorang siswa selalu dimulai dari bertanya. Bertanya merupakan strategi utama pembelajaran berbasis kontekstual. Bertanya dalam pembelajaran sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai persepsi siswa dengan persepsi sebenarnya.
4. Kemampuan berfikir kritis siswa pada dasarnya mengandung pengertian, adanya kelompok belajar yang berkomunikasi untuk berbagai gagasan dan pengalaman serta ada kerjasama untuk memecahkan masalah.
5. Pemodelan (*modeling*) artinya dalam sebuah pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu, ada model yang bisa ditiru.
6. Refleksi adalah cara berfikir tentang apa yang harus dipelajari atau berfikir kebelakang tentang apa-apa yang sudah kita lakukan Bersama-sama dalam proses belajar mengajar (PBM).
7. Melakukan penilaian yang sebenarnya (*authentic assesment*).

Berhubungan dengan penerapan pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran, Salikin (2011) memodifikasi suatu model pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran di kelas inklusi yakni sebagai berikut :

Tabel 1. Pembelajaran Kontekstual Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa berkebutuhan Khusus di Kelas Inklusi.

TAHAPAN	KEGIATAN GURU
Tahap 1 : Orientasi siswa inklusi kepada masalah	1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. 2. Menjelaskan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan. 3. Memotivasi siswa inklusi agar terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.
Tahap 2 : Mengelola pengetahuan awal siswa inklusi terhadap masalah.	1. Guru mendorong siswa inklusi untuk mengemukakan pengetahuan awal yang dimilikinya terhadap masalah, kemudian pengetahuan awal siswa tersebut dijadikan acuan untuk menyelidikinya. 2. Guru memotivasi siswa inklusi dalam membangun pengetahuan siswa dari pengalaman baru berdasarkan pada pengetahuan awal (*constructivism*). 3. Guru mengemukakan pertanyaan yang mengacu pada pengembangan kreativitas berfikir siswa yang berhubungan dengan masalah dengan mengaitkan antar masalah dengan kenyataan yang ada dilingkungan siswa. (*questioning*). 4. Guru mendorong siswa siswa untuk mengemukakan ide atau gagasan terhadap pemecahan masalah yang akan dilakukan.
Tahap 3 : Mengorganisasikan, serta membimbing penyelidikan individual dan kelompok	1. Membimbing siswa secara individu maupun dalam kelompok belajar inklusi untuk mengatasi masalah pembelajaran. (*learning community*) 2. Guru membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai melalui observasi dan eksperimen dengan mengaitkan antara masalah dengan konteks keseharian siswa sehingga dari mengamati siswa dapat memahami masalah tersebut (*inquiry*).

Tahap 4 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	1. Guru membantu siswa reguler dan ABK melakukan refleksi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan/refleksi. 2. Guru mengukur dan mengevaluasi penyelidikan siswa dan proses-proses yang mereka gunakan. (*authentic assessment)*
Tahap 5 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	1. Guru membantu siswa inklusi merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan model baik secara individual maupun kelompok terhadap proses pemecahan masalah yang telah dilakukan (*pemodelan*). 2. Penerapan dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan jenis hambatan khusus.

Simpulan

Penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dapat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif siswa di kelas yang inklusi. Ditinjau secara teoritik dalam pendekatan CTL ini memiliki komponen-komponen proses pembelajaran yang ramah terhadap perkembangan kognitif siswa inklusi, ialah: kontruktivisme, inkuiri, bertanya, komunitas belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian yang sebenarnya. Sehingga jika guru dan siswa mengikuti komponen-komponen proses pembelajaran tersebut, maka proses pemahaman dan perkembangan intelektual siswa inklusi dalam pembelajaran dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, baik sebagai anggota keluarga maupun masyarakat, sehingga dengan konsep itu hasil pembelajaran siswa diharapkan dapat disesuaikan dengan jenis hambatan khusus, serta dapat meningkatkan kreativitas siswa yang lain dalam memahami pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Direktorat Pendidikan Luar Biasa Depdiknas. (2006). *Manajemen Sekolah Dalam Pendidikan Inklusi*. Jakarta: Depdiknas.

Elaine B. Johnson. (2006). *Contextual Teaching and Learnig.* Bandung: MLC.

Rana Willis Dahar. (2007). *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Kependidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta:

Prestasi Pustaka.

Umaedi. (2002). *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning).* Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Kependidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Utama, A. H. (2021). Model Desain Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *6*(3).

Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Salikin, H. (2011). Profesionalitas Guru Dan Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, *8*(1), 210287.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 3, No. 1, Januari 2022 (41-46)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EBOOK* UNTUK MATA KULIAH MEDIA TELEVISI DAN VIDEO

Erica Gusvita[1], Hamsi Mansur[2], Agus Hadi Utama[3]
[1,2,3]Universitas Lambung Mangkurat
[1]gusvitaerica@gmail.com, [2]hamsi.mansur@ulm.ac.id, [3]agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

This research and development (R&D) aim to develop Ebook learning media for television and video broadcasting courses to support an interesting, interactive, independent, and collaborative learning process. Television and video broadcasting courses are the targets of the development of Ebook learning media that focus on mastering the concept of broadcasting. The development procedure in this study was adapted from the Alessi & Trollip model which has 3 stages of the planning, design, and development process. Then, which consists of 3 attributes, namely: standard, ongoing evaluation, and project management. The subjects of this Ebook learning media application model are lecturers, students, and the general public which was carried out using a purposive random sampling technique. The research data instruments were then analyzed by the researcher by describing the data obtained by interactive models of triangulation of data sources: data collection, reduction, and presentation of data, as well as verification/drawing conclusions. The results of this study are the creation of Ebook learning media that are suitable for use by students, academic community, and the general reader interest.

Keywords: *R&D, Ebook, Alessi & Trollip Model, Video and Television Broadcasting.*

Abstrak

Penelitian dan pengembangan (R&D) ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Ebook untuk mata kuliah media televisi dan video pada usaha untuk menunjang proses pembelajaran yang menarik, interaktif, mandiri, dan kolaboratif. Mata kuliah media televisi dan video adalah target sasaran dari pengembangan media pembelajaran Ebook yang menitikberatkan pada penguasaan konsep *broadcasting*. Prosedur pengembangan pada penelitian ini diadaptasi dari model Alessi & Trollip yang memiliki 3 (tiga) tahapan proses pengembangan *planning*, *design*, dan *developmet*. Instrumen uji kelayakan yang terdiri dari 3 (tiga) atribut, yaitu: *standard*, *ongoing evaluation*, dan *project management*. Subyek model penerapan media pembelajaran Ebook ini adalah dosen, mahasiswa, dan khalayak umum yang dilakukan dengan teknik *purposive random sampling*. Instrumen data penelitian kemudian dianalisis oleh peneliti dengan menggambarkan data yang diperoleh sebagaimana adanya melalui teknik analisis data model interaktif triangulasi sumber data: pengumpulan data, reduksi, dan penyajian data, serta verifikasi/penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah terciptanya media pembelajaran Ebook yang layak digunakan untuk pembelajar mahasiswa, civitas akademika, dan atau khalayak umum.

Kata kunci: R&D, Model Alessi & Trollip, Ebook, Media Televisi dan Video.

Pendahuluan

Dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan terknologi informasi dan komunikasi. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi diharapkan dapat menunjang segala bentuk model pembelajaran, terlebih lagi di masa pandemi Covid-19 ini model pembelajaran digital dan atau daring sangat diperlukan. Media pembelajaran digital dan atau daring merupakan salah satu cara yang efektif dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran di sekolah maupun lembaga pendidikan yang menggunakannya. Di era revolusi industri 4.0 ini, inovasi baru sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, dengan adanya inovasi dalam dunia pendidikan maka kualitas pendidikan dan pembelajaran dapat ditingkatkan. Kegiatan belajar mengajar di setiap satuan pendidikan diharapkan dapat mengarah pada basis teknologi informasi dan komunikasi/digitalisasi (Admadja, I. P., & Marpanaji, E., 2016).

Media pembelajaran digital bertujuan untuk mengefektifkan dan menyederhanakan media pembelajaran konvensional dan selaras dengan gaya belajar peserta didik masa kini yang selalu mengikuti perubahan dan perkembangan zaman di era revolusi indutri 4.0 ini. Ada berbagai platform teknologi yang biasa digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran digital, contohnya ialah Ebook. Sebagai fasilitator seorang pengajar/dosen yang profesional dituntut untuk mampu mendayagunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di kelas dengan optimal, salah satunya adalah Ebook untuk menunjang proses pembelajaran yang menarik, interaktif, mandiri, dan kolaboratif bagi mahasiswa (Budiman, H., 2017).

Ebook merupakan alah satu jenis media pembelajaran digital yang mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat mempermudah dosen dan mahasiswa dalam proses belajar dan pembelajaran utamanya pada pokok bahasan mata kuliah media televisi dan video (*broadcasting*). Ebook bisa di akses menggunakan perangkat komputer/laptop dan gawai yang didalamnya tidak hanya berisikan materi pembelajaran berupa test, tetapi juga dilengkapi dengan gambar, animasi video, dan suara yang tentunya dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik, interaktif, mandiri, dan kolaboratif (Mahmud, A. Z., Mansur, H., & Utama, A. H., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen mata kuliah media televisi dan video pada 11 Februari 2020. Dosen tersebut menuturkan beberapa kendala dalam mengajar, ialah keterbatasan media pembelajaran berbasis *power point* yang digunakan oleh dosen pengampu mata kuliah dan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) akibat pandemi Covid-19. Berdasarkan 2 (dua) kendala yang ada pada mata kuliah media televisi dan video, maka perlu dilakukannya suatu penelitian dan pengembangan Ebook pada mata kuliah ini, dengan menggunakan strategi inkuiri dari model pembelajaran *proyek based learning* (PjBL) yang dilakukan peneliti dan rekan-rekan mahasiswa lainnya. Ebook mata kuliah media televisi dan video ini dikemas dengan menarik yang terdiri dari komponen desain grafis, audio-visual, dan video, interaktif ialah ada teks pertanyaan umpan balik kepada pembaca, mandiri ialah dapat digunakan untuk pebelajaran mandiri, diakses dimana saja, dan kapan, serta kolaboratif ialah termuat tautan referensi berbasis web yang relevan (Mansur, H., & Rafiudin, R., 2020).

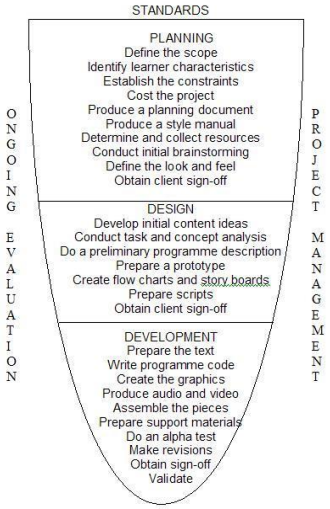
Penelitian dan pengembangam media televisi dan video ini melalui proses uji kelayakan dan uji coba produk, sehingga hasil akhir produk nantinya dapat mengakomodasi seluruh kebutuhan dan gaya belajar mahasiswa pada khususnya dan untuk khalayak umum pada umumnya, gaya belajar yang dimaksud ialah: visual, auditif, dan kinestetik yang dapat disajikan kedalam bentuk bahan ajar elektronik Ebook. Dengan adanya hasil pengembangan Ebook ini mahasiswa dan dosen dapat menerapkan strategi inkuiri dan model pembelajaran PjBL khusunya pada penguasaan konsep *broadcasting* dan praktek pengembangan media televisi dan video yang produk *broadcasting*-nya nanti di tautkan didalam Ebook tersebut. Sedangkan bagi khalayak umum dan atau civitas akademika

dapat dipergunakan sebagai bahan bacaan referensi terkait manajemen proyek *broadcasting* (Mansur, H., & Utama, A. H., 2021).

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif terkait penelitian dan pengembangan (R&D) media pembelajaran Ebook pada usaha untuk menunjang proses pembelajaran yang menarik, interaktif, mandiri, dan kolaboratif di masa pandemi Covid-19. Prosedur pengembangan pada penelitian ini diadaptasi dari model Alessi & Trollip yang memiliki 3 (tiga) atribut tingkat kesiapan teknologi (TKT) dan 3 (tiga) tahapan proses pengembangan. Instrumen uji kelayakan pengembagan produk media pembelajaran Ebook dilakukan dengan cara mengadopsi prosedur pengembangan yang diadaptasi dari model Alessi & Trollip yang terdiri dari 3 (tiga) atribut, yaitu: *standard*, *ongoing evaluation*, dan *project management*. Adapun tiga tahapan proses pengembangannya, yaitu: *planning*, *design*, dan *development* (Alessi, Stephen, M, and Trollip, Stanley, R., 2001).

Data penelitian ini akan dikumpulkan melalui instrumen penelitian; survey dan studi literatur dan data instrumen uji kelayakan TKT 1-3 dengan melibatkan rekan-rekan tim proyek mahasiswa untuk melakukan pengumpulan data melalui survey dan studi literatur terkait indikator-indikator uji kelayakan produk yang menarik, interaktif, mandiri, dan kolaboratif. Subyek model penerapan media pembelajaran Ebook ini adalah dosen, mahasiswa, dan khalayak umum yang dilakukan dengan teknik *purposive random sampling (*Sugiyono, 2016). Instrumen data penelitian kemudian dianalisis oleh peneliti dengan menggambarkan data yang diperoleh sebagaimana adanya melalui teknik analisis data model interaktif triangulasi sumber data: pengumpulan data, reduksi, dan penyajian data, serta verifikasi/penarikan kesimpulan. Validasi pakar ahli media dan konten dilakukan untuk memenuhi syarat instrumen uji kelayakan TKT 4-6 yang merupakan target peneliti untuk menghasilkan produk pengembangan Ebook yang layak digunakan oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran pada khususnya dan khalayak umum atau civitas akademika pada umumnya sebagai bahan bacaan referensi (Riduwan, 2007).



Gambar 1. Model Pengembangan Alessi dan Trolip

Tabel 1. Komponen Model Pengembangan Alessi & Trollip

Tim Proyek (PjBL-Inkuiri)	**Atribut Prosedur R&D Model Alessi & Trollip**	**TKT *Scale***
Peneliti dan Rekan-Rekan Mahasiswa	*Standard* **(Wajib)**	1-3 (**Target Mata Kuliah)**
Validasi Pakar Ahli Media dan Konten	*Ongoing Evaluation* **(Wajib)**	4-6 (**Target Hasil Produk Peneliti)**
Peneliti, Rekan-Rekan Mahasiswa, dan Dosen Pengampu Mata Kuliah	*Project Management* **(Tambahan)**	7-9 (**Target Luaran Produk)**
Kolaborasi Tim Peneliti – Mahasiswa – Lembaga Mitra Sekolah – DUDI	*Project Management + Maintenance* **(Tambahan)** *Automatic Update Feature Google Playstore Rating Micro-Transaction*	10 (**Target Pemasaran Produk)**

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini ialah media pembelajaran berbentuk Ebook dengan format *HTML5 yang dapat diakses melalui web browser diperangkat komputer/laptop dan gawai. Model pengembangan Alessi dan Trolip dirasa sesuai dengan kebutuhan peneliti karena prosedur pengembangan dan atribut kelayakannya cukup sederhana melalui 3 (tiga) tahapan pengembangan: *planning*, *design*, dan *development*, serta atribut kelayakan yang terdiri dari *standard*, *ongoing evaluation*, dan *project management*. Penentuan kelayakan media pembelajaran Ebook ini telah melewati tahap uji coba guna mendapatkan penilaian kelayakan dari pakar ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran, serta survey mahasiswa sebagai responden uji coba produk (Nawawi, A., Mansur, H., & Utama, A. H., 2022).

1. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian survey pakar ahli media dari dosen teknologi pendidikan, diperoleh jumlah skor 66 dengan skor maksimum 76 dari 19 indikator. Hasil rata-rata dari validasi yang dilakukan adalah 86% sehingga dapat dikonversikan ke dalam data deskriptif, kategori kelayakan produk dari ahli media secara umum memenuhi karakteristik Ebook adalah “Sangat Layak”.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Skor	Kelayakan
1	Tampilan	48	**Sangat Layak**
2	Pemrograman	18	
	Jumlah Skor	66	
	Skor maksimum	76	
	Persentasi	86%	

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian survey pakar ahli materi dari dosen pengampu mata kuliah, diperoleh jumlah skor 73 dengan skor maksimum 76 dari 19 indikator. Hasil rata-rata dari skor penilaian adalah 96% sehingga dapat dikonversikan ke dalam data deskriptif, kategori kelayakan produk dari ahli materi/konten yang didapatkan adalah “Sangat Layak”.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Kelayakan
1	Materi	31	**Sangat Layak**
2	Pembelajaran	27	
3	Kebahasaan	15	
	Jumlah Skor	73	
	Skor Maksimum	76	
	Persentasi	96%	

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian survey pakar ahli desain pembelajaran dari dosen teknologi pembelajaran, diperoleh jumlah skor 46 dengan skor maksimum 52 dari 13 indikator. Hasil rata-rata dari skor penilaian adalah 88% sehingga dapat dikonversikan ke dalam data deskriptif, kategori kelayakan produk mandiri dan kolaboratif dari ahli desain pembelajaran adalah “Sangat Layak”.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Jumlah Skor	Kelayakan
1	Pendahuluan	15	**Sangat Layak**
2	Kurikulum	16	
3	Penutup	15	
	Jumlah Skor	46	
	Skor Maksimum	52	
	Persentasi	88%	

4. Hasil Respon Mahasiswa

Berdasarkan hasil penilaian survey mahasiswa dan penilaian tim proyek, diperoleh jumlah skor 377 dengan skor maksimum 448 dari 14 indikator. Hasil rata rata dari skor penilaian adalah 84% sehingga dapat dikonversikan ke dalam data deskriptif, kategori kelayakan produk Ebook yang menarik dan interaktif adalah “Sangat Layak”.

Tabel 5. Hasil Respon Mahasiswa

No	Aspek	Jumlah Skor	Kelayakan
1	Manfaat Mata Kuliah	223	**Sangat Layak**
2	Manfaat Khalayak Umum	73	
3	Manfaat Media Keseluruhan	81	
	Jumlah skor	377	
	Skor maksimum	448	
	persentasi	84%	

Simpulan

Proses penelitian dan pengembangan produk Ebook mata kuliah media televisi dan video (*broadcasting*) ini diadaptasi dari model Alessi & Trollip yang memiliki 3 (tiga) tahapan proses pengembangan *planning*, *design*, dan *developmet* dan instrumen uji kelayakan yang terdiri dari 3 (tiga) atribut, yaitu: *standard*, *ongoing evaluation*, dan *project management*. Hasil penelitian ini adalah terciptanya media pembelajaran Ebook yang layak digunakan untuk mahasiswa, civitas akademika, dan khalayak umum karena telah melalui tahapan pengembangan dan uji kelayakan sampai pada atribut *ongoing evaluation* dari pakar ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan survey mahasiswa sebagai responden uji coba produk.

DAFTAR PUSTAKA

Admadja, I. P., & Marpanaji, E. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa SMK di Bidang Keahlian Karawitan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, *6*(2), 173-183.

Alessi, Stephen, M, and Trollip, Stanley, R. (2001). *Multimedia for Learning.* Needham Heights,Massachussets: A Pearson Education Company

Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-tadzkiyyah : Jurnal Pendidikan Islam volume 8 no.1*, 41

Mahmud, A. Z., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pembelajaran Siswa Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X Sman. *Journal of Instructional Technology*, *2*(2), 35-39.

Mansur, H., & Utama, A. H. (2021). The Evaluation of Appropriate Selection Learning Media at Junior High School. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, *3*(1), 17-25.

Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *4*(1), 37-48.

Nawawi, A., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Pop-Up Book Materi Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Untuk Siswa SD. *Journal of Instructional Technology*, *2*(2), 22-29.

Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 3, No. 1, Januari 2022 (47-55)

E-MODUL BERBASIS *KVISOFT FLIPBOOK MAKER* SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATERI ANALISIS UNSUR PEMBANGUN PUISI

Muhammad Zein[1], Agus Hadi Utama[2]
[1,2] Universitas Lambung Mangkurat
[1]mzein2805@gmail.com, [2]agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

The efforts to improve the quality of learning at the formal education level during the Covid-19 pandemic require educators to be able to align their learning methods and strategies, especially in the learning resources used. One of which is the use of e-modules which incidentally are following the conditions of online learning due to the Covid-19 pandemic. The use of e-modules rumah belajar prepared by the Indonesian government to deal with the online learning situation during the Covid-19 pandemic greatly assisted the online learning process. However, the researcher also tries to develop e-modules in the sub-chapters of analysis elements of poetry to increase student motivation during online learning. The e-module was developed based on a Kvisoft flipbook maker with material analysis elements of poetry for the Bahasa Indonesia class X high school that matches the characteristics of the e-module and contains text messages, images, audio, and video. This type of research and development uses the Borg & Gall model which has been modified into 5 steps, namely: planning, product development, product testing, revision of product testing, and dissemination. The research data analysis methodologies and techniques used a qualitative approach to triangulation of data sources from interview guideline instruments and expert judgment questionnaires. The results of this study indicate that the e-module development product based on expert judgment is "very eligible" with the total percentage of the material validation test results being 83.2% and the media validation test results being 83.2%. Dissemination of e-module development product is appropriate for use to increase student motivation during online learning and to be used as a learning resource to improve the quality of teacher and student learning.

Keywords: *Development, E-Modules, Learning Resources, Elements Of Poetry*

Abstrak

Upaya peningkatan kualitas pembelajaran di jenjang pendidikan formal di masa pandemi Covid-19 menuntut pendidik untuk dapat menyelaraskan metode dan strategi pembelajarannya baik dari segi cara mengajarnya maupun pemanfaatan sumber belajar yang digunakan. Sumber belajar bisa darimana saja salah satunya adalah pemanfaatan e-modul yang notabennya sesuai dengan kondisi pembelajaran daring akibat pandemi Covid-19. Pemanfaatan e-modul dari rumah belajar yang disiapkan oleh pemerintah untuk mengatasi situasi pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 sangat membantu proses pembelajaran daring. Disini peneliti juga mencoba mengembangkan e-modul pada sub-bab atau pokok bahasan materi analisis unsur pembangun puisi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring. E-modul yang dikembangkan berbasis *kvisoft flipbook maker* dengan materi analisis unsur pembangun puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA yang sesuai dengan karakteristik e-modul berisikan pesan teks, gambar, audio, dan video. Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan model Borg & Gall yang sudah dimodifikasi menjadi 5 (lima) langkah yaitu: perencanaan, pengembangan produk, uji coba produk, revisi hasil uji coba produk, dan diseminasi atau implementasi. Metodologi dan teknik analisis data penelitian menggunakan pendekatan kualitatif triangulasi sumber data dari instrumen pedoman wawancara dan angket *expert judgement*. Hasil penelitian ini menunjukan produk pengembangan e-modul berdasarkan *expert judgement* adalah “sangat layak” dengan jumlah persentase hasil uji validasi materi adalah 83,2% dan hasil uji validasi media adalah 83,2%. Oleh karena itu, produk pengembangan e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* materi analisis unsur pembangun puisi ini telah layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring dan dapat digunakan sebagai sumber belajar guna meningkatkan kualitas pembelajaran daring guru dan siswa di kelas X SMA pada umumnya.

Kata kunci: Pengembangan, E-Modul, Sumber Belajar, Materi Analisis Unsur Pembangun Puisi.

Pendahuluan

Pada dasarnya pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan masa depan negara. Pendidikan memiliki peranan dalam mencerdaskan bangsa, serta melalui pendidikan pula mampu mengembangkan potensi-potensi dalam diri seseorang seperti intelektual, keterampilan, dan sikap. Sedangkan melihat dari tujuan nasional Indonesia, sangat tergambarkan bahwa negara Indonesia menuntut setiap warga negaranya menjadi bangsa yang berkualitas dan menjadi generasi-generasi yang cerdas dan terampil sebagai modal persaingan global kearah yang lebih baik. Namun kenyataannya dalam menjalankan roda pendidikan tidak semulus yang dibayangkan, masih banyak masalah-masalah khusunya dalam proses pembelajaran yang harus diselesaikan. Salah satu permasalahan yang saat ini sangat dirasakan adalah mengenai kualitas mutu pendidikan pada masa pandemi Covid-19 (Setiawan, A., Mansur, H., & Mastur, M., 2021).

Pandemi Covid-19 saat ini memiliki dampak yang sangat besar terhadap bidang pendidikan. Dampak yang dapat dirasakan salah satunya yaitu pemenuhan sumber belajar digital untuk menunjang aktivitas pembelajaran daring yang bermutu sehingga dapat mempengaruhi peningkatan kualitas pendidikan di masa pandemi Covid-19. Pada dasarnya aktivitas pembelajaran daring memuat interaktifitas karakteristik multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video baik antara guru, siswa, dan sumber belajar yang dipilih (Mahmud, A. Z., Mansur, H., & Utama, A. H., 2022).

Sumber belajar yang dipilih dalam penelitian ini adalah e-modul yang dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Karakteristik e-modul berisikan pesan teks, gambar, audio, dan video yang dikelola sedemikian rupa dan dikembangkan dalam bentuk produk sumber belajar. Proses pengelolaan dan pengembangan e-modul yang dapat digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran daring antara guru dan siswa, sejatinya menjadi tugas seorang peknolog pendidikan. Teknologi pendidikan menurut para ahli adalah sebagai suatu teori dan praktik dalam desain pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar yang tepat (Miarso, 2004, p.56). Selanjutnya, AECT 2004 mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai upaya memfasilitasi pembelajaran melalui cara menciptakan, menggunakan, dan memanfaatkan, ataupun mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat (Warsita, B, 2013, p.77) . Bidang garapan teknologi pendidikan meliputi segala sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan belajar yang perlu diselesaikan, terlebih di masa pandemi Covid-19 midset dan peran teknolog pendidikan sangat krusial diterapkan dan digemakan (Haryanto, 2015, p.13). Terlihat jelas disini profesi Teknolog Pendidikan berupaya mengatasi masalah-masalah belajar dengan berbagai cara salah satunya adalah mengelola dan mengembangkan e-modul sebagai alternatif sumber belajar digital.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia MAN 5 Barito Kuala mengatakan bahwa saat ini sulitnya mengakses sumber belajar yang mendukung pembelajaran daring, walaupun pemerintah telah menyediakan rumah belajar sebagai pusat utama sumber belajar daring di masa pandemi Covid-19, akan tetapi masih dirasa kurang terimplementasikan. Guru merasa rumah belajar belum optimal untuk direalisasikan di MAN 5 Barito Kuala karena terkendala fasilitas jaringan internet yang lemah, apalagi di rumah belajar tersebut kumpulan sumber belajar masih terbatas dan belum banyak mengakomodir kebutuhan belajar siswa di sekolah tersebut. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran daring di sekolah tersebut menjadi kurang bermakna dan menurunnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring.

Peneliti dan guru Bahasa Indonesia MAN 5 Barito Kuala menyadari memang tidak dapat dipungkiri mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang perlu tingkat konsentrasi tinggi agar dapat memahaminya, dimana para siswa perlu mempelajari berbagai aspek seperti membaca, menyimak, menulis, dan mendengar (Prilla, C. C. P., Firdaus, A., & Humaira, H. W., 2019). Adapun salah satu materi mata pelajaran

Bahasa Indonesia pada kelas X SMA yang dirasa memiliki kesulitan yang tinggi yaitu materi analisis unsur pembangun puisi. Materi ini memiliki kompetensi dasar yaitu menuntut siswa menganalisis dan menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya. Sehingga diperlukan bahan ajar berupa teks, gambar, audio, dan video yang dapat termuat dalam format multimedia e-modul sehingga dapat membantu siswa dalam mempelajarinya secara konstektual.

E-modul disusun dengan tujuan agar siswa memahami sebaik-baiknya materi pembelajaran secara mandiri. Fungsi e-modul adalah sebagai sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran siswa, sehingga dapat belajar dengan terarah dan sistematis (Purwanto, 2007, p.10). Pemanfaatan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran dalam dunia pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting karena hal tersebut dapat membantu pengajar dalam menyajikan sebuah materi kepada siswa (Setiawan et al., 2020, p. 14). Oleh karena itu e-modul di masa kini perlu dikembangkan dalam bentuk digital, salah satunya adalah dengan menggunakan *software Kvisoft flipbook make*r.

Pengembangan e-modul berbasis *Kvisoft flipbook make*r sendiri merupakan proses pengelolaan bahan ajar yang memiliki sifat interaktif sebagai sumber belajar dan memungkinkan penggunaannya secara leluasa dan mandiri, sehingga siswa akan lebih fleksibel dan dapat mengukur kemampuannya sendiri dalam proses belajar dan pembelajaran. E-modul berbasis *Kvisoft flipbook make*r nantinya akan berisikan pesan teks, gambar, audio, dan video yang beragam dan bertautan dengan *link eksternal* seperti video youtube di website rumah belajar. Oleh karena itu pengelolaan bahan ajar dan pengembangan e-modul berbasis *Kvisoft flipbook make*r sebagai sumber belajar ini diperlukan untuk memudahkan proses pembelajaran daring dalam mempelajari dan memahami materi analisis unsur pembangun puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu produk alternatif sumber digital yang layak untuk dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran daring di masa pandemi Covid.19.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *research and development* dengan pendekatan penelitian kualitatif, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2019, p.297). Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu melalui tahapan analisis, merancang, memproduksi, dan mengevaluasi sehingga menjadi produk yang layak (Martianingtiyas, 2019, p.3). Dalam proses pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan dari Borg & Gall. Model pengembangan ini terdiri dari 10 langkah namun peneliti memodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peneliti dengan tidak menghilangkan esensi dari tahap model pengembangan itu sendiri. Borg & Gall menyatakan bahwa dimungkinkan memodifikasi dari 10 langkah model dalam pengembangan produk skala kecil yang disesuaikan dengan keterbatasan penelitian (Emzir, 2008, p.271). Adapun tahapan langkah-langkah modifikasi tersebut yaitu: (1) perencanaan, (2) pengembangan produk, (3) uji coba produk, (4) revisi hasil uji coba produk, dan (5) desiminasi atau implementasi.

Penelitian ini bertempat di MAN 5 Barito Kuala dengan subjek dan objek penelitian berupa responden dari 6 (enam) orang *expert judgemnet*, yaitu: 3 (tiga) orang ahli materi untuk memvalidasi pengelolaan bahan ajar dan 3 (tiga) orang ahli media untuk memvalidasi kelayakan produk pengembangan e-modul berbasis *Kvisoft flipbook make*r. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan wawancara dengan instrumen pedoman wawancara dan kuesioner dengan instrumen angket kelayakan ahli materi dan media. Metode wawancara berfungsi sebagai alat menggali permasalahan pada proses pembelajaran sebagai acuan pengelolaan bahan ajar dan penafsiran kesimpulan secara kualitatif nantinya. Metode kuesioner yang digunakan sebagai instrumen validasi uji coba produk dan kelayakan e-modul yang hasilnya akan dianalisis secara kualitatif melalui skor skala *likert*. Selanjutnya adapun kisi-kisi

kuesioner untuk menguji kelayakan komponen bahan ajarnya (materi) dan komponen produknya (media) adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-Kisi Kuesioner Ahli Materi

Aspek	Variabel kriteria
Pengelolaan Materi	Kesesuaian materi
	Penyajian materi
	Kebahasaan
	Evaluasi

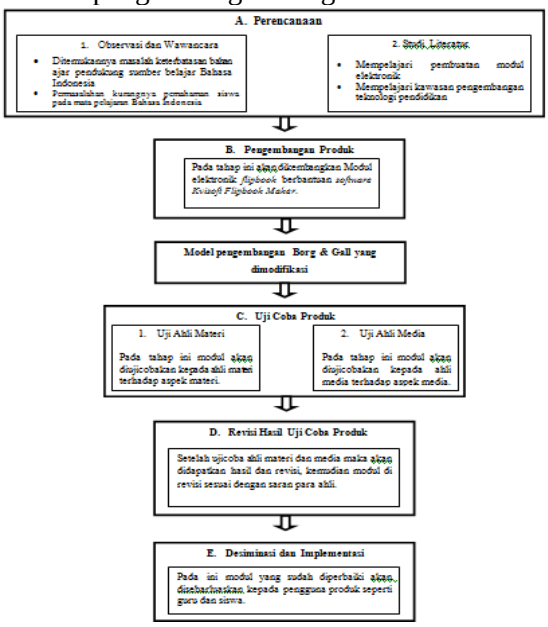
Tabel 2. Kisi-Kisi Kuesioner Ahli Media

Aspek	Variabel Kriteria
Pengembangan Media	Tampilan
	Penyajian Materi
	Manfaat

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan suatu produk e-modul *berbasis Kvisoft flipbook maker* pada materi analisis unsur pembangun puisi berdasarkan identifikasi masalah yang ditemui dalam pembelajaran bahwasanya mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang perlu tingkat konsentrasi tinggi agar dapat memahaminya, dimana para siswa perlu mempelajari berbagai aspek seperti membaca, menyimak, menulis, dan mendengar, khusunya pada materi analisis unsur pembangun puisi (Prilla, C. C. P., Firdaus, A., & Humaira, H. W., 2019). Kawasan pengelolaan dan pengembangan teknologi pendidikan tidak hanya terdiri atas perangkat keras pembelajaran, melainkan juga mencakup perangkat lunak (Seel & Richey, 1994, p.39). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka melalui proses pengelolaan bahan ajar menjadi suatu pengembangan prduk e-modul digital ini perlu divalidasi oleh *expert judgemnet* untuk mengetahui tingkat kelayakannya sebagai alternatif sumber belajar daring dimasa pandemi Covid-19.

E-modul sendiri merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara untuk mengevaluasi yang khas dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik (Wibowo, 2018, p.27). Melalui penelitian dan pengembangan ini juga akan dikembangkan suatu bahan ajar digital agar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi analisis unsur pembangun puisi dalam proses pembelajaran secara daring. Produk e-modul berbasis *Kvisoft flipbook maker* ini dilengkapi dengan pesan teks, gambar, audio, dan video yang bisa diakses baik secara *offline* maupun *online* dengan format file .*exe* dan .*html*. Pengembangan produk e-modul *Kvisoft flipbook maker* ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi 5 (lima) langkah tahapan yaitu: perencanaan, pengembangan produk, uji coba produk, revisi hasil uji coba produk, dan desiminasi atau implementasi. Berikut adalah bagan kerangka berpikir penelitian dengan model pengembangan Borg & Gall modifikasi:



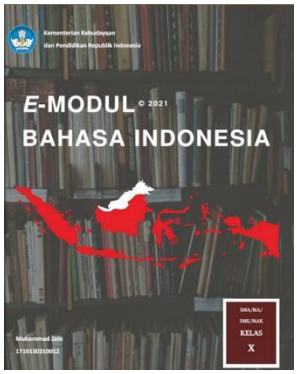
Gambar 1. Rincian Tahapan Modifikasi Model Borg & Gall

Perencanaan

Pada tahap pertama ini, peneliti melakukan wawancara studi pendahuluan dan lanjutan. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia terkait keterlaksanaan proses pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19. Identifikasi masalah-masalah belajar di dalam kelas daring seperti penurunan motivasi belajar siswa selama masa pandemi Covid-19, khususnya pada penguasaan materi analisis unsur pembangun puisi. Wawancara lanjutan dilakukan peneliti untuk mengecek kembali keabsahan data-data penelitian yang ada dan verifikasi kembali atau penarikan kesimpulan.

Pengembangan Produk

Tahapan pengembangan produk terbagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut: pertama adalah menetapkan *software* pengembang *Kvisoft flipbook maker*. Tahapan kedua yakni pembuatan desain rancangan berupa *flowchart* dan *storyboard* yang ditindaklanjuti dengan mendesain tampilan e-modul seperti sampul, *header*, dan *footer*. Selanjutnya adalah mengelola bahan-bahan ajar berupa pesan teks, gambar, audio, dan video sebagai satu kesatuan komponen e-modul. Tahap akhir yaitu menyatukan tiap-tiap bahan-bahan ajar digital yang telah selesai divalidasi oleh guru mata pelajaran dan dikerjakan dengan *software Kvisoft flipbook maker*.



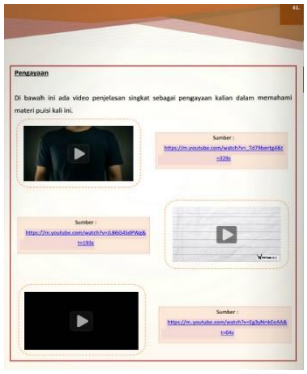
Gambar 2. Sampul Modul

Gambar 3. Bagian Pendahuluan

Gambar 4. Bagian Materi

Gambar 5. Bagian Latihan Soal

Gambar 6. Bagian Evaluasi

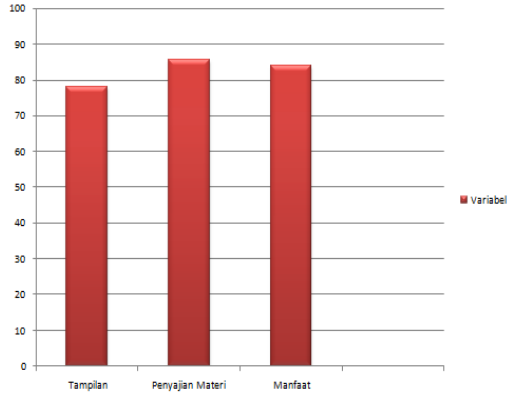


Gambar 7. Bagian Pengayaan

Gambar 8. Bagian Profil

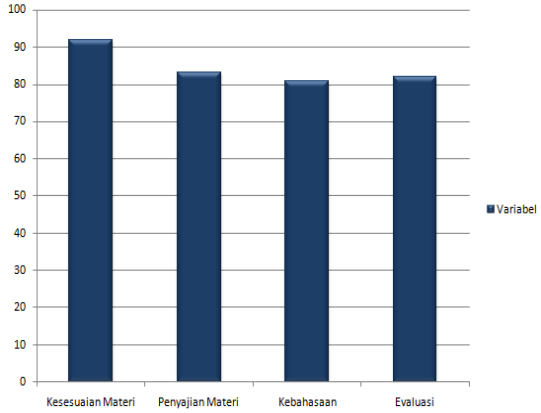
Uji Coba Produk

Langkah selanjutnya yaitu tahap uji coba produk. Uji coba ini untuk mengetahui kelayakan/validitas produk e-modul yang akan digunakan sebgai sumber belajar secara daring nantinya. Kegiatan ini dilakukan dengan memperlihatkan produk yang telah dikembangkan kepada ahli media dan ahli materi yang ditunjuk peneliti berdasarkan pakar keahliannya (*expert judgement*). Penilaian *expert judgement* dilakukan dengan metode pemberian kuesioner berupa instrumen angket ahli materi dan media yang kemudian diukur dengan skor skala *likert* dan dianalisis secara kualitatif untuk mendapatkan verifikasi tingkat kelayakannya dalam bentuk persentase.



Gambar 9. Bagan Uji Coba Ahli Media

Berdasarkan bagan diatas menunjukan hasil validasi dari ahli media diperoleh skor skala *likert* 8,32 dengan rata-rata persentase menjadi 83,2% yang berarti termasuk dalam kategori sangat layak. Maka dapat diverifikasi bahwa produk e-modul yang dikembangkan ini termasuk kedalam kategori sangat layak ditinjau dari ahli media: tampilan, penyajian materi, dan kebermanfaatan.



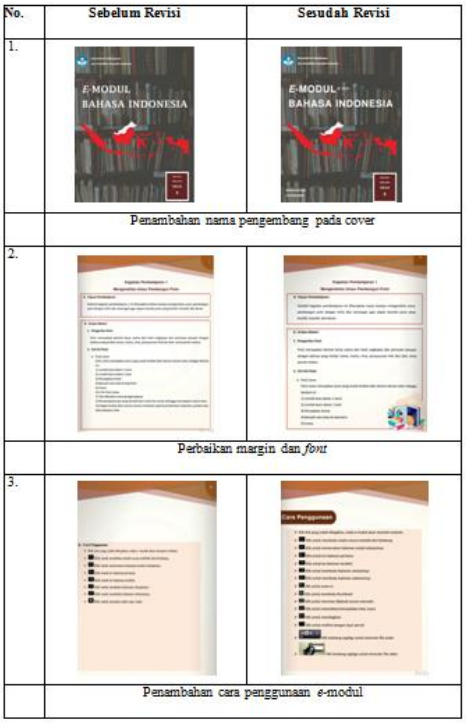
Gambar 10. Bagan Uji Coba Ahli Materi

Berdasarkan bagan diatas menunjukan hasil validasi dari ahli materi diperoleh skor skala *likert* 58,3 dengan rata-rata persentase menjadi 83,2% yang berarti termasuk dalam kategori sangat layak. Maka dapat diverifikasi bahwa materi e-modul yang dikembangkan ini termasuk kedalam kategori sangat layak ditinjau dari ahli materi: kesesuaian materi, penyajian materi, dan kebahasaan, dan evaluasi. Terdapat beberapa komentar dan saran dari para ahli materi untuk penyempurnaan materi e-modul berupa format evaluasi sebaiknya dalam bentuk kuis.

Revisi Hasil Uji Coba

Setelah menerima saran dan komentar dari para ahli media dan ahli materi, langkah selanjutnya adalah merevisi produk berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan oleh *expert judgement*. Kesimpulan yang dapat ditarik secara keseluruhan adalah pada aspek media, produk yang dihasilkan termasuk dalam kategori sangat layak, namun pada aspek materi tertentu ada yang perlu di

revisi agar keutuhan produk yang dikembangkan menjadi lebih layak ketika didesiminasikan atau diimplementasikan dalam pembelajaran daring sebagai sumber belajar alternatif rumah beajar.



Gambar 11. Revisi Hasil Uji Coba

Desiminasi/Implementasi

Ini adalah tahapan akhir peneliti yang akan menyerahkan produk pengembangan e-modul berbasis *Kvisoft flipbook maker* materi materi analisis unsur pembangun puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA. E-modul ini didesiminasikan dalam 2 (dua) format, yaitu: versi *offline* (.*exe) yang dsimpan dalam bentuk CD/Flashdisk dan versi *online* (.*html*)* yang dapat diinegrasikan kedalam platform daring seperti *WhatsApp Group* dan rumah belajar, serta terpublikasi di youtube. Produk sumber belajar berupa e-modul berbasis *Kvisoft flipbook maker* ini diimplementasikan di MAN 5 Barito Kuala untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring materi analisis unsur pembangun puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Simpulan

Pengembangan sumber belajar e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* sebagai alternatif pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 dengan sub-pokok bahasan/materi analisis unsur pembangun puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA dikembangkan dengan menggunakan model Borg & Gall modifikasi 5 (lima) langkah, yaitu: perencanaan, pengembangan produk, uji coba produk, revisi hasil uji coba produk, dan desiminasi atau implementasi.

Hasil penelitian ini menunjukan produk pengembangan e-modul berdasarkan *expert judgement* adalah "sangat layak" dengan jumlah persentase hasil uji validasi materi adalah 83,2% dan hasil uji validasi media adalah 83,2%. Oleh karena itu, produk pengembangan e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* materi analisis unsur pembangun puisi ini telah layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring di MAN 5 Barito Kuala dan dapat digunakan sebagai sumber belajar guna meningkatkan kualitas pembelajaran daring guru dan siswa di kelas X SMA pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Emzir. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. PT Rajagrafindo Persada: Depok.

Haryanto. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Mahmud, A. Z., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pembelajaran Siswa Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X SMAN. *Journal of Instructional Technology*, *2*(2), 35-39.

Martianingtiyas, E. D. (2019). *Research and Development (R&D)*: Inovasi Produk dalam Pembelajaran.

Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Edisi Kedua. Jakarta: Kencana.

Prilla, C. C. P., Firdaus, A., & Humaira, H. W. (2019). Analisis Unsur Pembangun Dalam Kumpulan Puisi Segenggam Cinta Untuk Sang Maha Cinta Karya

M. Saidati Sebagai Bahan Ajar. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *4*(1), 9-22.

Purwanto, dkk. (2007). *Pengembangan Modul*. Jakarta : Depdiknas.

Seel, & Richey. (1994). *Insructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Diterjemahkan oleh Dra. Dewi S. Prawiradilaga, M.Sc dkk. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.

Setiawan, A., Mansur, H., & Mastur, M. (2021). Pengembangan E-Learning Academiana Berbasis Moodle untuk Mata Kuliah Komunikasi Pendidikan. *Journal of Instructional Technology*, *1*(1), 13-19.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuanititatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabet

Warsita, B. (2013). Perkembangan definisi dan kawasan teknologi pembelajaran serta perannya dalam pemecahan masalah pembelajaran. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, *1*(2), 72-94.

Wibowo, E. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 3, No. 1, Januari 2022 (56-61)

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IX

Irsyad Baihaqi[1], Agus Hadi Utama[2]
[1,2]Universitas Lambung Mangkurat
[1]irsyadbaihaqi15041998@gmail.com, [2]agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

This study aims to determine the development process and test the feasibility of developing a learning animation video, in the science subject of dynamic electricity for class IX at SMPN 23 Banjarmasin. This research is included in the type of research R&D (Research & Development). The development model used in developing this animated video is using a 4D model. The stages carried out in the 4D model consists of four stages, namely the stages of defining, designing, developing, and distributing. Data collection techniques used consisted of interviews, observations, and questionnaires. The data analysis technique used was descriptive qualitative analysis using a Likert scale. Product assessment was carried out through validation tests by media experts and material experts. The results showed that based on the validation test by media experts obtained a percentage value of 90% with a very feasible category. A validation test by material experts obtained a percentage value of 89% with a very decent category too. So, this learning animation video media is very feasible to be used in learning activities.

Keywords: *Learning Media, Animated Video, Dynamic Electricity, 4D Models.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan menguji kelayakan dari pengembangan video animasi pembelajaran, pada mata pelajaran IPA tentang materi listrik dinamis untuk kelas IX di SMPN 23 Banjarmasin. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian R&D (*Research & Development*). Adapun model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan video animasi ini yaitu menggunakan model 4D. Tahapan yang dilakukan dalam model 4D terdiri dari empat tahapan yaitu tahapan pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari wawancara, observasi, dan kuisioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dengan menggunakan skala likert. Penilaian produk dilakukan melalui uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan uji validasi oleh ahli media diperoleh nilai persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Uji validasi oleh ahli materi diperoleh nilai persentase sebesar 89% dengan kategori sangat layak juga. Jadi, media video animasi pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Listrik Dinamis, Model 4D.

Pendahuluan

Pendidikan berkaitan dengan adanya kegiatan belajar mengajar. Menurut PP No 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan Bab IV pasal 19 berbunyi bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menentang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, seorang tenaga pendidik haruslah menyiapkan perangkat pembelajaran. Salah satu bentuk usaha nyata yang dilakukan oleh seorang tenaga pendidik dalam proses pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran (Mansur dkk., 2020, pp.38-39). Penggunaan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga tenaga pendidik dirasa perlu untuk menggunakan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan oleh tenaga pendidik sebagai alat bantu untuk menyampaikan suatu informasi atau materi pelajaran. Beberapa mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran yaitu seperti matematika, IPS, dan IPA. Dari ketiga mata pelajaran tersebut khususnya IPA baik meliputi biologi, fisika, dan kimia memuat banyak konsep materi yang abstrak. Sehingga dalam pembelajaran IPA memerlukan sebuah media pembelajaran, hal ini untuk mendukung kemampuan peserta didik berpikir secara abstrak dalam memahami terkait sebuah peristiwa atau gejala alam yang terjadi disekitarnya. Media pembelajaran yang umumnya digunakan dalam pembelajaran IPA yaitu seperti poster, globe, projector, mikroskop, dan model tiga dimensi. Seiring dengan kemajuan teknologi, media yang dikembangkan untuk pembelajaran IPA dapat disajikan berupa video animasi. Video animasi digunakan untuk memvisualisasikan tentang konsep-konsep materi yang diajarkan, guna mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang rumit (Ramadhan, A., Mansur, H., & Utama, A. H., 2021). Dalam pembelajaran, video animasi tersebut memiliki beberapa manfaat seperti mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang rumit dan mampu menyajikan simulasi dari suatu peristiwa, terutama rangkaian peristiwa yang terjadi di alam sekitar. Dalam hal ini berkaitan dengan mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).

IPA memiliki peranan yang penting dalam mengembangkan kemampuan peserta didik, karena materi yang termuat di dalamnya berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan (Susanto, 2013, p.167). Jadi, melalui mata pelajaran IPA peserta didik dapat memahami gejala alam yang terjadi disekitarnya. Hal ini dilakukan melalui proses pengamatan dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga mendapatkan kesimpulan dari pengamatan yang telah dilakukan. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang banyak memuat konsep materi yang kompleks dan abstrak, sehingga dalam penjelasannya memerlukan media pembelajaran tertentu untuk mempermudah mencapai tujuan belajar.

Tujuan belajar dapat dicapai dengan baik melalui perencanaan kegiatan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Namun dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tentunya masih ditemukan beberapa permasalahan, tak terkecuali di SMPN 23 Banjarmasin. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap dua orang guru mata pelajaran IPA di SMPN 23 Banjarmasin yang dilakukan pada tanggal 1 Oktober 2020, didapatkan hasil bahwa (1) media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh tenaga pendidik tersebut diantaranya berupa buku cetak, PowerPoint (PPT) dan video pembelajaran terkait materi yang telah disusun dalam slide PowerPoint (PPT); (2) Penggunaan media pembelajaran yang cukup terbatas dan penyajiannya yang kurang menarik ini turut memberikan dampak, dimana siswa tidak fokus untuk memperhatikan dan menyimak penjelasan guru; (3) Konsep materi yang kompleks dan abstrak sangat sulit dipahami jika disampaikan secara lisan saja, salah satunya yaitu materi tentang listrik dinamis; (4) Hasil belajar juga menunjukan bahwa masih banyak peserta didik yang memiliki nilai dibawah KKM (Kriteria

Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan sebelumnya yaitu dengan nilai 70; (5) Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi pada mata pelajaran tersebut khususnya terkait materi listrik dinamis sejauh ini belum ada.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fitriani, dkk (Fitriani, 2020, p.303) yaitu tentang Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Sistem Pernapasan Manusia Sebagai Upaya Mendukung Kebijakan Belajar di Rumah menyatakan hasil berdasarkan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi bahwa video animasi yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu menarik minat peserta didik, serta dapat membantu peserta didik dalam memahami materi. Dari hasil penelitian tersebut dapat kita ketahui bahwa video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Materi tersebut merupakan materi dari mata pelajaran IPA untuk jenjang SMP. Namun, sejauh ini peneliti belum menemukan penelitian terkait pengembangan video animasi untuk materi tentang listrik dinamis.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah dijelaskan dan penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengembangan video animasi pembelajaran. Video animasi ini akan memuat beberapa sub topik dari materi listrik dinamis yang ada pada mata pelajaran IPA kelas IX di SMPN 23 Banjarmasin. Media ini diharapkan mampu mempermudah penyampaian materi dan menyamakan persepsi peserta didik terhadap konsep materi pelajaran yang bersifat kompleks dan abstrak. Dengan penyajiannya yang lebih menarik diharapkan juga media video animasi ini mampu memfokuskan perhatian peserta didik.

Penelitian ini bertujuan (1) Mengetahui proses pengembangan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi listrik dinamis kelas IX di SMPN 23 Banjarmasin; (2) Menguji kelayakan dari pengembangan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi listrik dinamis kelas IX di SMPN 23 Banjarmasin.

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji efektifitas dari produk tersebut (Sugiyono, 2018, p.395). Produk yang dihasilkan dapat berupa perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software). Setelah produk dihasilkan, maka langkah selanjutnya yaitu menguji kelayakan atau keefektifan dari produk tersebut. Pada penelitian ini produk yang dikembangkan adalah berupa video animasi pembelajaran 2 Dimensi. Video animasi tersebut memuat materi tentang listrik dinamis. Dengan adanya video animasi ini diharapkan mampu meningkatkan fokus dan minat siswa dalam belajar serta mempermudah untuk memahami materi yang sifatnya terlalu abstrak (Ermawati, E., Fatimah, F., & Utama, A. H., 2022) .

Model pengembangan yang digunakan peneliti kali ini menggunakan perangkat Four-D Models. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Dissemination* (Sugiyono, 2018, p.394). Tahapan pertama yaitu *define* (pendefinisian), merupakan tahapan untuk menganalisis kebutuhan sehingga dari hal tersebut dapat diketahui sejauh mana sebuah pengembangan perlu dilakukan. Tahapan kedua yaitu *design* (perancangan), merupakan tahapan yang memiliki tujuan untuk merancang perangkat yang digunakan dalam pembelajaran. Tahap ketiga yaitu *develop* (pengembangan), merupakan tahapan untuk menghasilkan sebuah produk. Tahap keempat yaitu *disseminate* (penyebaran). *Disseminate* merupakan sebuah tahapan akhir dari pengembangan. Tahapan ini dilakukan dalam rangka mempromosikan produk yang sudah dikembangkan agar dapat diterima oleh pengguna, baik individu, kelompok, maupun sistem.

Subjek dalam penelitian ini merupakan para ahli yang terlibat dalam validasi media yang dikembangkan, terdiri dari ahli media dan ahli materi. Ahli media tersebut melibatkan tiga orang dosen dari Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM, sedangkan ahli materi yang dimaksud adalah tiga orang guru pengampu mata pelajaran IPA

di SMPN 23 Banjarmasin. Objek penelitian ini adalah video animasi pembelajaran yang memuat materi tentang listrik dinamis.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara, observasi, dan angket. Wawancara dilakukan terhadap guru di SMPN 23 Banjarmasin, khususnya untuk mata pelajaran IPA. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung kondisi di lapangan terkait pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Sedangkan angket ditujukan kepada ahli media dan ahli materi untuk memvalidasi terkait media yang dikembangkan. Skala penilaian yang digunakan dalam angket menggunakan skala likert. Peneliti menggunakan skala likert dengan pilihan 4 jawaban yang terdiri dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Lebih lengkapnya terkait skala likert dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Skala Likert

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Setuju	3
Sangat Setuju	4

Sumber: (Sugiyono,2018, p.146)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu dengan mendeskripsikan dan memaknai data yang bersifat kualitatif (Viajayani, 2013, p.37). Analisis deskriptif kualitatif dilakukan untuk menganalisis terkait hasil wawancara, observasi, dan angket. Data hasil wawancara dan observasi dianalisis dengan analisis kualitatif. Data yang dihasilkan dari angket masih berupa skor (angka), sehingga data tersebut harus dikonversikan terlebih dahulu agar dapat dianalisis secara kualitatif. Berikut rumus yang digunakan untuk memperoleh nilai persentase:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor hasil penilaian}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Tahap selanjutnya yaitu menginterpretasikan nilai persentase ke dalam kriteria pencapaian media.

Tabel 2. Pencapaian Media

Persentase	Interpretasi
76% - 100%	Sangat Valid
51% - 75%	Valid
26% - 50%	Tidak Valid
0% - 25%	Sangat Tidak Valid

Sumber: (Arikunto, 2018, p.35)

Setelah mengetahui pencapaian media, langkah terakhir yaitu dengan menginterpretasikan nilai persentase ke dalam tabel kelayakan media. Hal ini dilakukan untuk mempertimbangkan apakah media yang telah dikembangkan tersebut layak atau tidak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3. Kelayakan Media

Persentase	Interpretasi
76%- 100%	Dapat digunakan tanpa perbaikan
51% - 75%	Dapat digunakan dengan perbaikan terlebih dahulu
26% - 50%	Dianjurkan untuk tidak digunakan, karena perlu revisi besar
0% - 25%	Tidak boleh digunakan

Sumber: (Akbar, 2015, p.41)

Hasil dan Pembahasan

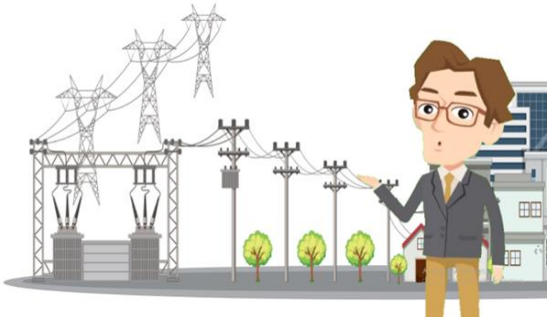
Penelitian ini menghasilkan sebuah produk akhir berupa video animasi pembelajaran dan kemudian diuji kelayakannya, sehingga penelitian ini termasuk dalam jenis R&D (*Research and Development*). Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono yang menyatakan bahwa R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji efektifitas dari produk tersebut (Sugiyono, 2018, p.395). Adapun model yang digunakan dalam pengembangan video animasi ini adalah menggunakan model 4D (*Four-D Models*). Lebih lengkapnya terkait proses pengembangan menggunakan model 4D yaitu sebagai berikut:

Tahapan pertama yaitu *define* (pendefinisian). Pada tahap *define* dilakukan identifikasi dan analisis masalah berupa analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan analisis tujuan pembelajaran. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran IPA di SMPN 23 Banjarmasin untuk menganalisa terkait kebutuhan peserta didik, tugas, maupun tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara didapati

beberapa permasalahan seperti kurangnya pengembangan media pembelajaran, siswa yang sulit fokus saat pembelajaran, dan terbatasnya kemampuan guru dalam penggunaan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran secara khususnya diperoleh peneliti melalui silabus dan RPP yang berlaku di sekolah tersebut.

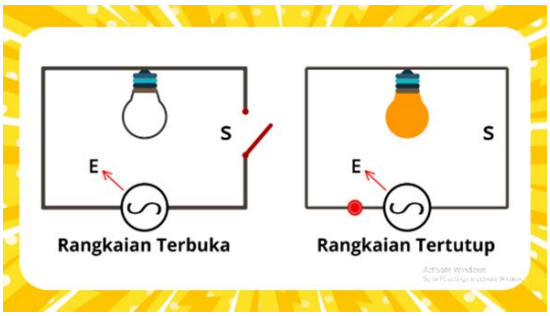
Tahapan kedua yaitu *design* (perancangan). Tahap *design* merupakan tahapan perancangan awal terkait media yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini terdapat beberapa langkah-langkah, diantaranya yaitu perumusan topik pembelajaran, pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal. Perumusan topik pembelajaran dilakukan untuk menentukan materi apa saja yang akan dimuat ke dalam media yang dikembangkan. Pemilihan media dilakukan untuk menentukan jenis media seperti apa yang dibutuhkan menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Selanjutnya yaitu pemilihan format untuk menentukan format media secara garis besar meliputi urutan materi, jenis huruf, resolusi video, jenis animasi, dan audio yang akan digunakan. Desain awal pada media ini dirancang dalam bentuk *storyboard*.

Tahapan ketiga yaitu *develop* (pengembangan). Tahap *develop* bertujuan untuk menghasilkan produk akhir setelah melalui uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Dalam penelitian kali ini melibatkan masing-masing tiga orang dari ahli media dan ahli materi. Dari hasil validasi tersebut terdapat beberapa saran maupun masukan dari para ahli untuk dijadikan acuan dalam perbaikan media agar benar-benar layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan Awal Media

Gambar 2. Tampilan Isi Media



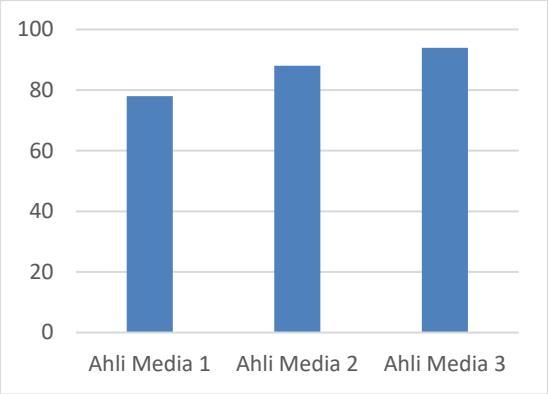
Gambar 3. Tampilan Isi Media

Tahapan keempat yaitu *disseminate* (penyebaran). Tahap *disseminate* merupakan tahapan akhir dari model 4D. Tahap ini merupakan penyebaran terkait media video animasi yang telah dikembangkan, agar media ini dapat dimanfaatkan sebaik mungkin baik oleh guru maupun peserta didik. Dalam penelitian kali ini media video animasi dikemas dalam bentuk kepingan DVD dilengkapi dengan *cover*. Selanjutnya media tersebut diserahkan khususnya kepada guru di SMPN 23 Banjarmasin agar dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran kedepannya. Penyebaran video animasi ini masih terbatas untuk keperluan siswa kelas IX di SMPN 23 Banjarmasin. Hal ini dikarenakan video animasi tersebut menyesuaikan dengan

kebutuhan siswa di sekolah tersebut, dan belum adanya uji coba lapangan.

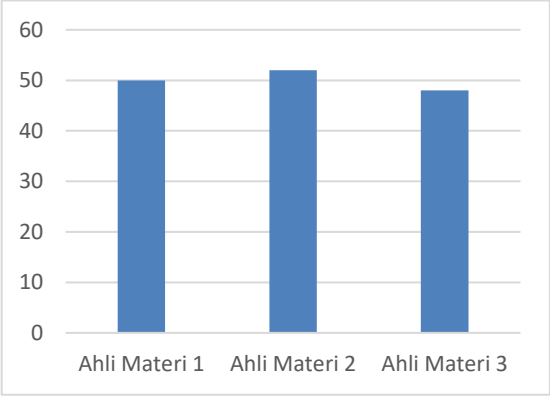
Berdasarkan validasi dari ahli media didapatkan skor total sebesar 260, sedangkan skor maksimal yang diharapkan adalah sebesar 288. Dari skor yang diperoleh tersebut kemudian dihitung persentase kevalidan yang mengadaptasi dari rumus skala likert, yaitu skor yang diperoleh dibagi dengan skor tertinggi kemudian dikali 100%. Setelah dihitung didapatkan persentase sebesar 90%. Hasil persentase ini kemudian diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria kelayakan media. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan media, persentase sebesar 90% termasuk dalam kategori sangat layak.

Diagram 1. Hasil Uji Validasi Ahli Media



Berdasarkan validasi dari ahli materi didapatkan skor total sebesar 150, sedangkan skor maksimal yang diharapkan adalah sebesar 168. Dari skor yang diperoleh tersebut kemudian dihitung persentase kevalidan yang mengadaptasi dari rumus skala likert yaitu skor yang diperoleh dibagi dengan skor tertinggi kemudian dikali 100%. Setelah dihitung didapatkan persentase sebesar 89%. Hasil persentase ini kemudian diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria kelayakan media. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan media, persentase sebesar 89% termasuk dalam kategori sangat layak.

Diagram 2. Hasil Uji Validasi Ahli Materi



Jadi, berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi diketahui bahwa media video animasi ini termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa video animasi pembelajaran pada mata pelajaran IPA untuk kelas IX di SMPN 23 Banjarmasin telah dikembangkan dengan menggunakan model 4D. Dalam model 4D terdapat beberapa tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Produk akhir dari video animasi ini memuat materi tentang listrik dinamis. Dimana didalamnya memuat lima subtopik. Kelima subtopik tersebut yaitu arus listrik, hantaran listrik, rangkaian listrik dan hukum ohm, hukum kircchoff dan rangkaian hambatan, dan Gaya Gerak Listrik.

Media video animasi dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kelayakan dari media video animasi ini dilakukan melalui uji validasi ahli. Ahli yang dilibatkan meliputi tiga orang ahli media dan tiga orang ahli materi. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media, memperoleh kategori sangat layak. Kemudian berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, juga memperoleh kategori sangat layak. Jadi baik dari ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media video animasi ini sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, menggunakan media animasi ini dengan semaksimal mungkin agar mempermudah dalam memahami konsep dan materi pelajaran, serta menambah pengalaman belajar.

2. Bagi guru, memanfaatkan video animasi ini untuk kegiatan pembelajaran serta mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi lagi kedepannya.

3. Bagi sekolah, memfasilitasi tenaga pendidik untuk keperluan pengembangan perangkat pembelajaran, dalam hal ini khususnya terkait pengembangan media pembelajaran.

4. Bagi peneliti selanjutnya, lebih mendalami kemampuan dan pengalaman untuk mengembangkan media pembelajaran, khususnya berupa video animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. & Jabar, C. S. A. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Ermawati, E., Fatimah, F., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle PAI Untuk Meningkatkan Minat Siswa SD Kelas IV. *Journal of Instructional Technology*, 2(2), 62-68.

Fitriani, dkk. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Sistem Pernapasan Manusia Sebagai Upaya Mendukung Kebijakan Belajar di Rumah. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 303-316.

Mansur, H. & Rafiudin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 38-39.

Ramadhan, A., Mansur, H., & Utama, A. H. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Siskomdig Siswa Kelas X. *Journal of Instructional Technology*, *2*(1), 51-60.

Sari, I.M. (2014). Pedoman Mata Pelajaran IPA SMP. https://www.slideshare.net/IrmaMuthiaraSari/pedoman-mata-pelajaran-ipa-smp (diakses tanggal 03 November 2020).

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

Susanto, A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 3, No. 1, Januari 2022 (62-73)

STUDI LAYANAN PERPUSTAKAAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Diky Wahyudi[1], Mastur[2]
[1,2]Universitas Lambung Mangkurat
[1]dickyajja27@gmail.com, [2]mastur@ulm.ac.id

Abstract

Library services during the Covid-19 pandemic did not run optimally, due to restrictions on activities at the school so students could not visit and borrow books to the fullest. This study aims (1) to determine the factual conditions of library services as a learning resource, and (2) to find out what factors hinder library services as a learning resource during the Covid-19 pandemic. This type of research is descriptive research, with a qualitative approach which is to obtain research data through observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques include data collection, data reduction, data presentation, and conclusion. The results of the study found that the factual conditions of library services had deficiencies in facilities such as collections of books and computers, the atmosphere of the room was still small, access to information was less developed, services on references still needed improvement, and inhibiting factors for library services, namely the Covid-19 pandemic which resulted in students cannot visit, lack of supporting facilities such as computers and WiFi, unavailability of a library website, and lack of staff at the library. This research is recommended for schools so that they can be used as suggestions in improving library services as a learning resource.

Keywords: *Library Services, Learning Resources.*

Abstrak

Layanan perpustakaan pada saat pandemi Covid-19 ini memang belum berjalan dengan maksimal, karena pembatasan aktivitas yang ada di sekolah tersebut sehingga siswa tidak bias berkunjung dan meminjam buku secara maksimal. Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui kondisi faktual layanan perpustakaan sebagai sumber belajar, (2) untuk mengetahui faktor apa saja yang menghambat layanan perpustakaan sebagai sumber belajar selama pandemi Covid-19. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif, dengan pendekatan kualitatif yang mana untuk mendapatkan data penelitian melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menemukan bahwa kondisi faktual layanan perpustakaan memiliki kekurangan dalam fasilitas seperti koleksi buku dan komputer, suasanan ruangan yang masih kecil, akses informasi yang kurang berkembang, layanan pada referensi yang masih perlu peningkatan dan faktor penghambat pada layanan perpustakaan yaitu pandemi Covid-19 yang mengakibatkan siswa tidak bisa berkunjung, kurangnya fasilitas pendukung seperti komputer dan WiFi, belum tersedianya website perpustakaan, dan kurangnya petugas di perpustakaan. Penelitian ini direkomendasikan untuk sekolah agar dapat dijadikan saran dalam meningkatkan layanan perpustakaan sebagai sumber belajar.

Kata kunci: Layanan Perpustakaan, Sumber Belajar.

Pendahuluan

Menurut AECT, sumber belajar adalah berbagai sumber baik itu berupa data, orang atau wujud tertentu yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar baik yang digunakan secara terpisah ataupun terkombinasi sehingga mempermudah siswa untuk mencapai tujuan belajarnya (Usman, 2020, p.88). Untuk membantu belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan, diperlukan suatu perancanaan sumber belajar, dikembangkan menjadi sumber belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan. Contoh sumber belajar yang dimanfaatkan yaitu museum, taman, mesjid, sedangkan contoh sumber belajar yang direncanakan yaitu perpustakaan, laboratorium.

Sekolah adalah salah satu instansi pendidikan yang harus memiliki suatu sumber belajar dan pembelajaran (Nabila, 2013, p.31). Sumber belajar itu sendiri adalah perpustakaan. Perpustakaan sekolah menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 43 tahun 2007 bab 1 pasal 1 ayat 1 tentang Perpustakaan menyebutkan bahwa perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak dan karya-karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pengguna, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi para pengguna.

Perpustakaan sekolah adalah suatu kumpulan/unit kerja yang berisi kumpulan koleksi pustaka, baik buku-buku maupun bukan buku (*non-book material*) yang diorganisasi secara sistematis dalam suatu ruang yang dapat membantu murid-murid dan guru-guru dalam proses belajar mengajar di sekolah (Sonia, 2019, p.189). Perpustakaan merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dapat menjadi sebuah kekuatan yang mencerdaskan bangsa.

Perpustakaan sebagai sebuah layanan publik harus dimanfaatkan dengan baik, sistematis, dan terstruktur terutama yang berhubungan dengan perencanaan, kebijaksanaan, dan strategi serta penggunaan pembangunan di bidang perpustakaan dan informasi (Rochmah, 2016, p.278). Untuk itu diperlukan pengelolaan perpustakaan yang merupakan salah satu faktor di dalam keberhasilan layanan perpustakaan.

Saat ini arti pentingnya keberadaan perpustakaan belum banyak yang mengerti baik dari kalangan umum maupun pelajar (Ekhsa, 2018, p.8). Oleh karena itu perpustakaan dan layanan perpustakaan harus dikembangkan sebagai salah satu instalasi untuk mewujudkan tujuan mencerdasarkan kehidupan bangsa. Perpustakaan merupakan bagian yang vital dan berpengaruh besar terhadap mutu Pendidikan dan pengetahuan.

Keberadaan perpustakaan di sekolah sangat penting tidak sebatas tempat penyimpanan buku-buku, tetapi harus mampu menyediakan alternatif sumber ilmu yang diperlukan dan selama ini sulit diakses siswa (Wahyudi, 2009, p.3). Perpustakaan dapat digunakan sebagai tempat meningkatkan minat membaca siswa, sebagai sarana penunjang wawasan dan pengetahuan, tempat pencarian sumber informasi dan perpustakaan bisa digunakan sebaga tempat berdiskusi dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, perpustakaan harus memenuhi persyaratan minimal yang meliputi yaitu dikelola dengan baik, tersedianya sumber bacaaan yang lengkap berupa buku pelajaran, berbagai bacaan, kamus bahasa asing dan sebagainya, dan yang terpenting perpustakaan memiliki ruangan atau tempat yang nyaman dan memadai sehingga siswa betah di perpustakaan, serta kemudahan siswa dalam memanfaatkan fasilitas yang ada di perpustakaan untuk menunjang kegiatan belajar.

Perpustakaan mempunyai peran penting, namun saat ini belum mendapatkan prioritas yang utama di sekolah (Saifudin dan Istiqomah, 2021, p.32). Perpustakaan dapat menjadi tempat belajar diluar kegiatan belajar mengajar. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 tahun 2015 disebutkan bahwa salah satu tujuan gerakan lietrasi berkaitan dengan usaha memberikan penyampaian informasi kepada peserta didik sebagai bentuk gerakan literasi.

Pada masa pandemi Covid-19 ini, semua kegiatan yang ada di sekolah di batasi. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan pengelola perpustakaan yaitu ibu Suci Wahyuni pada 15 Februari 2021, menurut pengelola perpustakaan didapatkan bahwa perpustakaan banyak siswa yang tidak bisa

berkunjung untuk mendapatkan sumber belajar di karenakan masih dalam kondisi pandemi Covid-19 dan ini merupakan anjuran dari pemerintah untuk tidak melaksanakan kegiatan yang mengundang kerumusan maka dari sekolah belum mengizinkan siswa nya ke sekolah. Perpustakaan tersebut juga belum memiliki perpustakaan digital yang bisa membantu peserta didik dalam hal belajar dan mendapatkan informasi lainnya. Perpustakaan digital belum ada itu karena kurangnya sumber daya manusia yang bisa bertugas untuk mengelola perpustakaan digital tersebut. Perpustakaan tersebut masih kekurangan fasilitis yang mendukung seperti tidak tersedianya komputer untuk siswa dan tidak tersedia akses WiFi di dalam perpustakaan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 15 Februari 2021, peneliti mengamati perpustakaan tersebut yang mana pada kegiatan layanan perpustakaan tidak berjalan dengan maksimal karena tidak adanya pelayanan dan kurangnya kunjungan siswa dalam mencari sumber belajar, yang mana masih melalukan proses belajar mengajar online di rumah. Kondisi perpustakaan yang memang masih kekurangan fasilitas baik yang berbentuk fisik seperti komputer maupun nonfisik seperti tidak kurang nya jaringan internetnya, serta ruangan yang masih perlu di desain dengan lebih baik lagi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi factual layanan perpustakaan sebagai sumber belajar dan untuk mengetahui faktor penghambat layanan perpustakaan sebagai sumber belajar, sehingga perlu dilakukan penelitian studi layanan perpustakaan sebagai sumber balajar. Jadi, layanan perpustakaan tersebut pada masa pandemi Covid-19 ini memang tidak berjalan dengan baik, banyak yang perlu dilakukan perbaikan pada layanan perpustakaan ini.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif, yaitu penelitian yang berorientasi pada upaya menggambarkan adanya hubungan antar variabel atau faktor-faktor yang munculnya suatu fenomena sosial yang dijadikan objek kajian. Pada penelitian ini peneliti mengunakan pendekatan kualitatif, yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (Sugiyono, 2015, p.9). Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Banjarmasin yang beralamat di Jalan Veteran Sungai Bilu No.381 kec. Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2020 sampai bulan Juni 2021.

Subjek penelitian ini adalah petugas perpustakaan. Objek penelitian ini adalah layanan perpustakaan sebagai sumber belajar. Dalam memperoleh data yang bersifat kualitatif diperoleh melalui teknik yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi (Rusdi, 2018, p.230)

Keabsahan dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas internal), uji *transferability* (validitas eksternal), uji *dependability* (relibilitas), dan uji *confirmability* (obyektivitas) (Soendari, 2001, p.14). Data dan sumber data dalam penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder.

Teknik analisis yang dilakukan yaitu teknik analisis data kualitatif. Analisi data merupakan proses yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Analisis data didapatkan dari hasil pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Proses analisis data pada penelitian kualitatif itu dilakukan dari awal sampai akhir. Dalam tahap kualitatif, proses analisis data dilakukan dengan tahapan-tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Basyirun, 2021, p.22-23).

Hasil dan Pembahasan

Temuan Umum

SMA Negeri 3 Banjarmasin terletak di jalan veteran Kecamatan Banjarmsin Timur Kota Banjarmasin. SMA Negeri 3 Banjarmasin adalah sebuah lembaga pendidikan tingakat menengah atas yang berstatus negeri dan berada dibawah naungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan. SMA Negeri 3 Bamjarmasin terletak di lingkungan komplek perumahan TNI dan di belakangi oleh sekolah yaitu SMP Negeri 7 Banjamasin. Telak sekolah yang agak masuk ke dalam membuat masyarakat

tidak mengenal SMA Negeri 3 Banjarmasin.

Sebagian besar latar belakang sosial ekonomi masyarakat dan orang tua murid adalah dari kalangan menengah ke atas. Sebagaian dari mereka adalah pegawai negeri sipil dan pedagang. Hal inilah yang membuat semakin majunya pendidikan di SMA Negeri 3 Banjarmasin. Adapun untuk waktu penyelenggaraan pendidikan di SMA Negeri 3 Banjarmasin menyelenggarakan pendidikan dari hari senin sampai sabtu. Untuk hari senin sampai jum'at kegiatan belajar mengajar di mulai dari jam 08.00 WITA hingga jam 15.00 WITA. Sedangkan hari sabtu kegiatan belajar mengajar di mulai dari jam 08.00 WITA hingga jam 14.30 WITA dilanjutkan dengan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan PMR sampai dengan jam 16.00 WITA.

Jumlah guru di SMA Negeri 3 Banjarmasin ada 34 orang, dengan jumlah siswa laki-laki 269 orang dan jumlah siswa perempuan 339 orang. Sarana dan prasarana yang dimiliki SMA Negeri 3 Banjarmasin yaitu ruang kelas berjumlah 17 ruangan, laboratorium berjumlah 5 ruangan, perpustakaan berjumlah 1 ruangan.

Perpustakaan SMA Negeri 3 Banjarmasin merupakan salah satu tempat sumber belajar yang ada di SMA Negeri 3 Banjarmasin. Letak perpustakaan ini berada di ujung kelas berdekatan dengan aula SMA Negeri 3 Banjarmasin. Luas ruangan perpustakaan ini kurang lebih 216 m2, dengan jumlah rombongan belajar 17.

Temuan Khusus

A. Kondisi Faktual

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data secara langsung dari 2 narasumber yaitu kepala perpustakaan yang dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2021 dan petugas layanan dan pengelolaan di perpustakaan tersebut yang dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2021. Selain itu, observasi juga dilaksanakan pada tanggal 15 Ferbuari 2021 sambil memberikan pertayaan yang di ajukan kepada yang pada saat itu bertugas dan studi dokumentasi yang dilakukan pada tanggal 26 Mei 2021 yang meminta beberapa dokumen yang diperlukan yaitu data kegiatan perpustakaan, data laporan peminjaman, data koleksi perpustakaan dan data pengunjung perpustakaan. Berikut data hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan indikator, yaitu:

1. Fasilitas dan suasana ruangan perpustakaan

Berdasarkan hasil wawancara, fasilitas yang ada di perpustakaan tersebut masih kurang seperti komputer dan WiFi nya sebagai pendukung jaringannya dan suasana ruangan perpustakaan tersebut ini sudah merasa nyaman untuk di belajar siswa tetapi ruangannya perlu diperluas lagi dan di desain lagi agar lebih menarik. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi dimana fasilitas yang kurang lengkap dan suasana ruangan yang tidak luas. Jadi, fasilitas dan suasana ruangan perpustakaan masih kurang baik.

2. Petunjuk dan sarana akses

Berdasarkan hasil wawancara, petunjuk dan sarana akses yang ada diperpustakaan tersebut sudah bagus karena petugas bisa membantu siswa yang kesulitan untuk menggunakan petunjuk maupun sarana akses yang ada di perpustakaan dan siswa sudah memahami setiap penggunaan petunjuk maupun sarana akses perpustakaan tersebut. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang mana perpustakaan tersebut mempunyai petunjuk yang sudah teratur dengan baik dan sarana akses yang baik juga. Jadi, petunjuk dan sarana akses yang dimiliki perpustakaan tersebut sudah baik.

3. Akses informasi

Berdasarkan hasil wawancara, akses informasi yang ada di perpustakaan tersebut yang sudah sesuai dengan kebutuhan pemustaka dan petugas sangat

bertanggung jawab terhadap pelayanan kepada siswa dalam mengakses informasi yang ada di perpustakaan, akan tetapi perlu di tambahkan sebuah website layanan perpustakaan sebagai sumber belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang mana akses informasi masih kurang lengkap akan tetapi dari segi pelayanannya sudah bagus. Jadi, akses informsi yang ada di perpustakaan tersebut masih kurang akan tetapi layanan yang diberikan sudah bagus.

4. Katalogisasi

Berdasarkan hasil wawancara, katalogisasi yang dilakukan petugas pada perpustakaan tersebut sudah berjalan baik dengan bantuan sebuah aplikasi agar penginputan bahan buku bisa otomatis dan peredaran bahan-bahan pustaka sudah terpenuhi. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang mana perpustakaan sudah melakukan proses pemenuhan ketersedian koleksi dan berjalan dengan baik. Berdasarkan data tahun 2019/2020 yang dikumpulan, koleksi di perpustakaan tersebut dibagi menjadi 3 bagian yaitu jumlah koleksi berdasarkan jenis koleksi dengan jumlah ada 3924 judul dan 17.298 exemplar, koleksi berdasarkan DDC dengan jumlah ada 3924 judul dan 17.298 exemplar, dan koleksi berdasarkan buku paket per-matapelajaran dengan jumlah ada 131 judul dan 9404 exemplar. Jadi, katalogisasi yang ada diperpustakaan tersebut sudah baik.

5. Peminjaman

Berdasarkan hasil wawancara, proses peminjaman yang ada di perpustakaan tersebut sudah otomatis dimana siswa nya menunjukkan kartu perpustakaan dan discan sebagai bukti peminjaman akan tetapi tidak semua buku bisa dilakukan otomatis hanya buku paket yang tidak bisa otomatis karena peminjamannya yang lama yaitu selama 2 semester atau 1 tahun dan jangka waktu peminjaman ini sudah sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Hal tesebut sesuai dengan hasil observasi yang mana perpustakaan tersebut sudah melakukan sistem otomatis dalam peminjaman. Berdasarkan data 2019/2020 jumlah peminjaman buku di perpustakaan tersebut dari bulan juli 2019 sampai dengan juni 2020 berjumlah 684 peminjaman. Jadi, dalam peminjaman di perpustakaan tersebut sudah baik.

6. Pengembalian

Berdasarkan hasil wawancara, proses pengembalian yang ada di perpustakaan SMA Negeri 3 Banjarmasin masa dengan proses peminjaman yaitu dengan sistem otomatis. Terkait keterlambatan dalam pengembalian ada sanksi yang diberikan yaitu siswa tidak diperbolehkan meminjam buku sesuai jumlah hari keterlambatannya dan diberikan teguran. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yaitu perpustakaan tersebut memberikan sanksi kepada siswa yang telambat mengembalikan buku. Jadi, dalam pengembalian di perpustakaan tersebut sudah baik.

7. Layanan referensi

Berdasarkan hasil wawancara, layanan referensi masih kurang maksimal dikarenakan selama pandemi Covid-19 ini sangat jarang ada peminjaman dan permasalahan yang ada pada layanan referensi masih kekurangan bahan referensi seperti buku kamus bahasa inggris dan kurangnya petugas yang membantu karena hanya ada satu orang saja petugasnya sehingga dalam pelaksaan layanan ini masih kurang efektif. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang mana perpustakaan belum mampu mengatasi kendala yang di layanan referensi seperti pengadaan bahan referensi dan menambahan petugas perpustakaannya. Jadi, dalam layanan referensi di perpustakaan tersebut masih kurang sehingga perlu di atasi.

8. Layanan sirkulasi

Berdasarkan hasil wawancara, layanan sirkulasi sudah baik karena siswa masih bisa meminjam buku walaupun itu dibawa pulang karena masih suasana

pandemi Covid-19 yang mana siswa tidak diperbolehkan membaca buku di perpustakaan ataupun di bawa ke kelas. Permasalahan yang sering terjadi yaitu peminjaman buku paket yang hilang karena kelamaan dalam peminjamannya dan ada yang rusak. Akan tetapi semuanya masih berjalan dengan lancar sehingga layanan sirkulasi perpustakaan tersebut sudah efektif dan baik.

B. Faktor Penghambat

1. Pandemi Covid-19

Adanya pandemi Covid-19 yang berdampak pada seluruh kehidupan masyarakat di dunia tak terkecuali kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan dalam layanan perpustakaan tersebut. Sebelum adanya pandemi Covid-19 ini, kegaiatan layanan perpustakaan berjalan dengan baik-baik saja, semenjak adanya pandemi Covid-19 ini layanan perpustakaan tersebut tidak berjalan dengan baik, siswa tidak bisa membaca buku di perpustakaan dan pengunjung dibatasi dan peminjaman langsung di bawa pulang hal tersebut agar tidak menimbulkan kerumunan dan aktivitas yang banyak yang dilakukan siswa di perpustakaan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 15 februari 2021 dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 24 Mei 2021 dengan petugas perpustakaan yaitu ibu Suci Wahyuni, bahwa dengan adanya pendemi Covid-19 ini segala pelayanan terhambat baik itu layanan sirkulasi dan referensinya. Sehingga beberapa layanan masih kurang efektif seperti layanan referensi. Oleh karena itu, pandemi Covid-19 ini menjadi permasalahan yang sangat berdampak pada layanan perpustakaan tersebut.

2. Kurangnya fasilitas pendukung

Layanan perpustakaan sebagai sumber belajar perlu memperhatikan fasilitasnya, baik itu sebagai sarana pendukung dan lainnya. Fasilitas yang ada pada perpustakaan tersebut ini masih kurang seperti komputer. Tidak hanya itu jaringan WiFi juga masih kurang untuk sarana akses informasi bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 24 Mei 2021 dan 31 Mei 2021 dengan ibu Suci Wahyuni dan ibu Rospita Sihombing, bahwa fasilitas masih kurang karena hanya tersedia 1 komputer untuk petugas tidak ada komputer untuk siswa. Tidak hanya itu dan jaringan WiFi juga kurang untuk mempermudah dalam akses informasi. Jadi, fasilitas dalam hal mendukung layanan perpustakaan tersebut masih kurang dalam bentuk fisik ataupun nonfisik.

3. Belum tersedianya website layanan perpustakaan

Perpustakaan tersebut masih kurang dalam media penyampaian informasi perpustakaan karena belum memiliki website layanan perpustakaan sebagai sumber belajar. Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak bisa mencari informasi sumber belajar meraka. Apalagi masih dalam masa pandemi Covid-19, media informasi berbasis website ini sangat di perlukan agar siswa bisa mengakses dari rumah tanpa harus datang langsung ke perpustakaan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 15 Februari 2021 dengan ibu Suci Wahyuni, bahwa permasalahan yang ada yaitu belum tersedianya website layanan perpustakaan sumber belajar. Hal tersebut di akibatkan tidak adanya orang yang membuat dan mengelola website perpustakaan tersebut. Sehingga hingga saat ini website tersebut belum ada untuk menunjang layanan perpustakaan SMA Negeri 3 Banjarmasin.

4. Kurangnya sumber daya manusia sebagai petugas di perpustakaan

Sumber daya manusia di perpustakaan tersebut memang masih kurang. Petugas disana yang aktif hanya satu orang yaitu bagian layanan dan pengelola. Hal tersebut juga mengakibatkan dalam proses layanan

perpustakaan masih kurang efektif pada layanan referensi.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 15 Februari 2021 dengan ibu Suci Wahyuni, didapatkan bahwa sumber daya manusia memang kurang, apalagi dalam petugas layanan referensi. Dalam layanan referensi dan layanan sirkulasi petugasnya digabung menjadi satu. Sehingga dalam pelaksanaan layanannya kurang efektif karena kekurangan sumber daya manusianya.

Pembahasan

Faktor faktual dan faktor penghambat diperoleh dari hasil kualitatif melalui hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang berhubungan dengan setiap indikatornya yang berjumlah 8 (delapan).

A. Fasilitas dan suasanan ruangan perpustakaan

Perpustakaan menyediakan sarana perpustakaan disesuaikan dengan koleksi dan pelayanan. Dalam menjamin keberlangsungan fungsi perpustakaan dan kenyamanan dengan memperhatikan pemustaka yang memiliki kebutuhan khusus seperti (a) perabot kerja paling sedikit terdiri atas kursi dan meja baca pengunjung, kursi dan meja pustakawan, meja sirkulasi, dan meja multimedia, (b) perabot penyimpanan paling sedikit terdiri atas rak buku, rak majalah, rak surat kabar, lemari/ laci katalog, dan lemari yang dapat dikunci, (c) peralatan multimedia paling sedikit terdiri atas 1 set komputer dilengkapi dengan teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan Luas gedung perpustakaan sekolah paling sedikit 0,4 m2 x jumlah siswa, dengan ketentuan 3 s.d 6 rombongan belajar luas gedung paling sedikit 72 m2, 7 s.d 12 rombongan belajar luas gedung paling sedikit 144 m2, 13 s.d 18 rombongan belajar luas gedung paling sedikit 216 m2, 19 s.d 27 rombongan belajar luas gedung paling sedikit 288 m2.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 2 narasumber berpendapat, bahwa masih kurang fasilitas sebagai pendukung layanan perpustakaan seperti komputer. Sedangkan suasana ruangan yang masih kurang luas, akan tetapi suasana ruangan disana sudah didesain dengan baik sehingga siswa sudah merasa nyaman untuk belajar karena ruangan perpustakaan yang berjauhan dengan keramaian sehingga terciptanya ketenangan untuk belajar. Oleh karena itu, fasilitas dan ruangan perpustakaan perlu diperbaiki.

B. Petunjuk dan sarana akses

Pada umumnya salah satu bagian dari pelayanan adalah tata tertib. Tata tertib hendaknya ditempel pada tempat yang strategis agar mudah dibaca. Adapun tata tertib yang ditentukan adalah jam dan hari layanan, keanggotaan, jumlah buku yang dipinjam, lama waktu pinjam, sanksi terhadap pelanggaran, ketentuan lainnya seperti keamanan, keindahan, ketertiban, kenyamanan dan karapihan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 2 narasumber berpendapat, bahwa dalam petunjuk dan sarana akses sudah bagus. Mulai dari kemudahan siswa dalam mencari informasi karena sudah tersedia katalog sampai pada penataan koleksi yang mudah untuk di akses dalam mencari informasi. Perpustakaan tersebut sudah menyediakan petunjuk dalam menngunakan fasilitas layanan perpustakaan sehingga siswa tidak kebingungan.

C. Akses informasis

Pada umumnya koleksi perpustakaan meliputi (a) karya cetak seperti buku teks, buku pengunjung kurikulum, buku bacaan, dan buku referensi, (b) terbitan berkala seperti majalah dan surat kabar, (c) audio visual, rekaman suara, rekaman video, dan sumber elektrik. Perpustakaan juga harus memiliki program literasi informasi paling sedikit 4 kali dalam 1 tahun untuk setiap tingkatan kelas. Dengan bantuan internet akses informasi semakin dipermudah. Melalui

komputer, hand phone, ipad dan teknologi lainnya, informasi dapat kita peroleh.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 2 narasumber berpendapat, bahwa dalam akses informasi ini ada beberapa yang masih kurang terpenuhi. Mulai dari koleksi buku yang kurang seperti tidak ada buku kisi-kisi SBMPTN yang di peruntukkan siswa yang ingin lanjut kuliah. Akses informasi ini sudah didukung oleh aplikasi dengan nama SENAYAN yang digunakan pelayanan-pelayanan akan tetapi masih kurang seperti tidak adanya wabsite pendukung dalam pemberian informasi layanan perpustakaan.

D. Katalogisasi

Pada umumnya perpustakaan memperkaya koleksi dan menyediakan bahan perpustakaan dalam berbagai bentuk media. Format paling sedikit menyediakan koleksi buku teks wajib dalam jumlah yang mencukupi untuk melayani semua peserta didik dan pendidik, buku pengayaan dengan perbandingan 70% nonfiksi dan 30% fiksi. Perpustakaan menambah koleksi buku per tahun dengan ketentuan semakin besar jumlah koleksi semakin kecil persentase penambahan koleksinya. Perpustakaan melanggan paling sedikit 3 judul majalah dan 3 judul surat kabar. Bahan perpustakaan dideskripsikan, diklasifikasi, diberi tajuk subjek dan disusun sistematis dengan mengacu pada pedoman deskripsi bibliografis dan penentuan tajuk entri utama (peraturan pengatalogan Indonesia), bagan klasifikasi Dewey (Deway Decimal Classification) dan pedoman tajuk subjek.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 2 narasumber berpendapat, bahwa katalog itu sudah ada jadi tinggal dimasukkan dan disesuaikan dengan buku-bukunya. Dalam peredaran setiap bahan-bahan pustaka ini biasa nya datang dari dinas langsung akan tetapi ada juga yang dari sekolah nya sendiri. Oleh karena itu, katalogisasi sudah baik dalam hal penyebaran dan penyususan setiap koleksinya.

E. Peminjaman

Pada umumnya dalam proses peminjaman buku, angota perpustakaan diwajibkan membawa kartu anggota, anggota mencari sendiri buku yang akan dipinjam. Setelah menemukan buku yang mau dipinjam lalu menyerahkan kartu anggota kepada petugas perpustakaan untuk dicatat tanggal peminjaman. Buku yang dipinjam pengguna harus dikembalikan ke perpustakaan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 2 narasumber berpandapat, bahwa dalam peminjaman diperpustakaan tersebut sudah otomatis sehingga siswa hanya menyerahkan kartu perpustakaan dan discan barcode akan tetapi tidak semua buku bisa dilakukan otomatis seperti buku-buku paket karena peminjaman yang lama sehingga dilakukan manual dalam pencatatannya. Jangka waktu yang diberikan dalam peminjaman ini tergantung bukunya misalkan buku-buku umum maksimal 1 minggu dengan maksimal 3 buku berbeda dengan buku paket yang bisa dipinjam selama 2 semester atau 1 tahun.

F. Pengembalian

Pada umumnya dalam proses pengembalian buku, maka anggota yang meminjam buku wajib menggembalikan buku yang dipinjam sesuai dengan tanggal pengembalian yang telah ditentukan kepada petugas pepustakaan dan petugas akan mencatat data pengembalian buku anggota. Pengembalian bahan pustaka tersebut harus tepat waktunya, agar pengguna yang lain dapat mempergunakan bahan pustaka tersebut. Hal ini sangat berhubungan dengan jumlah bahan pustaka yang dimiliki perpustakaan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 2 narasumber berpendapat, bahwa sistem yang digunakan dalam pengembalian terbilang sama dengan sistem peminjaman. Siswa hanya

memberikan kartu perpustakaan untuk discan barcode dan secara manual. Sanski yang diberikan kepada siswa yang telat mengembalikan biasanya hanya mendapatkan teguran dan diingatkan kembali akan tetapi ada dilarang meminjam buku selama waktu keterlambatannya.

G. Layanan referensi

Pada umumnya koleksi referensi paling sedikit meliputi kamus bahasa indonesia, kamus bahasa daerah, 5 jenis kamus bahasa asing, kamus subjek, ensiklopedia, buku statistik daerah, direktori, peraturan perundangan-undangan, atlas, peta, biografi tokoh, dan kitab suci. Koleksi referensi biasanya disimpan dalam ruangan khusus yang disusun secara sistematis dan biasanya di punggung koleksi diberikan tanda "R" atau "Ref". Koleksi referensi kadang tidak diperbolehkan untuk dipinjam, hanya untuk dibaca di tempat. Hal ini karena buku referensi tersebut setiap saat akan dipergunakan banyak pembaca.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 2 narasumber berpendapat, bahwa dalam sistem layanan referensi ini masih kurang maksimal dilakukan karena dalam masa pandemi jadi siswa jarang untuk meminjam buku-buku. Permasalahan yang sering terjadi adalah kekurangan bahan referensi seperti buku kamus bahasa jadi siswa hanya bisa bergantian untuk meminjam buku tersebut karena keterbatasan itu sehingga memperlambat untuk siswa belajar. Karena tidak sering terjadi peminjaman ini maka kurang efektif di dalam layanan referensinya dan juga orang yang ditugaskan cuma satu orang saja.

H. Layanan sirkulasi

Pada umumnya layanan sirkulasi merupakan pelayanan yang menyangkut peredaran bahan-bahan pustaka yang dimiliki perpustakaan. Keberhasilan suatu perpustakaan salah satunya diukur samapi seberapa jauh layanan sirkulasi dapat memenuhi kebutuhan pemustaka. Dengan adanya layanan sirkulasi ini civitas academica mampu memanfaatkan koleksi yang ada dengan maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 2 narasumber berpendapat, bahwa layanan sirkulasi ini sudah sesuai dan baik. Layanan sirkulasi pada perpustakaan tersebut sudah efektif karena layanan sirkulasi itu bisa dilakukan dengan siswa yang datang dan meminjam buku untuk dibawa pulang. Sehingga untuk permasalahan yang terjadi pada layanan sirkulasi pada perpustakaan tersebut kurang ada.

Faktor yang menghambat dalam layanan perpustakaan sebagai sumber belajar sehingga tidak berjalan dengan baik. Adapun beberapa faktor penghambat layanan perpustakaan sebagai sumber belajar, yaitu:

A. Pandemi Covid-19

Pandemi Covid-19 (Coronavirus Disease 19) yang sudah berjalan kurang lebih 9 bulan membawa perubahan yang besar di berbagai sector dalam melakukan penanganan Covid-19, pemerintah mengeluarkan PP Nomor 21 Tahun 2020 tentang PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) dan mewajibkan Indonesia untuk melakukan WFH atau work from home (Nafilah, 2021, p.34). Pandemi Covid-19 merupakan penyakit global yang berdampak pada berbagai sektor kegiatan tak terkecuali kegiatan yang berkaitan dengan layanan perpustakaan sebagai sumber belajar tersebut. Dampak adanya pandemi Covid-19 ini mengakibatkan berbagai kegiatan tidak terlaksana dengan baik. Sebagian kegiatan dibatasi untuk mengurangi resiko tertular Covid-19. Sehingga dalam layanan perpustakaan masih belum berjalan dengan baik.

B. Kurangnya fasilitas pendukung

Perpustakaan menyediakan sarana perpustakaan disesuaikan dengan koleksi dan pelayanan. Adapun indikator yang mempengaruhi layanan perpustakaan sebagai sumber belajar adalah fasilitas. Perpustakaan ditunjang dengan fasilitas

pendukung untuk memudahkan pemustakan dalam penelusuran informasi dan koleksi serta yang berhubungan dengan layanan lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian terkait kurangnya fasilitas pendukung ini menjadi salah satu faktor penghambat layanan perpustakaan sebagai sumber. Kurangnya fasilitas pendukung tersebut membuat sebuah layanan perpustakaan tidak berjalan dengan baik. Sehingga layanan perpustakaan SMA Negeri 3 Banjarmasin masih kurang baik.

C. Belum tersedianya website layanan perpustakaan

Pada umumnya website perpustakaan merupakan salah satu layanan yang diperoleh pengguna dalam memanfaatkan dan mengeksplorasi koleksi yang dimiliki oleh sebuah perpustakaan dengan menggunakan jaringan internet. Dengan adanya website perpustakaan ini bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam mencari koleksi yang dimiliki oleh sebuah perpustakaan tanpa harus mengkunjungi secara fisik ke perpustakaan tersebut. Perpustakaan yang belum memiliki website menjadi penghambat bagi siswa dalam memperoleh informasi sumber belajar apalagi dalam masa pandemi Covid-19 saat ini.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa perpustakaan tersebut belum memiliki website layanan perpustakaan sebagai sumber belajar. Karena itu penghambat tersebut menjadi kendala dalam layanan perpustakaan tersebut. Sehingga website ini sangat penting untuk dibuat agar pelaksanaan layanan perpustakaan tersebut berjalan dengan baik.

D. Kurangnya sumber daya manusia sebagai petugas di perpustakaan

Pada umumnya perpustakaan dikelola oleh tenaga perpustakaan paling sedikit 1 orang. Bila perpustakaan sekolah/madrasah memiliki lebih dari enam rombongan belajar, maka sekolah diwajibkan memiliki tenaga perpustakaan sekolah paling sedikit 2 orang. Kurangnya sumber daya manusia pada layanan perpustakaan sangat berpengaruh dalam layanan perpustakaan sebagai sumber belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan didapatkan bahwa perpustakaan tersebut masih kekurangan sumber daya manusia yang menjadi petugas di perpustakaan tersebut. Sumber daya manusia di perpustakaan SMA Negeri 3 Banjarmasin hanya terdapat satu petugas saja dan petugas tersebut ditugas dalam dua layanan langsung yaitu layanan referensi dan layanan sirkulasi. Sehingga dalam pelaksanaannya tidak efektif dan membuat petugas merasa kesulitan untuk mengelola kedua layanan sekaligus.

Simpulan

Perpustakaan tersebut dari segi faktor faktual nya terlihat belum terlaksana dengan baik seperti:

a. Dari segi fasilitas masih kurang seperti kurangnya komputer bagi pemustaka yang datang dan tidak adanya WiFi sebagai akses jaringan dan dari segi ruangan masih kurang luas sehingga perlu diperluas dan didesain dengan menarik agar siswa betah untuk belajar di perpustakaan.
b. Dari segi akses informasi masih kurang baik karena belum adanya website layanan perpustakaan sebagai sumber belajar dan kurangnya koleksi buku seperti buku SBMPTN, tetapi perpustakaan SMA Negeri 3 Banjarmasin ini sudah memiliki aplikasi perpustakaan yaitu SENAYAN.
c. Dari segi layanan referensi masih kurang baik karena masih dalam masa pandemi dan kurangnya bahan referensi seperti kamus bahasa asing sehingga dalam pelaksanaan layanan referensi telihat kurang efektif karena kurangnya sumber daya manusianya.

Adapun faktor yang menjadi penghambat layanan perpustakaan sebagai sumber belajar di SMA Negeri 3 Banjarmasin yaitu:

a. Pandemi Covid-19 yang mengakibatkan siswa tidak bisa berkunjung kperpustakaan untuk mencari bahan belajar.
b. Kurangnya fasilitas pendukung seperti komputer dan WiFi.
c. Belum tersedianya website layanan perpustakaan sebagai sumber belajar dan pendukung layanannya.
d. Kurangnya sumber daya manusia yang bertugas di perpustakaan SMA Negeri 3 Banjarmasin.

Berdasarkan hasil penelitian ini yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang disampaikan diantaranya:

1. Fasilitas yang ada di perpustakaan SMA Negeri 3 Banjarmasin perlu ditambahkan seperti komputer dan jaringan WiFi-nya dan Ruangan perpustakaan SMA Negeri 3 Banjarmasin lebih diperluas.
2. Perpustakaan SMA Negeri 3 Banjarmasin perlu menambahkan bahan koleksi bacaan siswa seperti buku SBMPTN dan menambahkan bahan referensi seperti kamus bahasa asing.
3. Perpustakaan SMA Negeri 3 Banjarmasin perlu Perpustakaan SMA Negeri 3 Banjarmasin perlu menambahkan sumber daya manusia yang bertugas di perpustakaan tersebut.
4. Perpustakaan tersebut perlu membuat website layanan perpustakaan sebagai sumber belajar dan pendukung layanannya.

DAFTAR PUSTAKA

Basyirun, F. (2021). Pemanfaatan Perpustakaan sebagai Sumber Belajar oleh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. *JUSIE (Jurnal Sosial dan Ilmu Ekonomi)*, 6(01), 19-28.

Erma Awalien Rochmah. (2016). Pengelolaan Layanan Perpustakaan. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, *4*, 278.

Eskha, A. (2018). Peran Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Imam Bonjol*, 2(1), 13.

Nabila, N. (2013). Keterkaitan antara pemanfaatan perpustakaan sekolah sebagai sumber belajar dengan peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Edulib*, 3 (2), 30.

Nafilah, E., Sukaesih, S., Rukmana, E. N., & Saefudin, E. (2021). Inovasi Pelayanan Perpustakaan Universitas Muhammadiyyah Yogyakarta Selama Pandemi Covid-19. Al-Kuttab: Jurnal Kajian Perpustakaan, informasi dan kearsipan, 3(1), 33-44.

Rusdi. (2018). Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru. Hal 230. Rajawali Pers. Depok.

Saifudin, M. F., & Istiqomah, A. N. (2021). Peran Perpustakaan Sebagai Sarana Pendukung Gerakan Literasi Sekolah Di SD Muhammadiyah Pakem. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, *4*(1), 31-42.

Soendari, T. (2001). Pengujian keabsahan data penelitian kualitatif. *Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia*, 14.

Sonia, B. (2019). Perpustakaan Sebagai Pusat Sumber Belajar Untuk Mewujudkan Sekolah Yang Unggul. *JAMP: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 2(4), 188-193.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. hal.9. Alfabeta.

Usman, S. N. (2020). Pengelolaan Perpustakaan Madrasah di Kota Palangka Raya (Studi terhadap Upaya Madrasah Menjadikan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar dan Bagian dari Sistem Pengajaran). *Journal of Library and Information Science*, *4*, 88.

Wahyudi, S. (2009). Studi Pelayanan Perpustakaan Sekolah Menengah Atas Sebagai Sumber Belajar (Studi Kasus di SMA Negeri 7 Surakarta). UPT Perpustakaan Universitas Sebelas Maret, 3.

Juornal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 3, No. 1, Januari 2022 (74-78)

EVALUASI VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN MATERI GLOBALISASI MATA PELAJARAN IPS KELAS IX

Dhanti Retno Saraswati[1], Sarbaini[2], Rafiudin[3]
[1, 2, 3]Universitas Lambung Mangkurat
dhantirsaraswati@gmail.com, sarbaini@ulm.ac.id, rafiudin@ulm.ac.id

Abstract

Media evaluation is an effort to ensure that the learning media being developed is guaranteed good quality. The function of the evaluation of the media itself is to determine how appropriate the content of the material in the learning animation video media is, assess the feasibility of presenting the learning animation video media, and determine whether the learning animation video is feasible to implement. The purpose of this study is to analyze the animated video media for learning globalization of social studies subject class IX, determine the feasibility of the material's content, and determine the feasibility of presenting animated video media for learning globalization material for class IX social studies subjects. The method used is formative evaluation. The results of the study showed that the animated video media for learning globalization of social studies subjects class IX in the aspect of content feasibility got results in the "not good" category with a percentage of material feasibility that was 43.05% while in the presentation aspect it got results in the "good" category with a media feasibility percentage. 59.31% and as a recommendation in this study animated videos of learning materials on the globalization of social studies subjects cannot be implemented in other schools

Keywords: *Evaluation of Learning Media, Learning Animation Video Media.*

Abstrak

Evaluasi media adalah suatu upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang sedang dikembangkan terjamin berkualitas baik. Fungsi dari evaluasi media sendiri untuk mentukan bagaimana kelayakan isi materi pada media video animasi pembelajaran, menilai bagaimana kelayakan penyajian pada media video animasi pembelajaran, dan menentukan apakah video animasi pembelajaran layak diimplementasikan. Tujuan penelitian ini adalah, untuk menganalisis media video animasi pembelajaran materi globalisasi mata pelajaran IPS kelas IX, mengetahui kelayakan isi materi, dan untuk mengetahui kelayakan penyajian media video animasi pembelajaran materi globalisasi mata pelajaran IPS kelas IX. Metode penelitian yang digunakan yaitu evaluasi formatif. Hasil penelitian menunjukan media video animasi pembelajaran materi globalisasi mata pelajaran IPS kelas IX pada aspek kelayakan isi mendapatkan hasil dengan kategori "kurang baik" dengan presentase kelayakan materi yaitu 43,05% sedangkan pada aspek penyajian mendapatkan hasil dengan kategori"baik" dengan presentase kelayakan media 59,31% dan sebagai rekomendasi dalam penelitian ini video animasi pembelajaran materi globalisasi mata pelajaran IPS belum dapat diimplementasikan disekolah lainnya.

Kata kunci: Evaluasi Media Pembelajaran, Media Video Animasi Pembelajaran.

Pendahuluan

Media animasi merupakan jenis media visual. Animasi pada umumnya memiliki fungsi sebagai hiburan, akan tetapi pada saat ini media animasi sudah sangat berkembang dalam penggunaanya misalnya dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan video animasi pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami isi materi karena dengan peggunaan video animasi pembelajaran indra pendengar dan penglihatan dapat menangkap langsung objek yang akan dipelajari. Akan tetapi animasi sendiri memiliki kelebihan dan kekurangan. (Aulia Afridzal, 2018, p. 5). Media animasi pembelajaran memiliki kelebihan salah satunya meningkatkan hasil belajar peserta didik, dikarenakan dapat menarik perhatian siswa dan mampu menyampaikan objek secara detail dalam bentuk animasi (gambar bergerak) yang disertai audio dan gambar berbentuk animasi 2D/3D. Kekurangan media video animasi pembelajaran yaitu, memerlukan kreatifitas yang memadai dalam membuat dan mendesain gambar serta pengoprasian software. Maka dari itu pembuatan media video animasi memerlukan aplikasi yang digunakan secara khusus dalam pembuatan media video animasi. (Muhammad Ridwan Apriansyah, Kusno Adi Sambowo, Arris Maulana, 2020, p. 5)

Evaluasi video animasi pembelajaran materi globalisasi sendiri termasuk dalam evaluasi formatif, evaluasi formatif dilaksanakan pada saat program masih berlangsung. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh program yang dirancang dapat berlangsung dan mengidentifikasi hambatan yang ada di dalam program tersebut. Dengan diketahuinya hambatan maka dapat mempermudah peneliti untuk pengambilan keputusan secara dini untuk mendukung kelancaran pencapaian tujuan program. (Arikunto Suharsimi, Cepi sarifudin Abdul Jabar, 2014, p. 41). Berdasarkan pengamatan hasil observasi ditemukan permasalahan, yaitu dalam kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan media video pembelajaran ada beberapa siswa yang kurang aktif dikarenakan malas bertanya saat video animasi pembelajaran telah selesai diputar, dan materi yang di sampaikan masih terdapat beberapa kekurangan. Hal itu terjadi karena dalam pemilihan media pembelajaran tidak mengikuti proses dan prosedur pengembangan media pembelajaran yang baik, sehingga media yang digunakan kurang tepat dan tidak mampu menjangkau kebutuhan belajar siswa.

Penelitian serupa telah dilakukan oleh Oktarini, Erika dan Abdul Gafur (2014) berjudul “Evaluasi formatif pada video pembelajaran Majoe Djaya produksi eduartion” menunjukan hasil bahwa terlihat dari validasi dalam aspek instruksional adalah baik, sedangkan dari aspek media kualitas video adalah baik. Video juga dapat meningkatkan outcome pembelajaran sebesar 44,36%. Seri video ini dapat dilakukan setelah dilakukan revisi. Penelitian selanjutnya juga telah dilakukan oleh Satria (2018) pada penelitiannya yang berjudul “Video Animasi Multi Media Pembelajaran Keamanan Jaringan Komputer 2D” menujukan bahwa dengan adanya aplikasi pembelajaran keamanan jaringan komputer ini guru lebih terbantu dalam proses pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Desi, Saraswati (2009) pada penelitiannya yang berjudul “Evaluasi Media Video Desaku Bukan Pribadimu hasil produksi Mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2009” menunjukan bahwa kesesuaian media video ditinjau dari daya tarik yaitu Capacity of elicit active dan Perhatian diperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori baik, kesesuaian media ditinjau dari materi dengan aspek ketepatan materi, indikator, kompetensi, pokok bahasan dan ruang lingkup diperoleh dari hasil wawancara dengan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media video sudah sesuai dengan materi atau kurikulum. Maka dari itu peneliti akan memberikan penilaian terkait produk video animasi yang dikembangkan oleh guru sekolah sekolah menengah pertama mata pelajaran IPS materi Globalisasi karena video animasi yang digunakan dianggap layak oleh sekolah. Pada penelitian ini penilaian produk tersebut berdasarkan penilaian oleh ahli media da ahli materi.

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis media video animasi pembelajaran materi globalisai pada mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan, mengetahui nilai kelayakan materi dan kelayakan penyajian media video animasi

pembelajaran materi globalisasi pada mata pelajaran IPS kela IX.

Metode Penelitian

Penilain ini menggunakan model evaluasi formatif. Jenis pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Untuk melakukan evaluasi video animasi, tahapan yang dilakukan peneliti menggunakan model dari suryani (2018, p.64) yaitu

1. Analisis masalah
2. Menentukan tujuan evaluasi
3. Membuat blue print instrument penelitian
4. Melakukan validasi instrument kepada ahli
5. Uji kelayakan

Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPS kela IX materi globalisasi. Subjek penelitian terdiri dari media dan materi. Sedangkan objek penelitian yang digunakan yaitu video animasi pembelajaran materi globalisasi pada mata pelajaran IPS kelas IX. Penelitian ini sendiri berfocus pada evaluasi

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ditemukan bahwa sekolah menggunakan media video animasi pembelajaran materi globalisasi pada mata pelajaran IPS, video animasi tersebut dibuat oleh guru IPS sekolah menengah pertama pada mata pelajaran IPS. Terdapat kesulitan yang dihadapi oleh guru yaitu ada beberapa siswa yang tidak aktif walaupun sudah menggunakan video animasi pembelajaran

Kuesioner (angket) diperoleh dari hasil angket ahli materi dan ahli media. Ahli materi video animasi pembelajaran melibatkan 3orang guru pada mata pelajaran IPS. Ahli media dilakukan oleh 3orang ahli dibidang media pembelajaran

Penilaian Ahli Media

Hasil penilaian dari ketiga ahli media dapat dilihat dalam bentu grafik dibawah ini

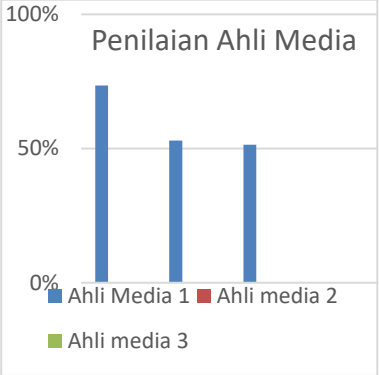
media video animasi dengan mempertimbangkan kualitas isi materi dan penyajian media video animasi pembelajaran materi globalisasi pada mata pelajaran IPS kelas IX.

Pada penelitian ini pengumpulan data yang digunakan melalui observasi, wawancara kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan melalui penilaian dari ahli materi dan ahli media terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan dari aspek media dan aspek isi materi sangat diperlukan. Berikut ini adalah kategori kelayakan media yang dikembangkan oleh (Mansur,. H, & Raffiudin, 2020, p. 43).

Tabel 1. Kategori Kelayakan

No	Skor Persentase %	Interpretasi
1	0% - 24,99%	Sangat Kurang Baik
2	25% - 49,99%	Kurang Baik
3	50% - 74,99%	Baik
4	75% - 100%	Sangat Baik

.



Gambar 1. Hasil Uji penilaian Ahli Media

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa hasil penilaian angket kelayakan ahli media 1 menghasilkan presentase 74% yang termasuk dalam kategori “Layak”. Penilaian angket kelayakan oleh ahli media 2 menghasilkan presentase 52,94% kategori “Layak”. Dan penilaian angket oleh ahli media 3 menghasilkan presentase 51,47% kategori “Layak”.

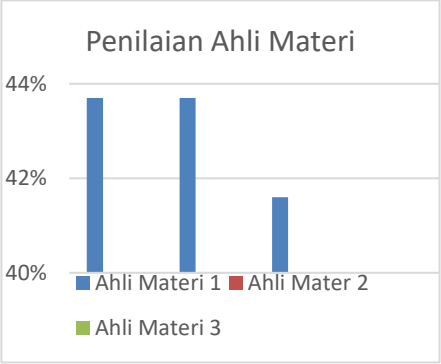
Tabel 2. Rekapitulasi Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Skor	Kelayakan
1	Aspek Tampilan	85	**Layak**
2	Aspek program	16	
3	Aspek Penyajian	9	
4	Aspek Efektifitas	17	
5	Jumlah Total	110	
6	Skor Maksimal	204	
7	Persentase	59,31%	

Berdasarkan hasil penilaian dari tiga orang ahli media, maka diperoleh jumblah total skor 110 dari skor maksimum 204 dengan 17 indikator. Hasil rata-rata presentase dapat adalah 59,31% disimpulkan dengan kategori kelayakan media "Layak".

Penilaian Ahli Materi

Hasil penilaian dari tiga orang ahli materi dapat dilihat dari grafik dibawah ini.



Gambar 2. Hasil Uji penilaian Ahli Materi

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa hasil penilaian angket kelayakan ahli materi 1 menghasilkan presentase 43,7% yang termasuk dalam kategori "Tidak Layak". Penilaian angket kelayakan oleh ahli materi 2 menghasilkan presentase 43,7% kategori "Tidak Layak". Dan penilaian angket oleh ahli media 3 menghasilkan presentase 41,6% kategori "Tidak Layak".

Table 3. Rekapitulasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Kelayakan
1	Aspek Tampilan	26	**Tidak Layak**
2	Aspek Program	21	
3	Aspek Efektifitas	11	
4	Indikator	12	
5	Jumblah Total	58	
6	Skor Maksimum	144	
7	Persentase	43,05%	

Berdasarkan hasil penilaian dari tiga orang ahli materi, maka diperoleh jumlah total skor 58 dari skor maksimum 144 dengan 12 indikator. Hasil rata-rata presentase dapat disimpulkan adalah 43,05% dengan kategori kelayakan media "Tidak Layak".

Hasil Evaluasi Formatif

Hasil evaluasi formatif direkomendasikan untuk aspek yang perlu dilakukan perbaikan selanjutnya. Adapun hasil evaluasi formatuf dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Rekomendasi Revisi Berdasarkan Data Kuantitatif

No	Revisi Berdasarkan Data Kuantitatif	Aspek Yang Perlu Dilakukan Revisi
1	Aspek kelayakan media pada butir pertanyaan nomor 7	Penyesuaian penggunaan tamplet pada video animasi
2	Aspek kelayakan media pada butir pertanyaan nomor 5	Ketidak tepatan durasi video animasi sehingga video dan penjelasan yang disampaikan tidak sesuai
3	Aspek kelayakan media pada butir pertanyaan nomor 17	Materi yang disampaikan didalam video memiliki banyak kekurangan
4	Aspek kelayakan isi materi pada butir pertanyaan nomor 1	Rumusan pembelajaran yang tidak tersampaikan
5	Aspek kelayakan isi materi pada butir pertanyaan nomor 4	Variasi penyajian materi yang kurang tepat
6	Aspek kelayakan isi materi pada butir pertanyaan nomor 6	Materi yg disampaikan masih memiliki kekurangan
7	Aspek kelayakan isi materi pada butir pertanyaan nomor 8	Tidak terdapat contoh saat video animasi disampaikan

Hasil Ahli Materi

Berdasarkan hasil pada aspek kelayakan isi berada pada kategori "kurang baik" dilihat berdasarkan butir terendah yaitu kejelasan dan ketepatan rumusan pembelajaran, variasi penyajian materi, ketepatan isi konsep dengan definisi, tidak terdapatnya contoh materi pembelajaran globalisasi, Sehingga, masih perlu dilakukannya perbaikan materi agar media video animasi pembelajaran materi globalisasi dapat diterapkan.

Hasil Ahli Media

Berdasarkan hasil Media video animasi pembelajaran materi globalisasi pada aspek kelayakan penyajian media berada pada kategori "baik". Butir pernyataan terendah terdapat pada ketidak sesuaian tamplet, ketidak tepatan durasi video dengan materi, dan kemampuan peserta didik memahami materi yang disampaikan.

Simpulan

Simpulan berdasarkan hasil penelitian dan bahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukan media video animasi pembelajaran materi globalisasi mata pelajaran IPS tidak layak.

Sebagai rekomendasi dalam penelitian ini video animasi pembelajaran materi globalisasi belum dapat diterapkan disekolah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Aulia Afridzal, Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. 5(2), Agustus 2018.

Arikunto Suharsimi, Cepi Sarifudin Abdul Jabar, Evaluasi Program Pendidikan, (Jakarta 2014).

Desi Saraswati (2009). Evaluasi Media Video Pembelajaran "Desaku Bukan Pribadimu" Hasil Produksi.

Mahasiswa Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, 1(1), 1-8.

Mansur, Hamsi, and Rafiudin. "Pengembangan Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." Jurnal Komunikasi Pendidikan 4.1 (2020): 37-48

Oktarini, Erika., & Gafur, Abdul (2014). Evaluasi Majoe Djaya Formatif Pada Video Pembelajaran Produksi Eduration. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 1(1), 40-48.

Ridwan, Muhammad, A, Adi, Kusnano, S, Maulana Arris, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi. 9(1) Januari 2020.

Satria, D. (2018) Video Animasi Multimedia Pembelajaran Keamanan Jaringan Komputer 2D: Studi Kasus: SMK Negeri 1 Dumai. Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis,9(2), 2024-2033. Wati, Ega.

Suryani, N. (2018). Media Pembelajaran Inovasi Dan Pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 3, No. 1, Januari 2022 (79-88)

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* MATERI *GRAMMAR TO BE* KELAS 7 SMP NEGERI 2 MUARA UYA

Mul Yandi[1], Agus Salim[2], Adrie Satrio[3]

[123]Universitas Lambung Mangkurat

[1]mulyandi.id@gmail.com, [2]agus.salim@ulm.ac.id, [3]adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstract

This research was conducted with the problem of limited learning media in one of the state junior high schools 2 Muara Uya. This study aims to: (1) develop a video learning grammar to be with a problem-based learning approach. (2) test the results of the validity of the video learning grammar to be for grade 7 junior high school. (3) determine the effectiveness of learning videos in the student learning process with a problem-based learning approach. This study uses research and development (R&D) methods and 4D development models. Data collection techniques in this study by means of observation, interviews, and questionnaires/questionnaires. The data collected was carried out in a descriptive qualitative and quantitative way. The results of the research are as follows: (1) the development of the learning video of grammar to be through 4 stages of the 4D model including a) the definition stage, b) the planning stage of the learning video, c) the stage of developing the learning video, and d) the stage of disseminating learning media. (2) the feasibility of the grammar-to-be learning video consists of: subject matter experts with a good predicate of 75%, learning media experts with an excellent predicate of 89%, and a language script expert with a good score of 79%. (3) the effectiveness of the use of learning videos can be seen from the differences in the application of media with a problem-based learning approach to student learning outcomes. The average value after using media is 92%, higher before using media is 58%. It can be said that learning videos in English subjects with grammar to be material with a problem-based learning approach can improve student learning outcomes.

Keywords*: Media Development, Problem-Based Learning, English, 4D Model*

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan adanya permasalahan keterbatasan media pembelajaran disalah satu SMPN 2 Muara Uya. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengembangkan video pembelajaran *grammar to be* dengan pendekatan *problem based learning*. (2) menguji hasil validitas video pembelajaran grammar to be untuk kelas 7 SMP. (3) mengetahui efektivitas video pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa dengan pendekatan *problem based learning*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), dan model pengembangan 4D. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah observasi, wawancara, dan angket. Data yang dikumpulkan tersebut dilakukan dengan cara kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian sebagi berikut : (1) pengembangan video pembelajaran *grammar to be* melalui 4 tahapan model 4D meliputi : a) tahap pendefinisian, b) tahap perencanaan video pembelajaran, c) tahap pengembangan video pembelajaran, dan d) tahap penyebarluasan media pembelajaran. (2) kelayakan video pembelajaran *grammar to be* terdiri dari : ahli materi mata pelajaran berpredikat baik 75%, ahli media pembelajaran mendapatkan predikat sangat baik 89%, dan ahli naskah bahasa mendapatkan hasil baik 79%. (3) efektivitas penggunaan video pembelajaran terlihat dari perbedaan dalam penerapan media dengan pendekatan *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata setelah menggunakan media 92%, lebih tinggi sebelum menggunakan media 58%. Dapat dikatakan bahwa video pembelajaran pada mata pelajaran bahasa inggris materi *grammar to be* dengan pendekatan *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Pengembangan Media, *Problem Based Learning*, Bahasa Inggris, Model 4D

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan memiliki beberapa fungsi sebagai sarana dan fasilitas yang dapat memudahkan, mampu mengarahkan serta, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baiknya. Dalam proses pembelajaran juga membutuhkan suatu pendekatan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut, pendekatan kurikulum 2013 yang sering digunakan yaitu pendekatan *Problem Based Learning.* Menurut (Grant, M.M. 2002, p.3) *Problem Base Learning* (PBL) merupakan pembelajaran berbasis proyek yang berpusat kepada perserta didik untuk dilakukannya suatu investigasi mendalam terhadap suatu topik pelajaran. Sedangkan menurut (Trianto 2010), PBL merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan. Dalam penyelesaian suatu masalah siswa diajarkan dalam berkomunikasi dengan bahasa yang dipahami oleh lawan bicara.

Pada jejang sekolah menengah siswa belajar berbagai bahasa. Bahasa merupakan pelajaran yang sangat penting dikarnakan bahasa merupakan alat komunikasi antar individu. Banyak bahasa di dunia ini salah satunya bahasa inggris, bahasa inggris merupakan bahasa internasional. Bahasa yang mempersatukan antar bangsa dan negara dalam berkomunikasi.

Bahasa inggris merupakan mata pelajaran yang penting bagi siswa, karena bahasa inggris adalah bahasa penghubung antar bangsa bangsa sebagai alat berkomunikasi. Tidak hanya itu bahasa inggris dapat membuat siswa agar memudahkan siswa dikemudian hari. Namun, kenyataannya masih banyak siswa kesulitan dalam belajar dan akhirnya hasil belajar siswa masih belum mencapai ketuntas yang sudah ditetapkan.

Siswa sekarang cenderung lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut (Ibrahim, 2005) Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan sebuah pesan yang dapat memberikan rangsangan kepada siswa dalam terjadi interaksi dalam proses belajar pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran ialah media pembelajaran berbasis audio dan visual atau sering disebut dengan video pembelajaran. Sedangkan pendapat (Arsyad 2003) Video pembelajaran memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada SMP Negeri 2 muara uya peneliti mendapatkan permasalahan yang menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan khususnya mata pelajaran bahasa inggris. media pembelajaran yang disekolah terbatas, antusias belajar siswa rendah, kurangnya pemanfaatan alat yang dapat mendukung belajar seperti LCD yang

jarang digunakan apalagi proses pembelajaran jarak jauh seperti saat ini.

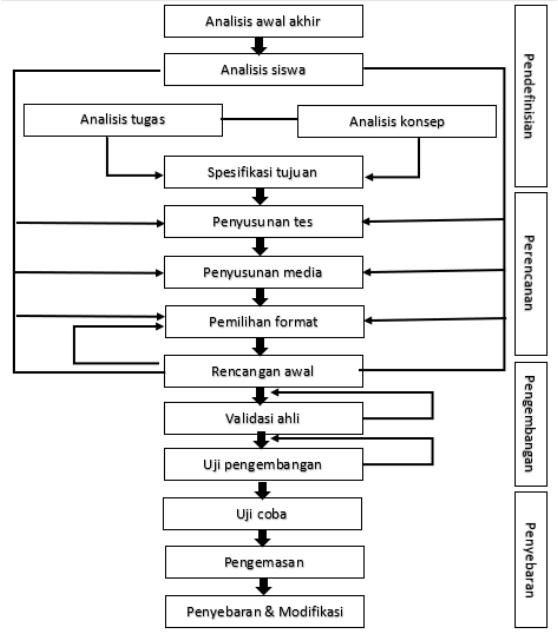
Hasil wawancara pada tanggal 23 februari 2021 terhadap salah satu guru bahasa inggris yaitu ibu yustin yang ada di SMPN 2 Muara Uya. Selama pembelajaran jarak juah hasil belajar siswa menurun dan hasil belajar siswa selama Penilaian Tengah Semester (PTS) belum mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan. Beliau menambahkan bahwa selama pembelajaran jarak jauh guru hanya menggunakan media seadanya dimana guru hanya memanfaatkan whatsapp sebagai alat penghubung komunikasi siswa dengan guru dalam pemberian materi dan arahan dalam belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut tak sedikit siswa kesulitan dalam belajar, tanpa ada arahan atau penjelasan secara langsung.

Berdasarkan uraian diatas pentingnya media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa inggris yang dimana pembelajarannya membutuhkan penjelasan yang mudah dimengerti oleh siswa. Maka dari itu peneliti merasa perlu melakukan suatu penelitian untuk mengembangkan sebuah video pembelajaran sebagai media pembelajaran siswa dikemudian hari. Sehingga dapat ditarik kesimpulan maka peneliti memilih untuk melakukan Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *Grammar To Be* Dengan Pendekatan *Problem Based Learning* Kelas 7 SMP Negeri 2 Muara Uya.

Penggunaan media pembelajaran sudah banyak dilakukan dan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya hasil relevan yang dilakukan oleh (Elza Yunika, 2020, p.299) yang berjudul "Pengembangan Video Tutorial Berbasis Animasi Menggunakan 4D Untuk Mata Kuliah Praktik Batu Beton" dengan nilai uji validitas media sangat layak digunakan sebagai variasi media pembelajaran mata kuliah praktik batu beton.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian pengembangan video pembelajaran ini ialah model pengembangan 4D. Model 4D terdiri dari empat tahapan yaitu *Define, design, development, disseminate.*



Gambar 1. Model Pengembangan 4-D Menurut Thiagarajan, Semmel, & Semmel (dalam Trianto 2012: 94).

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan melakukan

observasi, wawancara, dan angket kuesioner uji validitas media. metode angket merupakan cara memperoleh data dengan cara mengumpulkan data dengan cara mengirimkan suatu daftar pertanyaan kepada para ahli. metode angket ini digunakan untuk mengukur kelayakan sebuah media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan model pengembangan. Metode kuesioner juga disebut dengan uji validitas media yang akan di validasi oleh para ahli materi mata pelajaran, ahli media, ahli naskah bahasa dan siswa saat uji coba lapangan media.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini ialah berupa kuesioner uji validitas media. lembaran uji validitas memiliki beberapa aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran yang akan digunakan untuk mengumpulkan hasil validasi media dari para ahli materi mata pelajaran, ahli media, dan ahli naskah bahasa.

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data. Teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif ialah digunakan untuk mengelola data yang diperoleh dengan melalui angket kuesioner dalam bentuk skor dan hasil akan dideskripsikan kembali. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan cara observasi dan wawancara yang berupa masukan, tanggapan, serta kritik dan saran yang dapat membangun yang ada pada angket validitas. Hasil ini kemudian akan digunakan sebagai revisi media yang akan dikembangkan.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan video pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa inggris materi *grammar to be* kelas 7 SMP Negeri 2 Muara Uya. Bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan suatu video pembelajaran. Penelitian ini diperkuat oleh hasil jurnal penelitian oleh (Ayu Putu, 2015, p.2) bahwa dari uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 12 orang siswa SMP Negeri 7 Singaraja dan dilakukan uji coba lapangan kepada 25 siswa kelas 8 dengan hasil sangat baik, hal ini dibuktikan dengan hasil uji coba lapangan memperoleh nilai sebesar 91.92%. penilaian yang diberikan oleh siswa sangat bervariasi. Penelitian pengembangan video pembelajaran tersebut dilatar belakangi dari pertemuan permasalahan yang ada pada SMP Negeri 2 Muara Uya. Hasil observasi bahwa guru hanya memberikan materi dalam bentuk buku sehingga siswa mudah bosan dan sulit memahami materi yang diberikan tanpa penjelasan oleh guru secara langsung dikarnakan kondisi belajar saat ini secara daring. Dengan adanya penelitian ini sedikit membantu siswa untuk belajar secara online atau offline. Hal ini diperkuat juga dengan adanya penelitian dari Ni Putu ayu Prihartini.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang berupa video pembelajaran pada mata pelajaran bahasa inggris materi grammar to be kelas 7 SMP Negeri 2 Muara uya. Dalam penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian R&D dengan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh (Thiagarajan, S. et. al, 1974) Tahapan penelitian yang dilakukan

yaitu : *Define, Design, Development,* dan *Dissemination.* berikut tahapan dari 4D

Pada tahapan pertama Define (Pendefinisian) Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Pada tahapan ini peneliti melakukan beberapa tahapan yang pertama menganalisis peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis materi, dan analisis tujuan pembelajaran. Hasil yang didapatkan dari tahapan *define* (pendefinisian) ini ditemukan sebuah permasalahan yang ada dilapangan yang ada dilapangan yang membutuhkan media pembelajaran. Karena itu kurangnya pemahaman materi yang diberikan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Harapan video pembelajaran yang akan dikembangkan menjadi media yang memudahkan siswa dalam memahami materi, sebagai penyelesaian masalah yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan media yang akan dikembangkan.

Pada tahapan kedua yaitu *design* (perencanaan) ada beberapa tahapan kecil didalamnya, yaitu pemilihan media, pemilihan format, serta rancangan awal media. peneliti telah menyusun tes yang sesuai dengan soal yang berikan oleh guru untuk media pembelajaran sebanyak 5 buah soal esay. Penyusunan tes yang dilakukan dilapangan dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan suatu multimedia pembelajaran. Pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal. Dari tahapan perencangan penelitian telah menentukan tes yang sesuai dengan kompentensi dasar, konsep penyajian, bentuk gambaran video pembelajaran *storyboard.*

Tahapan kegita yaitu *Development* (pengembangan) yang mana tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan media yang dan berupa video pembelajaran bahasa inggris materi grammar to be. Juga pada tahap ini merupakan kegiatan dalam membuat rancangan menjadi produk kemudian dilakukan pengujian validitas produk sampai dihasilkan produk yang sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. melalui proses perbaikan atau revisi yang diperoleh dari validasi oleh para ahli materi, ahli media, dan ahli naskah. Bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan media yang dikembangkan. Teknik analisis data pada penelitian ini berupa teknik analisis validasi ahli. Setelah media telah tervalidasi oleh para ahli selanjutnya media masuk ketahap uji coba lapangan, pada tahap *dissemination* (penyebaraluasan).

Tahapan keempat *Dissemination* (penyebarluasan) sebelum media digunakan secara luas sebelumnya media di uji coba lapangan dengan model pendekatan *problem based learning*. Uji coba lapangan dilakukan dengan guru dan siswa kelas tujuh dengan delapan belas siswa di SMP Negeri 2 Muara Uya, dengan model pendekatan *Problem based learning.* menurut (Riyanto Yatim, 2009) *Problem based learning* sendiri merupakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk aktif dan mandiri dalam mengembangkan kemampuan berpikir memecahkan masalah melalui pencarian data sehingga diperoleh solusi dengan rasional dan autentik. Ada pula langkah dalam penerapan

penggunaan video pembelajaran dengan pendekatan *problem based learning* sebagai berikut;

1. Pertama, melakukan studi pendahuluan baik terhadap materi *grammar to be* yang dimana materi tersebut sudah tetap bila digunakan dengan pendekatan *problem base learning.* Langkah selajutnya guru memberikan apersepsi singkat serta memberikan motivasi terhadap siswa untuk mempelajari materi *grammar to be* dikarnakan materi ini sangat penting untuk dipahami oleh siswa, dikarnakan materi grammar to be adalah materi paling penting dalam percakapan dalam bahasa inggris.
2. Kedua, siswa terbagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari tiga atau empat siswa untuk berdiskusi terhadap materi dan memberikan tugas membuat dialog dengan penerapan materi *grammar to be*.
3. Ketiga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mecermati video pembelajaran *grammar to be* yang sudah dikembangkan sebelumnya sebagai media pembelajaran utama.
4. Keempat pada setiap kelompok mampu menyelesaikan tugas dengan baik sesuai dengan materi *grammar to be*. Mereka diberikan kesempatan untuk maju mempraktekkan didepan kelas berupa sebuah dialog percakapan yang telah dibuat setelah berdiskusi. Praktek ini digunakan oleh guru untuk sarana dalam penilaian efektif dan psikomotorik, dengan cara memantau keteraturan dan kelancaran siswa dalam berkomunikasi antar siswa baik lisan maupun tulisan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa inggris serta observasi yang telah dilakukan oleh peneliti didapatkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran *Problem Base Learning* dengan menggunakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran. Disimpulkan bahwa tindakan tersebut memperoleh hasil belajar siswa meningkat signifikan dari kondisi awal ke kondisi setelah menggunakan media pembelajaran dalam *penerapan problem base learning*. Serta ada pula hasil observasi setelah penerapan media dengan pendekatan PBL tersebut siswa lebih mudah dalam memecahkan masalah, dengan adanya media tersebut siswa juga lebih mudah dalam mengembangkan keterampilan belajar secara mandiri. Rekapitulasi hasil belajar siswa pada kondisi awal ke konsidi setelah penerapan media pemebelajaran dengan pendekatan PBL dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No	Aspek	Kondisi	
		Sebelum	Setelah
1	Nilai terendah	40	60
2	Nilai tertinggi	80	100
3	Siswa tuntas	5	15
4	Siswa tidak tuntas	13	3

5	% Ketuntasan belajar	57%	88%
6	Selisih dari sebelum ke sesudah	31%	

Berdasarkan tabel diatas menyatakan bahwa presentasi ketuntasan pada kondisi awal (sebelum) hanya 57 % atau hanya 5 siswa yang tuntas dari 18 siswa. Setelah melihat kondisi awal dari hal tersebut peneliti ingin memperbaiki sistem belajar mengajar agar hasil belajar siswa meningkat. Setalah dilakukannya perubahan cara model belajar mengajar, hasil belajar siswa meningkat sangat signifikat dari 18 siswa hanya 3 siswa yang tidak tuntas. Adanya siswa peningkatan pada hasil belajar siswa ini dipengaruhi oleh adanya revisi yang dilakukan oleh guru pada kondisi awal.

Hasil observasi yang dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa ketertarikan siswa dalam gaya belajar serta media pembelajaran sangat penting dimana terlihat dari hasil belajar siswa sebelum dan setalah dilakukanya penerapan tersebut dimana siswa terlihat lebih semangat dalam memecahkan masalah dengan cara mereka aktif berdiskusi dengan kelompok, hal tersebut membuat siswa secara tidak langsung tertarik dalam belajar dan lebih aktif untuk ngikuti proses pembelajran dengan penerapan metode *Problem based learning* dan video pembelajaran sebagai media pemebelajaran. Berdasarkan data hasil belajar siswa sebelumnya. Seperti tabel tersebut bahwa, dapat dikatakan bahwa hasil pembelajaran materi grammar to be dengan pendekatan PBL menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Sedangkan penyebaran video pembelajaran ini dilakukan dengan membagikan kepada guru di SMP Negeri 2 Muara Uya dan Program Studi Teknologi pendidikan berupa kepingan DVD. serta video pembelajaran juga di upload ke laman website youtube. Agar siswa diluar sekolah tempat penelitian bisa memanfaatkan media sebagai bahan belajar siswa dirumah.

Tabel 2. Skor Hasil Validasi

Validasi	**Jumlah Skor**	**Katagori**
Ahli Materi	75%	Baik
Ahli Media	89%	Sangat Baik
Ahli Naskah	79%	Baik
Hasil Akhir	**81%**	**Baik**

Hasil pengembangan sebelumnya dilakukan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli meteri, media dan naskah bahasa. Uji validasi dilakukan pada juli hingga agustus 2021 dengan memberi angket validasi kepada para ahli. hasil dari validasi ahli materi memperoleh presentase 66%, 70% dan 86% dapat diakumulasikan bahwa hasil keseluruhan validasi memperoleh presentase 75% dengan katagori “Baik”. Sedangkan pada penilaian oleh ahli media pembelajaran memperoleh

nilai dengan presentase 98%, 96% dan 75% dari penilaian tersebut bahwa dapat diakumulasikan hasil dari validasi media memperoleh presentase 89% dengan katagori "Sangat baik". Hasil analisis data dari ke 3 Validator ahli naskah memperoleh hasil dengan presentase 80%, 78% dan 77% berdasarkan hasil tersebut hasil keseluruhan penilaian oleh ahli naskah bahasa memperoleh hasil dengan persentase 79% termasuk kedalam katagori "Baik". Disimpulkan bahwa media video pembelajaran Bahasa Inggris dengan materi *Grammar To be* sudah baik digunakan dengan akumulasi nilai rata-rata 81% menyatakan bahwa media yang telah dikembangkan telah siap digunakan sebagai sumber belajar atau media pembelajaran siswa kelas 7 SMP Negeri 2 Muara Uya.

Sedangkan penyebaran video pembelajaran ini dilakukan dengan membagikan kepada guru di SMP Negeri 2 Muara Uya dan Program Studi Teknologi pendidikan berupa kepingan DVD. serta video pembelajaran juga di upload ke laman *website youtube*. Agar siswa diluar sekolah tempat penelitian bisa memanfaatkan media sebagai bahan belajar siswa dirumah.

Kesimpulan dan Saran

Penelitian pengembangan ini telah dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan 4D (*four-d*) dengan dilakukannya empat tahapan pengembangan. Tahap pengembangan penelitian ini meliputi dari tahap pendefinisian atau analisis, tahap perencanaan pengembangan atau sering disebut desain pengembangan, tahap pengembangan dengan adanya proses uji validasi terhadap media yang dikembangkan oleh ahli materi, media dan naskah bahasa.

Hasil pengembangan sebelumnya dilakukan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli meteri, media dan naskah bahasa. Uji validasi dilakukan pada juli hingga agustus 2021 dengan memberi angket validasi kepada para ahli. hasil dari validasi ahli materi memperoleh presentase 66%, 70% dan 86% dapat diakumulasikan bahwa hasil keseluruhan validasi memperoleh presentase 75% dengan katagori "Baik". Sedangkan pada penilaian oleh ahli media pembelajaran memperoleh nilai dengan presentase 98%, 96% dan 75% dari penilaian tersebut bahwa dapat diakumulasikan hasil dari validasi media memperoleh presentase 89% dengan katagori "Sangat baik". Hasil analisis data dari ke 3 Validator ahli naskah memperoleh hasil dengan presentase 80%, 78% dan 77% berdasarkan hasil tersebut hasil keseluruhan penilaian oleh ahli naskah bahasa memperoleh hasil dengan persentase 79% termasuk kedalam katagori "Baik". Disimpulkan bahwa media video pembelajaran Bahasa Inggris dengan materi *Grammar To be* sudah baik digunakan dengan akumulasi nilai rata-rata 81% menyatakan bahwa media yang telah dikembangkan telah siap digunakan sebagai sumber belajar atau media pembelajaran siswa kelas 7 SMP Negeri 2 Muara Uya.

Berdasarkan simpulan, adapula saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan pengembangan video pembelajaran *grammar*

to be sebagai berikut. Saran kepada pendidik yang ada di SMP Negeri 2 Muara Uya bersangkutan diharapkan dapat memanfaat video pembelajaran yang telah dikembangkan semaksimal mungkin dalam proses pembelajaran siswa. Dimana siswa dapat menggunakan video pembelajaran sebagai alat bantu belajar mandiri. Saran kepada para peneliti lainya agar dapat mengembangkan penelitian yang sesuai dengan karakter siswa dan sesuai dengan model pengembangan, dan peneliti lain dapat melanjutkan pengembangan ini lanjut ketahap evaluasi media.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2003, Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Elza Yunika. (2020). "*Pengembangan Video Tutorial Berbasis Animasi Menggunakan 4D Untuk Mata Kuliah Praktik Batu Beton*".

Grant, M.M. 2002. Getting A Grip of Project Based Learning : Theory, Cases and Recomandation. North Carolina : Meredian A Middle School Computer Technologies. Journal Vol. 5

Ibrahim, dkk. 2005. Media Pembelajaran. Malang : Universitas Negeri Malang.

Ni Putu Ayu Prihartini. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interkatif IPA dengan model 4D untuk siswa kelas VIII SMPN 7 Singaraja.

Riyanto, Yatim. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada.

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

Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 3, No. 1, Januari 2022 (89-94)

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI MENJAHIT MATERI KAMPUH KELAS X DI SMKN

Panji Rizka Romadlona[1], Agus Salim[2], Adrie Satrio[3]
[1,2,3]Universitas Lambung Mangkurat
[1]panjirzka@gmail.com, [2]agus.salim@ulm.ac.id, [3]adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstract

The use of technology-based learning media becomes an obligation for teachers in the learning process in the era of the industrial revolution 4.0. But this has not been achieved because there are still many teachers who do not have knowledge and insight about technology and lack of teacher skills in making technology-based media in the era of the industrial revolution 4.0. The objectives of the study were (1) to find out the development of appropriate sewing technology learning videos for the types of seams and how to make them for class X, (2) Create a sewing technology learning medium that is otherwise feasible for use in the learning process. This type of research uses Research & Development (R&D) with an adaptation development from Alessi & Trolip. The stages of adaptation development from Alessi & Trolip are Planning, Design, and Development. The result is that the learning video is suitable for use in the learning process of technology subjects sewing powerful materials and recommended for teacher use in teaching as a learning medium.

Keywords***:*** *Development, Learning Videos, Sewing Technology*.

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kewajiban bagi guru dalam proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Namun hal ini belum tercapai karena masih banyak guru yang belum memiliki pengetahuan dan wawasan tentang teknologi serta kurangnya keterampilan guru dalam membuat media berbasis teknologi di era revolusi industri 4.0. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui proses pengembangan video pembelajaran teknologi menjahit yang layak untuk materi jenis-jenis kampuh dan cara pembuatannya kelas X dan untuk embuat media pembelajaran teknologi menjahit yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Jenis penelitian ini menggunakan Research & Development (R&D) dengan model pengembangan adaptasi dari Alessi & Trolip. Tahapan pengembangan adaptasi dari Alessi & Trolip yaitu Perencanaan (planning), desain (design), pengembangan (development). Hasilnya bahwa video pembelajaran tersebut layak digunakan pada proses pembelajaran mata pelajaran teknologi menjahit materi kampuh dan direkomendasikan untuk digunakan guru dalam mengajar sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Video Pembelajaran, Teknologi Menjahit.

Pendahuluan

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan ialah upaya sadar dan terencana menciptakan proses pembelajaran dan suasana belajar supaya siswa dapat mengembangkan potensi dirinya. Beberapa aspek dalam pendidikan yang berpengaruh pada proses belajar yaitu tujuan pendidikan, pendidik dan peserta didik. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, pemerintah telah mewujudkannya kepada berbagai lembaga pendidikan, diantaranya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Salah satu dari berbagai program studi keahlian pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu Tata Busana. Mempersiapkan peserta didik agar mampu berkarir, gigih, dan ulet serta memiliki kompetensi, beradaptasi dilingkungan dunia kerja, membekali siswa agar mampu mengembangkan diri baik secara pribadi maupun melalui tingkat pendidikan lebih tinggi. Terkait dengan tujuan kompetensi keahlian, maka untuk mewujudkannya dengan mengusahakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk membangkitkan minat dan semangat siswa belajar sehingga penyampaian informasi dan ilmu pengetahuan dari pendidik dapat diterima dengan baik. Salah satu usaha nyata yang diterapkan pendidik dalam proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran (Mansur, H., Rafiudin, R., 2020, p.39).

Salah satu cara yang bisa diterapkan guna mendorong siswa belajar adalah menggunakan media pembelajaran (Satrio, A., Gafur, A., 2017, p.3). Dengan adanya media pada proses belajar diharapkan dapat meningkatkan keberhasilan belajar peserta didik. Salah satu mata pelajaran pokok dan mendasar yang harus dikuasai para siswa kelas di Indonesia adalah mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit. Salah satu kompetensi belajar yang harus dicapai pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit adalah membuat macam-macam kampuh. Teknik dasar menjahit harus dikuasai pebelajar sebelum pada praktek membuat busana lainnya. Pihak SMK di Indonesia telah menyediakan fasilitas untuk menunjang proses belajar mengaja, salah satuya dengan menyediakan LCD (proyektor) dan sarana komputer yang memadai.

Seorang pendidik yang professional dituntut untuk meningkatkan kemampuannya yang selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta selaras dengan keperluan dalam masyarakat terutama pada tuntutan terhadap kebutuhan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki kemampuan yang dapat bersaing pada kancah nasional dan internasional (Widiyanto, F. 2020, p.76). Guru merupakan tiang utama bangsa dan negara. Guru sebagai ujung tombak dalam *transformasi*. Harapan tumbuhnya generasi bagi sebuah bangsa dan negara dipercaya oleh masyarakat umum akan lahir dari sentuhan tangan para guru (Aziz, 2016, p. 2). Para guru belum terlalu menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang inovatif. Peggunaan media pembelajaran yang digunakan kurang dilengkapi dengan teknologi yang dapat menarik minat belajar. Namun hal ini terkendala karena masih kurangnya guru yang mengunakan media pembelajaran berbentuk audio, video dan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi lainnya (Sulasmianti, 2018, p.144).

Dari hasil survei mulai tanggal 15 September s.d. 20 Oktober 2020 bertempat di SMK Negeri 4 Banjarmasin. Didapatkan beberapa temuan video pembelajaran yang kurang interaktif, terlalu datar/monoton, dan tidak ada peran atau karakter pendidikan yang mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran teknologi menjahit, pra-survei dilakukan secara acak pada siswa Jurusan Tata Busana. Video adalah serangkaian gambar gerak yang disertai audio dan membentuk suatu kesatian yang dirangkai menjadi alur, denggan pesan-pean didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran (Arsyad, 2011, p.36). Sebagai berikut hasil dari wawancara yang telah dilakukan meliputi mata pelajaran teknologi menjahit merupakan salah satu jenis mata pelajaran yang wajib dikuasai dalam Jurusan Tata Busana. Pada saat pandemi Covid-19, praktikum yang dilakukan tidak bisa dilaksanakan dengan baik dan semua kegiatan belajar mengajar bagi siswa mengalami kesulitan. Mulai dari waktu yang minim untuk

praktek, keterbatasan pemahaman tanpa adanya pembelajaran tatap muka dan sulitnya guru dalam monitoring siswa untuk penggarapan tugas serta kurangnya media yang bervariasi dalam pembelajaran termasuk dalam masalah utama.

Media video adalah salah satu dari media audio visual yang bisa menggambarkan objek bergerak yang di padukan dengan suara (Widiyanto, F. 2020, p.76). Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Dwi Hendra Kusuma, Sri Wahyuni, dan Leny Noviani (2015, p.1) menunjukkan bahwa penilaian ahli materi yang menyatakan bahwa media pembelajaran video tutorial memenuhi kriteria baik sekali dengan persentase sebesar 91%. Teknik Pengolahan Audio dan Video merupakan teoritis dan praktis yang dirancang untuk mempelajari teknik, pemrosesan dan pengeditan audio dan video (Likmalatri, 2019, pp.37-43). Dengan demikian, peneliti akan menggunakan media pembelajaran berbentuk video tutorial dalam proses pembeajaran membuat macam-macam kampuh. Diharapkan dengan penggunaan media video tutorial, dapat memberikan variasi yang berbeda dalam proses pembelajaran dan siswa merasa nyaman dan lebih tertarik dalam proses pembelajaran serta aktif macam-macam kampuh secara mandiri.

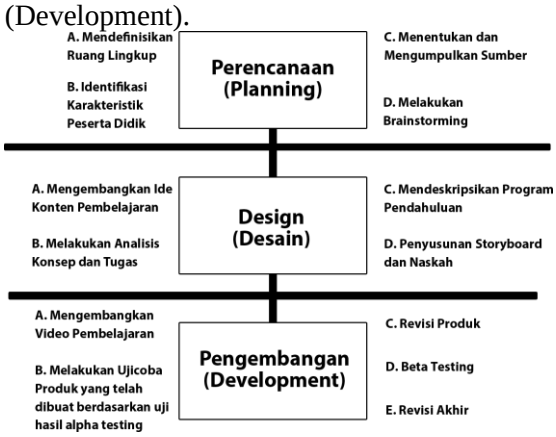
Berdasakan latar belakang tersebut, untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang dialami oleh siswa di masa pandemi Covid-19. Perlu dikembangkan video tutorial cara pembuatan kampuh. Video memungkinkan siswa untuk melihat objek aktual dan pemandangan realistis, untuk melihat urutan dalam gerakan, dan mendengar narasi (Zhang.D et.al, 2006,p.17). Maka, peneliti membuat judul penelitian "Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Materi Kampuh Untuk Kelas X Di SMK Negeri 4 Banjarmasin". Penelitian ini dibatasi pada mengetahui pengembangan video pembelajaran dan mengetahui tingkat kelayakan video pembelajaran. Diharapkan dapat menyelesaikan masalah belajar dan meningkatkan minat belajar siswa.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development).* Metode Penelitian pengembangan Video pembelajaran ini adalah jenis *Research and Development* (*R&D).* Metode yang digunakan untuk penelitian yang menghasikan produk tertentu, dan menguji keefektifitasan produk tersebut (Sugiyono, 2015, p. 407-408). Peneliti mengembangkan video pembelajaran pada mata pelajaran teknologi menjahit materi kampuh kelas X yang divalidasi oleh ahli bahasa (naskah), ahli materi, dan ahli media.

Peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan adaptasi dari Alessi & Trollip (2001, pp. 409-414) dengan langkah-langkah sebagai berikut: Perencanaan (Planning), Desain (Design), Pengembangan (Development).



Gambar 1 Prosedur Pengembangan

Tahap perencanaan (*planning*) terdiri dari (1) Mendefinisikan ruang lingkup (*define the scope*), (2) Mengidentifikasi karakter peserta didik (*identify learner characteristic*), (3) Menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber (*determinine and collect*), (3) Melakukan brain-storming (*conduct intial brain-storming*). Tahap kedua desain (*design*) terdiri dari (1) Mengebangkan ide konten pembelajaran, (2) Analisis konsep dan tugas, (3) Mendeskripsikan program pendahuluan (*do a preminary program description*), (4) Penyusunan story board dan naskah. Tahap ketiga pengembangan (*development*) yang terdiri dari (1) Mengembangkan video pembelajaran, (2) Melakukan uji coba produk video pembelajaran, (3) Melakukan revisi produk video pembelajaran, (4) Revisi akhir. Metode dan model ini digunakan untuk menghasilkan produk akhir video

pembelajaran yang baik dan dapat menyelesaikan permasalahan belajar pada mata pelajaran teknologi menjahit materi kampuh kelas X di SMKN 4 Banjarmasin.

Tahapan-tahapan telah dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan produk video pembelajaran. Hasnunidah (2017, p.89) angket adalah daftar pertanyaan atau pernyataan terkait topik tertentu yang diberikan pada subyek, baik secara indivdual atau kelompok, untuk memperoleh informasi tertentu, Produk video pembelajaran akan di uji cobakan kepada ahli media dan ahli materi menggunakan angket dengan kriteria hasil penilaian sebagai berikut:

Tabel 9 Kriteria dan Tingkat Validitas Media

Kriteria Validitas	**Tingkat Validitas**
76% - 100%	Sangat Valid
51% - 75%	Cukup Valid
26% - 50%	Kurang Valid
0% - 25%	Sangat Tidak Valid

Sumber : Hasnunidah (2017, p.89)

Produk video pembelajaran yang telah diuji cobakan akan mendapatkan hasil dan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan dengan menggunakan 4 kriteria diatas.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian pengebangan ini berupa video pembelajaran teknologi menjahit materi kampuh sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 4 Banjarmasin. Pemilihan materi kampuh karena peserta didik diharapkan mampu menguasai kompetensi dasar yang diharapkan tampilan dari video pembelajaran ini berupa teks, audio, visual dan simulasi caria pembuatan jenis-jenis kampuh.

Gambar 2 Proses perekaman video

Pengembangan video pembelajaran ini dilakukan beberapa tahapan yang di sesuaikan dengan tahapan pengembangan model yang dikebangkan Stephen M. Alessi & Stanley R. Trollip 2001. Hasil penelitian ini dilakukan beberapa tahapan dan pengembangan akan dijelaskan. tahap pertama perencanaan (*planning*): menetapkan ruang lingkup kajian digunakan untuk mengetahui kendala yang sedang dihadapi ketika kegiatan pembelajaran, melakukan identifikasi peserta didik agar dapat mengetahui kegiatan belajar atau pembelajaran daring yang diminati oleh peserta didik, mendapatkan dan menentukan sumber-sumber yang digunakan dalam beberapa buku dan jurnal teknologi menjahit yang sesuai dengan topik pembahasannya, mendapatkan hasil untuk menentukan fokus pembelajaran, ketercapaian kompetensi, langkah kegiatan pembelajaran dan keluasan materi. Tahap kedua desain (*design*): Ide konten pembelajaran yang dikumpulkan dari berbagai sumber buku RPP dan Silabus Pembelajaran Teknologi Menjahit, menentukan ide atau gagasan, membuat naskah dan *story-board*, tahap produksi dimulai dengan menyiapkan alat, alat yang digunakan seperti kamera DSLR, *tripod*, *mic rode*, dan *memory card*. Setelah semua alat siap langsung memulai *take* video mengikuti *storyboard* yang sudah dibuat.

Hasil penilaian dari 3 ahli bahasa (naskah) memberikan penilaian yang disesuaikan dari naskah media pembelajaran sebelum dilakukannya proses produksi media video pembelajaran kampuh.

Tabel 1 Rerata Skor Hasil Ahli Bahasa

No	**Aspek**	**Hasil Peniliaian**			
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Total
1	Kesesuaian Narasi	15	16	14	45
2	Kejelasan Narasi	7	7	7	21
3	Bahasa dan Komunikasi	19	22	18	59
4	Konten Video	16	14	11	41

	Jumlah	**57**	**59**	**50**	**166**

Sumber : Data Primer

Berdasarkan perhitungan dengan rumus skala likert, hasil yang didapat adalah 86,4% yang dikategorikan "Sangat Valid".

Sedangkan hasil validasi dari 3 ahli media diperoleh hasil berikut

Tabel 2 Rerata Skor Hasil Ahli Media

No	**Aspek**	**Hasil Peniliaian**			
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Total
1	Presentasi Teks	15	12	10	34
2	Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian	11	11	11	22
3	Presentas Video	8	8	8	24
4	Presentasi Audio	7	8	7	22
5	Penilaian aspek media video terhadap strategi pembelajaran	16	15	15	46
6	Penilaian aspek program media video pembelajaran	7	7	8	22
7	Pendahuluan Video	12	8	10	30
8	Pengguna (Peserta didik)	15	15	15	45
	Jumlah	**88**	**84**	**84**	**256**

Sumber : Data Primer

Dari beberapa aspek penilaian dari ahli media dapat disimpulkan bahwa hasil yang didapat adalah 92,7%. Maka dari itu, hasil yang diperoleh dapat dikategorikan "Sangat Valid".

Sedangkan hasil validasi dari 3 ahli materi diperoleh hasil berikut

Tabel 3 Rerata Skor Hasil Ahli Materi

No	**Aspek**	**Hasil Peniliaian**			
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Total
1	Desain Pembelajaran	24	24	24	72
2	Isi Materi	20	20	20	60
3	Bahasa dan Komunikasi	24	24	24	72
4	Pemanfaatan Media	8	8	8	24
5	Penyajian/Presentasi	15	15	14	45
	Jumlah	**91**	**91**	**90**	**273**

Sumber : Data Primer

Dari beberapa aspek penilaian dari ahli materi dapat disimpulkan bahwa hasil yang didapat adalah 94,7%. Maka dari itu, hasil yang diperoleh dapat dikategorikan "Sangat Valid".

Simpulan

Penelitian pengembangan media video pembelajaran mata pelajaran teknologi menjahit materi kampuh kelas X di SMKN 4 Banjarmasin menghasilkan produk akhir berbentuk video pembelajaran dengan format Mp4. Pengembangan media video pembelajaran mata pelajaran teknologi menjahit materi kampuh dikembangkan menggunakan model dari adaptasi Allesi & Trollip yang terdiri dari 3 tahapan yaitu (a) *Planning* (perencanaan), (b) *Design* (desain), dan (c) *Development* (pengembangan).

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa (naskah) pada pengembangan media video materi kampuh dinyatakan dalam kategori "Sangat Valid", sedangkan hasil penilaian ahli media memperoleh hasil pada kategori "Sangat valid", sedangkan hasil yang diperoleh dari ahli materi dinyatakan dalam kategori " Sangat valid".

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dan penilaian-penilaian yang diperoleh, peneliti juga memberikan saran kepada peneliti selanjutnya agar dilakukannya tahapan penilaian yang telah di uji cobakan kepada peserta didik dan pemilihan tempat pengambilan video disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Sedangkan saran dari peneliti kepada pengajar bahwa media pembelajaran ini sudah dinyatakan sangat layak agar dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar mandiri untuk peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Alessi, S.M., & Trollip S.R. (2001).

Multimedia for Learning, Methods and Development (3rd ed). Massachusetts: Pearson Education Inc.

Arsyad, Azhar. (2011) *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Aziz, A. A. (2016). *Guru Profesional Berkarakter*. Cempaka Putih.

Hasnunidah, N. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Yogyakarta: Media Akademi. (78-94).

Kusuma, H., Wahyuni, S., Noviani, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Di Smk Negeri 3 Surakarta. *Journal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*, *1*(1), 1-12.

Likmalatri, Lita (2019). *Teknik Pengolah Audio dan Video.* Surakarta: Putra Nugraha.

Mansur, Hamsi, and Rafiudin Rafiudin. "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *JurnaKomunikasi Pendidikan* 4.1 (2020): 37-48.

Satrio, A., & Gafur, A. (2017). Pengembangan visual novel game mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah menengah pertama, *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *4*(1), 1-12.

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

Sulasmianti, N. (2018). Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 144-147.

Widiyanto, F. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Intructional Technology*, *1*(2), 75-80.

Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker Jr, J. F. (2006). Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. *Information & management*, *43*(1), 15-2.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 3, No. 1, Januari 2021 (90-95)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS XI

Wildan Maulana Ma'ruf[1], Agus Salim[2], Adrie Satrio[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
[1]wildanmruf@gmail.com, [2]agus.salim@ulm.ac.id, [3]adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstract

This study aims to develop an android-based learning media in English class XI subjects. Development of this media focuses on offer & suggestion material as well as opinion & thought. Furthermore, the type of research that is applied and utilized is in the form of research and development. The development model in this study is a 4D model with 4 main stages. The stages in this development model include define, design, development, and disseminate stages. This study used data collected as observations, questionnaires, and interviews. While the data analysis technique used is a descriptive quantitative technique using a Likert. Afterward, the results obtained from the validation of the feasibility of the material get a total score of 80% and get a "very feasible" assessment, while from the validation of the feasibility of learning, media get a total score of 91.18% and get a "very decent" assessment. Then the student response questionnaire assessment obtained a total score of 87.11% and received a "very good" interpretation assessment. The overall assessment was then averaged again so that it got a total score of 86.09% and was included in the "very decent" category. Android-based learning media that have been developed are highly recommended to be used in helping teachers carry out the online learning process in English subjects.

Keywords: *Development, Learning Media, Android, English, Model 4D.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran bahasa inggris kelas XI. Pengembangan media pembelajaran berfokus pada materi offer & suggestion serta opinion & thought. Selanjutnya jenis penelitian yang diterapkan dan dimanfaatkan berupa penelitian dan pengembangan atau (Research & Development). Model pengembangan pada penelitian ini adalah model 4D dengan 4 tahapan utama. Tahapan dalam model pengembangan ini meliputi tahap *define*, *design*, *development*, dan *dessiminate*. Pada penelitian ini pengumpulan data memanfaatkan angket, wawancara, dan observasi. Sementara teknik analisis data yang digunakan merupakan teknik analisis kuantitatif deskriptif menggunakan skala likert. Hasil penelitian yang didapatkan dari validasi kelayakan materi mendapatkan total skor sebesar 80% dan memperoleh penilaian "sangat layak", sementara dari validasi kelayakan media pembelajaran mendapatkan total nilai sebesar 91,18% dan memperoleh penilaian "sangat layak". Kemudian penilaian angket respon siswa memperoleh total skor 87,11% dan mendapatkan penilaian interprestasi "sangat baik". Dari keseluruhan penilaian kemudian dirata-rata kembali sehingga mendapatkan skor total 86,09% dan masuk kedalam kategori "sangat layak". Media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam membantu guru melaksanakan proses pembelajaran daring pada mata pelajaran bahasa inggris.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Android, Bahasa Inggris, Model 4D.

Pendahuluan

Perubahan metode pembelajaran konvensional (tatap muka) menuju pembelajaran daring tentunya membutuhkan perhatian dan adaptasi lebih lanjut. Sektor pendidikan terutamanya dituntut untuk dapat beradaptasi dengan perubahan keadaan yang cepat. Adaptasi yang dimaksud berupa penggunaan media, metode, serta strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring.

Pembelajaran daring dapat dimaknai sebagai proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik tanpa melakukan tatap muka secara langsung, tetapi dilakukan secara online dengan memanfaatkan aplikasi video conference, e-learning maupun distance learning. Menurut Gikas & Grant dalam JPAP pelaksanaan dalam pembelajaran daring perlu adanya fasilitas penunjang, seperti *smartphone*, laptop, ataupun *tablet* untuk dapat digunakan mengakses informasi dimana saja dan kapan saja (Handarini & Wulandari, 2020, p.497). Beberapa mata pelajaran yang diajarkan secara daring tentunya membutuhkan *treatment* yang berbeda dari proses pembelajaran tatap muka. Salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi lisan dan tulisan. Berkomunikasi dalam bahasa Inggris dimaksudkan untuk memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya (Depdiknas, 2006, p.6). Mempelajari bahasa merupakan hal penting bagi perkembangan sosial dan kepribadian seorang individu. Sebagai bahasa yang banyak digunakan di bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, Bahasa Inggris berperan sebagai salah satu bahasa Internasional.

Pemahaman dan penerapan bahasa Inggris bagi siswa SMA merupakan hal yang perlu diperhatikan sebagai bekal bagi siswa dalam melakukan upaya interaksi dan komunikasi di tengah pergaulan masyarakat yang semakin berkembang. Berkaitan dengan hal itu, pemahaman terkait pembelajaran bahasa inggris dapat didapatkan dengan berbagai *alternatif* pengajaran dan pembelajaran baik secara informal maupun formal di sekolah. Namun, berbagai hambatan sering ditemukan dalam mempelajari Bahasa Inggris.

Hambatan yang dimaksud berupa keterampilan dalam mempelajari Bahasa Inggris bagi peserta didik. Hambatan yang sering ditemukan pada keterampilan *reading* (membaca), *listening* (mendengarkan) dan *speaking* atau berbicara (Megawati, 2016, p.149). Permasalahan yang telah dipaparkan tentunya belum merangkum keseluruhan masalah yang ada. Sehingga, diperlukan sedikit inovasi dalam pembelajaran yang perlu dilakukan untuk membuat siswa memahami materi pembelajaran dengan baik.

Menyikapi perkara tersebut guru diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan inovatif selama proses pembelajaran daring berlangsung. Hal yang perlu dilakukan oleh guru adalah dengan mengembangkan media pembelajaran untuk mendapatkan perhatian dari siswa ketika pelajaran berlangsung. Kemudian perlu diingat bahwa media yang digunakan harus sesuai dengan kemajuan Teknologi Pendidikan dan juga Teknologi Pembelajaran (Nurseto, 2011, p.20). Urgensi penggunaan media pembelajaran ini tentunya perlu diperhatikan lebih lanjut oleh setiap tenaga pengajar.

Agar seorang guru dapat menggunakan media dengan baik, maka perlu bagi guru memahami media yang ingin digunakan. Dalam hal ini media dapat diartikan sebagai semua bentuk alat atau sarana fisik yang didesain khusus dengan terencana untuk menyampaikan sebuah informasi dan membentuk interaksi (Yaumi, 2018, p.7). Kemudian perlu deperhatikan keterkaitan antara media dan perkembangan TIK. Siswa tidak jarang berhadapan dengan perangkat *mobile* seperti *smartphone*.

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan oleh dalam Jurnal Inovasi Pendidikan IPA sistem operasi Android sangat populer dan hampit digunakan oleh seluruh kalangan, khususnya siswa SMA. Pengunaan *smartphone* ini hampir telah menyentuh 65% dari keseluruhan penduduk Indonesia (Yektyastuti & Ikhsan, 2016, p.89). Sudah sewajarnya pemanfaatan *smartophone* diarahkan oleh guru agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Pemanfaatan *smartphone* sebagai salah satu bentuk perangkat *mobile* yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang *alternatif*

dalam pengembangan media pembelajaran (Ismanto, Novalia, & Herlandy, 2017, p.44). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis android yang dapat dijalankan di berbagai jenis *smartphone* menjadi hal penting yang perlu dipertimbangkan bagi guru dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini diperlukan terutama dimana pembelajaran daring diterapkan, sehingga benar-benar membutuhkan media pembelajaran berbasis android. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone* dan tablet dapat merubah pengalaman belajar peserta didik. Media pembelajaran jenis ini memungkinkan peserta didik belajar kapan saja dan dimana saja dengan berbagai aplikasi yang menarik.

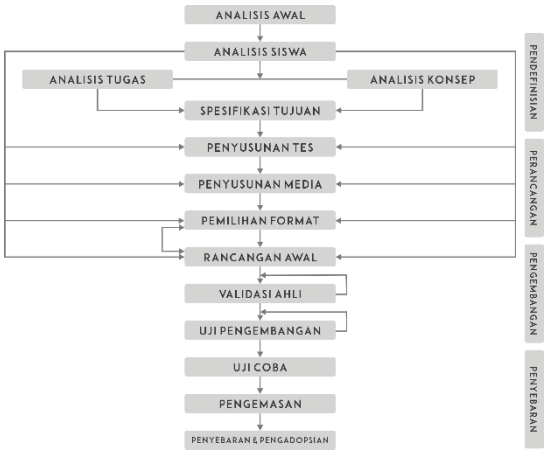
Berdasarkan hasil observasi awal ketika peneliti melaksanakan Program Pengalaman Lapangan di SMA Negeri 3 Banjarmasin pembelajaran telah sepenuhnya beralih menuju pembelajaran daring. Pembelajaran daring diterapkan sebagai tanggapan atas situasi pandemi yang sedang terjadi. Dari observasi yang dilakukan peneliti menemukan beberapa permasalahan. Sebagian guru masih kesulitan dan belum begitu paham cara penggunaan media pembelajaran daring, terutama bagi guru yang sudah cukup berumur. Guru yang benar-benar paham akan teknologi-pun jumlahnya sangat sedikit. Selain itu, pembelajaran yang beralih dari tatap muka menuju daring membuat guru kesulitan melakukan proses pembelajaran seperti biasa. Setelah observasi dilaksanakan, wawancara kemudian dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMAN 3 Banjarmasin.

Hasil dari wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti menemukan bahwa, penggunaan media oleh guru masih kurang, terutama media yang dapat membantu pembelajaran daring. Selain itu, guru mata pelajaran masih kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran dikarenakan berbagai keterbatasan, seperti keterbatasan waktu dan keterbatasan kemampuan mengembangkan media. Selanjutnya, pemanfaatan media yang berbasis android sangat jarang ditemukan. Kemudian, pembelajaran online atau daring masih mengalami berbagai kendala dalam pelaksanaannya, baik dari koneksi internet yang lelet dan tidak stabil, ketidakpahaman sebagian siswa maupun guru dalam memanfaatkan sebuah *software*/aplikasi daring, serta adanya siswa yang tidak mengerjakan tugas dikarenakan tidak memiliki smartphone untuk mengerjakannya.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI. Dengan media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan menjadi alternatif yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran daring di masa pandemi ini. Peneliti memilih judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI di SMA Negeri 3 Banjarmasin" dengan harapan dapat membantu memecahkan masalah pembelajaran daring khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI di SMA Negeri 3 Banjarmasin.

Metode Penelitian

Pengembangan media pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan jenis penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk/hasil akhir kemudian menguji efektifitas produk tersebut (Sugiyono, 2011, p.297). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI dengan materi *offer & suggestion* serta *opinion & thoughts* yang nantinya dapat dijalankan di *smartphone* berbasis android. Model 4D kemudian digunakan dan diterapkan pada penelitian ini. Model penelitian jenis ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Model 4D terdiri dari beberapa tahapan yang meliputi: *Define* dimana pada tahap ini merupakan tahap awal, *Design* dimana pada tahap ini perancangan mulai dilaksanakan, *Develop* dimana pada tahap ini proses pengembangan media terjadi, dan terakhir *Disseminate* dimana produk final disebarluaskan (Thiagarajan & dkk, 1974, p.5).



Gambar 1 Model Pengembangan 4D

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yaitu dosen Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP ULM sebagai ahli media, guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMAN 3 Banjarmasin sebagai ahli materi. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android yang akan dikembangkan. Waktu penelitian dilaksanakan kurang lebih 2 bulan di SMAN 3 Banjarmasin.

Pada penelitian ini terdapat tiga teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, kuesioner dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran yang berlangsung dan menemukan masalah yang perlu dipecahkan. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran bahasa inggris di SMAN 3 Banjarmasin. Angket kemudian digunakan pada tahap validasi dan ujicoba media pembelajaran. Analisis data validasi dan ujicoba lapangan kemudian melewati tahap sebagai berikut:

1. Melakukan penilaian tiap butir indikator menggunakan skala likert.
2. Menghitung total skor tiap indikator angket dengan rumus T x Pn.
3. Mencari nilai skor tertinggi (Y) dan skor terendah (X) item penilaian.
4. Menentukan nilai interval tiap skor menggunakan rumus:
   $$I = \frac{100}{Jumlah\ Skor\ (Likert)}$$
5. Menginterprestasikan skor dengan menggunakan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 1 Interprestasi Skor

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 interprestasi kemudian dihitung menggunakan rumus index % sebagai berikut:
   $$\text{Rumus Index \%} = \frac{Total\ Skor}{Y} \text{x } 100$$

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran bahasa inggris kelas XI. Metode penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research & Development*) dengan model pengembangan 4D. Tahapan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

Pada tahap pendefinisian dipecah kedalam tahapan kecil lagi. Dari beberapa tahapan kecil tadi kemudian ditarik kesimpulan. Hasil atau kesimpulan dari tahap pendefinisian ini ditemukan adanya masalah yang membutuhkan pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis android.

Pada tahap perancangan media terdapat ada beberapa langkah yang perlu dilakukan. Pertama, penyusunan tes perlu dilakukan untuk menentukan evaluasi pada media. Pemilihan media merupakan tahapan dimana peneliti memilih jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis pada tahap pendefinisian. Kemudian, pemilihan format dimaksudkan untuk menentukan format rancangan media setelah jenis media ditentukan. Selanjutnya, tahap desain awal dilakukan dengan membuat *flowchart* media dan *storyboard* media sebelum media diproduksi/dikembangkan.

Pada tahap pengembangan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis android. Media kemudian melalui proses revisi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya validasi perlu dilakukan ke ahli materi serta ahli media. Tahap selanjutnya media divalidasi

dan diberi komentar/saran oleh para ahli kemudian dilakukan revisi. Tahap revisi didasarkan pada komentar dan saran para ahli untuk memperbaiki kekurangan media. Setelah tahap revisi selesai dilakukan media kemudian diujikan ke kelompok kecil siswa untuk mendapatkan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan.

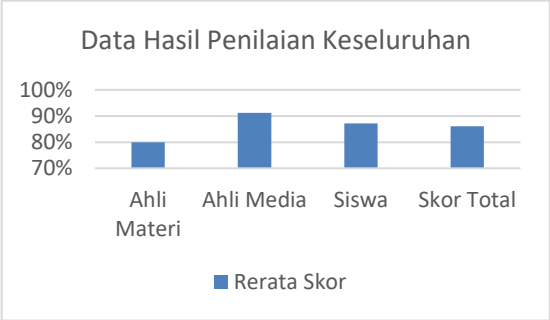
Gambar 2 Tampilan Awal Media

Gambar 3 Tampilan Beranda Media

Terakhir, setelah semua tahapan selesai dikerjakan media disebarluaskan. Penyebaran media pembelajaran berbasis android ini dilakukan dengan membagikan media kepada guru di SMAN 3 Banjarmasin dan Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM. Pernyebarluasan ini dilakukan secara *online* dan *offline*.

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap pengembangan yang telah dijelaskan sebelumnya, media pembelajaran berbasis android mendapat rerata skor dari ahli materi sebesar 80% dari nilai maksimal 100%. Skor rerata total ahli media sebesar 91,18% dari maksimal penilaian 100%. Sedangkan skor rerata total yang didapatkan dari angket respon siswa sebesar 87,11% dari nilai maksimal 100%. Dari ketiga hasil penilian tersebut kemudian dirata – rata kembali dan dipatkan skor total sebesar 86,09% dari nilai maksimal 100%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak" dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada umumnya. Detail lebih lanjut dapat dilihat pada tabel dibawah.

Diagram 1 Data Hasil Penilaian Keseluruhan



Simpulan

Penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan mengikuti tahapan model pengembangan 4D dengan tahapan *define, design, develop,* dan *disseminate.* Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan angket respon siswa sebesar 86,09% dimana masuk ke dalam kategori "Sangat Layak".

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dibahas sebelumnya, peneliti menyarankan:

1. Bagi Peneliti selanjutnya, penulis menyarankan agar media pembelajaran berbasis android yang telah dihasilkan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan berbagai fitur yang masih kurang pada penelitian ini, kemudian hasil pengembangan di uji cobakan lagi kepada kelompok besar. Selanjutnya, media dapat dievaluasi lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana kekurangan dan kelebihan media pembelajaran ini.
2. Bagi sekolah, media pembelajaran yang telah diteliti dan dikembangkan dapat disosialisasikan kepada siswa dan seluruh guru mata pelajaran agar dapat dimanfaatkan baik. Kemudian media yang telah disosialisasikan dapat di kembangkan kembali oleh guru-guru disekolah untuk mata pelajaran lainnya.
3. Bagi guru, peneliti menyarankan agar media yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya dalam membantu bapak dan ibu guru menyampaikan proses pembelajaran.
4. Bagi siswa, peneliti menyarankan media ini digunakan dan dimanfaatkan sebaik mungkin dalam proses pembelajaran, terumanya pada pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi.* Jakarta: Depdiknas.

Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), VIII*(3), 496-503.

Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P. B. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Untuk Mu Negeri, I*(1), 42-47.

Megawati, F. (2016). Kesulitan Mahasiswa dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Efektif. *Jurnal Pedagogia, V*(2), 147-156.

Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan, VIII*(1), 19-35.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Thiagarajan, S., & dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook.* Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.

Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran.* Jakarta: PT Prenadamedia Group.

Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, II*(1), 88-99.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 3 No1 Januari 2022 (96-102)

PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS ANIMASI MATA PELAJARAN BIOLOGI MATERI EKOSISTEM UNTUK KELAS X

Ahmad Fikiry Hakli, Hamsi Mansur, Adrie Satrio
Universitas Lambung Mangkurat
fikryhakli9913@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id, adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstract

The purpose of this ressearch is to reduce learning problems at school and to find out the development and worthiness of animation infographic media as a learning tool in biology course, especially in ecosystem material. The research method used is a research and development method with a 4D development model which contain the stage of define, design, develop, and disseminate. The data collected through interview, observation, and questionnaire. Then, the worthiness of animation infographic media involved six experts. There are media experts and material experts, each consists of three. The data in the study were analyzed descriptively qualitatively and descriptively quantitatively. The results of this research indicate that the animated infographic media of ecosystem material is worth to used in ecosystem learning because the development process refers to the 4D development model. So it's mean the animated infographic media is ready to used as a learning media for ten grade students in SMA Negeri 1 Alalak.. The animated infographic media that has been developed can be used in SMA Negeri 1 Alalak and it is necessary to conduct student trials and evaluations in further research or if you want to use it in other schools.

Keywords*: Media Development, Animation Infographic, Ecosystem, Biology*

Abstrak

Penelitian ini menghasilkan media infografis animasi yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran pada mata pelajaran biologi materi ekosistem. Metode penelitian yang dipakai adalah metode penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), serta penyebarluasan (disseminate). Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, serta angket. Uji Validitas media infografis animasi melibatkan enam orang ahli yang terdiri dari tiga orang ahli media serta tiga orang ahli materi. Data dalam penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukan bahwa media infografis animasi materi ekosistem ini sudah layak untuk digunakan pada pembelajaran ekosistem karena pada proses pengembangannya mengacu ke model pengembangan 4D. Sehingga dapat dikatakan bahwa media infografis animasi sudah sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas x di SMA Negeri 1 Alalak. Media Infografis animasi yang telah dikembangkan dapat digunakan di SMA Negeri 1 Alalak dan perlu dilakukan ujicoba siswa serta evaluasi pada penelitian lanjutan atau apabila ingin digunakan disekolah lain.

Kata kunci: Pengembangan Media, Infografis Animasi, Ekosistem, Biologi

Journal of Instructional Technology Vol 3 No1 Januari 2022 (96-102)

Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor penting untuk penunjang kemajuan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan menjadi aspek penting bagi Negara Indonesia yang mana setiap warga negaranya wajib mendapat pendidikan, hal ini tercantum pada Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) dan ayat (2) yang berbunyi: Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan, Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Bagian pada Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 tersebut telah menjadi pedoman dari tahun ke tahun dalam proses penyelenggaraan maupun perubahan sistem pendidikan di Indonesia.

Pendidikan Indonesia selalu mengalami perubahan maupun perbaikan dalam berbagai aspek sesuai dengan perkembangan zaman. Perubahan dan perbaikan tersebut meliputi berbagai komponen baik itu pelaksana pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan, dan komponen lainnya. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa mutu pendidikan Indonesia menuju arah yang lebih baik. Pendidikan pastinya tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik agar nantinya dapat berperan aktif dan positif dalam hidupnya sekarang dan di masa yang akan datang (Umar Tirtaraharja & La Sulo, 2015, p.263). Jadi, dalam proses belajar mengajar guru dituntut dapat mewujudkan dan menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk aktif, pada sistem ini diharapkan siswa dapat secara optimal melaksanakan aktivitas belajar sehingga tujuan instruksional yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal dan untuk menyiapkan diri siswa di masa yangakan datang. Namun, tidak selamanya tujuan instruksional yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal, salah satu faktor penyebab tidak tercapainya tujuan instruksional yang telah ditetapkan adalah kurangnya media pembelajaran dalam suatu sekolah.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan siswa sehingga terjadinya proses pembelajaran. Media pembelajaran (Nunuk Suryani, 2018, p.4) adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran, meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana penyampai informasi dari sumber belajar ke peserta didik. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa karena pemakaian media memberi pengalaman beragam kepada siswa. Contohnya pembelajaran dengan basis visual menggunakan grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran berbasis komputer, penggunaan media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan siswa menjadi lebih nyaman dalam belajar. Berdasarkan beberapa penjelasan terkait media pembelajaran tersebut, media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik ke peserta didik, yang tentunya dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait materi pembelajaran karena dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan dari peserta didik. Contoh dari media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran berbasis visual seperti infografis, film, slide, dan foto (Mansur, H., Sofyan, A., Mastur, M., Rafiudin, R., & Utama, A. H., 2017). Dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk mengembangkan media infografis animasi dalam bentuk video.

Infografis sangatlah efektif untuk menyajikan suatu informasi ke dalam bentuk visual. Infografis merupakan bentuk representasi visual dari informasi, data atau pengetahuan (Christopher Lee, 2018, p.129). Media infografis mengandung ilustrasi yang menyajikan informasi secara runtut serta sistematis. Ilustrasi tersebut bertujuan agar memperjelas materi dengan kombinasi gambar yang memudahkan pembaca ketika mempelajari isi sebuah naskah (Hamsi Mansur & Rafiudin, 2020). Infografis merupakan suatu bentuk gambaran visual yang mewakili gagasan atau informasi terkait suatu informasi. Dalam infografis terdapat proses berpikir konseptual yang jelas dengan cara-cara yang divisualkan. Pada penggunaannya, infografis bisa berupa gambar, tabel, maupun bagan suatu informasi. Infografis biasanya digunakan dalam presentasi yang mana penggunaannya bertujuan untuk mempermudah penyaji dalam

menyampaikan suatu informasi dengan tampilan menarik yang didesain khusus oleh penyaji. Selain itu, juga banyak media penyedia informasi atau berita yang menggunakan infografis sebagai sarana menyampaikan informasi. Infografis bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan didalam maupun di luar kelas. Bentuk serta tampilan infografis yang unik bisa menarik minat siswa dalam mendalami pembelajaran. Pada saat dikelas, guru dapat menggunakan infografis ketika menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual sehingga mewujudkan pembelajaran yang lebih bermakna kepada siswa. Sedangkan di luar kelas, guru bisa menggunakan infografis secara online dalam website atau blog sekolah.

Pembelajaran menjadi menarik apabila dalam prosesnya siswa dibekali oleh guru dengan sesuatu yang baru, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti Infografis. Infografis mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena dalam penyajian materi pembelajaran dibekali dengan tampilan animasi dan teks yang menarik siswa. Akan tetapi, masih banyak guru-guru disekolah yang kurang paham terkait penggunaan infografis dalam pembelajaran, mereka cenderung lebih tertarik menggunakan powerpoint sebagai sarana menyampaikan materi pembelajaran ke siswa. Powerpoint tentunya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa apabila didesain dengan menarik, akan tetapi masih banyak guru-guru yang mendesain powerpoint dengan seadanya dan tentunya kurang menarik bagi siswa (Sofyan, A., & Utama, A. H., 2017).

Permasalahan tersebutlah yang membuat peneliti tertarik untuk lebih mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran di Sekolah Menengah Atas. Dari sekian banyak SMA, peneliti memilih SMA Negeri 1 Alalak sebagai tempat penelitian terkait keefektifan penggunaan media pembelajaran. Ketika observasi di SMA Negeri 1 Alalak, penggunaan media pembelajaran masih kurang bervariasi untuk beberapa mata pelajaran contohnya biologi yang cenderung menggunakan media pembelajaran berbasis powerpoint, media tepat guna, serta video pembelajaran. Media powerpoint yang digunakan biasanya masih mengambil di internet dengan desain yang seadanya, sehingga siswa merasa kurang tertarik dalam proses pembelajaran, terlebih di situasi pandemi Covid-19 yang memaksa pembelajaran dilaksanakan secara daring.

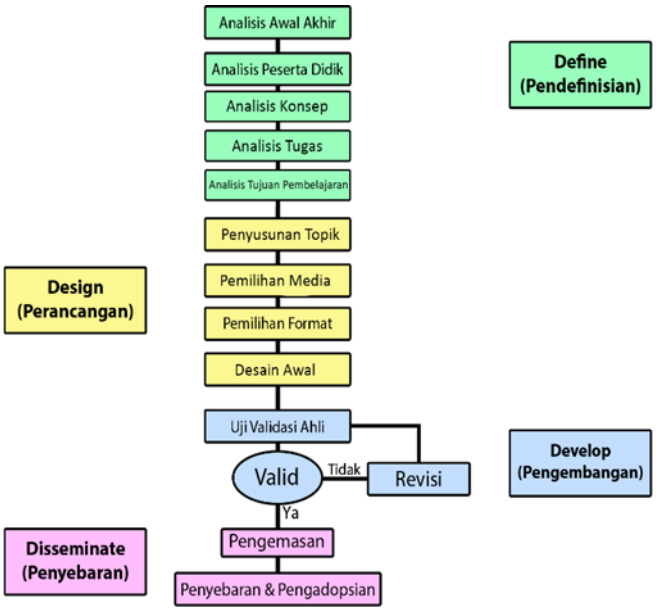
Berdasarkan hasil wawancara pertama pada awal Februari lalu ke salah satu guru pengajar biologi Kelas X, proses pembelajaran yang sekarang beralih ke pembelajaran daring dirasa masih kurang efektif, pendidik merasa kesulitan dalam membuat media pembelajaran ataupun pada proses pelaksanaan pembelajaran itu sendiri yang hanya mengandalkan media zoom meetings dan powerpoint. Selain itu, keaktifan siswa juga dirasa kurang, karena dari beberapa kelas yang diajarkan hanya sedikit saja siswa yang hadir di ruang virtual melalui zoom meetings. Mengenai media pembelajaran, pendidik juga merasa media powerpoint masih kurang menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran daring tersebut. Maka dari itu, dengan adanya pengembangan media infografis animasi dari peneliti dirasa akan membantu pendidik dalam proses pembelajaran, terlebih dalam pembelajaran daring. Ketika wawancara, pendidik merasa pengembangan media infografis ini nantinya akan sangat membantu ketika proses pembelajaran, karena siswa disekolah tersebut cenderung tertarik dengan media pembelajaran yang menampilkan animasi dan tampilan menarik lainnya. Selain itu, media infografis animasi ini juga dapat digunakan pendidik untuk proses pembelajaran dengan cara dikirm melalui Youtube untuk nantinya dipelajari siswa secara mandiri.

Metode Penelitian

Jenis penelitian dalam pengembangan ini adalah Penelitian dan Pengembangan atau Ressearch and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2016, p.297) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan melakukan uji keefektifan terkait produk tersebut. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa Infografis animasi materi ekosistem sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Alalak.

Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1973.

Journal of Instructional Technology Vol 3 No1 Januari 2022 (96-102)



Gambar 1 Model Pengembangan 4D

Tahapan dalam model pengembangan 4D meliputi empat tahap utama yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebarluasan). Tahap define terdiri dari analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap design meliputi penyusunan topik pembelajaran, pemilihan media, pemilihan format, serta desain awal media. Selanjutnya tahap develop yang mana meliputi validasi ahli media serta ahli materi. Terakhir tahap disseminate yaitu tahap penyebarluasan terbatas terkait media yang dikembangkan.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah ahli media berupa dua orang dosen teknologi pendidikan serta satu orang dosen fakultas teknik. Kemudian ahli materi berupa pengajar di SMA Negeri 1 Alalak serta dosen dari program studi pendidikan biologi. Sedangkan objek penelitian adalah apa yang akan diteliti dan dikembangkan dalam kegiatan penelitian. Objek penelitian ini berupa media pembelajaran infografis animasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, pemberian angket, serta observasi. Wawancara dilakukan untuk mengetahui gejala awal atau permasalahan awal terkait aspek yang diteliti kepada guru di SMA Negeri 1 Alalak. Angket ditujukan kepada validator ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk media infografis animasi. Kemudian observasi dilakukan untuk mengamati penggunaan media pembelajaran disekolah, dengan mengamati proses pembelajaran dari pendidik.

Data dianalisis dengan mix method secara deskriptif yang terdiri dari analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, serta saran dan masukan yang terdapat pada angket untuk ahli materi serta ahli media. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengukur kelayakan media berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi melalui lembar validasi yang telah dibagikan dengan menggunakan skala likert. Proses penghitungannya adalah sebagai berikut:

1. Menyusun dan mengumpulkan keseluruhan angket hasil uji validasi, yang terdiri dari angket validasi ahli media dan ahli materi
2. Keseluruhan data yang telah terkumpul dari pengisian angket kemudian dihitung untuk mendapatkan persentase dalam setiap kategorinya dengan rumus yang ada pada perhitungan skala likert:

$$\frac{\text{Jumlah Skor Hasil Penilaian}}{\text{Skor Tertinggi yang diharapkan}} \times 100\ \%$$

3. Mengkonversikan hasil perhitungan kedalam tabel kriteria kelayakan media pembelajaran:

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Media

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
76% - 100%	Sangat Valid (Tidak Revisi)
51% - 75%	Valid (Perlu Revisi)
26% - 50%	Kurang Valid (Revisi Total)
0% - 25%	Sangat Tidak Valid (Tidak boleh dipergunakan)

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media infografis animasi materi ekosistem ini menghasilkan produk berupa media infografis animasi yang proses pengembangannya dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan 4D (four-d) yang terdiri dari 4 tahap utama yaitu define, design, develop, dan disseminate.

Pada tahap define, dilakukan identifikasi serta analisis masalah berupa analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, serta analisis tujuan pembelajaran. Hasilnya adalah ditemukannya berbagai permasalahan yang membutuhkan adanya pengembangan media infografis animasi.

Tahap Design (Perancangan) berisi penyusunan topik pembelajaran yang merupakan tahap untuk menentukan topik utama didalam media berupa topik ekosistem, pemilihan media yang hasilnya adalah menggunakan media berbasis visual berupa infografis, pemilihan format dengan menentukan susunan materi pada media, serta desain awal yakni berupa pembuatan storyboard.

Tahap Develop (Pengembangan) bertujuan untuk menghasilkan produk akhir media pembelajaran setelah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Validasi melibatkan ahli media serta ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Setelah media divalidasi oleh para validator, media direvisi sesuai dengan saran-saran yang diberikan validator saat melakukan validasi terhadap media. Revisi media bertujuan untuk menyempurnakan dan memperbaiki produk sebelum disebarluaskan di SMA Negeri 1 Alalak.

Gambar 2 Tampilan Awal Media

Gambar 3 Tampilan isi Media

Gambar 4 Tampilan isi Media

Tahap disseminate (Penyebaran) dibatasi hanya untuk SMA Negeri 1 Alalak Kabupaten Barito Kuala, media sudah dinilai layak oleh validator ahli sehingga siap digunakan di SMA Negeri 1 Alalak. Akan tetapi, jika media benar-benar ingin disebarluaskan berdasarkan tahap disseminate pada model pengembangan 4D, maka media perlu dilakukan ujicoba ke peserta didik sesuai dengan tahapan di model pengembangan 4D. Tahap penyebarluasan terbatas di SMA Negeri 1 Alalak dimulai dengan mengemas media kedalam bentuk Disk DVD dengan jumlah 2 disk untuk sekolah dan 1 Disk untuk disimpan

Journal of Instructional Technology Vol 3 No1 Januari 2022 (96-102)

peneliti untuk keperluan lebih lanjut, kemudian 1 disk untuk program studi teknologi pendidikan FKIP ULM. Setelah dikemas dan disebarkan, media pembelajaran infografis animasi siap untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran hanya di SMA Negeri 1 Alalak. Berdasarkan hasil pada tahap pengembangan, media infografis animasi mendapatkan nilai dari ahli media sebesar 88,5% dari nilai maksimal 100% dengan kategori "sangat layak". Dengan begitu artinya konten didalam media infografis animasi layak digunakan tanpa revisi di SMA Negeri 1 Alalak. Kemudian nilai dari ahli materi mendapat hasil 85% dari nilai maksimal 100% dengan kategori "sangat layak", artinya kualitas materi yang digunakan di media infografis animasi memang sudah dikatakan layak dan media infografis animasi sangat layak digunakan di SMA Negeri 1 Alalak. Dengan kedua hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media infografis animasi materi ekosistem sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Alalak.

Kesimpulan Dan Saran

Media Infografis Animasi telah dikembangkan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan 4D. Pengembangan menghasilkan suatu media berupa video animasi dua dimensi yang berisi dua topik utama pembahasan yaitu tentang ekosistem dan arus energi, dengan total durasi selama 12 menit.

Ujicoba media infografis animasi hanya dilakukan terbatas kepada ahli media dan ahli materi masing-masing sebanyak tiga orang validator. Hasil dari validasi ahli media dari ketiga validator ahli media mendapat kategori "sangat layak" dengan nilai 88,5% dari nilai maksimal 100%, kemudian hasil dari validasi ahli materi dari ketiga validator mendapatkan kategori "sangat layak" dengan nilai 85% dari nilai maksimal 100%.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan:

1. Bagi Pendidik di SMA Negeri 1 Alalak yang bersangkutan diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran infografis animasi ini dengan semaksimal mungkin agar peserta didik lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, terlebih pembelajaran daring di masa pandemi covid-19.
2. Bagi Peneliti serta Mahasiswa Teknologi Pendidikan agar lebih mendalami bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran yang baik dengan memperhatikan karakteristik peserta didik serta kebutuhan disekolah tempat media dikembangkan.
3. Bagi Siswa di SMA Negeri 1 Alalak, agar mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan aktif karena sudah terdapat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Bagi Pengembang Media Pembelajaran, agar melakukan ujicoba lapangan terlebih dahulu apabila ingin digunakan ditempat lain, karena media dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap validasi ahli.

DAFTAR PUSTAKA

Lee, C. (2018). *Belajar Visualisasi Data dengan Grafis dan Infografis Step-by-Step*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Mansur, H., Sofyan, A., Mastur, M., Rafiudin, R., & Utama, A. H. (2017). Pelatihan Pengembangan Media Animasi Sederhana Pembelajaran Bagi Guru-Guru SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

Mansur, H., & Rafiuddin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 4, 37-48. doi:https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.443

Sofyan, A., & Utama, A. H. (2017). Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Web Adobe Dreamweaver Matakuliah Belajar dan Pembelajaran di Program Studi Teknologi Pendidikan.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Thiagarajan, S. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook. Indiana: Indiana university bloomington.

Tirtarahardja, U., & Sulo, S. L. (2015). Pengantar Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol 3 No 1 Januari 2022 (103-110)

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON* PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI HEWAN DAN TUMBUHAN DIKELAS IV

Chairuddin Noor**,** Mastur, Rafiudin
Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin
hairuddin399@gmail.com, mastur@ulm.ac.id, rafiudin@ulm.ac.id

Abstract

This study aims to determine the development process and to test the feasibility of developing learning animation videos in science subjects for class IV animals and plants at SD N Pasar Lama 3 Banjarmasin. This research is a type of research development or Research & Development (R&D) according to Borg & Gall which is simplified into six stages. The stages carried out by researchers include, (1) Data Collection, (2) Planning, (3) Initial product development, (4) Initial trial, (5) Product revision, (6) Final Product. The techniques and instruments used in data collection were interviews, observations, and questionnaires. The data analysis technique used is descriptive qualitative and quantitative analysis. Product assessment is carried out through validation tests by media experts and material experts. The results showed that the material experts gave percentages of 85.00% and 87.68% with very good categories, media experts gave percentages of 92.14%, 93.42% and 88.14% with very good categories, and science teachers gave percentages 85.35% with very good category. Then suitable for use in the learning process.

Keywords*: learning media, video development, powtoon animation, animals and plants*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan menguji kelayakan dari pengembangan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi hewan dan tumbuhan kelas IV di SD N Pasar Lama 3 Banjarmasin. Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan atau Research & Development (R&D) menurut Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi enam langkah. Langkah yang dilakukan peneliti antara lain, (1)Pengumpulan.data, (2)Perencanaan, (3)Pengembangan produk awal, (4)Uji coba awal, (5)Revisi Produk, (6)Produk Akhir. Teknik dan instrument yang akan digunakan pada pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan kuisioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penilaian produk dilakukan melalui uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. hasil penelitian menunjukan bahwa ahli materi memberikan persentase 85,00% dan 87,68% dengan kategori sangat baik, ahli media memberikan persentase 92,14%, 93,42% dan 88,14% dengan kategori sangat baik, dan guru IPA persentase 85,35% dengan kategori sangat baik. Maka sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, pengembangan video, animasi powtoon, hewan dan tumbuhan

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini bertumbuh semakin cepat dari hari ke hari, bulan ke bulan hingga ke tahun kedepannya secara langsung maupun tidak langsung meningkat tajam tentunya juga akan memberikan dampak pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek dalam kehidupan manusia itu sendiri, salah satunya pada aspek pendidikan. Pemerintah dengan PP No. 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan yang menyatakan bahwa salah satu kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi adalah ilmu pengetahuan alam. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu pembaruan agar menarik minat siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu dengan melalui berbagai macam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga nantinya akan dapat menimbulkan keinginan, kemauan, dan menimbulkan motivasi untuk belajar, dan juga dapat membawa dampak terhadap psikologi siswa, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik agar mampu meningkatkan pemahaman, mempresentasikan data dengan menarik, serta memudahkan penjabaran data dan memasukan informasi. (Mansur dkk., 2020, pp.38-39). Berdasarkan hasil observasi dilapangan tanggal 18 maret 2021 terdapat permasalahan, yakni guru masih menggunakan metode Konvensional dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas, pola pembelajaran yang dipakai ternyata masih kurang dalam melibatkan siswa, bahkan sesekali guru hanya mengajak siswa melihat objek pembelajaran disekitar lingkungan dan media pembelajaran yang digunakan pun terbilang sederhana atau yang sudah ada sebelumnya. Sehingga interaksi kegiatan belajar mengajar sangat kurang, dari hasil wawancara dengan guru kelas IV yang juga mengajar IPA juga menuturkan bahwa terkadang pembelajaran kurang diperhatikan oleh siswa dikarenakan materi dianggap membosankan, media yang diguna kan pun terbilang sederhana dan cara penyam paiannya kurang mampu diserap oleh siswa karena masih menggunakan metode ceramah.

Pola pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh salah satu guru IPA pada kelas IV merupakan kondisi yang kurang memanfaat kan teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan. Hal ini yang seharusnya bisa diatasi sehingga guru cukup inovatif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar, jika hal ini dapat dilakukan maka guru dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas siswa serta hasil belajar yang maksimal.

Permasalahan ini mendorong peneliti untuk memberikan solusi dengan mengembang kan serta memanfaatkan media pembelajaran sebagai salah satu inovasi dan pemanfaatan teknologi dari segi pendidikan. Pemanfaatan ini akan menggunakan fasilitas yang cukup memadai dan diharapkan mempu mengatasi permasalahan yang terjadi, pemanfaatannya juga akan membantu guru sebagai fasilitas dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, pengembangan yang dimaksud adalah pembuatan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu untuk dapat menyampaikan informasi dan materi ajar dari pendidik kepeserta didik dalam suatu proses belajar, mengajar. Mengingat tingkat kesulitan materi yang diajarkan dan belum dapat di gunakan pada media pembelajaran yang inovatif. (Apriansyah, 2020, p.9). Pengembangan teknologi yang semakin canggih membuat berbagai informasi dapat dimanfaatkan dalam bentuk online maupun offline dengan fasilitas mudah untuk dijangkau sehingga peserta didik dapat mengkses melalui media manapun (Putri, 2021, p.202-203). Animasi *powtoon* sendiri sangat mudah digunakan karena telah menyediakan berbagai animasi yang dapat di gunakan dalam membuat suatu media pembelajaran untuk keperluan kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media animasi dalam proses pembalajran membuat peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik maka pendidik membutuhkan sebuah media pembelajaran (Fitriyani, 2019, p.106), salah satunya yakni materi hewan dan tumbuhan yang dipadukan dengan animasi *powtoon* agar terlihat lebih detail dan nyata. Animasi juga mempunyai peranan yang sangat signifikan terutama pada bidang pendidikan khususnya agar dapat meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran.

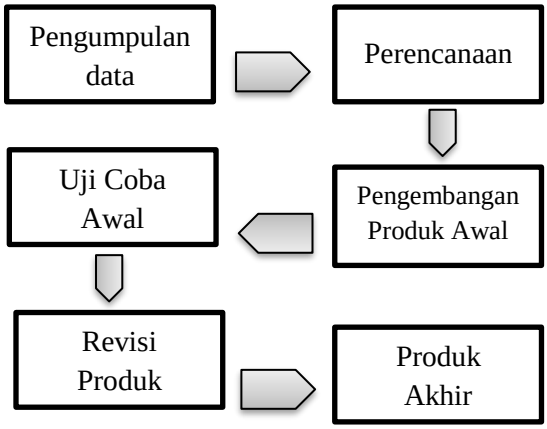
Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* ini akan mengambil salah satu sub pembahasan yakni pada materi hewan dan tumbuhan dimana salah satu materi yang ada dalam pembelajaran IPA yang telah

dituangkan dalam silabus mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. Pemilihan materi yang dijadikan sebagai bahan ajar dalam pengembangan media pembelajaran ini karena materi tersebut membahas tentang bagian-bagian pada hewan dan tumbuhan. Berdasarkan permasalahn tersebut maka peneliti akan memutuskan untuk mengembangkan video animasi pembelajaran yang berlandas kepada website yang bernama *powtoon*, video animasi pembelajaran ini juga akan digunakan pada pembelajaran di SD N Pasar Lama 3 banjarmasin, kerena disana mempunyai berbagai sarana dan prasarana yang cukup lengkap seperti LCD, Komputer, atau laptop serta juga mampu memudahkan bagi guru dalam mengoperasikan media pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini juga terhitung ke dalam bagian dari penelitian Research and Deve lopment (R&D), merupakan suatu metode penelitian yang akan digunakan untuk memperoleh suatu produk serta menguji efektifitas dari produk tersebut (Sugiyono, 2018, p.395). Setelah produk dihasilkan, maka langkah selanjutnya yaitu menguji terhadap kelayakan atau keefektifan dari produk tersebut. Dengan adanya video animasi ini diharapkan mampu meningkatkan fokus dan minat siswa dalam belajar serta mempermudah untuk memahami materi yang sifatnya terlalu abstrak.

Model pengembangan yang digunakan peneliti kali ini menggunakan Borg and Gall yang menyatakan bahwa peneliti dapat membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian (Emzir, 2013, p.271). oleh karena itu, peneliti juga menyusun pengembangan media pembelajaran dengan membatasi penelitian menjadi 6 langkah sesuai dengan gambar berikut:



Gambar 1. modifikasi dari borg and gall

Subjek dalam penelitian ini merupa kan para ahli yang terlibat dalam validasi, terdiri dari ahli media dan ahli materi. ahli media tersebut melibatkan tiga orang dosen dua dari program studi teknologi pendidikan FKIP ULM, satu orang dosen dari program studi teknologi pendidikan universitas palangkaraya, sedang kan ahli materi adalah tiga orang guru pengampu mata pelajaran IPA dua orang dari SD N pasar lama 3 banjarmasin dan satu orang dari MTSN 5 tapin. Objek penelitian ini adalah video animasi pembelajarn yang memuat materi tentang hewan dan tumbuhan. Untuk menguju produk tersebut. Maka, dilakukanlah akumulasi data atau sample dengan menyusun teknik wawancara, observasi, dan angket.

Wawancara dilakukan terhadap guru di SD N Pasar Lama 3 Banjarmasin, khususnya untuk mata pelajaran IPA. Observasi yang dilakukan gunanya untuk mengetahui secara langsung kondisi di lapangan terkait pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Sedangkan kuesioner ditujukan kepada ahli media dan ahli materi untuk memvalidasi terkait media yang dikembangkan. Skala peniliaiannya adalah skala likert terdiri dari 5 kategori, yaitu.

Tabel 1. Skala Likert

Pilihan jawaban	**Skor**
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2

Sangat Tidak Setuju	1

(Sugiyono, 2018, p.146)

Teknik analisis data ada tiga yaitu (1) reduksi data, yang diperoleh pada saat wawancara dicatat pada sebuah lembar wawancara yang telah disediakan sebelumnya sehingga informasi akan menjadi sebuah catatan deskriptif, (2) penyajian data, data diperoleh dari hasil temuan dilapangan dalam bentuk naratif, kemudian menguraikan dalam bentuk satu pokok permasalahan. (3) Penarikan kesim pulan dalam penelitian kualitatif merupakan data yang telah dianalisis, dijelaskan dan dimaknai dalam bentuk kata-kata untuk mendeskripsikan fakta dilapangan. Selanjut nya akan dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media dengan mengggunakan rumus yang dimodifikasi dari Akbar.

$$\text{V-ah} \equiv \frac{Tse}{Tsh} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:
V-ah = validasi ahli
Tse = total skor yang diperoleh
Tsh = total skor maksimal

(akbar, 2013, p.42)

Hasil dan Pembahasan

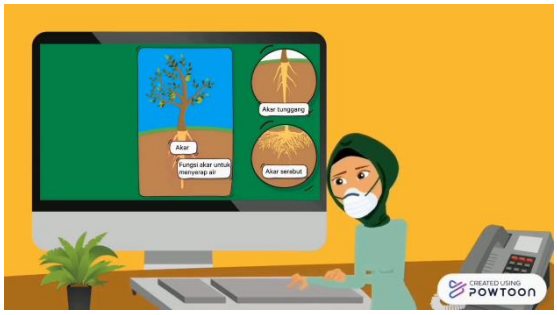
Penelitian ini menghasilkan sebuah produk akhir berupa video animasi pembelajaran dan kemudian diuji kelayakan nya, sehingga penelitian yang dilakukan ini juga termasuk ke dalam jenis R&D (*Research and Development*). Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono yang menyatakan bahwa R&D merupakan metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji efektifitas dari produk tersebut (Sugiyono, 2018, p.395). Adapun model yang digunakan dalam pengembangan video animasi ini adalah menggunakan model Borg and Gall yang membahas tentang enam langkah penelitian dan pembahasan. Lebih lengkapnya terkait proses pengembangan yaitu sebagai berikut.

Tahapan pertama yaitu pengumpulan data dan informasi awal, dengan melakukan kegiatan awal sebelum memulai penge mbangan terhadap media pembelajarn ini adalah tentu dengan menganalisis kebutuhan. Hasil yang diperoleh peneliti ketika melakukan observasi dan wawancara ditemukanlah suatu permasalahan yang ternyata masih kurangnya penggunaan media dalam proses kegiatan belajar mengajar terutama pada kelas IV sehingga siswa akan menjadi cepat bosan dan tidak fokus. Maka dari itu, diperlukannya suatu media pembelajaran yang layak dan tepat agar nantinya dapat memberikan materi yang jelas. Media yang cocok adalah dengan mengembangkan media video pembelajaran yang berbasis pada animasi.

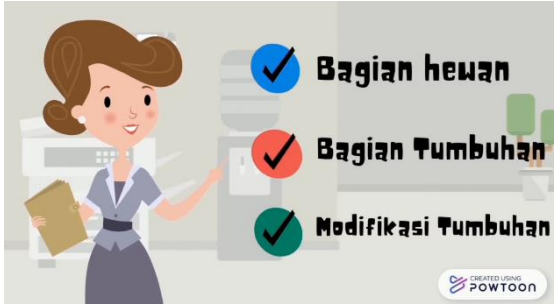
Tahapan kedua yaitu perencanaan, dengan menyusun tiga perencanaan (1) penyusunan materi ajar, dilakukan untuk melengkapi kebutuhan bahan ajar yang akan disampaikan pada saat kegiatan belajar mengajar. (2) Menentukan desain video ani-masi, maka dilanjutkan dengan desain video animasi dengan menyesuaikan konteks materi ajar. (3) Pemetaan materi pembelajaran, dimulai dengan analisis kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi sehingga pengembangan ini tidak hanya pada media saja namun juga pada materi yang disajikan.

Tahapan ketiga yaitu pengembangan produk awal, dengan melalui tiga langkah yaitu, (1) Praproduksi, pada tahap awal ini dimulai dengan cara menyiapkan bahan-bahan untuk digunakan membuat video animasi pembelajaran seperti: PC/Komputer yang terinstal browser, koneksi internet, selanjutnya masuk kewebsite resminya kemudian dilanjut kan dengan menyusun konsep flowchart dan storyboard. (2) Produksi, pada tahap yang kedua ini dilakukan produksi mengacu pada sebuah naskah pada media video pembelajaran yang sudah ada sebelum nya. Oleh karena itu, karakter, dialog, segmen dan latar yang ditampilkan dalam video menjadi wakil dari setiap unsur-unsur yang tidak dapat dihadirkan secara langsung di suasana pembelajaran. (fatmawati, 2021, p-74). Penggarapan diawali dengan cara memilih karakter animasi pada bagian samping atau lebih tepatnya bagian kiri layar monitor ada template *powtoon*, property dan setting background.

Gambar 2. Memilih karakter dalam powtoon



Gambar 3. Menambahkan materi dalam animasi powtoon

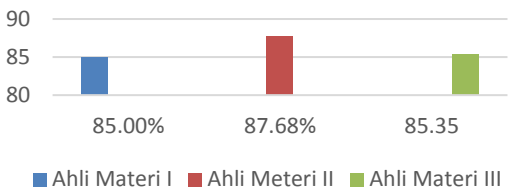


Gambar 4. Menambahkan animasi pada powtoon

(3) Pasca produksi, Setelah jadi video pembelajaran selanjutnya ditahap ini produk video pembelajaran kemudian di burning kedalam CD agar mudah digunakan pada perangkat keras yang tersedia dikelas atau disekolah seperti VCDplayer, DVDplayer, computer, maupun laptop.

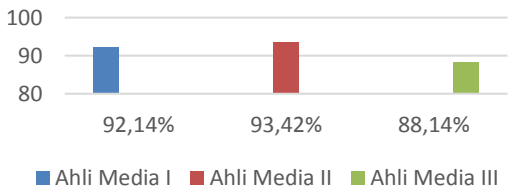
Tahap keempat yaitu uji coba awal, pada tahap ini dilakukan Validasi media pembelajaran yang nantinya akan digunakan untuk menilai sejauh mana tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah disusun. Kelayakan dalam penelitian ini juga meliputi kelayakan materi, dan media (desain) yang masing-masing akan dinilai oleh ahli di bidangnya. Pengembangan media pembelajar an animasi meliputi beberapa aspek materi dan aspek media, dari segi aspek materi yaitu aspek pendidikan (kesesuaian materi dengan KD), dan ketepatan materi. dari segi aspek media yaitu aspek media, penyajian tampilan media, dan kualitas teknis keefektifan media penyajian. Data tersebut diklasifikasikan dengan mengacu kepada komponen yang tersaji dalam bentuk tabel Berikut sajian data hasil uji ahli media dan uji ahli materi.

Diagram 1. Hasil uji validasi ahli materi



Berdasarkan validasi dari ketiga ahli materi maka didapatkan persentase kevalidan yang mengadaptasi dari rumus skala likert yaitu skor yang diperoleh dibagi dengan skor tertinggi kemudian dikali 100% setelah dihitung didapatkan persentase seperti pada Diagram 1. Tersebut. Hasil persentase ini nantinya akan diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria kelayakan media dan ketiganya termasuk kedalam kategori sangat baik.

Diagram 2. Hasil uji validasi ahli media



Maka, berdasarkan data penilaian dari ahli media dan ahli materi diketahui bahwa media video animasi *powtoon* ini termasuk dalam kategori sangat baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap kelima yaitu Revisi Produk, pada tahap ini dilakukanlah perbaikan media pembelajaran yang tentunya sesuai dengan saran dan tanggapan dari beberapa para ahli materi dan ahli media.

Tabel 2. Revisi ahli materi

No	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1	Penggunaan isi pada materi dan kegiatan pembelajaran yang masih minim	Adanya penambahan animasi pada media pembelajaran untuk digunakan sebagai perlengkap materi

Setelah media animasi ini divalidasi terhadap ahli materi serta menerima tanggapan dan respon, maka selanjutnya peneliti akan melakukan perbaikan terhadap tanggapan dan respon yang diberikan.

Tabel 3. Revisi ahli media

No	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1	Originalitas media video animasi *powtoon* tidak terlalu tampak dikembangkan oleh peneliti	Menambahkan suara asli (Original) pada akhiran materi dikesimpulan
2	Karakter narator dalam video animasi ini sebaiknya diperbesar, karena narator merupakan pusat perhatian utama pada video	Agar narator terlihat lebih jelas maka dibeberapa scene video di zoom-on zoom-in

Tahap keenam yaitu produk akhir, yang dimana berupa di kembangkannya media pembelajaran yang memanfaatkan video animasi *powtoon* terutama materi hewan dan tumbuhan dikelas IV SD N Pasar Lama 3 Banjarmasin. Media yang telah dihasilkan dengan mengacu berdasarkan kepada hasil validasi serta tanggapan dan respon perbaikan dari ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. Tidak terlepas dari itu Peneliti juga sudah melakukan revisi pada media awal yang berlandaskan pada tanggapan dan respon, setelah melaksanakan validasi untuk memperoleh hasil Produk akhir yang lebih cocok, sesuai dan lebih layak saat digunakan terutama dalam proses pembelajar an. Produk akhir yang dibuat yaitu sebuah media pembelajaran konvensional yang pastinya cocok digunakan kepada guru maupun siswa dengan berjumlah total satu macam media.

Pengembangan media pembelajaran *powtoon* yang fokus utama tentang materi hewan dan tumbuhan sudah dilakukan dengan melalui langkah-langkah uji validasi ahli media dan ahli materi juga guru. Rumus pada penilaian ini telah dilakukan oleh validator juga berpacu kepada instrumen di bab III.

Tabel 4. Pembahasan hasil validasi ahli

No	Validator	Persentase	Kategori
1	Ahli materi	➢ 85.00% ➢ 87.68%	**Sangat baik**
2	Ahli media	➢ 92.14% ➢ 93.42% ➢ 88.14%	**Sangat baik**
3	Guru IPA	➢ 85.35%	**Sangat baik**
Jumlah		**531.73%**	
Kategori		**Sangat baik**	

Tabel diatas juga menunjukkan bahwa hasil yang dapat diperoleh pada total skor kepada tiga validator tentang bobot nilai media pembelajaran dengan memanfaatkan video animasi pada materi hewan dan tumbuhan. Maka, melalui perolehan data tersebut, yang menunjukan bahwa dari ahli materi menghasilkan persentasee 85,00% dan 87,68% dengan kategori “Sangat Baik”, ahli media menghasilkan persentase 92,14%, 93,42%, dan 88,14% dengan kategori “Sangat Baik”, dan guru IPA memberikan persentase 85,35% dengan kategori “Sangat Baik”. Melalui hasil itulah yakni media pembelajaran video animasi *powtoon* terutama berfokus kepada materi hewan dan tumbuhan yang telah dikembang kan juga memiliki kualitas yang tentunya sangat baik dan layak untuk bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran animasi berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA materi hewan dan tumbuhan, dapat disimpulkan, yaitu:

Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA materi hewan dan tumbuhan layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelaja ran IPA kelas IV SD N Pasar Lama 3 Banjarmasin karena telah dilakukan dengan

langkah-langkah: (1) pengumpulan data dan informasi, (2) Perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) Uji coba, (5) Revisi Produk (6) Produk akhir.

Keefektifan media pembelajaran animasi *powtoon* ini sangat layak yang terbukti dari presentase kelayakan yang diperoleh dari ahli materi sebesar 85,00% dan 87,68% yang bearti sangat layak. Ahli media 92,14%, 93,42% dan 88,14% yang bearti sangat layak, dan guru IPA 85,35% atau berada dikategori sangat layak. Akan tetapi media animasi berbasis powtoon hanya bisa digunakan untuk siswa kelas IV SD N Pasar Lama 3 Banjarmasin, karena tidak adanya uji coba lapangan kepada siswa. jika untuk disebarluaskan kesekolah lainnya maka harus melalui tahap atau langkah uji coba satu-satu, kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Hasil penelitian ini dikemudian hari juga diharapkan dapat membantu dalam memperkaya ilmu pengetahuan dan memberi kan manfaat bagi pengembangan sumber daya manusia. Memanfaatkan bahan ajar salah satunya yaitu media pembelajaran animasi dapat menjadi alternative pada pembelajaran dikelas. Oleh sebab itulah, beberapa saran yang diajurkan oleh peneliti yaitu:

Bagi siswa sebaiknya dapat mengguna kan media animasi ini dengan semaksimal mungkin mempermudah dalam memahami konsep dan materi pelajaran, menambah pengalaman belajar, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar.

Bagi guru sebaiknya memanfaatkan video animasi ini untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu juga guru diharapkan dapat lebih termotivasi lagi untuk bisa mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

Bagi sekolah sebaiknya memfasilitasi tenaga pendidik untuk keperluan pengemba ngan perangkat pembelajaran, dalam hal ini khususnya terkait pengembangan media pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuan memaksimalkan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di sekolah tersebut.

Bagi peneliti sebaiknya setelah melak sanakan penelitian ini agar lebih memperdalam kemampuan dan pengalaman peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran khusus nya berupa video animasi. Hal ini dilakukan agar media video animasi yang dihasilkan dikemudian hari lebih maksimal dan dapat dimanfaatkan sebaik mungkin baik bagi kepentingan pribadi maupun bersama.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. 2013. *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya offset.

jsn, D. (2021, februari Rabu). *materi pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas 4 semester 1 sd dan mi*. retrieved from dadangjsn:https://www.dadangjsn.com/2016/08/materi-pelajaran-ilmu-pengetahuan-alam.html (diakses 18 mei 2021).

Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Fatmawati N.L. 2021. Pengembangan video animasi berbasis powtoon sebagai media pembelajaran Bahasa inggris usia SD di masa pandemic. *Jurnal Alternatif pemikiran kependidikan*, 26(1), (pp.65-77).

Fitriyani, N. 2019. Pengembangan media pembelajaran audio-visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik sekolah dasar, *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1). (pp.104-114).

Mansur, H. & Rafiudin. (2020). Pengembangan media pembelajaran infografis untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), (pp.38-39).

Putri, E.F. 2021. Media pengembangan powtoon untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan*, 5(2), (pp.198-205).

Apriansyah. R.M. 2020. pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di

program studi pendidikan teknik bangunan fakultas teknik universitas negeri jakarta. *Jurnal pendidikan teknik sipil.* 9(1). (pp.8-18).

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. (p-146, p-395)

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 3 No 1 Januari 2022 (111 - 117)

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X SMK

Nursa'adiah[1], Hamsi Mansur[2], Mastur[3]
[1,2,3]Universitas Lambung Mangkurat
[1]sadiahnur3@gmail.com, [2]hamsi.mansur@ulm.ac.id, [3]mastur@ulm.ac.id

Abstract

In learning, learning problems often occur which cause the learning process to be less effective, the causative factors such as: lack of learning facilities, learning resources that are less fun and less attractive to students. So that the existence of learning media is considered to increase interest in learning and raise students' enthusiasm in the learning process. This study aims to measure the feasibility of the content and the feasibility of presenting android-based learning media in Indonesian subjects at SMK Negeri 3 Banjarmasin. This type of research uses evaluation research and the model used is summative evaluation. The results of the research on the evaluation of android-based learning media were obtained from the total assessment of the feasibility of the content of the material and the total assessment of the feasibility of presenting the media. (1) on the feasibility of the content of the material from the total, it is in the "less feasible" category, (2) while on the feasibility of media presentation, the total is also in the "less appropriate" category. Based on the results of the percentage it can be concluded that the product is said to be "less feasible" to use. Researchers provide recommendations for further developers to improve several aspects that are recommended that the learning media fit to use and produce quality media.

keywords*: evaluation of learning media, android-based learning media, Indonesian language*

Abstrak

Dalam pembelajaran sering terjadi permasalahan belajar yang menyebabkan kurang efektifnya proses pembelajaran, faktor penyebab seperti: kurangnya fasilitas pembelajaran, sumber belajar yang kurang menyenangkan sehingga kurang menarik perhatian siswa. Adanya media pembelajaran dianggap dapat meningkatkan minat belajar serta membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kelayakan isi dan kelayakan penyajian media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran bahasa Indonesia SMK Negeri 3 Banjarmasin. Jenis penelitian menggunakan penelitian evaluasi dan model yang digunakan yaitu evaluasi sumatif. Hasil penelitian evaluasi didapat dari total keseluruhan penilaian kelayakan isi materi dan total keseluruhan penilaian kelayakan penyajian media. (1) pada kelayakan isi materi dari total keseluruhan berada pada kategori "kurang layak", (2) sedangkan pada kelayakan penyajian media dari total keseluruhan juga berada pada kategori "kurang layak". Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa produk dikatakan "kurang layak" untuk digunakan, peneliti memberikan rekomendasi bagi pengembang selanjutnya agar dilakukan perbaikan pada beberapa aspek yang disarankan agar media pembelajaran layak digunakan dan menghasilkan media yang berkualitas.

Kata kunci: *Evaluasi Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Berbasis Android, Bahasa Indonesia*

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. (UUD No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Pendidikan dalam arti luas, mengandung makna bahwa pendidikan tidak hanya bb erlangsung 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 (Ahmadi, 2014, p.32).

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa begitu pentinya pendidikan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi diri baik secara individual ataupun kelompok. Pendidikan tidak hanya didapatkan dalam satu lembaga pendidikan namun bisa didapatkan disetiap ruang kehidupan manusia baik itu dari ruang lingkup lembaga pendidikan ataupun pengalaman pribadi dan berlangsung seumur hidup.

Pada pendidikan pasti diperlukan adanya evaluasi, oleh sebab itu dikarenakan berkembangnya teknologi yang semakin pesat sehingga pada sistem pendidikan juga perlu mengikuti perkembangan teknologi. Pada hakikatnya evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka pembuatan keputusan. (Arifin, 2016, p.5).

Menurut 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. (Stufflebeam dan shinkfield, 1986, p.3).

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 digunakannnya 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).

Media pembelajaran berbasis Android merupakan salah satu media elektronik yang saat ini sedang berkembang pesat. Penggunaan perangkat bergerak (*mobile device*) dalam proses pembelajaran dikenal dengan mobile learning sebagai suatu pembelajaran yang membuat pengajar (*learner*) tidak diam pada satu tempat atau kegiatan pembelajaran yang terjadi ketika pengajar memanfaatkan perangkat teknologi bergerak. Kehadiran m-learning memang tidak akan bisa menggantikan e-learning (*electronic learning*) yang biasa digunakan, apalagi menggantikan pembelajaran dengan tatap muka dalam kelas. (Kadir, 2017, p.5).

Berdasarkan pengertian tersebut media pembelajaran berbasis android ini disebut dengan bahan ajar mandiri sehingga penggunanya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator serta dapat mempermudah siswa maupun guru dalam penggunaan karena bisa digunakan dimana saja tidak hanya terpaku pada pembelajaran dikelas.

Berdasarkan dari penjelasan yang sudah diterangkan di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan sebuah penelitian evaluasi tentang Media Pembelajaran Berbasis Android yang di kembangkan oleh Samsiah dari Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Journal of Instructional Technology Vol 3 No 1 Januari 2022 (111 - 117)

Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Alasan peneliti melakukan evaluasi pada media pembelajaran berbasis android ini dikarenakan media ini adalah salah satu media yang di implementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini masih terbatas, karena masih ada beberapa bagian yang menurut peneliti harus di lakukan evaluasi terlebih dahulu agar kedepannya bisa digunakan di berbagai sekolah lain tidak hanya digunakan di sekolah SMK Negeri 3 Banjarmasin.

Pemilihan SMK Negeri 3 Banjarmasin sebagai tempat penelitian adalah karena media pembelajaran berbasis android yang ingin di evaluasi oleh peneliti di kembangkan di sekolah tersebut. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk melakukan evaluasi serta mengkaji secara lebih mendalam tentang evaluasi media pembelajaran berbasis android yang dimaksudkan untuk mengukur kelayakan isi dan kelayakan penyajian sera mengetahui layak atau tidak nya media pembelajaran berbasis android ini untuk di gunakan. Selain itu, evaluasi ini juga perbaikan pada media pembelajaran berbasis android. Untuk hal itu, judul yang tepat untuk rencana penelitian ini adalah. " Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMK Negeri 3 Banjarmasin.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini evaluatif, Penilaian evaluatif terpaku pada rekomendasi akhir apakah dapat diperbaiki, ditingkatkan, dipertahankan, ataupun dihentikan sesuai dengan data akhir yang telah diperoleh, dengan demikian evaluasi dapat terlaksana dengan baik.

Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti memilih tempat penenlitian di SMK Negeri 3 Banjarmasin. Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Oktober 2020 sampai dengan selesai.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek Penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan subjek penelitian dari 2 guru bahasa Indonesia/ ahli materi, 2 dosen ahli media. Objek penelitian evaluasi ini adalah media pembelajaran berbasis android yang ada di SMK Negeri 3 Banjarmasin.

Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada evaluasi kualitas kelayakan isi materi dan kelayakan penyajian media.

Tehnik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan beberapa tehnik kumpulan data yang mau dilakukan diantaranya yaitu: Observasi, Wawancara, Kuesioner (angket), serta dokumentasi.

Tahapan evaluasi media pembelajaran

Tahapan yang dilakukan dalam evaluasi pembelajaran yaitu: Analisis masalah, Menetapkan Tujuan Evaluasi, Mengolah Blue-print Instrumen Penelitian, Melaksanakan Validasi Instrumen pada Ahli instrumen, Revisi Instrumen, Uji Coba Lapangan, Membuat Laporan Hasil Penelitian Evaluasi.

Tehnik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kombinasi yang berupa hasil pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Analisis Perhitungan data yang digunakan yaitu menggunakan skala likert yang mengukur pernyataan negatif ataupun positif pada suatu pernyataan, perhitungan skala likert menggunakan rumus yaitu:

1. Rumus skor : T x Pn
   Ket:
   T = Total jumlah responden yang memilih
   Pn = Pilihan angka skor likert
2. Rumus skor perhitungan (Y), Y = skor tertinggi likert x Jumlah responden.
3. Rumus indeks % = Total Skor / Y x 100
4. Rumus interval, I = 100/ jumlah skor Likert
   I = 1000/4
   I = 25 (dalam persentase 25%)

Tabel. 1 Kriteria Interprestasi Skor

Persentase	Kategori
0%-24,99%	Sangat kurang layak

25%-49,99%	Kurang layak
50%-74,99%	Layak
75%-100%	Sangat Layak

Hasil dan Pembahasan

Pada hasil perolehan data awal terhadap penelitian ini dilaksanakan menggunakan tehnik wawancara kepada pengembang media yaitu Samsiah Mahasiswa Teknologi Pendidikan, FKIP, ULM Banjarmasin angkatan 2016 selaku pihak pengembang media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Negosiasi. Dari hasil diskusi dengan pengembang menghasilkan beberapa permasalahan yang perlu dilakukannya evaluasi, yaitu menguji kembali kelayakan isi dan kelayakan penyajian media beserta kekurangannya. Tujuan dari penelitian evaluasi ini akan menjadi tolak ukur media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan apakah layak untuk digunakan.

Hasil analisis penelitian evaluasi ini didapatkan pada hasil angket yang diperoleh pada beberapa aspek-aspek instrumen penelitian. Hasil perolehan data yaitu berupa skala persentase, setelah itu akan di klasifikasikan berupa bentuk kategori seperti sangat layak, layak, kurang layak, dan sangat kurang layak. Responden terdiri dari 2 ahli materi dan 2 ahli media. Data hasil penelitian sebagai berikut:

Hasil Evaluasi Ahli Materi

Hasil analisis kualitas kelayakan isi materi Berdasarkan dari hasil penggabungan antara 2 nilai rata-rata dalam total keseluruhan penilaian kelayakan isi materi dari validasi ahli materi yang dilakukan oleh validator 1 dan validator 2 yaitu Ibu Mentari Suminar S.Pd dan Murdiana, S.Pd yang menghasilkan nilai skor pada aspek (1) kesesuaian Uraian materi dengan SK dan KD, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 35,5% berada pada kategori “kurang layak”, pada aspek (2) Keakuratan Isi Materi (Konten), dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 28,85% berada pada kategori “kurang layak”. Pada aspek (3) Bahasa dan Komunikasi, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 42,8% berada pada kategori “kurang layak”, pada aspek (4) Kemutakhiran Materi, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 40,6% berada pada kategori “kurang layak”, dan yang terakhir yaitu pada aspek (5) Mendorong Keingin Tahuan, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 54,25% berada pada kategori “layak”.

Hasil Evaluasi Ahli Media

Hasil analisis kualitas kelaayakan penyajian media Berdasarkan dari hasil penggabungan antara 2 nilai rata-rata dalam total keseluruhan penilaian kelayakan penyajian media dari validasi ahli media yang dilakukan oleh validator 1 dan validator 2 yaitu Bapak Moh. Iqbal Assyauqi, M.pd dan Bapak Adrie Satrio, M.Pd yang menghasilkan nilai skor pada aspek (1) Pendahuluan program, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 54,15% berada pada kategori “layak”, (2) Tehnik penyajian, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 25,65% berada pada kategori “kurang layak”, (3) Pendukung Penyajian, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 25,5% berada pada kategori “kurang layak”, (4) Presentasi Teks, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 45,8% berada pada kategori “kurang layak”, (5) Penyajian pembelajaran, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 39,95% berada pada kategori “kurang layak”. (6) Koherensi dan keruntutan, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 32,8% berada pada kategori “kurang layak”, (7) Segi visualiasasi, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 11,35% berada pada kategori “sangat kurang layak”, (8) Segi penyajian, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 60% berada pada kategori “layak”, (9) Penilaian aspek media terhadap strategi pembelajaran, dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 39,95% berada pada kategori “kurang layak”, (10) Penilaian aspek program media berbasis android, dalam dalam total keseluruhan mendapatkan nilai rerata 29,65% berada pada kategori “kurang layak”.

Hasil Evaluasi Sumatif

Hasil dari penelitian evaluasi sumatif ini digunakan untuk memberikan rekomendasi aspek yang perlu di lakukan perbaikan mengenai kelayakan isi dan juga kelayakan

Journal of Instructional Technology Vol 3 No 1 Januari 2022 (111 - 117)

penyajian pada media pembelajaran berbasis android. (Mansur, H., & Utama, A. H., 2021).

Tabel 2. Rekomendasi Refisi Berdasarkan Data Kuantitatif angket

Revisi Berdasarkan Data Kuantitatif	Aspek yang perlu dilakukan Revisi
Kelayakan Penyajian Isi Materi	1. Kesesuaian uraian Materi dengan SK dan KD 2. Keakuratan Isi Materi (konten) 3. Bahasa dan Komunikasi 4. Kemutakhiran Materi
Kelayakan Penyajian Media	1. Tehnik Penyajian 2. Pendukung Penyajian 3. Presentasi Peks 4. Penyajian Pembelajaran 5. Koherensi dan keruntutan 6. Segi Visualisasi 7. Penilaian Aspek Media Terhadap Strategi Pembelajaran 8. Penilaian Aspek Program Media Berbasis Android

Tabel 3. Rekomendasi Refisi Berdasarkan Data Kualitatif

Keputusan Revisi Berdasarkan Data Kualitatif
1. Sajian materi yang kurang pada media pembelajaran berbasis android perlu ditambahkan lagi. 2. Perlunya menambahkan konsep interaktif agar dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar serta meningkatkan pemahaman siswa.

Pembahasan

Pada penelitian evaluasi ini membahas tentang analisis data yang bertujuan untuk mengukur kelayakan isi dan kelayakan penyajian media pada media pembelajaran berbasis android materi Teks Negosiasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan model evaluasi sumatif (*summative evaluation*). Evaluasi sumatif yaitu bertujuan untuk menentukan tingkat keberhasilan secara keseluruhan pada suatu program. Serta bisa dimanfaatkan untuk perbaikan pada program yang mana dimaksudkan untuk mengetahui dan menentukan tingkat keberhasilan suatu produk secara keseluruhan. (Salim, A., Mansur, H., & Utama, A. H., 2020). Dengan adanya hasil evaluasi sumatif juga dapat dimanfaatkan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan suatu produk secara keseluruhan serta dengan demikian pelaksanaan ataupun dampak yang ditimbulkan bisa menjadi lebih baik lagi. Berdasarkan hasil kuantitatif yang di dapat dari angket ahli materi dan ahli media maka evaluator merekomendasikan beberapa aspek yang perlu di revisi pagi pengembang selanjutnya yaitu:

Tabel 4. Butir Pernyataan Terendah Pada Kelayakan Isi

Aspek Terendah	Nilai Rerata	Aspek/Indikator
Aspek 1	35,5% (kurang layak)	Kesesuaian Uraian Materi dengan SK/KD
Aspek 2	28,85% (kurang layak)	Keakuratan Isi Materi (Konten)
Aspek 3	42,8% (Kurang layak)	Bahasa dan Komunikasi
Aspek 4	40,6% (Kurang layak)	Kemutakhiran Materi

Berdasarkan tabel di atas evaluator merekomendasikan empat aspek pada kelayakan isi yang perlu dilakukan revisi pada media pembelajaran berbasis android untuk pengembang selanjutnya yang mengembangkan media pembelajaran berbasis android karena memiliki total penilaian terendah dari aspek kelayakan isi materi.

Hasil analisis pengukuran kelayakan isi yang di review oleh 2 orang guru Bahasa Indonesia dengan menggunakan 5 aspek penilaian yaitu kesesuaian uraian materi dengan SK/KD, Keakuratan isi materi, Bahasa

Journal of Instructional Technology Vol 3 No 1 Januari 2022 (111 - 117)

dan komunikasi, Kemutakhiran Materi, dan mendorong keingintahuan. tergolong dalam kategori "kurang layak". Berdasarkan dari hasil analisis data kualitas kelayakan isi tersebut di putuskan perlu dilakukannya revisi pada media pembelajaran berbasis android sesuai pada 4 aspek yang mendapatkan skor terendah.

Tabel 5. Butir pernyataan Terendah pada Kelayakan Media

Aspek Terendah	Nilai Rerata	Aspek/ Indikator
Aspek 2	25,65% (Kurang layak)	Tehnik Penyajian
Aspek 3	25,5% (kurang layak)	Pendukung Penyajian
Aspek 4	45,8% (kurang layak)	Presentasi Teks
Aspek 5	39,95% (kurang layak)	Penyajian Pembelajaran
Aspek 6	32,8% (Kurang layak)	Koherensi dan Keruntutan
Aspek 7	11,35% (sangat Kurang layak)	Segi Visualisasi
Aspek 9	39,95% (kurang layak)	Penilaian Aspek Media Terhadap Strategi Pembelajaran
Aspek 10	29,65% (kurang layak)	Penilaian Aspek Program Media Berbasis Android

Berdasarkan pada tabel di atas ada 8 (delapan) Aspek pada kelayakan penyajian yang memiliki penilaian skor terendah pada aspek kelayakan penyajian, sehingga evaluator merekomendasikan perlu dilakukannya revisi pada media pembelajaran berbasis android untuk pengembang selanjutnya yang akan mengembangkan media pembelajaran berbasis android.

Hasil analisis pada pengukuran kelayakan penyajian media yang di review oleh 2 orang ahli media dengan menggunakan 10 Aspek penilaian yaitu: Pendahuluan Program, Tehnik Penyajian, Pendukung Penyajian, Presentasi Teks, Penyajian Pembelajaran, Koherensi dan Keruntutan, Segi Visualisasi, Segi Penyajian, Penilaian Aspek Media Terhadap Startegi Pembelajaran,dan Penilaian Aspek Program Media Berbasis Android. Berdasarkan review dari kedua ahli media tersebut setelah di kalkulasikan dari total penilaian menjadi persentase, maka menghasilkan penilaian kelayakan penyajian media dalam hal ini di kategorikan "kurang layak". Berdasarkan dari hasil analisis kualitas kelayakan penyajian media yang di peroleh juga diputuskan perlunya dilakukan revisi media pembelajaran berbasis android sesuai pada Aspek-aspek pernyataan yang mendapat skor penilaian terendah. Aspek tersebut ialah : (1) Tehnik Penyajian, (2) Pendukung Penyajian, (3) Presentasi Teks, (4) Penyajian Pembeajaran, (5) Koherensi dan Keruntutan, (6) Segi Visualisasi, (7) Penilaian Aspek Media Terhadap Strategi Pembelajaran, (8) Penilaian Aspek Program Media Berbasis Android.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Simpulan dari hasil akhir analisis data yang diperoleh dari penelitian evaluasi ini yaitu media pembelajaran berbasis android materi Teks Negosiasi yang secara keseluruhan mengukur kelayakan isi materi sesuai hasil validasi ahli materi penilaian dari 2 guru Bahasa Indonesia di SMK Negeri 3 Banjarmasin. Pada total keseluruhan penilaian kelayakan isi terdiri dari 5 aspek dan 4 diantaranya mendapatkan hasil terendah yaitu, berada pada kategori "kurang layak" dan satu aspek berada pada kategori "layak". Sedangkan penilaian kelayakan penyajian media berdasarkan pada hasil validasi 2 ahli media pada total keseluruhan penilaian yang terdiri dari 10 aspek terdapat 8 aspek penilaian terendah berada pada kategori "kurang layak" dan 2 aspek berada pada kategori "layak".

Berdasarkan dari hasil persentase angket kelayakan isi materi dan kelayakan

Journal of Instructional Technology Vol 3 No 1 Januari 2022 (111 - 117)

penyajian media, maka media pembelajaran berbasis android ini kurang layak untuk digunakan sehingga bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk terlebih dahulu melakukan perbaikan jika ingin digunakan dan disebarluaskan ke sekolah lain agar bisa menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik lagi dan berkualitas.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian evaluasi yang telah dilaksanakan, ada beberapa saran yang perlu di sampaikan diantaranya yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya, dari hasil penelitian Evaluasi ini diharapkan bisa menjadi acuan dasar untuk melakukan perbaikan pada beberapa aspek yang memiliki skor penilaian terendah sesuai dengan rekomendasi dari evaluator serta hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Bagi peneliti selanjutnya, jika ingin mengimplementasikan ke sekolah lain diharapkan dapat melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan hasil penelitian yang evaluator rekomendasikan agar bisa di revisi serta dapat menambahkan beberapa pembaruan pada berbagai aspek disesuaikan dengan indikator ketercapaian pembelajaran.
3. Bagi guru Bahasa Indonesia SMK Negeri 3 Banjarmasin, diharapkan agar senantiasa selalu memberikan umpan balik/tanggapan terhadap media pembelajaran berbasis android ini agar terciptanya media pembelajaran yang lebih baik lagi, serta dapat menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas sesuai apa yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, R. (2014) *Pengantar Pendidikan Asas & Filsafat Pendidikan.* ,Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Hadiansyah, T. (2018). Buku Pedoman pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 1.

Indonesia R, (2003). *Undang-Undang No.20 tentang Sistem Pendidikan Nasional.*

Kadir, A. (2017). *Pemrograman Arduino& Android Menggunakan App Inventor*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Mansur, H, & Utama, A. H. (2021). The Evaluation of Appropriate Selection Learning Media at Junior High School. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*,*3*(1), 17-25.

Salim, A., Mansur, H., & Utama , A. H. (2020). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Al- Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan, 20(*2), 102-116.

Stufflebeam, D. L., & Anthony J. Shinkfield. (1986). Systematic Evaluation: A SelfInstruction Guide to Theory and Praktice. Boston: Kluwer Nijhoff Publishing.

PENGEMBANGAN *E-BOOK HYPERCONTENT* BERBASIS *KVISOFT FLIPBOOK MAKER* SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATA PELAJARAN SENI BUDAYA SMP

Putri Elvira Puspa Rani[1], Hamsi Mansur[2], Mastur[3]
[1,2,3]Universitas Lambung Mangkurat
putrielvirapusparani1908@gmail.com[1], hamsi.mansur@ulm.ac.id[2], mastur@ulm.ac.id[3]

Abstract

Covid-19 pandemic is a world emergency situation because it spread through air and physical contact. Coronavirus cause sosial distancing, therefore it make a new education policy in Indonesia. The policy requires the implementation of online learning from home. It is of cause, teacher and student must use technology device to support this learning. This situation has an impact on the demands and use of innovative technology. Based on those cas, the author interested to develop an Hypercontent E-Book wich is made with Kvisoft Flipbook Maker as learning resource on art and culture subject for 8th grade studenst in junior high school 23 Banjarmasin. The Art and Culture is chosen because this subject is difficult for student to understand without learning resources to specify the learning material. Hypercontent E-Book comes with connected multiple learning resource platform that video, sound, and Qrcode, etc. The Depelopment process on the research was using 4D Model which was have four step that is Define, Design, Development, and then Desiminate. The result for of the research was a valid product trought validity test by learning material, media, and learning ecxperts.

Keywords: *Depelovpment, Ebook, Hypercontent, Learning Resource.*

Abstrak

Pendemi *covid-19* merupakan situasi darurat sedunia oleh tersebarnya *coronavirus* yang mana penyebarannya melalui kontak fisik dan udara. *Coronavirus* menyebabkan adanya pembatasan sosial, sehingga melahirkan kebijakan baru dalam pendidikan nasional yang menerangkan tentang belajar dari rumah dengan pembelajaran *daring.* Sehubung dengan hal tersebut dampak kemajuan teknologi terhadap siswa dan guru pada masa pandemi *covid-19* ini yaitu penggunaan perangkat elektronik yang dimanfaatkan dalam pembelajaran, hal ini menjadi peluang peneliti untuk mengalihkannya sebgai sumber belajar. Berdasarkan hal tersebut dilakukan Pengembangan *ebook hypercontent* berbasis *kvisoft flipbook maker* sebagai sumber belajar mata pelajaran seni budaya kelas VIII SMP Negeri 23 Banjarmasin. Adapun mata pelajaran seni budaya dipilih karena mata pelajaran ini sukar dipahami sehingga perlu sumber belajar yang dapat memperjelas materi, salah satunya menggunakan *hypercontent* yang menghubungkan dengan berbagai *Platform* sumber belajar seperti video, suara, dan lainnya ditandai dengan penggunaan *Qrcode* didalamnya. Pengembangan ini menggunakan model *4D* yang memiliki 4 tahapan pengembangan yaitu *define, desain, develope* dan *dessiminate.* Hasil akhir penelitian ini berupa produk yang layak sebagai sumber belajar berdasarkan uji validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, *Ebook, Hypercontent,* Sumber Belajar

Journal of Instructional Technology Vol 3 No 1 Januari 2022 (118-124)

Pendahuluan

Kurikulum 2013 (K13) dirancang untuk memperkuat kompetensi peserta didik dari sisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Sehingga, kompetensi dasar semua mata pelajaran mencakup kompetensi dasar kelompok sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sama halnya dengan mata pelajaran seni budaya tetap dirancang berlandaskan dengan kompetensi-kompetensi dasar tersebut. Mata pelajaran seni budaya bukan aktivitas dan materi pembelajaran yang dirancang hanya mengasah kompetensi keterampilan siswa, sebagaimana dirumuskan selama ini. Seni budaya harus mencakup aktivitas dan materi pembelajaran yang memberikan kompetensi pengetahuan tentang karya seni budaya dan kompetensi sikap yang terkait dengan seni budaya.

Mata pelajaran seni budaya ini sukar dipahami apabila hanya tersampaikan melalui teori, sehingga perlu sumber belajar guna memperjelas materi terlebih pada masa pandemi *covid 19,* yang merupakan situasi darurat sedunia oleh tersebarnya *Coronavirus* yang penyebarannya melalui kontak fisik dan udara. *Coronavirus* ini menjadi hal yang menakutkan dimasa sekarang sehingga perlu dilakukan *Social/Physical Distance* yang mana melakukan pembatasan sosial. Pembatasan sosial ini melahirkan kebijakan baru dalam pendidikan Indonesia yakni dikeluarkannya kebijakan oleh KEMENDIKBUD (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan) yang menerangkan tentang belajar dari rumah (BDR) atau menggunakan pembelajaran dalam jaringan (*daring).*

Berdasarkan hasil wawancara bersama ibu Syefira Novitasari,S.Pd (6 Februari 2021), yang mana merupakan salah seorang guru yang mengampu mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 23 Banjarmasin melalui via telepon mengungkapkan bahwa mata pelajaran seni budaya adalah mata pelajaran yang tidak cukup hanya teori, sejauh ini pada proses pembelajaran mata pelajaran seni budaya lebih banyak menggunakan metode ceramah. Kendala juga dialami oleh guru tersebut pada kurangnya sumber belajar yang digunakan pada pembelajaran yang tepat, sarana prasarana praktek untuk mata pelajaran seni budaya kurang memadai, dan sekolah kekurangan sumber belajar yang dapat menambah minat siswa untuk belajar dirumah. Guru mengajar berdasarkan buku yang dibagi pemerintah serta guru merasa perlu sesuatu yang menarik dan mudah digunakan. Selanjutnya, wawancara bersama bapak Rusdian Amini, S.Pd (6 Februari 2021) yang merupakan wakil kepala sekolah bidang kurikulum yang mengungkapkan bahwa sekolah sangat menerima sumber belajar yang inovatif guna menunjang pembelajaran terutama pada masa pandemi *covid-19.*

Hasil wawancara yang dilakukan di atas maka disimpulkan, mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 23 Banjarmasin membutuhkan sumber belajar. Sumber belajar adalah sumber baik berupa data, orang, dan wujud tertentu yang dapat digunakan dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu. Salah satu sumber belajar yaitu *ebook* atau buku digital yang terdiri dari teks, gambar dan multimedia yang dapat diakses pada perangkat elektronik. *Ebook* yang dapat dibuka menggunakan perangkat elektronik ini dirasa mampu membantu proses pembelajaran terlebih pembelajaran *daring.*

Terlepas dari wawancara yang dilakukan, peneliti menyadari bahwa dampak kemajuan teknologi pada siswa dan guru di masa pandemi *covid-19* ini yaitu penggunaan perangkat elektronik yang dimaanfaatkan dalam pembelajaran. Dengan kata lain, para pendidik dituntut lebih kreatif lagi dalam pembelajaran terlebih pembelajaran jarak jauh atau belajar dari rumah ini serta pemanfaatan teknologi yang ada. Sebagai generasi yang lahir di tengah majunya teknologi informasi, siswa kini tak asing bahkan ketergantungan dengan perangkat teknologi salah satu nya yaitu menggunakan elektronik seperti laptop, *handphone/smartphone* dengan akses internet. Sejalan dengan ketergantungan siswa pada perangkat teknologi, hal ini merupakan peluang peneliti untuk mengalihkannya sebagai sumber belajar yakni *ebook* yang dapat digunakan mata pelajaran seni budaya.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran tidak hanya berlaku untuk mahasiswa saja, tetapi sebagai tenaga

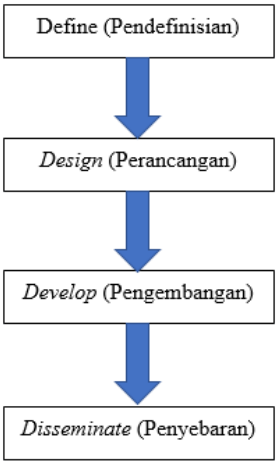
pendidik dapat memanfaatkan fasilitas tersebut untuk memperkaya kemampuan mengajar sehari-hari (Setiawan et al., 2020, p. 14). Hal ini mendukung komunikasi antara peserta didik dan guru menggunakan sistem pada perangkat seluler maupun komputer (Sarrab & Elgamel, 2012, p.32).

Berkaitan dengan tujuan pokok teknologi pendidikan ialah guna memecahkan permasalahan belajar atau memfasilitasi aktivitas pembelajaran. Teknologi pendidikan dapat menunjukkan dirinya sebagai satu bidang garapan khusus, yang memiliki teknik intelektual yang unik, serta mempunyai nilai dalam memecahkan masalah belajar pada diri manusia dengan segala relevansinya (Miarso, 2004, p.110). Kawasan teknologi pendidikan pada definisi tahun 1994 dikemukakan dengan 5 (lima) aspek garapannya, yaitu: desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi/penilaian (Seels & Richey., 1994, p.29). Pengembangan ialah proses penerjemahan secara rinci desain ke dalam bentuk fisik (Seels & Richey, 1994, p.38).

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode, penelitian dan pengembangan (*Research and Development).* Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang gunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk tersebut(Sugiyono, 2019, p.297). Penelitian dan pengembangan (*R&D)* bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui beberapa proses pengembangan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan *(R&D)* bisa berupa model, media, modul, buku, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran(Mulyatiningsih, 2013, p.161). Dalam proses pengembangan ini, penulis menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan (1974, p.2). Model pengembangan ini menggunakan tahap yaitu, *define (*pendefinisian), *design (*perancangan), *development* (pengembangan*),* dan *disseminate (*penyebarluasan).

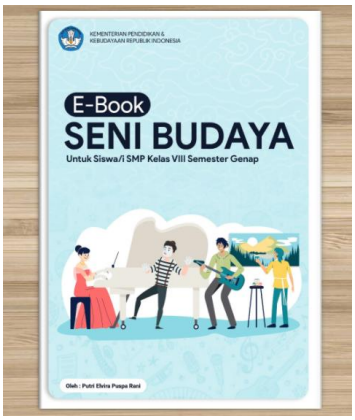


Gambar.1 Model *4D*
Sumber: (Thiagarajan, 1974, p.2)

Hasil dan Pembahasan

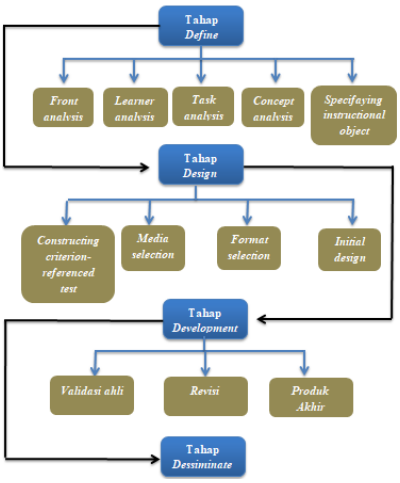
Penelitian dan pengembangan ini memiliki hasil akhir yakni sebuah produk dalam bentuk *e-book* (elektronik *book*) atau buku digital merupakan sebuah buku namun memiliki format elektronik yang berisi informasi teks, gambar, video, audio ataupun animasi. *Ebook* berguna untuk mevisualkan pengetahuan yang bersifat abstrak sehingga dapat menjadi pengetahuan yang konkrit yang dapat didibaca pada perangkat elektronik seperti laptop komputer bahkan elekronik *portable* lainnya seperti *handphone/smart phone.* Media pembelajaran jarak jauh merupakan komponen pembelajaran yang menjadi bagian integral dari proses pembelajaran di masa pandemi *covid-19* ini(Salim et al., 2020, p.103). Dalam produk yang dikembangkan, *ebook* sebagai sumber belajar memerlukan media-media yang menunjang materi. Sehingga terdapat inovasi yakni digunakannya *hypercontent* sebagai bentuk media pembelajaran yang disajikan pada *e-book* dengan bentuk *Qrcode* atau *barcode.*

Hypercontent adalah konsep yang digunaan untuk menggambarkan keberadaan konten (*content)* yang terhubung dengan konten lain secara simultan (Herlina, 2019, p.218). Salah satu cara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penggunaan *Qrcode* atau *barcode.*



Gambar.2 Tampilan awal produk

Penelitian dan pengembangan *ebook hypercontent* berbasis *kvisoft flipbook maker* sebagai sumber belajar mata pelajaran seni budaya kelas VIII di SMP Negeri 23 Banjarmasin ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana tahapan pengembangan dan kelayakan produk *e-book hypercontent* berbasis *kvisoft flipbook maker*. Selain hal tersebut, pengembangan *e-book hypercontent* berbasis *kvisoft flipbook maker* sebagai solusi dari masalah yang ditemukan dilapangan seperti kurangnya sumber belajar seni budaya disekolah dan kurangnya kemampuan guru dalam membuat penunjang belajar terlebih pada masa pandemi *covid-19* yang mana pembelajaran dilakukan secara *daring*. Pada penelitian ini terdapat proses pengembangan menggunakan model *4D* yang memiliki rincian sebagai berikut:



Gambar 3 Rincian tahap *4D*

Pada tahap pertama ini, dilakukan penetapan dan pendefinisian syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan (Mulyatiningsih, 2016:2). Pada tahap *define* ini dilakukan, (1) *Front analysus* pada tahapan ini akan dilakukan analisis awal, (2) *Learner analysis* pada tahapan ini dilakukan analisis dengan proses pembelajaran, (3) *Task Anlysis*, pada tahap ini dilakukan analisis materi, (4) *Concept analysis*, pada tahap ini melakukan identifikasi pada produk dengan melakukan spesifikasi awal produk dan memilih aplikasi yang digunakan, dan (5) *Specifaying instructional object*, pada tahap ini dilakukan penentuan sasaran dari produk yang dikembangkan. Setelah menganalisis berbagai aspek melalui tahapan *define* (pendefinisian) ditentukan pemecahan masalah dengan mengembangkan produk.

Tahapan kedua ini, dilakukan *design* (perancangan), yang kemudian dilakukan, (1) *Constructing criterion-referenced test*, pada penyusunan tes dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan suatu media pembelajaran (Thiagarajan, 1974:59), (2) *media selection*, pada tahap ini melakukan pengumpulan bahan-bahan yang akan digunakan seperti gambar, video dan lainnya yang kemudian didesain dalam bentuk *hypercontent (Qr Code/Barcode)*, (3) *Format selection*, format yang dipilih dalam pengembangan *e-book hypercontent* ini *.html* adapun alasan digunakannya format tersebut pada produk dikarenakan format tersebut lebih mudah diakses dibandingkan format lainnya seperti *.app* yang merupakan format sistem operasi *Mac*.yang jarang digunakan oleh guru maupun siswa. Kemudian tidak memilih format dalam bentuk *.fbr* karena penggunaan ini mengharuskan pengguna menginstal applikasi untuk membuka *e-book*, dan (4) *Initial design*, pada tahap ini dilakukan pendesainan dimulai dari sketsa sampai desain akhir.

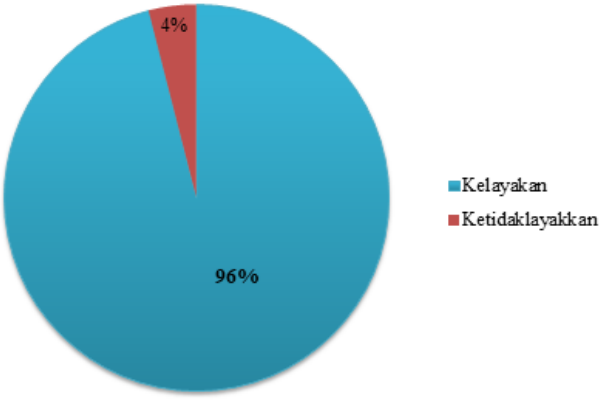
Tahap ketiga, yakni *development* (pengembangan) yang kemudian dilakukan, (1) Validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, pada tahap ini dilakukan peninjauan dari produk yang dikembangkan guna menentukan kelayakan penggunaan produk. Hasil validasi pembelajaran oleh 2 orang ahli dilihat dari aspek pendahuluan, aspek kurikulum, dan aspek penutup.

Tabel 1. Rekapitulasi Ahli Pembelajar

No	Aspek	Jumlah skor	Kriteria
1	Aspek Pendahuluan	56	Sangat Layak
2	Aspek Kurikulum	22	
3	Aspek Penutup	45	
	Jumlah Skor	123	
	Persentase	96%	

Berdasarkan hasil dari uji validasi ahli pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa :

Gambar 4. Persentase kelayakan ahli



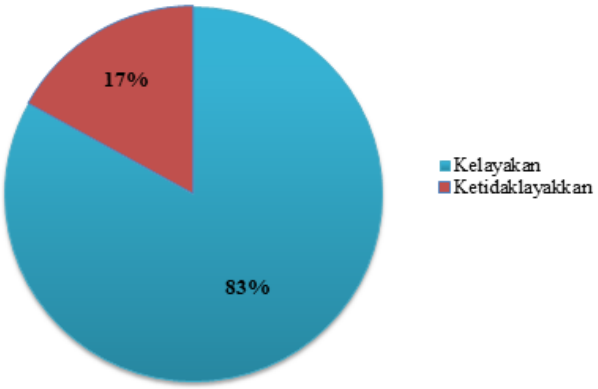
pembelajaran

Produk ini memiliki persentase 96% dan diperoleh kategori "Sangat Layak". Selanjutnya, hasil validasi materi dari 2 orang ahli materi dilihat dari aspek kualitas materi.

Tabel 2. Rekapitulasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah skor	Kriteria
1	Kesesuaian materi	60	Sangat Layak
	Jumlah Skor	60	
	Persentase	83%	

Berdasarkan hasil dari uji validasi ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa :



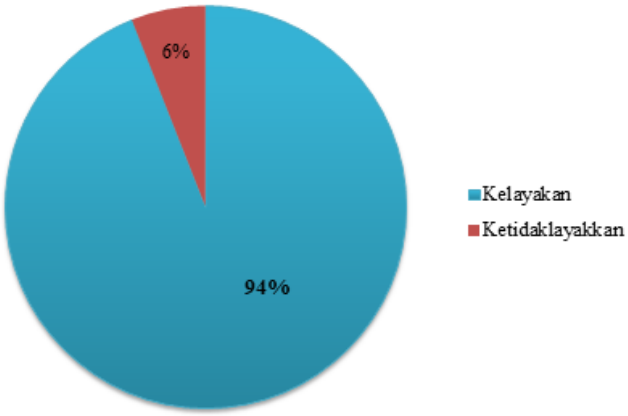
Gambar 5. Persentase kelayakan ahli materi

Produk ini memiliki persentase 83% dan diperoleh kategori "Sangat Layak". Kemudian dilanjutkan hasil validasi media dari 2 orang ahli media dilihat dari aspek materi, spek pemprograman dan aspek prinsip multimedia.

Tabel 3. Rekapitulasi Ahli Media

No	Aspek	Jumlah skor	Kriteria
1	Aspek Materi	82	Sangat Layak
2	Aspek Pemprograman	37	
3	Aspek Prinsip Multimedia	24	
	Jumlah Skor	143	
	Persentase	94%	

Berdasarkan hasil dari uji validasi ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa :



Gambar 6. Persentase kelayakan ahli media

Produk ini memiliki persentase 94% dan diperoleh kategori "Sangat Layak"

Tahap keempat yaitu *dessiminate* (penyebaran) yang kemudian produk *ebook hypercontent* berbasis *kvisoft flipbook maker* sebagai sumber belajar mata pelajaran seni budaya kelas VIII SMP Negeri 23 Banjarmasin ini hanya disebarkan kepada guru dalam bentuk link *html*. yang dapat diakses menggunakan perangkat *handphone, pc,* laptop dan lainnya dengan mengaktifkan jaringan internet. Tahapan ini tidak dilakukan lanjutan pada hasil penyebarannya.

Simpulan

Pengembangan *ebook hypercontent* berbasis *kvisoft flipbook maker* sebagai sumber belajar mata pelajaran seni budaya kelas VIII SMP Negeri 23 Banjarmasin ini menggunakan model *4D* dengan tahapan *define, design, development* dan *disseminate*. Produk yang dihasilakan berupa *e-book hypercontent* dengan format .PDF dan *.html* dalam produk tersebut memuat 8 (delapan) pokok materi diantaranaya membuat poster, menggambar komik, menyanyikan lagu tradisional, alat musik tradisional, gerak tari tradisional, memperagakan gerak tari tradisional, merancang pementasan pantomim dan pementasan pantomim, disetiap materi dilengkapi gambar dan media lain yang didesain dalam bentuk *qrcode* atau *barcode*.

Berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran yang mana terdapat masing-masing sebanyak 2 orang ahli. Hasil validasi pada *ebook hypercontent* berbasis *kvisoft flipbook maker* sebagai sumber belajar mata pelajaran seni budaya kelas VIII SMP Negeri 23 Banjarmasin, dinyatakan “sangat layak”.

Dengan adanya hasil penelitian ini, peneliti juga memberikan saran kepada peserta didik bahwa belajar dapat dilakukan dengan atau tanpa guru. Belajar secara mandiri merupakan salah satu hal yang sangat diperlukan di masa pandemi *covid-19*. Dengan adanya *ebook hypercontent* ini yang mana terdapat gambar dan video yang sesuai dengan materi-materi pembelajaran seni budaya kelas VIII sehingga *ebook hypercontent* dapat digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran.

Selanjutnya, saran ditujukan kepada guru bahwa dengan adanya penelitian pengembangan *e-book hypercontet* berbasis *kvisoft flipbook maker* sebagai sumber belajar mata pelajaran seni budaya kelas VIII maka produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Menggunakan *ebook hypercontent* ini sebagai inovasi dalam proses pembelajaran untuk membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII di SMP Negeri 23 Banjarmasin. Dilanjutkan saran untuk sekolah yakni dengan adanya penelitian dan pengembangan *e-book hypercontet* berbasis *kvisoft flipbook maker* sebagai sumber belajar mata pelajaran seni budaya kelas VIII SMP Negeri 23 Banjarmasin ini dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan sumber belajar disekolah.

Saran juga ditujukan untuk peneliti berikutnya, bahwa Penelitian Pengembangan *ebook hypercontent* ini hanya masih sampai uji kelayakan sehingga diharapkan untuk melanjutkan sampai uji efektivitas guna mengetahui tingkat keefektifan *ebook hypercontent* ini.

DAFTAR PUSTAKA

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

Keputusan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 719/P/2020, *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan Dalam Kondisi Khusus.*

Miarso, Y. H. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Kencana Prenada Media Group.

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, 20(1).

Sarrab, M. & Elgamel, L. (2012). Mobile Learning (M-Learning)..And Educational Environments. *Distributed and..Parallel Systems.* 3(4), 31-38.

Setiawan, A., Mansur, H., & Mastur. (2020). *Pengembangan E-Learning. Academiana Berbasis Moodle Untuk Mata Kuliah Komunikasi Pendidikan*. *Journal of Intructional Technology, 1*(1), 13–19.

Sugiyono, P. D. (2019). *Metode..penelitian kuantitatif, kualitatif, dan..R&D*. CV. Alfabeta.

Suparman,M & Atwi Z.A, 2004, *Pendidikan Jarak Jauh, Teori dan Praktek*, Jakarta: universitas Terbuka

Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Developmen.. for Training..Teachers of exceptional children.* Indiana Univ., Bloomington.

Widoyoko, 2015, *Evaluasi Program Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol 3 No 1 januari 2022 (125-130)

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB DAN PERANGKAT BERGERAK

Qizhaya Halima Tusshafna, Hamsi Mansur, Mastur
Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP, Universitas Lambung Mangkurat
qizhayahalimatusshafna@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id, mastur@ulm.ac.id

Abstract

The increasing use of smartphones creates potential for use as a learning medium. The potential use of smartphone media then directs the ultimate goal of the research to be carried out. This study aims to develop mobile learning media for web programming and mobile devices at SMKN 4 Banjarmasin. The type of research used is research and development (Research & Development). The method used in developing mobile learning is the Alessi & Trollip model. The stages carried out in the development of mobile learning consist of the planning stage, the design stage, and the development stage. Data collection techniques used in the form of questionnaires, interviews, and documentation. The data analysis used was descriptive qualitative data analysis using a Likert scale. The search results to get a score from media experts of 95.56% and 86.26% are included in the "Very Eligible" category, while scores from material experts are obtained at 79.63% and 98.15% are included in the "Very Eligible" category. " Based on the results, mobile learning learning media can be used in the learning process as it should be.

Keywords: *Development, Learning Media, Mobile, Learning, Web Programming.*

Abstrak

Penggunaan smartphone yang semakin luas menciptakan potensi pemanfaatan sebagai media pembelajaran. Potensi pemanfaatan media smartphone kemudian mengarahkan tujuan akhir dari penelitian yang dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* pada mata pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak di SMKN 4 Banjarmasin. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Metode yang digunakan dalam mengembangkan *mobile learning* adalah model Alessi & Trollip. Tahapan yang dilaksanakan dalam pengembangan *mobile learning* terdiri atas tahap perencanaan, tahap desain, dan tahap pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif deskriptif menggunakan skala likert. Hasil penelitian ini mendapatkan skor kelayakan dari ahli media sebesar 95,56% dan 86,26% termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”, sementara skor kelayakan dari ahli materi didapat sebesar 79,63% dan 98,15% termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil kelayakan, media pembelajaran *mobile learning* telah dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagaimana mestinya.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Mobile, Learning*, Pemrograman Web.

Journal of Instructional Technology Vol 3 No 1 januari 2022 (125-130)

Pendahuluan

Diumumkannya covid-19 outbreak oleh pemerintah membuat penghentian pembelajaran tatap muka di sekolah untuk menghindari penyebaran virus covid-19 yang melanda hampir seluruh negara di dunia. Hal ini berpengaruh pada perubahan proses pembelajaran tatap muka (luring) beralih menjadi proses pembelajaran jarak jauh (daring). Untuk manganggapi proses perubahan pembelajaran tersebut maka diperlukan sebuah perubahan dan inovasi baru yang dapat menunjang pembelajaran daring.

Proses pembelajaran tentunya baik itu pembelajaran konvensional maupun pembelajaran daring tidak terlepas dari peran teknologi pendidikan. Teknologi Pendidikan adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (Seels, Barbara, & Richey, 1994, p.1). Dengan demikian dapat di katakan dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan konsep teknologi pendidikan, terutamanya seperti saat ini dimana pembelajaran beralih menuju daring.

Pembelajaran daring dalam penerapannya memanfaatkan berbagai banyak alat dan media. Salah satu media yang paling sering ditemui dan umun digunakan pada saat ini adalah *smartphone* yang mengalami perkembangan dari waktu kewaktu. Berdasarkan data yang diperoleh dari situs katadata.co.id yang dirilis pada tanggal 8 Agustus 2016, menyebutkan data pengguna smartphone pada tahun 2016 berjumlah 65,2 juta unit dan terus meningkat hingga di 2019 berjumlah 92 juta unit (Katadata, 2020). Oleh karena itu, tidak mengherankan jika smartphone semakin umun digunakan pada berbagai kalangan. Sedangkan sistem operasi yang mendominasi perangkat mobile adalah android sebesar 72,9% di tahun 2017 (Katadata, 2020). Sistem operasi android ini sangat sering dijumpai pada berbagai perangkat *smartphone*. Hal ini menjadi peluang bagi para guru untuk menggunakan smartphone sebagai media pembelajaran.

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Arsyad, 2016, p.3). Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa media merupakan gabungan dari banyak faktor yang saling mempengaruhi. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Daryanto, 2011, p.4). Media Pembelajaran dengan memanfaatkan smartphone memiliki potensi yang sangat banyak. Salah satunya adalah dengan mengembangkan platform dengan konsep *mobile learning*.

Mobile Learning atau juga disebut *M-Learning*, didefinisikan sebagai pembelajaran yang disampaikan (atau didukung) teknologi *mobile* (Munir, 2017, p.70). Dengan *mobile learning*, pengguna dapat mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu. Pengembangan media pembelajaran berbasis android sebagai platform pembelajaran dengan menerapkan konsep *mobile learning* dapat menjadi wadah bagi para pengajar dalam mengembangkan konten pembelajaran yang kreatif, efektif dan menarik. Media pembelajaran *mobile learning* ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam menyerap dan memproses pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang membutuhkan bantuan media pembelajaran adalah mata pelajaran Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak.

Mempelajari mata pelajaran Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak merupakan hal penting bagi siswa kejuruan Rekayasa Perangkat Lunak, karena mata pelajaran Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak adalah sebuah mata pelajaran baru yang ada di kurikulum 2013 revisi 2018. Pada intinya mata pelajaran ini berisi dari materi-materi yang dipadatkan atau disatukan dan dilakukan penyesuaian ulang terhadap trend teknologi yang sekarang berkembang di industri. Sehingga mata pelajaran tersebut membuka wawasan baru dan inovasi siswa terhadap dunia kerja.

Mata pelajaran Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak ini sendiri masih memiliki banyak kendala dalam proses pembelajaran daring. Beberapa kendala tersebut yaitu, banyaknya siswa yang tidak dapat mengikuti perubahan proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap

hasil belajar siswa. Kemudian, salah satu kendala yang dihadapi oleh guru pada proses pembelajaran daring adalah pengumpulan tugas yang tidak bisa diserahkan secara langsung sehingga harus melalui whatsapp atau email dan terkadang file tugas menjadi bercampur dan hilang secara tidak sengaja. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan adanya platform yang dapat menunjang kekurangan dari proses pembelajaran daring saat ini.

Platform yang dimaksudkan yaitu *mobile learning* yang dapat berfungsi sebagai wadah dimana siswa dan guru dapat memanfaatkannya sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Kenapa harus membuat platform pembelajaran tersebut, dikarenakan platform pembelajaran yang sudah ada masih memiliki kekurangan dan kelebihan nya masing-masing, dengan ada nya platform pembelajaran yang akan dibuat oleh peneliti sekolah-sekolah dapat menerapkan nya kepada seluruh siswa yang sedang melaksanakan belajar dari rumah sesuai instruksi yang diberikan pemerintah. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi dan wawancara di SMKN 4 Banjarmasin untuk mendapatkan data lebih lanjut.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 22 Februari 2021 kepada pengajar dari mata pelajaran Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak, diketahuilah bahwa 1) siswa pada saat proses pembelajaran cukup banyak tertinggal dalam praktek di kelas; 2) media pembelajaran dan modul pembelajaran yang digunakan pada saat proses belajar mengajar adalah kumpulan slide yang berisikan kode-kode program yang disediakan untuk praktek akan tetapi penjelasan tiap kode program disampaikan dengan lisan, hal ini mengakibatkan beberapa siswa kesulitan menangkap penjelasan dan merespon apa yang disampaikan oleh guru karena terfokus kepada kode program yang dipraktekkan; 3) karena media pembelajaran yang digunakan hanyalah slide yang berisikan kode program saja maka media pembelajaran dirasa kurang variatif sehingga mengurangi semangat siswa di kelas; 4) Tidak adanya buku teks dan atau lembar kerja siswa (LKS) yang disusun sedemikian rupa untuk mengevaluasi siswa.

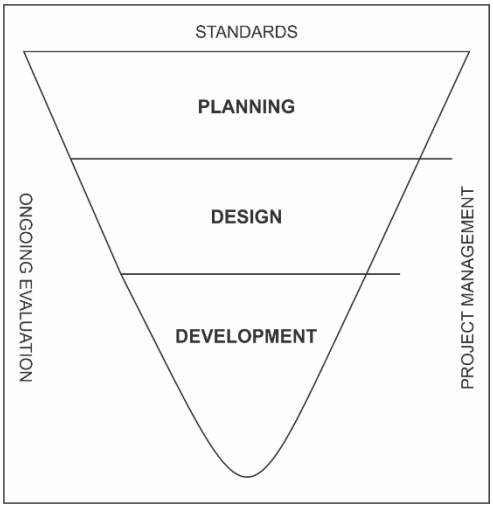
Selain itu, guru terkadang kesulitan dalam melakukan evaluasi dikarenakan 1) tugas yang dikumpulkan siswa adalah berupa file dan sangat mudah tercecer file tersebut; 2) pengumpulan tugas yang tidak serta merta bersama-sama dilakukan dan mengakibatkan file menjadi menumpuk; 3) kelalaian siswa dalam memberi nama file yang dikerjakan untuk tugas mempersulit guru untuk melakukan koreksi dan penilaian terhadap tugas tersebut.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan diatas penelitian ini bertujuan memecahkan masalah yang telah diketahui setelah observasi dan wawancara. Peneliti memilih judul “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak di SMKN 4 Banjarmasin” untuk bisa mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah tempat penelitian ini dilakukan dan sesuai dengan alat penunjang yang dimiliki siswa yaitu *smartphone* sehingga proses pembelajaran jarak jauh dapat berlangsung dengan alat seadanya dan lancar.

Metode Penelitian

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (research and development). Research and Development adalah metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011, p.297). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model Alessi dan Trollip. Model Alessi dan Trollip terdiri dari 3 tahap utama yaitu: Planning (perencanaan), Design (desain), dan Development (pengembangan) (Alessi & Trollip, 2001, p.3).

Journal of Instructional Technology Vol 3 No 1 januari 2022 (125-130)



Gambar 1 Model Pengembangan Alessi dan Trollip

Tahap *planning* meliputi penetapan tujuan, merumuskan keadaan, mengidentifikasi segala kebutuhan dan hambatan yang mungkin terjadi, mengembangkan rencana untuk mencapai suatu tujuan. Tahap *design* meliputi perancangan *wireframe* dan *prototype*, membuat *flowchart*, membuat *storyboard*, melakukan riset *user interface* dan *user experience*. Terakhir tahap *develop* meliputi pengembangan produk dan uji alpha yaitu validasi ahli materi dan ahli media.

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yaitu dosen Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP ULM sebagai ahli media, guru mata pelajaran Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak di SMKN 4 Banjarmasin sebagai ahli materi. Objek penelitian ini adalah aplikasi media pembelajaran *mobile learning* yang akan dikembangkan. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 4 Banjarmasin Jl. Brigjend H. Hasan Basri Kayu Tangi, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Waktu penelitian dilaksanakaan kurang lebih 2 bulan.

Pada penelitian ini terdapat tiga teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, kuesioner dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran yang berlangsung dan menemukan masalah yang perlu dipecahkan. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak di SMKN 4 Banjarmasin. Angket kemudian digunakan pada tahap validasi dan ujicoba media pembelajaran. Analisis data validasi kemudian melewati tahap sebagai berikut:

1. Melakukan penilaian tiap butir indikator menggunakan skala likert.
2. Menghitung total skor tiap indikator angket dengan rumus T x Pn.
3. Mencari nilai skor tertinggi (Y) dan skor terendah (X) item penilaian.
4. Menentukan nilai interval tiap skor menggunakan rumus:
   $I = \frac{100}{Jumlah\ Skor\ (Likert)}$
5. Menginterprestasikan skor dengan menggunakan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 1 Interprestasi Skor

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 interprestasi kemudian dihitung menggunakan rumus index % sebagai berikut:
   Rumus Index % = $\frac{Total\ Skor}{Y}$x 100

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa aplikasi media pembelajaran *mobile learning* pada mata pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak. Metode penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research & Development*) dengan model pengembangan Alessi dan Trollip. Tahapan penelitian yang dilakukan yaitu *planning, design,* dan *develop.*

Pada tahap perencanaan (*planning*) ini dilakukan pengumpulan informasi serta penentuan ruang lingkup melalui observasi dan wawancara mengenai bagaimana proses pembelajaran berlangsung, serta silabus dan RPP untuk menentukan materi yang akan dikembangkan juga pemilihan media yang sesuai dengan materi dan penggunaan media yang belum pernah diterapkan dalam pembelajaran.

Pada tahap desain (*design*) merupakan tahap yang berhubungan dengan pengembangan konsep awal, yaitu mendeskripsikan pendahuluan program. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap desain, yaitu menganalisis konsep yang berkaitan dengan materi, merancang storyboard, membuat flowchart untuk menampilkan struktur program dari awal hingga akhir, serta menentukan software yang digunakan.

Pada tahap pengembangan (*develop*) bertujuan untuk menghasilkan produk akhir berupa aplikasi media pembelajaran *mobile learning* dengan melalui proses uji alpha oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kekurangan/kelemahan media. Setelah media divalidasi dan diberi komentar oleh ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan revisi. Revisi dilakukan berdasarkan komentar dan saran para ahli untuk penyempurnaan dan perbaikan produk.

Gambar 2 Tampilan Awal Media

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap pengembangan yang telah dijelaskan sebelumnya, aplikasi media pembelajaran *mobile learning* mendapat rerata skor dari ahli materi sebesar 88,92% dari nilai maksimal 100%. Skor rerata total yang diperoleh dari ahli media sebesar 91,91% dari nilai maksimal 100%. Dari kedua hasil penilian tersebut kemudian dirata – rata kembali dan didapatkan skor total sebesar 90,41% dari nilai maksimal 100%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi media pembelajaran *mobile learning* yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak" dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada umumnya. Detail lebih lanjut dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 2 Data Hasil Penilaian Keseluruhan

Responden	Rerata Skor Total	Kategori
Ahli Materi	88,92%	Sangat Layak
Ahli Media	91,91%	Sangat Layak
Rerata Skor Total	90,41%	Sangat Layak

Simpulan

Penelitian pengembangan aplikasi media pembelajaran *mobile learning* pada mata pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak dikembangkan berdasarkan model pengembangan Alessi dan Trollip dengan tahapan *planning, design,* dan *development.* Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan penilaian dari ahli materi dan ahli media sebesar 90,41% dimana masuk ke dalam kategori "Sangat Layak".

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dibahas sebelumnya, peneliti menyarankan:

1. Bagi peneliti selanjutnya, penulis menyarankan agar dapat melakukan pengembangan media pembelajaran *mobile learning* dengan menambahkan berbagai fitur baru yang dapat membantu proses pembelajaran lebih baik ke depannya. Peneliti lain juga dapat mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* ini dengan mata pelajaran lainnya yang berbeda untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih bervariasi.
2. Bagi sekolah hendaknya sekolah lebih memanfaatkan kembali fasilitas yang ada

di sekolah terutama fasilitas internet untuk proses pembelajaran peserta didik khususnya untuk mata pelajaran Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak. Perlu adanya training atau kursus lanjutan pembuatan media pembelajaran yang menarik bagi guru-guru SMKN 4 Banjarmasin khususnya guru mata pelajaran Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak.

3. Bagi guru, peneliti menyarankan agar meningkatkan kemampuannya dalam membuat media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi peserta didik dan meningkatkan motivasi peserta didik. Produk media yang sudah ada hendaknya diperbaiki dan disempurnakan sesuai dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

Alessi, S. M., & Trollip. (2001). *Multimedia for Learning Methods and Development.* USA: A Pearson Of Education Company.

Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran.* Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Katadata. (2020, Maret 25). *databoks.katadata.co.id*. Retrieved from databooks: https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019

Katadata. (2020, Maret 25). *databooks.katadata.co.id*. Retrieved from databooks: https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2017/10/09/73-perangkat-mobile-global-menggunakan-android

Munir. (2017). *Pembelajaran Digital.* Bandung: Alfabeta.

Seels, Barbara, B., & Richey, R. C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Assosiation Educational Communications and Technology.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol 3 No 1 Januari 2022 (131-136)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK TEMATIK KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Shintya Utami, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama
Universitas Lambung Mangkurat
Shintyautami7@gmail.com, Hamsi.mansur@ulm.ac.id, Agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

Ebook is an electronic version of a book. Ebook are a combination of software and hardware designed to be accessed via computer, laptops, cellphones, and Ipads. The objectives of this study are (1) to Produce thematic ebook learning media and (2) to determine the feasibility of the thematic ebook learning media for grade 4. This development research use the ADDIE development model. The stages of this development model are as follows: (1) Analysis (2) Design (3) Development (4) Implement (5) Evaluate. In this development, it combines several applications to support the creation of ebooks. This development resulted in a product in the form of an ebook with the results of a feasibility test that has been assessed by several experts, namely material expert, a percentage of 85,6% was obtained with the criteria of "very feasible" and media experts obtained a percentage of 83,7% with a percentage of "very feasible". The results of this study can be concluded that ebook is very suitable to be used in this school as a learning medium for students.

Keywords: *development, ebook*

Abstrak

E-Book merupakan versi elektronik dari sebuah buku. E-Book merupakan kombinasi dari software dan hardware yang dirancang untuk diakses melalui komputer, laptop, handphone, dan Ipad. Tujuan penelitian ini yaitu (1)menghasilkan media pembelajaran E-Book tematik dan (2)mengetahui kelayakan media pembelajaran E-Book tematik kelas 4. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan-tahapan dari model pengembangan ini sebagai berikut: (1)Analysis (2)Design (3)Development (4)Implement (5)Evaluate. Dalam pengembangan ini mengkombinasikan beberapa aplikasi untuk mendukung pembuatan E-Book. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa ebook dengan hasil uji kelayakan yang telah dilakukan penilaian oleh beberapa ahli yaitu ahli materi diperoleh persentase sebesar 85,6% dengan kriteria "sangat layak" dan ahli media diperoleh persentase 83,7% dengan persentase "sangat layak". Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ebook sangat layak digunakan disekolah ini sebagai media pembelajaran untuk peserta didik.

Kata kunci: *Pengembangan, Ebook*

Pendahuluan

Ebook merupakan versi elektronik dari sebuah buku. Jika buku umumnya terbuat dari kumpulan kertas yang berisikan teks dan gambar, maka ebook juga berisikan informasi digital yang berisikan teks dan gambar. Seperti yang telah diungkapkan juga oleh Subiyantoro (2014) mengatakan ebook atau electronic book (atau digital book) adalah evolusi dari buku cetak yang biasa kita baca sehari-hari. (Mentari dkk., 2018, p.131)

Ebook juga bisa dibilang adalah media pembelajaran dan bahan ajar yang berbentuk elektronik. Ebook mengkombinasikan antara perangkat hardware dan perangkat software yang dirancang untuk diakses melalui komputer, laptop, handphone dan ipad. Media pembelajaran ebook juga sangat membantu pendidik dan peserta didik dalam keberhasilan pada proses belajar mengajar.

Adapun beberapa fungsi media pembelajaran, yaitu: a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka); b)Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Seperti misalnya, obyek yang terlalu besar bisa digunakan oleh realita, gambar, film, atau, model. Obyek yang kecil dibantu oleh proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar. Gerak terlalu lamban atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau hagh speed photograpy; c)Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto ataupun secara verbal; d)Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain; e)Konsep yang terlalu luas (gunung berapi , gempa bumi , iklim dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain. (Tafonao, 2018 ,p.107-108)

Dengan penggunaan media pembelajaran berupa ebook ini juga peserta didik lebih dimudahkan dalam belajar, ebook yang sudah dibuat akan bisa disimpan dengan mudah diperangkat elektronik. Sehingga peserta didik dapat melakukan proses belajar dimana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja. Bahkan melalui media ini proses belajar dapat dijalankan secara online atau didownload untuk keperluan offline. Peserta didik dapat mengakses sistem kapan aja dan sesering mungkin (time independen). Tidak terbatas pada jam belajar dan tidak tergantung pada tempat (place independen). (Zahara dkk., 2014, p.106)

Buku ajar juga dapat mendukung terwujudnya program student centered learning (SCL), dimana paradigma belajar disekolah diarahkan lebih banyak pada siswa sebagai subyek pembelajaran dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Salah satu buku ajar adalah buku sekolah elektronik (BSE). Namun, dalam penggunaanya di berbagai sekolah memiliki kelemahan yang patut disempurnakan dengan menampilkan simulasi dengan memadukan video, audio, dan gambar yang dikemas kedalam ebook. (Sanuaka dkk., 2017, p.10)

Ebook memberikan sejumlah keunggulan dibandingkan buku cetak biasa seperti akses online, kemampuan penelusuran, manfaat biaya, dan portabilitas. Media pembelajaran ebook (Electronic book) berfungsi menawarkan berbagai kemudahan dalam memperkaya audiens dengan ilmu dan wawasan, terlebih untuk keperluan pembelajaran. (Wulandari dkk., 2019, p.37). Dewasa ini ebook memang banyak sekali peminatnya, selain ukurannya yang lebih kecil dibanding buku. Ebook juga dapat dibawa kemana-mana selain itu ebook juga memiliki kelebihan lain yaitu formatnya yang beragam dari mulai *PDF*, *Exe*, *HTML*, *Microsoft word*, *Link web*, dan masih banyak lagi. (Novitasari dkk., 2019, p.108)

Dimana secara teoritis komputer dengan perangkatnya dapat berupa ebook mempunyai manfaat yang sangat luar biasa untuk mendukung proses pembelajaran yaitu: a) Siswa dapat terlihat lebih aktif karena ada proses belajar dan pembelajaran yang menarik dan mempunyai makna yang dalam; b) Siswa dapat menggabungkan ide kreatif baru kedalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna atau keingintahuan dan keraguan yang selama ini ada dalam pikirannya;

c) Memungkinkan siswa saling bekerja sama dalam berkelompok; d) Memungkinkan siswa dapat secara aktif dan antusias berusaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan; e) Situasi pembelajaran lebih bermakna; f) Memungkinkan siswa dapat menyadari apa yang telah dipelajarinya. Sehingga adanya ebook interaktif yang dikembangkan dapat mengarahkan perhatian siswa dan mendorong minat siswa untuk belajar. (Lestari dkk., 2018, p.74)

Berdasarkan hasil studi penelitian awal, sekolah ini memiliki beberapa masalah dalam proses pembelajaran yang mana pendidik dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan buku paket saja, sedangkan peserta didik masih merasa kurang memahami materi yang mengakibatkan kurangnya ketertarikan respon dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran dikarenakan tidak adanya bantuan media, dengan ini peserta didik perlu media pembelajaran untuk belajar mandiri dirumah. Kurangnya sumber daya manusia untuk pengembangan media pembelajaran disekolah juga menjadi salah satu masalah yang dihadapi. Berdasarkan masalah tersebut pendidik memerlukan media pembelajaran yang akan membantu dalam proses belajar mengajar, yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik saat ini. Peserta didik memerlukan media belajar yang mudah digunakan dan bisa dibawa kemana saja. Penggunaan ebook masih belum diterapkan disekolah ini.

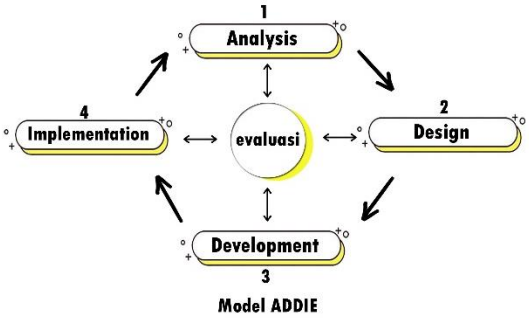
Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan atau mengembangkan media pembelajaran berupa elektronic book. Ebook ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik agar lebih mudah dan tertarik dalam belajar secara mandiri dirumah atau belajar pada saat disekolah.

Dengan adanya ebook disekolah ini, pendidik dan peserta didik akan mengurangi masalah-masalah yang ada. Pembelajaran daring bisa lebih efektif dan efisien tidak perlu membawa buku konvensional untuk pembelajaran selama dirumah. Ebook akan memudahkan pendidik untuk mengajar dengan cara yang berbeda dari biasanya. Dengan adanya ebook juga pendidik tidak perlu khawatir tentang pembelajaran karena ebook bisa digunakan dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja.

Metode Penelitian

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Ebook atau digital book untuk kelas 4 pembelajaran tematik diSekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan peneliti kali ini menggunakan model ADDIE yang menyatakan bahwa suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.(Rayanto & Sugianti, 2020, p.29)

ADDIE is a product development paradigm and not a model per se. The ADDIE concept is being applied here for constructing performance-based episode designated for learning space. ADDIE is an acornym for analyze, design, develop, implement, and evaluate. (Branch, 2009, p.20)



Gambar 1. Skema Model ADDIE (Sumber: Branch, 2 : 2009)

Pada Tahap analisis (Analysis) merupakan kegiatan menganalisis yang dilakukan pada studi pendahuluan, analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa yang disesuaikan dengan lingkungan siswa. Dalam penelitian ini adalah media pembelajaran ebook tematik. Tahap perencanaan (design) merupakan tahapan untuk merancang pembutan ebook tersebut dari mulai rancangan materi, desain ebook, serta instrumen-instrumen untuk mendukung penelitian. Selanjutnya tahapan pengembangan

(development) pada tahapan ini desain yang sudah dirancang ditahap sebelumnya dilakukan pembuatan. Rancangan yang sudah dibuat akan dimasukkan keaplikasi yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah media sudah selesai dibuat maka masuk ketahap uji kelayakan , yang diuji oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Validator memberikan penilaian , komentar dan saran tentang media yang dikembangkan. Dari hasil penilaian , komentar dan saran tersebut akan digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan agar layak digunakan dari segi materi maupun tampilannya. Selanjutnya ada tahapan implementasi (implementation) pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan kepada peserta didik. Tetapi karena telah terjadi masa pandemi pada saat ini maka model ADDIE dimodifikasi dan tahapan implementasi ditiadakan. Serta media nantinya hanya bisa digunakan disekolah yang dijadikan penelitian saja. Tahapan terakhir adalah tahapan evaluasi (evaluation) merupakan tahapan akhir dari setiap langkah-langkah pengembangan diatas. Dari hasil observasi kepada pendidik akan dievaluasi terhadap produk yang dikembangkan untuk memperbaiki apabila masih ada kekurangan pada produk. Hasil dari evaluasi ini diharapkan layak digunakan oleh pendidik maupun peserta didik dalam membantu proses pembelajaran karena telah melalui prosedur penelitian pengembangan secara bertahap dan tepat.

Subyek penelitin pengembangan ebook meliputi, 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini berupa studi dokumenter, observasi dan kuesioner. Studi dokumenter berupa dokumen sebagai pendukung dan penunjang dalam penelitian seperti referensi dari buku , jurnal , dan internet. Sedangkan observasi dilakukan secara langsung mengamati kesekolah untuk melihat bagaimana keadaan sekolah . catatan observasi ini tercantum pada hasil penelitian awal. Dan yang terakhir adalah kuesioner yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh responden. Responden pada instrumen ini adalah ahli materi dan ahli media.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukkan validator pada tahap validasi. Sedangkan data kuntitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang dikembangkan. Data ini diperoleh melalui instrumen penelitian lalu dianalisis menggunakan perhitungan sebagai berikut :

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

Keterangan :
P = Persentase penilaian (%)
n = Jumlah skor yang diperoleh
N = Jumlah skor maksimum
(Mansur, H. & Rafiudin, 2020, p.43)

Sedangkan persentase penilaian produk ebook tematik menggunakan prinsp sebagai berikut :

Tabel 1. Kategori Kelayakan

No	Skor Persentase %	Interpretasi
1	0% - 24,99%	Sangat Kurang Baik
2	25% - 49,99%	Kurang Baik
3	50% - 74,99%	Baik
4	75% - 100%	Sangat Baik

(Sumber : diadaptasi dari Riduwan,2015,P.13)

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbentuk Ebook yang diakses berupa link. Ebook ini dikembangkan dengan beberapa software aplikasi untuk membuat ebook. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan 5 tahapan antara lain Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Tahapan penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut :

Pada tahapan Analysis dilakukan identifikasi permasalahn yang ada pada saat proses pembelajaran. Dengan adanya identifikasi maka peneliti dapat mengetahui krakteristik dan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi disekolah terdapat beberapa masalah yang harus diatasi, yaitu:

Pertama, media pembelajaran yang digunakan pada proses pmbelajaran kurang mendukung. Kedua, media yang tersedia minim dikembangkan. Ketiga, pendidik hanya mengunakan metode ceramah pada saat pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya respon peserta didik. Keempat, kurangnya

sumber daya manusia untuk mengembangkan media pembelajaran. Kelima, kurang memahaminya peserta didik tentang materi yang disajikan dengan buku cetak biasa. Berdasarkan uraian masalah diatas maka peneliti mengembangkan media pembelajaran ebook dengan harapan mampu membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan bisa memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran secara daring maupun tatap muka nantinya.

Selanjutnya, Tahap design. Tahapan ini melakukan beberapa perencanaan tentang media sebelum media tersebut dikembangkan, yaitu: Pertama, Penyusunan desain pada media merupakan pemilihan aplikasi Flip PDF Professional yang digunakan untuk mengembangkan ebook. Pengembangan ebook ini akan memuat cover depan, cover belakang, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, pemetaan kompetensi dasar, isi materi, latihan-latihan soal, kunci jawaban, dan daftar pustaka. Kedua, perencanaan penyajian materi yaitu menetapkan materi yang akan dimuat dimedia yang dikembangkan adalah Berbagai pekerjaan dengan 3 subtema yaitu: jenis-jenis pekerjaan, pekerjaan disekitarku, dan pekerjaan orang tuaku. Yang mana materi yang dimuat pada media diambil dari buku paket tematik tema 4. Penyajian ebook juga akan disesuaikan dengan standar kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ditetapkan sekolah. Ketiga, perancangan intrumen yaitu merancang sebuah lembar penilaian yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang akan di isi oleh para ahli, dengan 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media. Guna instrumen ini untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikan ebook yang dibuat.

Selanjutnya, tahap development merupakan tahapan pembuatan ebook yang dikembangkan sesuai dengan rancangan pada tahapan design. Setelah ebook selesai dibuat maka selanjutnya dilakukan uji kelayakan terhadap media yang telah selesai dibuat. Validasi dilakukan oleh para ahli yaitu, 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media.

Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil dari penilaian 3 orang ahli materi diperoleh jumlah skor 113 dengan skor maksimal 132 dari 11 indikator. Hasil persentase rata-rata 85,6% sehingga dimuat kedalam data deskriptif, kategori kelayakan produk yang didapatkan adalah "Sangat Layak".

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Kelayakan
1	Isi	71	
2	Penyajian	20	
3	Teknik Penyajian	22	**Sangat Layak**
4	Jumlah Total	113	
5	Skor Maksimal	132	
6	Persentase	85,6%	

(Sumber : Data Primer)

Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil dari penilaian 3 orang ahli media diperoleh jumlah skor 191 dengan skor maksimal 228 dari 19 indikator. Hasil persentase rata-rata 83,7% sehingga dimuat kedalam data deskriptif, kategori kelayakan produk yang didapatkan adalah "Sangat Layak".

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Skor	Kelayakan
1	Kualitas	44	
2	Grafis	55	
3	Kelayakan Bahasa	53	**Sangat Layak**
4	Interaktif	39	
5	Jumlah Total	191	
6	Skor Maksimal	228	
7	Persentase	83,7%	

(Sumber : Data Primer)

Selanjutnya, tahapan implementation. Tahapan ini adalah tahapan penerapan uji coba media ebook kepada peserta didik, tetapi dikarenakan adanya kendala berupa masih terjadinya pandemi Covid-19, maka penerapan uji coba produk pada peserta didik ditiadakan. Dengan begitu media yang dibuat hanya dapat digunakan disekolah tempat penelitian.

Tahap evaluation, adalah tahapan terakhir yang dilakukan untuk mengevaluasi secara keseluruhan dari tahapan yang telah dilakukan. Apabila masih terdapat kekurangan

pada media pembelajaran ebook maka akan direvisi kembali.

Simpulan

Proses pengembangan media pembelajaran ebook tematik kelas 4 dikembangkan dengan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan antara lain Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Pengembangan ebook ini mencakup 3 subtema yaitu, jenis-jenis pekerjaan, Pekerjaan disekitarku, dan Pekerjaan orang tuaku. Ebook dikembangkan dengan menggunakan aplikasi sofware berupa Flip PDF Professional dengan menggunakan link online untuk mengaksesnya.

Berdasarkan uji kelayakan yang telah dilakukan oleh validator yaitu ahli materi dengan hasil rata-rata persentase sebesar 85,6% dengan kriteria "Sangat Layak" dan ahli media dengan hasil rata-rata persentase sebesar 83,7% dengan kriteria "Sangat layak". Maka dengan ini media pembelajaran ebook dinyatakan layak digunakan bagi peserta didik disekolah tersebut.

Saran

Bagi peneliti lain untuk dikembangkan lebih baik lagi dengan memperhatikan aspek yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Branch, R.M. 2009. Instructional Design: The ADDIE Approach. New York: Springer

Lestari, R. T., dkk. (2018) *Ebook Interaktif"* ,Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, April, Vol.1, No.1, 74.

Mansur, H. & Rafiudi. (2020) "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." Jurnal Komunikasi Pendidikan 4.1, (pp.37-48)

Mentari, D., dkk. (2018) *"Pengembangan media pembelajaran e-book berdasarkan hasil riset elektroforesis 2-d untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mahasiswa", Journal Of Science Education*, p.131.

Novitasari, D., dkk. (2019) *"Pengembangan Media Pembelajaran Electronic Book (E-Book) Berbasis Edmodo Kelas X SMK Kartikatama Metro"* ,Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, Vol.7, No.2,108.

Rayanto, Y. H. & Sugianti. (2020) *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek.* Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

Riduwan, (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sanuaka, I. W. A. A., dkk. (2017) *"Pengembangan Media Pembelajaran Electronic Book (E-Book) Interaktif Multimedia Dalam Mata Pelajaran Teknik Animasi 3D Dan Teknik Animasi 2D Dijurusan Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja"*, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undikhsha,Vol.6, No.1,10.

Tafonao, T., (2018) *"Peranan Media Pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa"*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2, No. 2, 107-108.

Wulandari, V., dkk. (2019) *"Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Infografis Sebagai Penguatan Kognitif Siswa X MIA"*, Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, Vol.2, No.1, 37.

Zahara, N., dkk. (2014) *"Optimalisasi pembelajaran dengan E-Book dan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA pada materi dunia tumbuhan",* Jurnal Biotik, September, Vol. 2 No. 2,106.

9 772722 340146