



Volume 3 Nomor 2 Juni 2022

J-INSTECH

Journal of Instructional Technology

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

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 Vitasmore (Universitas Kadiri)

Pujiriyanto (Universitass Negeri Yogyakarta)

Sulthoni (Universitas Negeri Malang)

Wanda Ramansyah (Universitas Trunojoyo Madura)

Journal Information

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

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

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

Editorial Office

Universitas Lambung Mangkurat

Jl. Brigjend H. Hasan Basry Gedung 1 FKIP ULM Banjarmasin

Sekretariat Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM

Telp: 0857 5331 5214 / 0812 1212 4121

Email : teknologi.pendidikan@ulm.ac.id

Percetakan: Jameela Printing Solution

DAFTAR ISI

	Hal
Pemanfaatan E-Learning Ruangguru Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 10 Banjarmasin Adidah Rizqiah, Hamsi Mansur, Susanti Sufyadi	01-08
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI Dipa Haryono, Ahmad Sofyan, Rafiudin Rafiudin	08-14
Evaluasi Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Khairil Azimi, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama	14-20
Pemanfaatan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII Di SMPN 2 Hidayat Nur Salim, Zaudah Cyly Arrum Dalu, Agus Hadi Utama	21-27
Pengembangan Video Pembelajaran Mata Kuliah Media Fotografi Materi Jenis-Jenis Lensa Kamera Hana Yulina, Ahmad Sofyan, Mastur Mastur	28-32
Evaluasi Video Pembelajaran Senam Ritmik Mata Pelajaran PJOK di SDN Sekumpul Martapura Rifki Reza Pahlevi, Fatimah Fatimah, Agus Hadi Utama	33-37
Evaluasi Media Video Tutorial Menggunakan Adobe Premier Pro Sebagai Sumber Belajar Editing Audio Visual Kelas XI Riki Anggara Putra, Hamsi Mansur, Mastur Mastur	38-49
Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Mata Pelajaran Teknik Pengelolaan Audio Video Kelas XII Rizqa Humaira, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama	50-56
Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Modul Pada Mata Pelajaran Bahasa Korea Kelas X SMK Lia Nordiana, Hamsi Mansur, Agus Salim	57-62
Pengembangan Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Alalak Muhammad Shidqi Rizqullah, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu	63-69
Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Mata Pelajaran Matematika Kelas XI Dengan Pendekatan Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fauzan Fadhillah, Hamsi Mansur, Mastur Mastur	70-77
Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Materi Present Tense Dengan Model Pembelajaran Konsep Di SMP Habibina Fachriawan, Hamsi Mansur, Rafiudin Rafiudin	78-88

Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup Materi Pembibitan Tanaman Untuk Siswa Kelas VI SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin

Muhammad Maulana Inrawan, Hamsi Mansur, Rafiudin Rafiudin

89-96

Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Bisnis Online Materi Website Pemasaran Dengan Perangkat Mobile

Muhammad Saufianoor, Hamsi Mansur, Mastur Mastur

97-104

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Andorid Pendekatan Contextual Teaching And Learning Geografi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA

Nurul Aida, Hamsi Mansur, Mastur Mastur

105-117

Dampak Pelatihan Pemanfaatan Wordpress Sebagai Media Pembelajaran Bisnis Online Bagi Guru Dan Siswa

Puji Arisandi, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, Agus Hadi Utama

118-122

Pengembangan E-Poster Sebagai Media Pembelajaran Biologi Tentang Sistem Imun Kelas XI

Muhammad Ramli, Mastur Mastur, Adrie Satrio

123-128

Adobe Creative Cloud Express Sebagai Media Berbasis Web Untuk Mendukung Pembelajaran

Reza Maulana, Hamsi Mansur, Susanti Sufyadi

129-136

Pemanfaatan Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Kelas X SMK

Tinalia Tinalia, Hamsi Mansur, Adrie Satrio

137-143

Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Pekerjaan Disekitarku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Iv Di Sdn-Sn Pasar Lama 3

Virginia Fiba Stavanka, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama

144-150

**PEMANFAATAN E-LEARNING RUANGGURU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS XI DI SMA
NEGERI 10 BANJARMASIN**

Adidah Rizqiah¹, Hamsi Mansur², Susanti Sufyadi³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹adidahrizqiah14@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³susanti.sufyadi@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini masuk kedalam jenis penelitian kuantitatif. Tujuan penelitian ini yaitu (1) Mengetahui pemanfaatan E-Learning Ruangguru sebagai media pendukung proses pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi kelas XI MIPA SMA Negeri 10 Banjarmasin, (2) Mengetahui peningkatan hasil belajar melalui E-Learning Ruangguru pada mata pelajaran Biologi kelas XI MIPA SMA Negeri 10 Banjarmasin dengan penerapan media E-Learning ruangguru dan pembelajaran konvensional. Metode penelitian memakai pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperiment tipe nonequivalent control group design* dan memakai teknik simple random sampling. Hasil penilaian data validasi saat menguji dalam lingkup validitas soal, reliabilitas soal, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal menggunakan SPSS 16.0 berada dikategori sangat layak. Tes percobaan yang dilaksanakan untuk siswa memperlihatkan bahwasannya skor semua responden dengan jumlah 42 pada kategori sangat layak. Hasil pengujian pemakaian e-learning ruangguru dalam hal sebuah peningkatan hasil belajar siswa melalui analisis uji Independent Sample T-Test hasilnya didapat nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka bisa diberi sebuah simpulan bahwasannya terdapat peningkatan signifikan e-learning ruangguru dengan kategori sangat layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran siswa.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, E-Learning, Ruangguru, Hasil Belajar.*

Abstract

This research is included in the type of quantitative research. The purposes of this research are 1) Knowing the use of Ruangguru E-Learning as a supporting medium for the learning process for student learning outcomes in Biology class XI MIPA SMA Negeri 10 Banjarmasin. 2) Knowing the increase in learning outcomes through Ruangguru E-Learning in Biology class XI MIPA class SMA Negeri 10 Banjarmasin with the application of Ruangguru E-Learning media and conventional learning. The research method used a quantitative approach with the quasi-experimental research type nonequivalent control group design and simple random sampling technique. The results of the validation data assessment when testing within the scope of item validity, item reliability, level of difficulty, and item discrimination using SPSS 16.0 are in the very proper category. Experimental tests carried out for students showed that the scores of all respondents with a total of 42 were in the very decent category. The results of testing the use of Ruangguru e-learning in terms of an increase in student learning outcomes through the analysis of the Independent Sample T-Test, the results obtained were Sig. (2-tailed) < 0.05, so it can be concluded that there is a significant increase in Ruangguru e-learning with a very suitable category to be used as a supporting medium for student learning.

Keywords: *Learning Media, E-Learning, Ruangguru, Learning Outcomes.*

Pendahuluan

Kemajuan konstan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi mengilhami upaya baru untuk memasukkan hasil teknologi ke dalam pendidikan. Berbagai macam media pendidikan telah diciptakan untuk melengkapi cara belajar manusia saat ini. E-learning berpedoman pada pemakaian internet serta sebuah teknologi digital yang lain dalam hal pemberian pendidikan kepada khalayak luas dalam format yang nyaman yang memungkinkan siswa untuk belajar kapan dan di mana mereka inginkan (portabilitas) sambil juga memberikan sebuah kepastian bahwasannya seluruh siswa mempunyai akses ke sumber daya yang dibutuhkan (Munandar & Surjono, 2017: 3). Desain yang berpusat pada siswa merupakan inti dari e-learning, yang merampingkan proses pembelajaran dan meningkatkan tingkat retensi. Alhasil, model ini sangat produktif dalam hal waktu, tenaga, dan lokasi, karena dapat diterapkan baik di dalam maupun di luar ruang kelas tradisional (Anggraeni & Ginanjar, 2020: 73). Salah satu karakteristik yang menentukan dari e-learning adalah memanfaatkan sumber belajar digital yang dapat diakses melalui web (Anggraeni & Ginanjar, 2020:73).

Proses pembelajaran mungkin dipengaruhi dalam jangka panjang oleh media yang digunakan untuk memfasilitasinya. Dosen Universitas Lambung Mangkurat (ULM) ini mendapat nilai rata-rata 87,5 dari 100 setelah menyimak teks wawancara untuk penelitian pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi (Jumadi, Hamsi, dan Rafiudin, 2016:10).

Schoology, Edmodo, Brainly, Zenius, Google Classroom, dan Ruangguru hanyalah sebagian dari opsi e-learning yang saat ini tersedia di situs. E-learning dalam segala bentuknya dapat menjadi alat yang berguna untuk mengajar dan belajar, tetapi pendekatan e-learning yang berbeda memiliki kekuatan uniknya sendiri. E-Learning Ruangguru yang bernama Ruangkelas dianggap memiliki fitur paling lengkap dan E-Learning Pembelajaran Terbaik untuk Sekolah. Dengan begitu, E-Learning Ruangguru digunakan untuk proses pembelajaran secara daring yang antisipasi membuat ruang kelas dan kehidupan siswa lebih menyenangkan bagi semua orang yang terlibat dapat mendapatkan lebih banyak informasi yang dibutuhkan. Ruangkelas

merupakan E-Learning Ruangguru yang mempermudah pengaturan pelajaran, kehadiran peserta didik, materi, tugas, dan komunikasi di kelas. Pembelajaran secara online menggunakan E-Learning ini mempunyai kelebihan yang dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.

Jurnal sebelumnya seperti (Dian Putri, 2019) Untuk meningkatkan pemahaman siswa selama menggunakan aplikasi Ruangguru, kami merekomendasikan untuk meningkatkan penggunaan fitur Ruangbelajar. Artikel jurnal (Kasim & Khalid, 2016) dan (Kraleva, Sabani, & Kralev, 2019) menjelaskan penggunaan dan pengembangan e-learning dalam pendidikan, menunjukkan bahwa e-learning sangat efektif bila digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh, dan sistem yang dibangun fleksibel dan user-friendly, dan hasilnya menunjukkan bahwa: 1) pembelajaran media ruangguru secara signifikan meningkatkan motivasi belajar, dan 2) besarnya peningkatan motivasi belajar dengan media audiovisual menggunakan media ruangguru.

Pendidikan online memberikan sejumlah keunggulan dibandingkan pengaturan kelas tradisional, termasuk kemampuan untuk melakukan pelajaran dari lokasi manapun dengan koneksi internet (online), kemampuan untuk menyesuaikan isi pelajaran dengan kebutuhan presenter, kemampuan untuk memberikan instruksi instan atau untuk beri siswa sejumlah waktu untuk menyelesaikan bacaan yang ditugaskan atau menonton video ceramah. Pendidik dapat dengan mudah memasukkan tugas pekerjaan rumah ke dalam sistem e-learning yang sudah ada sebelumnya, dan siswa juga dapat mengambil tugas ini pada waktu yang disesuaikan dengan pendidik, kecuali kelas guru. Sistem penyimpanan data e-learning menangani semuanya mulai dari mengelola file dan tugas hingga melindunginya dari penghapusan atau kerusakan.

Ruangguru merupakan didirikan pada tahun 2014 oleh Belva Devara dan Isman sebagai platform Indonesia untuk pendidikan informal. Siswa lebih cenderung mempertahankan pengetahuan saat menggunakan aplikasi Ruangguru karena desainnya yang menarik. Temuan ini relevan pada temuan survei yang memperlihatkan

bahwasannya fitur aplikasi bimbingan belajar online Ruangguru dapat memberikan pengalaman positif bagi penggunanya (Shofidkk, 2019).

Di abad baru, peneliti telah memperkenalkan penggunaan e-learning Ruangguru sebagai media pembelajaran dalam hal peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 10 Banjarmasin, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa di kelas serta peningkatan hasil belajar. Siswa dapat mengambil bagian dalam lebih banyak kegiatan berkat aksesibilitas berbagai media. Bawa sedikit energi ke kelas dan mulailah percakapan dengan instruktur atau siswa lain. Dalam strategi ini, guru memulai proses pembelajaran dengan terlebih dahulu menunjukkan kepada siswa cara mengakses dan menggunakan materi pelajaran menggunakan sistem bimbingan belajar berbasis platform Ruangguru.

Pada penelitian sebelumnya, peneliti mengadaptasi sistem bimbingan belajar yang diterapkan Ruangguru agar sesuai dengan kebutuhan peserta penelitian dan setting tempat penelitian dilakukan. Hal pertama yang ditunjukkannya adalah bahwa siswa tidak ikut secara aktif pada saat melaksanakan proses belajar mengajar saat guru mereka tidak menggunakan media. Yang kedua adalah mengatur panggung untuk berbagai kegiatan pendidikan. Ketika siswa tidak sibuk, bebas, atau bosan, guru membagikan tugas. Salah satu penyebab dari kedua fenomena tersebut adalah paparan media yang tidak memadai (Zein, M., & Utama, A. H., 2022) yang juga berkontribusi adalah pemahaman siswa yang umumnya buruk tentang ide-ide biologis dasar. Guru harus memasukkan kegiatan pembelajaran di kelas yang membangun keterampilan siswa dalam domain kognitif, emosional, dan psikomotorik.

Dengan melihat hasil observasi awal yang dilaksanakan di dalam kelas XI MIPA di SMA Negeri 10 Banjarmasin, bahwasannya hasil belajar peserta didik masih banyak yang belum menunjukkan nilai maksimal dan kurangnya minat siswa. Hal tersebut merupakan wawancara dengan pendidik Biologi dengan hasil belajar menggunakan metode ceramah dan media hanya papan tulis serta diskusi/pemberian materi melalui WA

yang diterapkan pada pembelajar Biologi kelas XI. Hal ini berkaitan dengan rendahnya minat yang ditunjukkan siswa dalam mempelajari biologi. Namun, para peneliti yakin bahwa masih banyak ruang untuk peningkatan proses belajar-mengajar, dan akibatnya, hasil siswa.

Peneliti melakukan kajian terhadap penggunaan e-learning Ruangguru yang diproyeksikan dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa berdasarkan temuan wawancara tersebut di atas. Siswa terlibat dalam pembelajaran aktif ketika guru menumbuhkan lingkungan yang mendorong partisipasi mereka. Siswa lebih cenderung memperhatikan dan menyimpan informasi jika mereka santai dan nyaman di lingkungan belajar mereka.

Ketika siswa berada dalam suasana yang tidak menyenangkan, mereka mungkin bosan dan menolak pembelajaran yang tidak menghibur telah di terangkan oleh pendidik dan peserta didik tersebut akan menjadi malas untuk memahaminya. Salah satu cara agar peserta didik merasa tertarik dalam mempelajari materi pembelajaran Biologi adalah penggunaan E-Learning Ruangguru. Hal ini dilakukan agar pembelajaran Biologi di SMA Negeri 10 Banjarmasin mengalami peningkatan hasil belajar setelah menggunakan E-Learning Ruangguru.

Maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian ini agar peserta didik dan pendidik dapat memperoleh Siswa lebih cenderung menyimpan informasi jika mereka menikmati proses belajar daripada takut. E-Learning Ruangguru sendiri mempunyai banyak fitur-fitur yang menarik yang bisa dieksplor oleh pendidik dan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai sebuah paradigma penelitian kuantitatif sebagai tekniknya. Sebagian besar, pengambilan sampel acak digunakan dalam penelitian kuantitatif, yang merupakan proses mempelajari suatu topik untuk menerapkannya pada populasi tertentu atau memeriksa karakteristik populasi (Sugiyono 2014: 2).

Jelas dari definisi ini bahwa metode penelitian kuantitatif adalah teknik yang digunakan selama proses penelitian menguji hipotesis yang telah didapatkan melalui tes

dan dianalisa menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan hipotesis.

Desain yang dipakai pada penelitian ini yakni *quasi eksperiment tipe nonequivalent control group design*. Kecuali untuk penugasan acak individu, kelompok kontrol non-ekuivalen ini analog dengan desain eksperimental murni dari kelompok kontrol pretest dan posttest. Studi ini mengikuti pedoman desain penelitian kuasi-eksperimental, karena merupakan studi pendidikan yang melibatkan subyek manusia. Manusia selalu tidak seimbang dan tidak menentu. Oleh karena itu, faktor luar yang dapat mempengaruhi perlakuan tidak dapat sepenuhnya dihilangkan dalam tipologi yang sepenuhnya eksperimental. Penelitian ini memakai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam hal menyelidiki hubungan antara keterpaparan siswa terhadap media e-learning Ruangguru dan prestasi akademik mereka selanjutnya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil yang dilaporkan di bagian Temuan Studi dijelaskan dalam Diskusi ini. Tujuan dari bagian ini adalah untuk memberikan bukti yang mendukung hipotesis atau temuan penelitian, atau untuk menunjukkan keberhasilan penelitian dalam memenuhi tujuan yang telah ditetapkan, yaitu: Peningkatan Positif Dan Signifikan Dalam Pemanfaatan E-Learning Ruangguru Sebagai Media Pembelajaran Pendukung dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas XI di SMA Negeri 10 Banjarmasin.

Dengan melihat hasil analisis data, terlihat bahwa nilai dari penelitian pada kelas eksperimen 21 dan kelas kontrol sebesar 21. Mean yang berasal dari kelas eksperimen 94,52 dan kelas kontrol 75,48.

Tabel 1. Hasil Output SPSS Uji T-test

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Biologi	Kelas MIPA 1 (Eksperimen)	21	94,52	10,112	2,207
	Kelas MIPA 2 (Kontrol)	21	75,48	8,646	1,887

Tabel 1 memperlihatkan bahwasannya kelompok eksperimen mempunyai nilai mean (rata-rata) yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol ($75,48 > 94,52$).

Hipotesis selanjutnya yang akan diuji dalam analisis data adalah hipotesis yang menguji normalitas dan homogenitas data. Asymp.Sig mengungkapkan apakah data penelitian lolos uji normalitas dan homogenitas atau tidak. Jika signifikansi asimtotik lebih dari 0,05 Data memiliki distribusi yang seragam dan normal. Kami menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk memastikan data kami terdistribusi secara normal. Telah ditentukan bahwa kenormalan data kontrol adalah 0,905.

Tabel 2. Output Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Unstandardized Residual
N			21
Normal Parameters ^a	Mean		.0000000
	Std. Deviation		10.02480006
Most Extreme Differences	Absolute		.124
	Positive		.124
	Negative		-.099
Kolmogorov-Smirnov Z			.567
Asymp. Sig. (2-tailed)			.905

Kami yakin dapat mengatakan bahwa data uji terdistribusi secara normal sebab nilai Asymp.Sig mereka lebih besar dari 0,05. Nilai sig dihitung selain uji homogenitas untuk data terdistribusi normal dan data uji. homogenitas data dinyatakan pada $p = 0,472 > 0,05$.

Tabel 3. Output Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar Biologi			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.527	1	40	.472

Analisis Independent Samples T-Test dapat dimulai jika data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen yang berarti lolos uji prasyarat yang diperlukan.

Tabel 4. Hasil uji Independent Sample T-test.

Hasil Belajar Biologi	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	.527	.472	6.560	40	.000	19.048	2.903	13.180	24.916
Equal variances not assumed			6.560	39.057	.000	19.048	2.903	13.175	24.920

Sig. (2 sisi) nilai 0,00 diperoleh setelah melakukan perhitungan yang diperlukan pada nilai ini. Pada penelitian ini siswa kelas XI SMA Negeri 10 Banjarmasin menggunakan e-learning Ruangguru sebagai media pembelajaran biologi, dan nilai Sig. (2 sisi) nilai kurang dari 0,05, memperlihatkan terkait perbedaan yang signifikan.

Riset ini mempunyai bukti bahwasannya dibandingkan dengan metode pendidikan yang lebih konvensional, e-learning lebih efektif di Provinsi Ruangguru. Berkat Ruangguru Media, diskusi kelas menjadi lebih hidup, dan siswa mengembangkan minat yang lebih dalam pada biologi. Hal ini sesuai dengan ide penggunaan media yang diamati oleh para spesialis, yang telah menemukan pertumbuhan yang nyata dalam penggunaan media di sektor pendidikan. Menurut Piran, kelebihan tersebut mungkin disebabkan oleh kurangnya orisinalitas guru saat menyajikan mata pelajaran, yang menyebabkan kebosanan siswa dan kegagalan memilih metode pembelajaran yang paling efektif. Hal ini penting untuk membantu pemahaman dan hasil belajar siswa (Piran Wiroatmaja dan Sasnohrjo, 2002)

Penelitian ini sependapat dengan Dian Putri Permata Sari (2019), yang melihat bagaimana siswa yang menggunakan aplikasi Ruangguru memiliki pemahaman dimana lebih memilih untuk dilakukan perbandingan terhadap mereka. Ditemukan melalui studinya bahwa meminta siswa menggunakan Ruangguru memiliki hasil terkait dengan tingkat pemahaman dan motivasi yang lebih

besar. Karena teknologi terus menjadi lebih mudah digunakan dan lebih rumit, temuan penelitian menunjukkan bahwa mencocokkan kecanggihan peralatan ruang belajar siswa dengan tingkat pemahaman aplikasi Ruangguru akan menghasilkan hasil yang lebih baik dengan persentase yang lumayan. Pembeneran untuk media pendidikan untuk membuat pembelajaran dapat diakses setiap hari untuk siswa

Hasil penelitian ini sesuai dengan hipotesis (Ha) dimana memberikan penjelasan bahwasannya terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas XI Biologi SMA Negeri 10 Banjarmasin secara substansial. Data ini menunjukkan bahwa keberhasilan siswa dalam Biologi XI di SMA Negeri 10 Banjarmasin telah meningkat secara signifikan dengan diperkenalkannya e-learning Ruangguru. Dengan motivasi yang meningkat, siswa dapat lebih mengingat apa yang mereka pelajari saat menggunakan materi Ruangguru. Di laboratorium biologi, siswa diberikan akses ke media e-learning Ruangguru sebagai bagian dari perawatan mereka, yang membantu membangkitkan minat mereka terhadap materi pelajaran dan mendorong mereka untuk belajar dan memahami materi yang disajikan.

Analisis data berdasarkan pengujian hipotesis, seperti pengujian normalitas dan homogenitas data. Asymp.Sig mengungkapkan apakah data penelitian lolos uji normalitas dan homogenitas atau tidak. Jika signifikansi asimtotik lebih dari 0,05 Data memiliki distribusi yang seragam dan normal. Kami menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk memastikan data kami terdistribusi secara normal. Hasil post test dinyatakan lulus dengan uji normalitas sebesar 0,905. Setelah dilakukan pengujian, ditentukan bahwasannya data berdistribusi normal sebab nilai Asymp.Sig lebih besar dari 0,05. Jika tidak ada yang lain, data mengikuti distribusi normal. Sig. 0,472 mengikuti uji homogenitas data postes. Nilai 0,472 > 0,05 menunjukkan homogenitas data.

Setelah memastikan data terdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilakukan independent sample T-test pada data tersebut. Sig. (2-tailed) nilai 0,00 diperoleh setelah

menghitung nilai post-test. Sejak Sig. (dua sisi) nilai kurang dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI Biologi SMA Negeri 10 Banjarmasin sangat diuntungkan dengan mengadopsi e-learning Ruangguru sebagai sarana pengajaran. Peran Aplikasi Ruangguru menjadi Media Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Memotivasi Belajar oleh Amallia merupakan artikel akademik yang mirip dengan penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian, media Ruangguru merupakan alternatif yang dapat membantu pendidikan siswa dengan memanfaatkan media visual serta Bahasa yang tidak sulit untuk dipahami serta mudah untuk digapai. Orang tua memainkan peran penting dalam pendidikan anak-anak mereka, melengkapi upaya guru untuk menginspirasi siswa mereka untuk belajar. Dengan bantuan situs Ruangguru, guru dapat terhubung dengan siswa mereka dengan cara yang menumbuhkan pemahaman dan memastikan pelajaran tidak terlalu cepat membosankan. Salah satu insentif bagi anak-anak untuk belajar adalah kesempatan untuk menggunakan aplikasi ruang pengajaran dan penelitian publik, yang dapat dibuka dengan menemani anak-anak ke ruang kelas. Anak-anak saat ini mendapatkan lebih banyak rasa hormat dan kekaguman daripada sebelumnya berkat perhatian penuh dan penguatan positif orang tua mereka. Untuk sebagian kecil dari harga dan komitmen waktu, orang tua dapat membimbing anak-anak mereka secara online dengan bantuan Ruangguru.

Berdasarkan hal di atas, tampaknya penggunaan e-learning Ruangguru lebih disukai daripada sarana pengajaran yang lebih konvensional. Karena siswa dapat menonton e-Learning Ruangguru saat mereka belajar, kontennya menjadi lebih menarik; selain itu, siswa dapat memanfaatkan tes bawaan platform pembelajaran untuk memastikan bahwa mereka sepenuhnya memahami konsep yang disajikan.

Simpulan

Berikut kesimpulan yang dapat diambil dari pembahasan data penelitian tentang dampak e-Learning Ruangguru terhadap hasil belajar siswa kelas XI Biologi SMA Negeri 10 Banjarmasin:

1. Ada perbedaan hasil belajar pada media pembelajaran Biologi siswa kelas XI di SMA Negeri 10 Banjarmasin.
2. Ada peningkatan positif dan signifikan pemanfaatan E-Learning ruangguru sebagai media pembelajaran siswa kelas XI di SMA Negeri 10 Banjarmasin.

Penelitian ini menunjukkan bagaimana e-learning ruangguru dapat dimanfaatkan sebagai alat pedagogis yang sangat praktis dan berhasil peningkatan hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 10 Banjarmasin.

Inilah yang penulis penelitian sarankan untuk dilakukan selanjutnya.

1. Bagi peserta didik, Menggunakan berbagai media pelengkap, seperti e-learning Ruangguru, membantu meningkatkan motivasi dan kinerja siswa di kelas motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, Untuk mendorong siswa agar lebih terlibat dalam pendidikannya, guru hendaknya mendorong siswa untuk berperan aktif dan kreatif di dalam kelas, menerapkan strategi pengajaran yang inovatif, dan meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa dengan memperhatikan kemampuan siswa. karakteristik unik dan mengubah cara mereka menggunakan berbagai bentuk media.
3. Bagi sekolah, Pemanfaatan media sebagai alat bantu dan pemanfaatan fasilitas sekolah yang ada saat ini secara lebih baik, khususnya fasilitas internet dan laboratorium komputer, untuk meningkatkan hasil belajar siswa memerlukan bimbingan untuk memastikan proses pembelajaran sesuai dan memenuhi kebutuhan siswa. Guru di SMA Negeri 10 Banjarmasin, khususnya yang mengajar biologi, membutuhkan akses pelatihan atau pendidikan berkelanjutan yang berfokus pada pengembangan materi pendidikan yang menarik.
4. Bagi peneliti selanjutnya, Temuan studi ini dapat melakukan pemberiannya secara dasar yang kokok dalam hal kepentingan lebih lanjut ke topik yang sama atau serupa untuk menentukan kelayakan dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, F. P., & Ginanjar, A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran E-Learning Dengan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Analisis Pesertdidik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang. *SOSIOLIUM: Jurnal Pembelajaran IPS*, 2(1), 72-83.
- Amalliah. 2019. *Peran Aplikasi Ruang Guru sebagai Media Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Memotivasi Belajar*. Jurnal Akrab Juara. Volume 4 Nomor 3 Edisi Agustus 2019 (143-156).<http://akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/715> (diakses tanggal 13 Januari 2021).
- Dian Putri. (2019) Pengaruh Penggunaan Fitur Ruangbelajar terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Penggunaan Aplikasi Ruangguru.
- Kasim, N. N. M., & Khalid, F. (2016). Choosing the right learning management system (LMS) for the higher education institution context : A systematic review. *IJET*, 11(6), 55–61.<https://doi.org/10.3991/ijet.v11i06.5644>.
- Krалеva, R., Sabani, M., & Krалеv, V. (2019). An Analysis of Some Learning Management Systems An Analysis of Some Learning Management Systems, (August). <https://doi.org/10.18517/ijaseit.9.4.9437>.
- Piran Wiroatmojo dan Sasonoharjo, 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: LAN RI.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munandar, A. H., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan E-learning Berbasis Moodle untuk Meningkatkan Pemahaman Isi Teks Anekdote pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(1), 1-12.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 22.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Shofi, S. A., Rachmadi, A., & Herlambang, A. D. (2019). Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Ruangguru Menggunakan Metode Fuzzy Kano. *Jurnal Pengembangan Teknolohi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4307-4315.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Zein, M., & Utama, A. H. (2022). E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Sebagai Sumber Belajar Materi Analisis Unsur Pembangun Puisi. *J-INSTECH*, 3(1), 47-55.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI

Dipa Haryono¹, Ahmad Sofyan², Rafiudin³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹dipaharyono1@gmail.com, ²ahmad.sofyan@ulm.ac.id, ³rafiudin@ulm.ac.id

Abstrak

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran Biologi sebagian siswa menganggap biologi merupakan mata pelajaran yang tergolong sukar karena materinya lumayan banyak serta mengandung istilah-istilah Latin yang perlu pemahaman lebih. Melalui pengembangan diharapkan bisa menyelesaikan permasalahan pembelajaran agar menciptakan pembelajaran inovatif dan efektif. Tujuan penelitian adalah (1) Mengembangkan sebuah media belajar dengan web pada bidang pelajaran Biologi kelas XI, (2) Memahami kelayakan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan web bidang pelajaran Biologi kelas XI. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research & Development* (R&D). Model penelitian ini adalah model adaptasi dari Borg and Gall terdiri dari sepuluh langkah yaitu: *research and information collecting, main product revision, develop preliminary form of product, main field testing, planning, operational field testing, operational product revision, dissemination dan implementation, final product revision*. Hasil dilakukan penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan web sangat layak digunakan. Media pembelajaran dari hasil penelitian ini sangat direkomendasikan untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Web, Biologi.

Abstract

Based on the results of research, biology lessons some students consider biology is a subject that is relatively difficult because the material is quite a lot and contains Latin terms that need more understanding. Development is expected to solve learning problems in order to create innovative and effective learning. The purpose of research is (1) to Develop a media learning by the web in the field of Biology class XI, (2) to Understand the feasibility of a learning medium using the web of biology class XI subject field. This research uses a type of Research (R&D) research. This research model is an adaptation model of Borg and Gall consisting of ten steps: research and information collection, main product revision, develop preliminary form. of product, playfield testing, planning, operational field testing, operational product revision, dissemination, and implementation, final.,product revision. The results of the study state that, learning media using the web is very worth using. The learning media from the results of this study is highly recommended for teacher use in the learning process as a medium of learning.

Keywords: Learning Media, Web-Based Learning, Biology.

Pendahuluan

Pendidikan ialah usaha bersistem dan sadar, yang diperbuat para orang yang diamanahi tanggung jawab guna mempengaruhi siswa agar sesuai dengan cita-cita pendidikan dan mempunyai sifat dan tabiat. Pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhan jasmani dan rohani supaya berguna untuk masyarakat dan bagi diri sendiri disebut dengan Pendidik. Pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan salah satu tujuan pendidikan. Maka dari itu, sudah seyogyanya pendidikan diarahkan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik siswa dan memberikan pemahaman.

Hasil prestasi belajar peserta didik sering dikaitkan dengan permasalahan belajar siswa tersebut dalam menyerap materi. Indikasi ini menyebabkan siswa kurang menyerap materi yang bersifat sulit yang diberikan oleh pendidik. Maka dari itu faktor seorang pendidik sebagai peningkat ilmu sangat besar untuk menentukan dan menjalankan proses belajar mengajar yang efisien dan tepat. Seorang pendidik termasuk faktor penentu yang sangat besar perannya dalam Pendidikan, karena guru memegang peranan dalam proses belajar mengajar, karena proses pembelajaran merupakan inti dari proses Pendidikan secara keseluruhan (Rusman, 2016, p.58).

Baiknya pembelajaran dapat dipengaruhi dari kondisi pembelajaran hubungan komunikasi antara guru dengan siswa berjalan baik dan kondusif. Guru merupakan salah satu tulang utama bangsa dan negara. Guru merupakan ujung tombak dalam *transformasi*. Keinginan tumbuhnya generasi bagi sebuah bangsa dan negara diyakini oleh masyarakat umum akan lahir dari sentuhan tangan para guru (Aziz, 2016, p. 2). Pendidik merupakan faktor substansial dan utama, atas kesuksesan proses pembelajaran amat ditentukan oleh bagian tersebut.

Pertambahan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap pemanfaatan media bantu pendidikan di lingkungan lembaga pendidikan dan sekolah lainnya. teruntuk beberapa

sekolah yang telah maju dan mampu, telah mempergunakan alat itu, sehingga pembelajaran lebih efisien dan efektif. Dengan kemajuan teknologi, perkembangan pendidikan mendorong beberapa usaha transformasi dan mengalami perubahan. Perkembangan yang cukup cepat dibagian teknologi informasi, mempercepat ilmu pengetahuan yang menembus batas birokrasi, dimensi ruang, keamanan, dan waktu. Pastinya, situasi ini mempengaruhi kebiasaan dan budaya pendidikan yang dikelola dan dilakukan saat ini.

Perkembangan dan peran teknologi semakin berpengaruh, sehingga pendayagunaan alat bantu peraga pendidikan, alat bantu mengajar, visual, audio, dan audio-visual. Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran tidak hanya berlaku untuk bagi mahasiswa saja, tetapi sebagai tenaga pendidik dapat memanfaatkan fasilitas tersebut untuk memperkaya kemampuan mengajar sehari-hari (Setiawan et al., 2020, p. 14). Perkembangan teknologi telah berdampak pemakaian beberapa jenis media, berperan sebagai media pada jalannya pembelajaran. Maka para guru diharapkan memakai alat tersebut secara efisien dan efektif dalam menjalani pembelajaran. Sistem pembelajaran mayoritas masih didominasi dengan metode konvensional dan belum tersedianya media sebagai pendukung proses pendidikan. Mengakibatkan pembelajaran yang monoton dan kurang efektif dalam penyampaian materi.

Oleh karena itu, guna mewujudkan kualitas pembelajaran, perlu ditempuh upaya-upaya yang bersifat komprehensif. Komponen dalam peningkatan kualitas pembelajaran adalah manusia, teknologi media, strategi pembelajaran, lingkungan belajar, sumber belajar, dan pesan pembelajaran (Munandar & Surjono, 2017, p.2). Media pembelajaran berbasis web merupakan salah satu media yang dapat mendukung pembelajaran daring. Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk membantu siswa belajar adalah menggunakan media pembelajaran (Satrio, A., Gafur, A., 2017, p.3). Sesuai dengan pernyataan Rusman, (2012, p.335) bahwa pembelajaran dengan menggunakan web dapat diartikan sebagai

aplikasi teknologi dalam web dalam ranah pendidikan. "Secara sederhana dinyatakan bahwa seluruh pelajaran dilakukan dengan menggunakan teknologi dan ketika proses belajar dirasakan juga oleh pebelajar, maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web. Pembelajaran dengan menggunakan web mempunyai sejumlah keunggulan, yaitu: dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan tidak terbatas tempat dan tidak terbatas jumlah pesertanya.

Berdasarkan hasil pengamatan awal, dalam pembelajaran biologi di SMAN 2 Kuala Kapuas sebagian siswa menganggap biologi merupakan mata pelajaran yang cukup sukar karena materinya sangat banyak dan terdapat bahasa Latin yang sulit dimengerti. Selain itu, biologi dianggap sebagai mata pelajaran yang perlu banyak menghafal. Menurut Sriyeni "biologi sebagai ilmu dasar, materinya merupakan ilmu hafalan, dan banyak istilah Latin yang digunakan. Hal ini yang mengakibatkan siswa sulit memahami materi pelajaran biologi." Selain itu, guru mata pelajaran biologi juga menyatakan bahwa "apalagi pada kegiatan pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 ini, kegiatan pembelajaran semuanya dilakukan secara daring, ini mengakibatkan penyampaian materi pelajaran tidak terlaksana secara maksimal karena materi yang diberikan merupakan materi kopian dari buku yang dikonversi dalam bentuk pdf, kemudian softfilenya dikirimkan kepada siswa untuk dipelajari."

Permasalahan tersebut disebabkan beberapa perangkat pembelajaran berbentuk digital belum tersedia di sekolah ini. Maka dari itu, dibutuhkan suatu program pendidikan sebagai usaha mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, ilmiah, dan kreatif. Biologi merupakan mata pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan kritis, sistematis, logis, ilmiah, dan kreatif. Selain itu, untuk mewujudkan program pendidikan tersebut, pendidik juga harus memiliki inovasi dalam pembelajaran untuk menyajikan ilmu pengetahuan tersebut dengan menggunakan berbagai metode, teknik, model, pendekatan, dan media pembelajaran yang tepat guna yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Sehingga, atas dasar uraian permasalahan di atas, penulis tergugah untuk melakukan penelitian yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis web. Oleh karena itu, penulis akan mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI SMAN 2 Kuala Kapuas".

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan/*research and development*, karena akan menghasilkan sebuah produk pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis web, sedangkan pendekatan yang digunakan ialah menerapkan pendekatan kualitatif. Produk yang akan dikembangkan akan mengikuti sebuah tahapan pengembangan model Borg and Gall (2007, p.589) yang terdiri atas sepuluh tahapan. Produk yang dihasilkan akan melalui tahapan validasi ahli dan uji coba pengguna produk. Hasil validasi dan uji coba pengguna produk akan di paparkan secara deskriptif.

Model penelitian ini adalah model adaptasi dari Borg and Gall terdiri dari sepuluh langkah yaitu: *research and information collecting, main product revision, develop preliminary form of product, main field testing, planning, operational field testing, operational product revision, dissemination* dan *implementation, final product revision*.

Pengembangan ini melalui tahapan-tahapan, 1) Tahap pengumpulan informasi dan Penelitian: a) studi pustaka dan b) Studi ke lapangan, 2) Perencanaan: a) Menentukan tujuan dan manfaat, b) menentukan kompetensi dasar dan kompetensi inti, c) perancangan kisi-kisi penilaian instrument penelitian, d) Pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian, e) instrumen yang hendak dipergunakan dalam penelitian adalah lembar angket dan validasi. 3) Mengembangkan Bentuk Produk Awal, peneliti merancang sumber belajar dan media pembelajaran berbasis website dengan menyiapkan urutan penyajian materi pelajaran, membuat e-mail user, membuat domain, membuat *storyboard*, menentukan *background*, gambar, dan video,

serta penggabungan isi semuanya. 4) Uji Lapangan Awal, oleh validasi ahli materi, dan ahli media. 5) Analisa dan revisi pproduk tahap I, bertujuan untuk mendapatkan media yang apik dan siap sebelum uji coba lapangan. 6) Uji coba lapangan dan uji coba terbatas, Uji coba pada siswa bertujuan untuk mencari tahu beberapa kesalahan atau kelemahan yang masih terddapat pada produk. Juga untuk mengetahui sejauh mana kemenarikan media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan. 7) Analisis dan revisi produk tahap II, malakukan perbaikan selepas dilakukannya uji coba perorangan dan uji coba terbatas. 8) Uji Coba Lapangan, diberikan keada 30 responden menggunakan angket. Angket yaitu daftar pertanyaan atau pernyataan tentang topik tertentu yang diambil dari subyek, baik secara individual atau kelompok (Hasnunidah 2017, p.89).

Proses penelitian ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Rasagama (2011, p.1) penelitian dan pengembangan pendidikan yaitu merencanakan, memvalidasi, merumuskan, dan merevisi suatu produk, yang dilakukan secara komprehensif dan terintegrasi serta berbasis maslah pendidikan nyata dilapangan. Uji coba lapangan dilakukan untuk memahami seberapa besar pengaruh produk terhadap kegiatan pembelajaran. 9) Penyempurnaan Produk Akhir, hasil respon siswa dari angket yang disebarkan dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk penyempurnaan produk akhir. 10) Pengimplementasian, Hasil akhir berupa media pembelajaran berbasis web berupa email, Link URL dan nama user pengguna diberikan kepada guru untuk digunakan guna menunjang kegiatan pembelajaran. Apabila sudah melewati 10 tahapan penelitian, peneliti mengklasifikasikan menjadi 5 kategori berdasarkan dari skala likerrt. Berikut ialah kategori pembagian kategori:

Tabel 1 Kategori Kelayakan Media

Kategori	Persentase
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40%
Sangat Tidak Layak	0% - 20%

Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran biologi kelas XI SMAN 2 Kuala Kapuas. Menurut Munadi (2010, pp.155) siswa mampu mengakses secara *online* dari berbagai *website* sumber belajar dan informasi. Produk ini berbentuk website dengan domain *biologyweblearning.id*.



Gambar 1 Tampilan Menu Mata Pelajaran

Pengembangan ini melalui tahapan-tahapan, 1) Tahap pengumpulan informasi dan Penelitian: a) stidi pustaka dan b) Studi ke lapangan, 2) Perencanaan: a) Menentukan tujuan dan manfaat, b) menentukan kompetensi dasar dan kompetensi inti, c) perancangan kisi-kisi penilaian instrument peneletian, d) Pembuatan kisi-kisi intrumen penelitian, e) instrumen yang hendak dipergunakan dalam penelitian adalah lembar angket dan validasi. 3) Mengembangkan Bentuk Produk Awal, peneliti merancang sumber belajar dan media pembelajaran berbasis website dengan menyiapkan urutan penyajian materi pelajaran, membuat e-mail user, membuat domain, membuat *storyboard*, menentukan *background*, gambar, dan video, serta penggabungan isi semuanya. 4) Uji Lapangan Awal, oleh validasi ahli materi, dan ahli media. 5) Analisa dan revisi pproduk tahap I, bertujuan untuk mendapatkan media yang apik dan siap sebelum uji coba lapangan. 6) Uji coba lapangan dan uji coba terbatas, Uji coba pada siswa bertujuan untuk mencari tahu beberapa kesalahan atau kelemahan yang masih terddapat pada produk. Juga untuk mengetahui sejauh mana kemenarikan media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan. . 7) Analisis dan revisi produk tahap II, malakukan perbaikan selepas dilakukannya uji coba perorangan dan uji coba terbatas. 8) Uji Coba Lapangan, diberikan keada 30 responden. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh produk yang

dibuat terhadap kegiatan pembelajaran. 9) Penyempurnaan Produk Akhir, hasil respon siswa dari angket yang disebarkan dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk penyempurnaan produk akhir. 10) Pengimplementasian, Hasil akhir berupa media pembelajaran berbasis web berupa email, Link URL dan nama user pengguna diberikan kepada guru untuk digunakan guna menunjang kegiatan pembelajaran.

Hasil pengambilan data dari 2 orang ahli media dilihat dari beberapa factor yaitu: (1) Usability, (2) Functionallity, (3) Komunikasi Visual.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media 1

No	Aspek	Validator 1		
		N	P	K
1	Usability	32	80%	Layak
2	Functionallity	56	86.15 %	Sangat Layak
3	Komunikasi Visual	46	76.66 %	Layak

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media 2

No	Aspek	Validator 2		
		N	P	K
1	Usability	33	82.5 %	Sangat Layak
2	Functionallity	54	83%	Sangat Layak
3	Komunikasi Visual	44	73.33 %	Layak

Kedua hasil validasi media di atas, kemudian dijumlahkan dan menghasilkan nilai rata-rata persentase 80.38% dengan kategori layak. Sehingga, media pembelajaran berbasis web ini dari aspek kajian kelayakan media pembelajara oleh ahli dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penilaian dari 2 orang ahli media dilihat dari beberapa aspek yaitu: (1) Desain Pembelajaran, (2) Aspek/ Isi Materi, (3) Bahasa dan Komunikasi.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi 1

No	Aspek	Validator 1		
		N	P	K
1	Desain Pembelajaran	27	90%	Layak
2	Aspek Isi/Materi	32	80%	Sangat Layak
3	Bahasa dan Komunikasi	24	80%	Layak

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi 2

No	Aspek	Validator 2		
		N	P	K
1	Desain Pembelajaran	25	83.33 %	Sangat Layak
2	Aspek Isi/Materi	33	82.5 %	Sangat Layak
3	Bahasa dan Komunikasi	26	86.66 %	Layak

Kedua hasil validasi dari media pembelajaran berbasis web di atas, kemudian dijumlahkan dan menghasilkan nilai rata-rata persentase 87.74% dengan kategori Sangat layak. Sehingga, media pembelajaran berbasis web ini dari aspek kajian kelayakan isi/materi pembelajara oleh ahli dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran

Simpulan

Proses pengembangan Media pembelajaran berbasis web dengan menerapkan model Borg and Gall, yang menerapkan 6 tahapan yaitu: penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, mengembangkan bentuk produk awal, uji lapangan awal, dan analisis dan revisi produk tahap, telah menghasilkan produk media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran Biologi untuk siswa kelas XI di SMAN 2 Kuala Kapuas.

Media pembelajaran dengan menggunakan web pada mata pelajaran Biologi untuk siswa kelas XI di SMAN 2 Kuala Kapuas yang dikembangkan telah melalui tahapan validasi uji kelayakan produk dari aspek media dan materi/isi. Pada aspek media meliputi komponen usability, functionality, dan komunikasi visual memperoleh nilai dengan kategori layak, sedangkan pada aspek materi yang meliputi

komponen desain pembelajaran, bahasa, isi materi, dan komunikasi mendapatkan nilai dengan kategori layak. Sehingga, secara keseluruhan media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran Biologi untuk siswa kelas XI di SMAN 2 Kuala Kapuas yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, A. A. (2016). *Guru Profesional Berkarakter*. Cempaka Putih.
- Borg, W. R. and Gall, W. R. (2007). *Educational Research*. New York: Pearson Education, Inc.
- Hasnunidah, N. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi. (78-94).
- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munandar, A. H., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan E-learning Berbasis Moodle untuk Meningkatkan Pemahaman Isi Teks Anekdota pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(1), 1-12.
- Rasagama, I. G. (2011). *Memahami Implementasi Educational Research and Development*. (pp. 1–31). <https://doi.org/10.2753/eue1056-4934010442>.
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- 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.
- Setiawan, A., Mansur, H., & Mastur. (2020). Pengembangan E-Learning Academiana Berbasis Moodle Untuk Mata Kuliah Komunikasi Pendidikan. *Journal of Instructional Technology*, 1(1), 13–19.

EVALUASI KELAYAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Khairil Azmi, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹khairilazmi12@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³agus.utama@ulm.ac.id,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui evaluasi kelayakan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS submateri kegiatan ekonomi sudah bisa atau belum sebagai media belajar siswa di kelas VII SMPN 30 Banjarmasin. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis data dalam bentuk angka yang digunakan untuk melihat kualitas dan kelayakan hasil produk. Data kualitatif diperoleh dari penelitian awal dan uji coba produk. Hasil penelitian ini adalah : 1) Multimedia pembelajaran ini menunjukkan kelayakan hasil penyajian materi dengan persentase rata-rata dari validasi ahli materi 96,5% yang keduanya termasuk dalam kriteria sangat baik atau sangat layak. 2) Multimedia pembelajaran ini menunjukkan kelayakan hasil produk dengan dua aspek yaitu aspek hasil produk dan aspek keefektifitasan bagi siswa yang diberi penilaian menurut siswa kelas VII-C SMPN 30 Banjarmasin menunjukkan persentase 87,1%, termasuk kriteria sangat baik atau sangat layak digunakan.

Kata kunci: *Evaluasi, Multimedia Pembelajaran.*

Abstract

This study aims to determine the feasibility of evaluating the feasibility of interactive multimedia learning in social studies subjects, the sub-material of economic activities, and whether or not it can be used as a learning medium for students in class VII SMPN 30 Banjarmasin. The type of research used in this research is quantitative and qualitative research. Quantitative data is obtained from the results of data analysis in the form of numbers that are used to see the quality and feasibility of the product. Qualitative data were obtained from initial research and product trials. The results of this study are: 1) This learning multimedia shows the feasibility of presenting the material with an average percentage of 96.5% material expert validation, both of which are included in the criteria of very good or very feasible. 2) This learning multimedia shows the feasibility of product results with two aspects, namely aspects of product results and aspects of effectiveness for students who are assessed according to class VII-C students of SMPN 30 Banjarmasin showing a percentage of 87.1%, including very good criteria or very feasible to use

Keywords: *Evaluation, Multimedia Learning.*

EVALUASI KELAYAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Khairil Azmi, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹khairilazmi12@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³agus.utama@ulm.ac.id,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui evaluasi kelayakan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS submateri kegiatan ekonomi sudah bisa atau belum sebagai media belajar siswa di kelas VII SMPN 30 Banjarmasin. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis data dalam bentuk angka yang digunakan untuk melihat kualitas dan kelayakan hasil produk. Data kualitatif diperoleh dari penelitian awal dan uji coba produk. Hasil penelitian ini adalah : 1) Multimedia pembelajaran ini menunjukkan kelayakan hasil penyajian materi dengan persentase rata-rata dari validasi ahli materi 96,5% yang keduanya termasuk dalam kriteria sangat baik atau sangat layak. 2) Multimedia pembelajaran ini menunjukkan kelayakan hasil produk dengan dua aspek yaitu aspek hasil produk dan aspek keefektifitasan bagi siswa yang diberi penilaian menurut siswa kelas VII-C SMPN 30 Banjarmasin menunjukkan persentase 87,1%, termasuk kriteria sangat baik atau sangat layak digunakan.

Kata kunci: *Evaluasi, Multimedia Pembelajaran.*

Abstract

This study aims to determine the feasibility of evaluating the feasibility of interactive multimedia learning in social studies subjects, the sub-material of economic activities, and whether or not it can be used as a learning medium for students in class VII SMPN 30 Banjarmasin. The type of research used in this research is quantitative and qualitative research. Quantitative data is obtained from the results of data analysis in the form of numbers that are used to see the quality and feasibility of the product. Qualitative data were obtained from initial research and product trials. The results of this study are: 1) This learning multimedia shows the feasibility of presenting the material with an average percentage of 96.5% material expert validation, both of which are included in the criteria of very good or very feasible. 2) This learning multimedia shows the feasibility of product results with two aspects, namely aspects of product results and aspects of effectiveness for students who are assessed according to class VII-C students of SMPN 30 Banjarmasin showing a percentage of 87.1%, including very good criteria or very feasible to use

Keywords: *Evaluation, Multimedia Learning.*

Pendahuluan

Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sebagai Media Belajar di Kelas VII SMPN 30 Banjarmasin penelitian ini difokuskan pada evaluasi multimedia pembelajaran interaktif di kelas VII SMPN 30 Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif akan diterapkan dalam bentuk angka dan deskriptif.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada waktu observasi awal, kenyataan di lapangan khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VII SMPN 30 Banjarmasin diketahui bahwa kendala pada saat proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai berikut: *Pertama*, kurangnya perhatian dari siswa. *Kedua*, metode yang digunakan masih metode ceramah sehingga cenderung berpusat kepada guru (*teacher centered*). *Ketiga*, kurangnya pengalaman guru dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada saat proses belajar.

Sehubungan dengan itu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial artinya ilmu yang berkaitan erat dengan fakta, konsep, dan interaksi dalam masyarakat. Oleh karena itu pembelajaran interaktif diterapkan di mata pelajaran ini, karena berkaitan dengan interaksi dalam masyarakat yang materinya selalu disampaikan dengan teks yang akan membuat siswa cepat bosan. Dengan konsep baru dalam penyampaian materi di mata pelajaran ini diharapkan siswa dapat memahami pelajaran yang disampaikan dengan baik oleh guru.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Menurut wikipedia, Pengertian Ilmu sosial (bahasa Inggris: *social science*) atau ilmu

pengetahuan sosial (Inggris: *social studies*) merupakan sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Ilmu ini berbeda dengan seni dan humaniora karena menekankan pada penggunaan metode ilmiah dalam mempelajari manusia, termasuk metode salah satunya kuantitatif, dan kualitatif. Istilah ini juga termasuk menggambarkan penelitian dengan cakupan yang luas dalam berbagai lapangan meliputi perilaku, dan interaksi manusia pada masa kini, dan masa lalu. Berbeda dengan ilmu sosial secara umum, IPS tidak hanya memusatkan diri pada satu topik saja, secara mendalam melainkan memberikan tinjauan yang luas terhadap masyarakat. (<https://www.belajarsosial.com/2016/04/pengertian-ilmu-pengetahuan-sosial-dan.html>)

Dalam hal ini saya ingin mencoba mengubah konsep pembelajaran dengan mengubah paradigma bahwa pembelajaran harus ada interaksi langsung antara guru dan murid. Menurut saya pembelajaran yang efektif dihasilkan dari keadaan yang kondusif. Kondusif yang dimaksud bukan hanya diukur dari keadaan ruangan, tapi juga keaktifan siswa dalam belajar. Tanpa kita sadari seringkali pendidik mengesampingkan hal ini dan menjelaskan materi panjang lebar dengan cara yang menjemukan tanpa memperhatikan keadaan psikologis siswa. Dapat dipastikan cara penyampaian materi seperti ini sangat tidak efektif untuk para siswa, maka dari itu menurut saya interaksi langsung antara guru dan siswa tidak menjamin keefektifan pembelajaran yang berlangsung. Penggunaan multimedia pada pembelajaran saat ini ditujukan agar siswa tidak mudah bosan selama proses belajar berlangsung dan siswa mudah mencerna informasi yang diberikan oleh guru karena adanya media untuk belajar.

Evaluasi media pembelajaran digunakan sebagai memberi penilaian ketepatan media yang digunakan serta kesesuaian isi dari media pembelajaran tersebut. salah satu faktor penting untuk peningkatan efektifitas pembelajaran adalah evaluasi. Sama halnya dengan efektifitas pembelajaran, efektifitas media pembelajaran juga perlu diuji kualitasnya (Elis Ratna Wulan. 2015, p.66). Maka dari itu evaluasi sangatlah penting untuk diterapkan. Setelah diadakan evaluasi ini, diharapkan adalah multimedia pembelajaran interaktif yang dihasilkan menjadi lebih baik serta guru mengetahui dan bisa menerapkan multimedia pembelajaran interaktif yang seharusnya dihasilkan agar siswa dengan mudah menerima materi yang disampaikan. Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu berkaitan tentang konten, tampilan, dan ketepatan penggunaan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada saat proses belajar mengajar.

Metode Penelitian

Penelitian evaluasi multimedia pembelajaran interaktif ini menggunakan model evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengetahui kualitas kelayakan isi dan penyajian serta mengetahui kekurangan dari kedua hal tersebut dan juga menentukan rekomendasi apakah media tersebut layak untuk di implementasikan pada sekolah lain. Pemilihan model evaluasi formatif ini dikarenakan multimedia pembelajaran interaktif yang sudah dikembangkan hanya mengacu pada satu materi saja yaitu materi kegiatan ekonomi jadi setelah pembahasan materi selesai maka akan langsung diberikan evaluasi kepada siswa yang bersangkutan, maka dari itu evaluasi formatif cocok untuk digunakan pada penelitian ini. Evaluasi pada kelayakan isi dan penyajian perlu dilakukan kembali dan model evaluasi

formatif-sumatif sangat cocok untuk penelitian ini untuk menemukan kekurangan pada multimedia pembelajaran interaktif ini dan menentukan berbagai rekomendasi.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis data dalam bentuk angka yang digunakan untuk melihat kualitas dan kelayakan produk Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif sebagai media belajar dari penilaian validasi ahli materi dan siswa sebagai pengguna. Data kualitatif juga diperoleh dari pada saat implementasi multimedia pembelajaran interaktif pada materi kegiatan ekonomi di kelas VII-C.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 4 bulan dari bulan Desember 2019 – Maret 2020 di SMP Negeri 30 Banjarmasin. Sekolah ini bertempat di Jl. Pramuka Komplek Rahayu Sungai Lutut, Kec Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70238.

Target/Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek yang menjadi penelitian yaitu siswa kelas VII-C di SMP Negeri 30 Banjarmasin. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* suatu cara pengambilan sampel berdasarkan pada pertimbangan dan atau tujuan tertentu, serta berdasarkan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang sudah diketahui sebelumnya. Dalam hal ini, evaluator hanya mengambil anggota sampel yang ada di kota besar dan menengah. Penetapan anggota sampel tersebut tentu sudah berdasarkan pertimbangan tertentu, serta berdasarkan karakteristik populasi (Zainal Arifin. 2009, p.255).

Instrumen, dan Teknik Pengumpulan

Data

1. Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Nana Syaodih Sukmadinata. 2013, p. 220). Observasi. Dalam penelitian ini, pokok-pokok yang akan diteliti adalah hasil siswa dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, pokok-pokok yang akan diamati adalah karakteristik siswa sebelum dan sesudah menggunakan pengimplementasian multimedia pembelajaran interaktif.
2. *Interview* merupakan cara yang populer dalam pengumpulan data penelitian kualitatif. Teknik wawancara, antara pewawancara dengan yang diwawancarai terjadi komunikasi interaktif untuk bertanya jawab tentang permasalahan penelitian (Rusdi. 2018, p. 239). Dari wawancara tersebut akan mengetahui masalah yang terjadi saat proses pembelajaran.
3. Peneliti menggunakan metode angket untuk mengumpulkan data penilaian dari siswa kelas VII-C untuk mengetahui minat belajar pada mata pelajaran IPS submateri kegiatan ekonomi dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.
4. Menurut Satori dan Komariah mereka mendefinisikan dokumentasi adalah mengumpulkan dokumen dan data - data yang diperlukan dalam permasalahan penelitian lalu ditelaah secara intens sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan dan pembuktian suatu kejadian (Komarian Aan dan Satori Djam'an. 2011, p.149). Dokumentasi dalam penelitian ini

berupa dokumen - dokumen yang diperlukan untuk mendukung pengolahan data. Dokumentasi tersebut berupa foto - foto, data siswa, dan buku sumber belajar siswa kelas VII-C pada proses pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang di implementasikan.

Teknik Analisis Data

. Pada penelitian ini, analisa yang digunakan yaitu analisa deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif diperoleh dari angket yang berbentuk deskriptif yang kemudian dikuantitatifkan agar mendapatkan hasil berupa angka (Suharsimi Arikunto. 2003, p.313). Setelah angket dikonversi kedalam data yang berupa nilai berdasarkan tabel yang dibuat, langkah selanjutnya adalah penentuan rata-rata skor dengan rumus:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

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

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Penelitian yang telah dilaksanakan di SMPN 30 Banjarmasin kelas VII-C ini bertujuan untuk mengevaluasi produk yang sudah dikembangkan apakah layak digunakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan materi kegiatan ekonomi. Multimedia pembelajaran tersebut dievaluasi pada saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berlangsung dan diharapkan dapat di implementasikan dengan layak di kelas VII-C SMPN 30.

Peneliti memilih sekolah tersebut sebagai tempat penelitian dikarenakan sekolahnya belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif khususnya berupa aplikasi. Metode yang sering digunakan oleh guru hanya berupa metode ceramah dan hanya menggunakan bahan ajar yang tersedia, salah satunya yaitu buku teks. Maka dari itu diperlukanlah sebuah metode belajar yang lebih variatif dan interaktif sebagai faktor pendorong belajar siswa dalam pembelajaran.

Pada saat proses implementasi multimedia pembelajaran dilaksanakan maka terjadi beberapa kendala salah satunya guru mata pelajaran IPS masih pasif dalam penggunaan media seperti *PC/Laptop*. Maka dari itu guru masih belajar dalam menggunakan multimedia pembelajaran yang sudah dikembangkan. Akan tetapi walaupun guru kesulitan dalam menggunakan multimedia pembelajaran siswa tetap memberikan respon positif terhadap ketertarikan dengan multimedia pembelajaran interaktif yang diimplementasikan.



Gambar 1. Halaman Pembuka Multimedia Interaktif

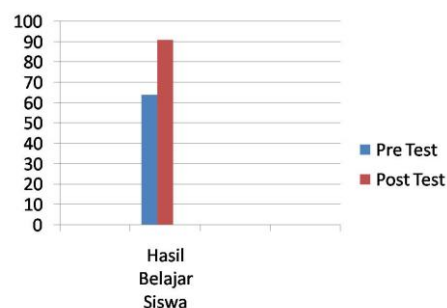


Gambar 2. Halaman Menu Multimedia Interaktif

Pembahasan dalam penelitian ini adalah membahas tentang hasil implementasi dan uji kelayakan penyajian pada multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPS submateri kegiatan ekonomi sebagai media pembelajaran siswa kelas VII yang telah dikembangkan oleh Regyna Putri Ramadhan. Penelitian ini menggunakan evaluasi formatif (*formative evaluation*) yang mana evaluasi formatif dimaksudkan untuk meninjau kemajuan program selama program berlangsung, untuk memberikan respon (*feedback*) bagi perbaikan dan penyempurnaan program, sehingga pelaksanaan dan hasil atau dampak yang ditimbulkan menjadi lebih baik.

Berdasarkan penjabaran tentang evaluasi tersebut, maka peneliti memberikan pembahasan dengan menjabarkan hasil analisis data yang sudah peneliti jelaskan sebelumnya. Berikut data keseluruhan hasil analisis data yang telah diolah dalam bentuk persentase.

Hasil data analisis kesesuaian isi materi dan kualitas materi yang divalidasi oleh ahli materi yaitu guru IPS kelas VII MTs Assanabil Banjarmasin memperoleh hasil 97,5% tergolong kategori sangat baik atau sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS submateri kegiatan ekonomi (Regyna Putri Ramadhan. 2019, p.65).



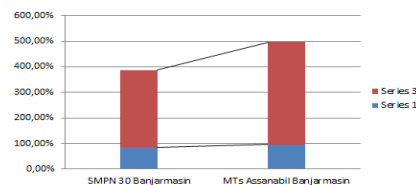
Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Regyna Putri Ramadhan

Hasil data ini sudah dihitung oleh peneliti sebelumnya. Sedangkan hasil analisis uji

coba lapangan kelayakan multimedia pembelajaran yang diberi penilaian langsung oleh siswa kelas VII-C memperoleh hasil 86,4 % tergolong kategori sangat baik atau sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS submateri kegiatan ekonomi karna dapat menarik perhatian siswa tersebut. Akan tetapi walaupun hasil persentasi dari siswa tergolong sangat baik peneliti juga mendapat saran dari beberapa siswa salah satunya dari siswa yang bernama Nor Hidayah menyatakan bahwa kontras warna yang ada pada media tersebut kurang menarik. Dapat dibandingkan dengan hasil dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh pengembang multimedia interaktif yang memperoleh hasil dengan jumlah rata-rata 96% dengan jumlah siswa 17 orang. Dapat disimpulkan bahwa kelayakan multimedia pembelajaran interaktif yang sudah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya lebih efektif untuk sekolah MTs Assanabil dari pada di SMPN 30 Banjarmasin kelas VII dengan jumlah siswa. Hasil analisis tersebut didukung dengan berbagai teori. Unsur-unsur tersebut yaitu : 1) Kesesuaian materi dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang terdapat dalam kurikulum. 2) keakuratan materi. 3) materi pendukung pembelajaran (Mansur Muslich, 2010, p.292).

Dari semua tahap yang dilakukan peneliti maka dapat dilihat siswa kelas VII-C cukup antusias menggunakan multimedia tersebut dalam proses belajar mengajar. Pada multimedia pembelajaran ini disertai dengan soal evaluasi pilihan ganda dan essai sehingga bisa membuat siswa melatih dirinya dengan untuk mengerjakan soal yang berhubungan dengan materi dan diakhir soal ada skor yang didapat oleh siswa untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam materi tersebut. Berikut diagram hasil evaluasi multimedia pembelajaran

interaktif pada mata pelajaran IPS untuk kelas VII SMP/MTs



Gambar 4. Diagram Perbandingan

Simpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi multimedia pembelajaran interaktif di SMPN 30 Banjarmasin kelas VII-C pada mata pelajaran IPS sub materi kegiatan ekonomi secara kualitas dilihat dari segi pengembangan program, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi hasil belajar siswa sebagai media belajar pada pembelajaran IPS yang mendapatkan respon yang positif dari siswa kelas VII-C.
2. Evaluasi kelayakan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi adalah sebagai berikut :
 - Review ahli materi yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan 10 aspek penilaian yang dibahas memperoleh hasil 97,5% dikategorikan “Sangat Baik”.
 - Uji coba lapangan dengan subjek 25 orang siswa mendapatkan hasil 86,4% dikategorikan “Sangat Baik” .

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif kelas di VII-C SMP Negeri 30 banjarmasin yang telah dievaluasi sudah layak dan tervalidasi oleh para ahli, namun apabila diimplementasikan disekolah lain harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a. Bagi guru
Bagi guru kelas VII-C SMP Negeri 30 Banjarmasin, agar bereksplorasi terhadap media pembelajaran. Dengan mempelajari media pembelajaran terlebih dahulu agar lebih mahir pada saat penerapan di dalam kelas.
 - b. Bagi siswa
Siswa juga harus mempunyai inisiatif sendiri dalam belajar jangan hanya berpacu pada metode yang diberikan oleh guru dan buku teks, tetapi juga harus mempunyai inisiatif dalam mempelajari media-media pembelajaran.
 - c. Bagi peneliti
Rekomendasi kepada peneliti selanjutnya dapat mengukur efektifitas penggunaan multimedia pembelajaran apabila diterapkan disekolah yang lain.
 - d. Bagi pengembang selanjutnya
Dari hasil simpulan yang saya tarik dari media yang anda kembangkan kelayakan dan keefektifan media sangat bagus disekolah yang saya teliti, saran saya anda bisa mengembangkan lebih jauh untuk meningkatkan kualitas keseluruhan media anda
- DAFTAR PUSTAKA**
- Elis Ratna Wulan. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Surakarta: Pustaka Setia.
- Komariah Aan. Satori Djam'am. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Mansur Muslich. 2010. *Text Book Writing: Dasar-Dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Regyna Putri Ramadhan. 2019. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Metode Konstruktivistik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di Mts Assanabil Banjarmasin*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Rusdi. 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok : Rajawali Pers.
- Sterno Pena. 2019. "Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial dan Cabang-cabangnya", <https://www.belajarsosial.com/2016/04/pengertian-ilmu-pengetahuan-sosial-dan.html>, diakses pada pukul 17.15 WITA
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zainal Arifin. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.

PEMANFAATAN MEDIA *KAHOOT* UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII DI SMPN 2

Hidayat Nur Salim¹, Zaudah Cyly Arrum Dalu², Agus Hadi Utama³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹dayatnursalim10@gmail.com, ²zaudah.dalu@ulm.ac.id, ³agus.utama@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pemanfaatan media *kahoot* yang sudah cukup familiar digunakan dalam proses belajar dan mengajar (PBM) di dalam kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media *kahoot* dengan model kooperatif tipe STAD, kemudian untuk mengetahui bagaimana kerjasama siswa sebelum dan sesudah saat menggunakan media *Kahoot* dengan model kooperatif tipe STAD, yang pada akhirnya adalah untuk dapat mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *kahoot* dengan model kooperatif tipe STAD. Penelitian ini mengambil sampel di kelas VIII pada mata pelajaran IPS SMPN 2 Kusan Hilir dengan menggunakan desain penelitian *mixed method* kuantitatif dan kualitatif. Instrumen dan analisis datanya meliputi lembar observasi pemanfaatan, lembar observasi kerjasama siswa, pedoman wawancara kerjasama siswa, dan tes hasil belajar siswa yang dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa pemanfaatan media *kahoot* pada PBM tiga kali pertemuan adalah 84,84% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian hasil kerjasama siswa yang didapatkan sebelum tindakan sebesar 40%, sedangkan setelah tindakan pada pertemuan I adalah 63%, pada pertemuan II meningkat menjadi 80%, dan pada pertemuan III terus meningkat menjadi 93% yang termasuk dalam kategori baik. Hasil belajar menunjukkan telah terjadinya peningkatan 62,96% pada pertemuan I, 77,78% di pertemuan II, dan 96,56% di pertemuan III. Dengan demikian disimpulkan bahwa pemanfaatan media *kahoot* dengan model kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 2 Kusan Hilir.

Kata Kunci: Pemanfaatan Media, Kompetensi Kerjasama, Hasil Belajar.

Abstract

In order to better understand how Kahoot media is utilized in the classroom for teaching and learning, there is an improvement in student learning outcomes following the use of the media Kahoot, the study first determined the use of Kahoot media with the STAD cooperative model. It then investigated how students cooperated before and after using Kahoot media with the STAD cooperative model. This study used a mixed-methods approach that included both quantitative and qualitative data to sample students in class VIII at SMPN 2 Kusan Hilir. Utilization observation sheets, student collaboration observation sheets, student collaboration interview guidelines, and student learning outcomes exams were among the tools and data analysis used. These were assessed both statistically and qualitatively. The study's findings show that 84.84% of participants used Kahoot media three times, which is a very good category. The outcomes of student collaboration were thus 40% before the action, 63% at the first meeting, 80% at the second meeting, and 93% at the third meeting, all of which were considered to be good results. According to the study's findings, attendance increased by 62.96% at the first meeting, 77.78% at the second, and 96.56% at the third. The use of Kahoot media in conjunction with a cooperative learning model of the STAD type can, in the opinion of the researchers, enhance student learning results in social studies for class VIII at SMPN 2 Kusan Hilir.

Keywords: Media Utilization, Collaboration, Learning Outcomes

Pendahuluan

Pada era digital yang semakin modern dunia pendidikan semakin berkembang, media Pembelajaran sebagai alat untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran merupakan medium dalam mengantarkan pesan atau materi ajar, media sangat dibutuhkan dalam belajar mengajar sebagai perantara pesan dari guru kepada siswa (Priatna Mahyuda P, Hamsi Mansur, 2020, p.2). Media biasa digunakan untuk mempermudah kegiatan pembelajaran di kelas juga bertujuan untuk memberikan nuansa pembelajaran yang baru dan lebih *modern*. Dari banyaknya media yang digunakan *Kahoot* menjadi salah satu penunjang pembelajaran di kelas, menurut peneliti *Kahoot* dirasa cocok sebagai media untuk pengganti diskusi yang biasa-biasa saja menjadi lebih *modern* menggunakan gawai. Dalam pemanfaatan media *Kahoot* yang digunakan dalam model kuis *online* dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional pada anak dalam kemampuan berkompetensi dan berkolaborasi dalam kelompok (Rofiyarti & Sari, 2017, pp.8-9).

Dari penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan media *Kahoot* dalam pembelajaran sangat berpengaruh pada siswa yang mana dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional pada siswa serta dapat mempengaruhi kemampuan dalam meningkatkan kompetensi kerjasama siswa, jika kita lihat dari kutipan di atas siswa lebih menanggapi suatu bentuk pembelajaran yang lebih baru serta *modern*, diharapkan setelah mengikuti pembelajaran ini, kerjasama siswa dapat meningkat di kelas.

kerjasama di dalam kelas dapat dibina, dididik serta ditingkatkan melalui banyak cara. dari banyak cara tersebut kegiatan pembelajaran merupakan salah satu contoh yang dapat diterapkan pada satu atau banyak siswa yang saling berhubungan, serta memadukan pikiran, tenaga, dan pendapat dalam satu waktu untuk mencapai target dalam belajar mengajar.. (Sutarini et al., 2014, p.11).

Keterampilan kerjasama adalah hal yang krusial dan perlu dilakukan dalam pembelajaran, dengan pelaksanaan kerjasama mampu mempercepat pencapaian belajar,

dikarenakan dikarenakan belajar bersama-sama akan jauh lebih bagus dibandingkan hanya satu siswa yang belajar (Hamid, 2011, p.66).

Dari dua pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran bersama-sama akan lebih mudah mengatasi masalah dalam belajar, menggabungkan tenaga, ide, atau pendapat. Dengan adanya kerjasama siswa yang tidak tau akan menjadi tahu, maka dari itu pembelajaran kerjasama seperti yang diharapkan bisa diterima dengan mudah oleh siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Dari hasil Observasi yang dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2022 pada siswa kelas VIIID di SMPN 2 Kusan Hilir Kabupaten Tanah Bumbu, berdasarkan hasil yang didapat pada saat observasi lapangan peneliti menemukan, bahwa guru masih dominan menggunakan metode ceramah, dan penjelasan dipapan tulis, serta penggunaan fasilitas yang kurang digunakan secara maksimal oleh pengajar dalam proses belajar mengajar, kemudian dilakukan wawancara dengan Ibu Nor Hasanah selaku guru IPS bahwa hasil belajar siswa masih ada beberapa yang tidak memenuhi standar Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM), untuk hasil belajar yang diterapkan pada pembelajaran IPS kelas VIII, ketuntasan belajar menurut kurikulum 2013 apabila siswa mencapai nilai $\geq 7,0$. Hal ini terbukti dengan hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) yang dilaksanakan pada 10 Maret 2022 banyak dari siswa yang tidak tuntas sesuai dengan KKM.

Kemudian pada tanggal 22 Maret 2022 dilakukan pengamatan serta wawancara kepada siswa kelas VIIID di SMPN 2 Kusan Hilir untuk mengetahui kerjasama mereka pada saat diskusi. Pada saat pengamatan kerjasama siswa di dalam kelas didapatkan sebagian siswa masih bekerja secara individu, pembagian tugas tidak merata, dan tidak menghargai pendapat teman serta masih berbicara hal lain kepada temanya, padahal guru sudah membentuk kelompok, sedangkan untuk hasil wawancara kepada siswa bahwa mereka menganggap mata pelajaran IPS kurang mengasyikan.

Maka dari itu masalah ini harus diselesaikan, menurut peneliti untuk mengatasi permasalahan hasil belajar dan kerjasama siswa yang masih rendah penting adanya penggunaan media yang dikombinasikan dengan model pembelajaran yaitu *Cooperative Learning tipe Student Team Achivement Division* (STAD) atau Kooperatif tipe STAD. Dari latar belakang tersebut perlu adanya penerapan yang mengandalkan model pembelajaran seperti yang disebutkan diatas yaitu dengan tujuan meningkatkan hasil belajar dan kerjasama.

Metode Penelitian

Metode penelitian pemanfaatan ini menggunakan *mixed method* (kuantitatif dan kualitatif). Peneliti disini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar dan kerjasama siswa kelas VIIID di SMPN 2 Kusan Hilir. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil dari peneliti melakukan tes hasil belajar dan juga kerjasama kepada siswa. Sedangkan data kualitatif diperoleh berdasarkan hasil dari peneliti melakukan wawancara berkenaan dengan kerjasama.

Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *embedded design*. *Embedded design* merupakan desain penelitian campuran yang melibatkan data-data sekunder atau pendukung, metode sekunder dengan prioritas lebih rendah (kuantitatif atau kualitatif) terintegrasi atau disarangkan ke dalam metode yang paling dominan (kuantitatif dan kualitatif) (Creswell, 2017, p.269).

Teknik Analisis Data

Data Observasi Pemanfaatan Media Kahoot

data hasil observasi pemanfaatan melalui media kahoot diperoleh dari *observer* menggunakan lembar observasi. Pada lembar pengamatan saat *observer* membubuhkan *checklist* (✓) pada lembar observasi dengan jawaban "ya" akan diberikan skor 1 (satu), jika *observer* membubuhkan *checklist* pada jawaban "tidak" akan diberikan skor 0 (nol). Kemudian

data perolehan observasi pemanfaatan media *Kahoot* oleh *observer* dihitung dengan rumus interval kelas sebagai berikut (Kurniasih et al., 2020, p.4)

Tabel 1. Kategori data hasil observasi pemanfaatan media *Kahoot*

Persentase	Kategori
81%– 100%	Sangat Baik
61%– 80%	Baik
41%– 60%	Cukup Baik
21%–40%	Kurang Baik
0%–20%	Tidak Baik

Data Observasi Kerjasama Siswa

Data hasil observasi kerjasama siswa didapatkan dari *observer* melalui lembar observasi kerjasama siswa. Pada lembar pengamatan jika *observer* membubuhkan *checklist* (✓) pada pilihan jawaban "ya" akan diberi skor 1, jika *observer* membubuhkan *checklist* (✓) pada jawaban "tidak" akan diberi skor 0. Kemudian data hasil pengamatan kerjasama siswa dideskripsikan dengan rumus interval sebagai berikut (Kurniasih et al., 2020, p.4).

Tabel 2. Kategori data hasil observasi kerjasama media *Kahoot*

Persentase	Kategori
81%– 100%	Sangat Baik
61%– 80%	Baik
41%– 60%	Cukup Baik
21%–40%	Kurang Baik
0%–20%	Tidak Baik

Data Wawancara Kerjasama Siswa

Hasil wawancara ini diperoleh dari 10 siswa yang dilihat dari segi aspek kerjasamanya. Hasil wawancara kepada siswa akan dianalisis menggunakan kualitatif dengan teknik menarik kesimpulan dari hasil wawancara kepada siswa yang telah dipilih. Dalam teknik menarik kesimpulan disini peneliti menggunakan analisis Miles dan Huberman (2014) yaitu Reduksi Data, Penyajian data, dan Verifikasi atau Kesimpulan. Dibawah ini merupakan penjelasan lebih lengkapnya terkait dari analisis Miles dan Huberman (2014, pp.12-14).

a. Reduksi Data

Data yang didapat dari wawancara kepada siswa nantinya akan direduksi yaitu dengan tahapan memilah, merangkum, serta memfokuskan hasil wawancara siswa dengan apa yang menjadi tujuan peneliti. Dari data yang diperoleh peneliti mereduksi atas aspek kerjasama siswa yang mencakup, membangun komunikasi, memberikan solusi, mendengarkan pendapat, pembagian kelompok dan menyelesaikan tugas.

b. Penyajian data

Setelah mereduksi data kemudian peneliti akan menyajikan data dalam bentuk tabel dan dipaparkan secara deskriptif. Penyajian data dilakukan dari segi aspek kerjasamanya yang mencakup membangun komunikasi, mendengarkan pendapat, pembagian tugas, memberikan solusi, dan menyelesaikan tugas.

c. Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan

Setelah data disajikan kemudian peneliti akan memverifikasi dan menarik kesimpulan atas data yang didapatkan. Penarikan kesimpulan data wawancara dari siswa mencakup beberapa aspek kerjasama yaitu, membangun komunikasi, mendengarkan pendapat, memberikan solusi, pembagian tugas, dan menyelesaikan tugas.

Data Hasil Tes Tertulis Siswa

Saat menganalisis tes hasil belajar siswa, disini peneliti memberikan skor pada setiap soal yang telah dibuat. Untuk siswa yang telah diberikan skor, skor akan disesuaikan dengan sistem penskoran yang telah disetujui sebelumnya. Jika siswa telah mendapatkan skor, skor tersebut akan dijumlahkan dan kemudian akan menjadi nilai akhir bagi siswa. Selanjutnya,

Untuk Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan di SMPN 2 Kusan Hilir yaitu 70 dengan rentang skor 10-100 maka skor ≥ 70 tergolong ke dalam "tuntas KKM" sedangkan skor <70 tergolong ke dalam "tidak tuntas KKM". Untuk Kategori Tes Tertulis dapat diamati berikut:

Tabel 3. Kategori Tes Tertulis Siswa

Persentase	Keterangan
90% - 100%	Sangat Tinggi
80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Sedang
55% - 64%	Rendah
0% - 54%	Sangat Rendah

Sumber: Data diperoleh dari guru mata pelajaran

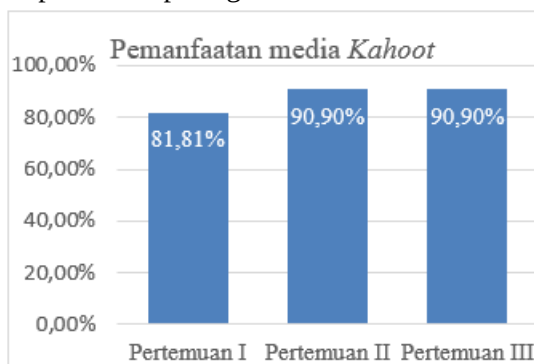
Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian pemanfaatan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan kerjasama siswa menggunakan media *Kahoot*. Media *Kahoot* dimanfaatkan saat pembelajaran berlangsung dan harapanya kerjasama dan hasil belajar dapat meningkat pada siswa di kelas VIIID SMPN 2 Kusan Hilir. Peneliti memilih sekolah tersebut untuk dijadikan tempat penelitian, dikarenakan kerjasama dan hasil belajar siswa yang masih rendah, maka dari itu pentingnya penggunaan media yang tepat serta dikombinasikan dengan model pembelajaran. Pada penerapannya di kelas guru masih

menggunakan metode ceramah sebagai penyampai pembelajaran di kelas dan media buku sebagai bahan ajarnya, media kahoot juga pernah digunakan guru akan tetapi hanya digunakan sebagai evaluasi saja. Maka dari itu dengan pemanfaatan media *Kahoot* yang dikombinasikan dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Student Team Achivement Division* (STAD), pada model pembelajaran ini kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Kahoot* akan mendapatkan hadiah (*reward*), dengan ini diharapkan siswa dapat antusias mengikuti pembelajaran di kelas dan membuat kerjasama dan hasil belajar siswa meningkat (Utama, A. H. 2021).

a. Hasil Pemanfaatan Media *Kahoot*

Pada pertemuan I persentase hasil observasi pemanfaatan oleh observer sebesar 81,81% yaitu dengan kategori sangat baik, pada pertemuan II hasil observasi sebesar 90,90% dengan kategori sangat baik, pada pertemuan III persentase hasil observasi sebesar 90,90% dengan kategori sangat baik. Rekapitulasi pemanfaatan media *Kahoot* pada pertemuan I hingga pertemuan III dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 1. Grafik rekapitulasi pemanfaatan media *Kahoot* pertemuan I hingga pertemuan III

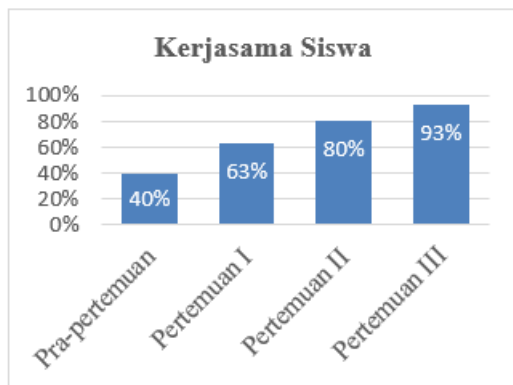
Dari penjelasan di atas, didapat bahwa rata-rata persentase pemanfaatan media *Kahoot* pertemuan I sampai pertemuan III adalah 87,87. Dari persentase tersebut menyatakan pemanfaatan media *Kahoot* tergolong ke dalam kategori sangat baik.

b. Hasil Kerjasama Siswa

Data hasil kerjasama siswa terdapat 2 data yang diambil saat di lapangan antara lain data observasi pada data observasi ialah saat pembelajaran berjalan di dalam kelas dan hasil tanya jawab atau wawancara kepada siswa untuk data hasil wawancara berguna sebagai data pendukung.

1. Hasil observasi kerjasama oleh Observer

Berdasarkan hasil peninjauan yang dilaksanakan oleh observer atas kemampuan kerjasama siswa dari pra-pertemuan, hingga pertemuan III menunjukkan adanya peningkatan. Pada pra-pertemuan kemampuan kerjasama siswa mendapatkan rerata dengan persentase klasikal dengan 40% dengan kategori kurang. Pada pertemuan I kemampuan kerjasama siswa memperoleh rerata persentase klasikal dengan 63% dengan kategori cukup baik. Pada pertemuan II kemampuan kerjasama siswa mencapai rerata persentase klasikal dengan 80% per kategori baik. Pada pertemuan III kemampuan kerjasama siswa mencapai rerata persentase klasikal dengan 93% dengan kategori sangat baik. Rekapitulasi kemampuan kerjasama siswa dengan pemanfaatan media *Kahoot* dengan model Kooperatif tipe STAD dari pra-pertemuan hingga pertemuan III dapat diamati pada grafik di dibawah:



Gambar 2. Grafik rekapitulasi kemampuan kerjasama media *Kahoot* pertemuan I, pertemuan II, dan pertemuan III

2. Hasil wawancara kerjasama oleh peneliti

Dari wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti kepada siswa mengenai kerjasama mereka, dapat disimpulkan beberapa hal yaitu siswa merasa sangat terbantu jika bekerja dalam kelompok, dikarekan bisa bertukar pikiran kalau salah satu anggota kelompok ada yang salah maka anggota kelompok lain bisa menanggapinya. Kemudian siswa mengatakan bahwa menggunakan media *Kahoot* mereka dapat mengerjakannya secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya, dan bagi mereka merupakan hal yang baru berkelompok menggunakan media *Kahoot*.

Menurut siswa bekerja dalam kelompok sangat membantu dalam memahami dan menguasai materi pelajaran dikarenakan bisa bertukar pikiran satu sama lain. Hal lain juga membuka peluang siswa untuk mendapatkan wawasan baru saat berdiskusi dengan teman antar anggota kelompoknya. Sebagai tambahan, siswa juga mengatakan mereka dapat dengan berani bertanya kepada guru maupun menyampaikan pendapat antar anggota kelompok saat mendapatkan soal yang sulit.

c. Hasil belajar siswa

SMP Negeri 2 Kusan Hilir menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS sebesar ≥ 70 . Cara melihat peningkatan hasil belajar ini menggunakan soal tes, bentuk dari soal ini berupa pilihan ganda yang bertotalkan 10 soal, yang dimanfaatkan pada pretest serta posttest dari pertemuan I hingga pertemuan III yang disesuaikan materi pembelajaran setiap pertemuannya.

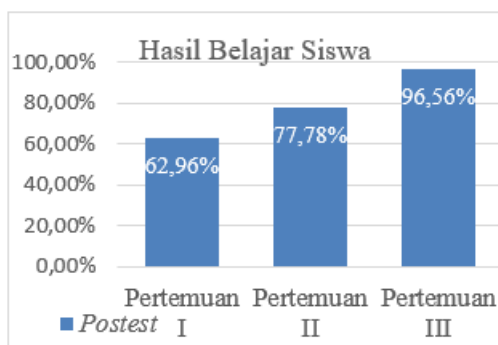
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan pemanfaatan media *Kahoot* dengan model kooperatif tipe STAD, mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada perbandingan nilai hasil belajar pada setiap pertemuannya sebagai berikut.

Tabel 4. Perbandingan Persentase ketuntasan Hasil Belajar pertemuan I dan pertemuan II, dan pertemuan III

Kriteria Ketuntasan	Pertemuan		
	I	II	III
Pretest ≥ 70	11,11%	22,22%	41,38%
Posttest ≥ 70	62,96%	77,78%	96,56%

Keberhasilan penelitian ini dilihat dari nilai *posttest* yang mana nilai *posttest* merupakan hasil setelah diberikannya perlakuan. Berdasarkan hasil *posttest* pada pertemuan I 62,96%, pertemuan II 77,78%, dan pertemuan III 96,56% terjadi peningkatan secara terus menerus. Berdasarkan persentase banyaknya siswa yang tuntas KKM, didapatkan pada pertemuan II dan pertemuan III. Siswa yang tuntas KKM pada pertemuan II yaitu sebanyak 21 dari 27 yang mengikuti tes sedangkan untuk pertemuan III siswa yang memenuhi KKM yaitu sebanyak 28 dari 29 yang mengikuti tes.

Rekapitulasi hasil belajar siswa dengan pemanfaatan media *Kahoot* dapat diamati di bawah ini:



Gambar 3. Grafik rekapitulasi hasil belajar siswa dengan media *Kahoot* pertemuan I, hingga pertemuan III

perihal ini juga berdasarkan atas pendapat yang digagas Mulyasa (2009, p. 218) mengutarakan bahwa hasil belajar dapat dinyatakan berhasil jika terdapat perubahan positif dari diri siswa sebagian atau seluruhnya sekitar (75%). Dari hal tersebut, persentase yang diperoleh oleh siswa menandakan adanya perubahan positif dari diri siswa.

Simpulan dan Saran

Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) pemanfaatan media *Kahoot* dengan model kooperatif tipe STAD pada siswa kelas VIII di SMPN 2 Kusan Hilir kabupaten Tanah Bumbu, berjalan dengan, dari rata-rata keseluruhan pertemuan mendapatkan kategori sangat baik. (2) kerjasama siswa pada saat pembelajaran model kooperatif tipe STAD dengan media *Kahoot* pada siswa di SMPN 2 Kusan Hilir Kabupaten Tanah Bumbu, sebelum pertemuan menunjukkan kategori cukup baik dan untuk rata-rata pertemuan I hingga III menunjukkan kategori baik. (3) Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pada saat pembelajaran dengan memanfaatkan media *Kahoot* model kooperatif tipe STAD mengalami peningkatan secara terus menerus pada sebelum dan sesudah memanfaatkan media *Kahoot*, dan terbukti memberikan kinerja yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran peneliti atas penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut: (1) Bagi guru, dapat memanfaatkan media *Kahoot* sebagai media pembelajaran khususnya untuk pembelajaran berkelompok, dan siswa dapat bertukar pendapat atas soal-soal yang diberikan, serta penggunaan media *Kahoot* dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan. (2) Bagi sekolah, diharapkan dapat menyediakan fasilitas untuk masing-masing kelas, agar dalam pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana. (3) Bagi peneliti selanjutnya, hasil studi ini bisa dimanfaatkan sebagai daftar rujukan, kemudian harapannya bagi peneliti selanjutnya dapat menemukan/menciptakan media atau modelnya yang bisa memberikan semangat bagi siswa untuk belajar agar mereka tidak jenuh saat melaksanakan pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, John W. (2017). *Research Design is Qualitative, Quantitative, and Mixed. Third Edition*, Terjemah, Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamid, M. (2011). *Metode Edutainment*. Jogjakarta: Diva Press.
- Kurniasih, D., Istihapsari, V., & Afriady, D. A. (2020). Penerapan Model Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri 2 Glagah Tahun. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan*, 1353–1360.
- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.
- Mulyasa, E. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Priatna Mahyuda P, Hamsi Mansur, R. A. (2020). Development Media, Video Learning Social Studies, Learning Outcomes. *Journal of Instructional Technology*, 1(2), 109–116.
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform “KAHOOT!” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Pedagogi*, 3(3b Desember 2017), 164–172.
- Sutarini, Y. C. N., Priyoyuwono, P., & Armstrong, T. (2014). The nurturance of the values of responsibility and cooperation integrated into the educational science course. *Journal of Character Education*, 4, 213–224.
- Utama, A. H. (2021). Model Desain Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3).

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATA KULIAH MEDIA
FOTOGRAFI MATERI JENIS-JENIS LENS KAMERA

Hana Yulina¹, Ahmad Sofyan², Mastur³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹hanayulina99@gmail.com, ²ahmad.sofyan@ulm.ac.id, ³mastur@ulm.ac.id

Abstract

The factors that influence the learning process are minimal facilities for learning photography. Starting from the need in the field that a name is needed with regard to intruductional media in the form of videos because the video application of knowledge theory to help understand a learning materia and explaining something that is abstract. The purposes of this study are, to develop and knowing the feasibility a video learning photography media courses material types of camera lenses. The small-scale testing was done by textual and language experts that gained 82% in decent categories, materials gained 94% in highly deserved categories, media experts and learning obtained 89.51% in viable categories, and students were targeted for products. Tests done on the student show that reponden's overall score amounted to 227 or 1007 with a worthiness percentage of 89.51% fall in the appropriate category. From the test results it may conclude that the video study material sorts of camera lenses is worthy of being used media for the student Education Technology study program FKIP ULM Banjarmasin.

Keywords: Development, Learning Videos, Media Photography, Lense Types

Abstrak

Faktor yang mempengaruhi proses dalam pembelajaran adalah fasilitas untuk pembelajaran fotografi minim. Bermula dari kebutuhan dilapangan bahwa perlu yang namanya berkenan dengan media pembelajaran dalam bentuk video karena video lebih menjelaskan sesuatu yang bersifat abstrak. Tujuan penelitian ini yaitu, mengembangkan dan mengetahui kelayakan video pembelajaran mata kuliah media fotografi materi jenis-jenis lensa kamera. Uji coba skala kecil dilakukan oleh ahli naskah dan bahasa diperoleh 82% dengan kategori layak, ahli materi diperoleh 94% dengan kategori sangat layak, ahli media dan pembelajaran diperoleh 89.51% dengan kategori layak, serta mahasiswa sebagai sasaran produk. Uji coba yang dilakukan kepada mahasiswa menunjukkan bahwa skor keseluruhan reponden berjumlah 227 atau 1007 dengan persentase kelayakan 89.51% termasuk dalam kategori layak. Dari hasil uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran materi jenis-jenis lensa kamera layak digunakan sebagai media bagi mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM Banjarmasin.

Kata kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Media Fotografi, Jenis-Jenis Lensa Kamera

Pendahuluan

Dunia pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan. Dimulai dengan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered learning*), berkembang menjadi pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*). Kondisi ini mengharuskan guru untuk memiliki referensi belajar yang banyak. Namun hal ini terkendala dengan masih sedikit sekali guru yang menggunakan media pembelajaran berbentuk audio, video dan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi lainnya (Sulasmianti, 2018, p.144).

Situasi ini tentunya membuat peranan guru sebagai pengajar dan pemberi ilmu perlu direvitalisasi kembali. Kemajuan akses informasi membuat peran guru seperti kehilangan pekerjaannya, apalagi kini berbagai program pembelajaran interaktif mulai banyak dirancang dengan menggunakan metode pedagogis dan teori pembelajaran yang sudah teruji efektivitasnya melalui eksperimen penelitian di lapangan. Kegiatan pembelajaran juga mulai beragam. Pembelajaran yang dulu banyak dilaksanakan di dalam kelas, kini lebih menjadi fleksibel. (Mansur,dkk, 2020, p.2).

Di bidang pendidikan, peran guru untuk mendidik menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan zaman,, guru dituntut menjadi pendidik yang bisa menjembatani kepentingan-kepentingan itu. Tentu saja melalui usaha-usaha nyata yang bisa diterapkan dalam mendidik peserta didiknya (Darmawan, 2015, p.8). Salah satu usahanya yaitu membuat media pembelajaran. Tujuan dibuatnya media pembelajaran yaitu supaya pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien.

Pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dicapai dengan pemanfaatan media belajar. Media belajar memegang posisi yang penting dalam kegiatan pembelajaran karena menjadi media informasi penyaluran ilmu dosen ke mahasiswa. Banyak nilai tambah yang didapat mahasiswa ketika menggunakan media pembelajaran, diantaranya: memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk tertulis atau lisan), mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi

yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan dan memungkinkan anak didik belajar mandiri menurut kemampuannya dan minatnya. Media merupakan alternatif dalam proses pembelajaran karena mahasiswa tidak hanya akan mendapat materi dari satu sumber, tetapi dari berbagai sumber yang dipilih melalui tahapan analisis kebutuhan mahasiswa. Kedudukan media tentunya sangat penting sebab, media berfungsi sebagai perantara maka, akan mampu menutupi kekurangan penyampaian pengajar dalam proses pembelajaran (Kwartolo, 2009 dalam Mansur, 2020, p.28).

Media pembelajaran yang kekinian yang menarik dan mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi akan memiliki dampak yang baik pada minat belajar peserta didik dan peserta didik akan lebih mudah memahaminya dan mengimplementasikan pengetahuan yang diperolehnya dalam proses pembelajaran (Sulasmianti, 2018, p.145). keberhasilan penggunaan media pembelajaran dikelas sangat dipengaruhi oleh gaya guru dalam menyajikan materi pelajaran melalui pemanfaatan media, sifat media, modifikasi media dan kebermafaatan medianya (M.Suyono dalam Rahmat, 2018, p.134).

Ketersediaan sarana belajar merupakan salah satu aspek yang amat penting dalam menunjang kesuksesan pebelajar dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Pebelajar yang sedang menjalani kegiatan belajar seharusnya dilengkapi dengan sarana yang cukup memadai agar mereka mampu memanfaatkannya untuk kegiatan belajar dengan hasil belajar yang tinggi. Sebagai fasilitator seorang guru yang profesional dituntut untuk mampu memilih ketepatan media pembelajaran dalam pembelajaran, karena pada setiap media pembelajaran mempunyai keistimewaan dan spesifikasi kegunaan yang berbeda agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal, yaitu: efektif, efisien, dan bermakna. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan pemilihan media pembelajaran yang kurang memiliki nilai tambah dalam proses pembelajaran dengan kata lain media pembelajaran hanya digunakan sebatas alat pelengkap saja menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan optimal, seperti media pembelajaran tidak digunakan untuk

menunjang proses pembelajaran dan tidak terjadinya efisiensi waktu dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi tidak bermakna (Salim, A., & Utama, A.H, 2020, p. 71-72)

Sarana belajar yang dimaksudkan di sini adalah materi dan perlengkapan serta peralatan yang dapat digunakan oleh pebelajar dalam kegiatan belajar di kelas/sekolah, di labor/workshop dan di rumah (Alizamar, 2016, p.174).

Salah satu aspek yang ikut mempengaruhi proses pembelajaran adalah fasilitas untuk pembelajaran fotografi minim, sumber belajar yang ada di Pusat Studi Belajar Teknologi Pendidikan sangat sedikit yang berkenaan dengan fotografi seperti buku-buku tentang fotografi, kemampuan mahasiswa untuk keterampilan harus ada sehingga perlu sumber belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan, terdapat permasalahan yaitu kurangnya pengetahuan dasar peserta didik tentang fotografi, studio atau ruang kelas yang dipakai kurang memadai untuk menampung peserta didik yang banyak sehingga tidak semua bisa memahami dan mendengarkan dengan jelas materi yang diberikan, jam pelajaran yang kurang saat praktek sehingga tidak semua peserta didik bisa mengimplementasikan apa yang sudah dipelajari, terlalu banyak materi yang diberikan dan pengaturan tentang kamera yang harus diingat jadi agak sulit memahami pelajaran, serta fasilitas yang kurang memadai dan penggunaan bahan ajar atau media hanya bentuk buku saja sehingga diperlukan tambahan media untuk peserta didik salah satunya berupa video pembelajaran. karena semakin beragam media yang digunakan maka akan semakin besar kemungkinan informasi tersebut diterima dan semakin banyak pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik.

Berkaitan dengan uraian di atas, maka diperlukan sebuah media yang bisa menyampaikan informasi dan didapat dengan mudah dan cepat. Semua informasi dapat diperoleh kapan saja dan dimana saja. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian tentang "Pengembangan Video Pembelajaran Mata Kuliah Media Fotografi Materi Jenis-

Jenis Lensa Kamera Pada Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM".

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul sebagai berikut: 1) Sumber belajar yang ada di Pusat Sumber Belajar Teknologi Pendidikan FKIP ULM sangat sedikit yang berkenaan dengan fotografi. 2) Fasilitas fotografi yang masih minim untuk mahasiswa yang banyak. 3) Keterbatasan waktu saat praktik sehingga peserta didik harus belajar mandiri. 4) Ruang kelas yang dipakai kurang memadai untuk menampung peserta didik yang banyak.

Tujuan yang hendak dicapai ialah: mengembangkan dan mengetahui kelayakan video pembelajaran mata kuliah media fotografi materi jenis-jenis lensa kamera pada program studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Borg and Gall (1998) menggunakan nama *Research & Development/R&D* yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan.

Model pengembangan *Borg and Gall* dengan modifikasi menjadi 7 tahap yaitu, penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, perbaikan produk, uji coba lapangan, dan perbaikan produk operasional. Prosedur pengembangan merupakan penjelasan dan penjabaran dari model pengembangan yang digunakan. Sesuai dengan model pengembangan yang telah disebutkan di atas, maka langkah-langkah yang dilakukan yaitu sebagai berikut: 1) penelitian dan pengumpulan data awal yaitu, penentuan objek video pembelajaran, penetapan mata kuliah, dan segala yang berhubungan dengan permasalahan yang dikaji, 2) Perencanaan, pembuatan materi ajar, yaitu perumusan tujuan dan pengumpulan bahan ajar, 3) pembuatan produk awal, yaitu mengembangkan awal produk yang akan dihasilkan. Dalam hal ini persiapan pendukung seperti instrumen penilaian dari ahli materi, ahli media, dan untuk pengguna, 4) Uji coba awal, melakukan evaluasi ahli

materi dan ahli media, 5) perbaikan produk awal, melakukan perbaikan terhadap produk berdasarkan tanggapan ahli materi dan ahli media, 6) uji coba lapangan ialah uji coba yang melibatkan mahasiswa setelah perbaikan produk sesuai dengan saran para ahli, 7) perbaikan produk operasional adalah melakukan analisis data dari hasil uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan media dan dilakukan perbaikan apabila ada. Hasil perbaikan tersebut menghasilkan video pembelajaran mata kuliah media fotografi materi jenis-jenis lensa kamera pada Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM.

Tempat Penelitian

Penelitian ini diadakan di Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM yang beralamat di Jl. Brigjen H. Hasan Basri, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70123.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa data kuisisioner dan wawancara.

Teknik Analisis Data

Data-data yang diterima melalui instrument kuesioner digunakan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan. Adapun analisis data berupa kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan dan masukan dari validator sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kuesioner. Analisis data yang diperoleh dihitung dengan menggunakan presentase:

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

Keterangan:

P = persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban penilai

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

100 = Bilangan konstanta

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

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

No	Persentase %	Kategori
1	90-100	Sangat Layak
2	80-89	Layak
3	70-79	Cukup Layak
4	60-69	Kurang Layak
5	<60	Sangat Tidak Layak

Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan menghasilkan produk berupa video pembelajaran mata kuliah media fotografi materi jenis-jenis lensa kamera pada program studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM. Media ini dikembangkan menggunakan model pengembangan Borg & Gall dengan modifikasi menjadi 7 tahapan: (1) Penelitian dan pengumpulan data awal. (2) Perencanaan. (3) Pengembangan produk awal. (4) Uji coba awal. (5) Perbaikan produk awal. (6) Uji coba lapangan. (7) Perbaikan produk operasional.

Video pembelajaran yang selesai dikembangkan sebagai produk awal seterusnya diluncurkan uji kelayakan oleh validator ahli media dan ahli materi.

Hasil Uji Validasi Ahli Materi dan Media

Penilaian hasil data validasi ahli materi ditelaah dengan skala *likert* maka skor yang diperoleh adalah 94% dengan persentase kelayakan 100%, dari hasil skor tersebut termasuk kategori sangat layak.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No Aspek	Jumlah Skor	Kelayakan
1 Pendidikan	28	Sangat Layak
2 Ketetapan Materi	28	
3 Kognitif	38	
Jumlah Total Skor	94	
Persentase	94%	

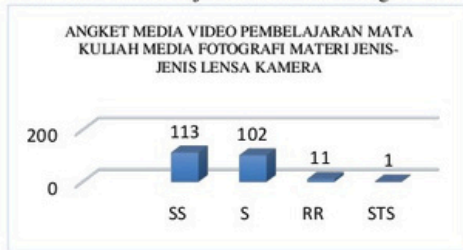
Data dari hasil penilaian ahli ditelaah dengan menggunakan skala *likert*, skor yang diperoleh yaitu 89.51% persentase kelayakan 100%, dari hasil tersebut termasuk dalam kategori layak.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No Aspek	Jumlah Skor	Kelayakan
1 Efisiensi	19	Layak
2 Tampilan Program	38	
3 Kualitas Teknis, Keefektifan Program	25	
Jumlah Total Skor	82	
Persentase	82%	

Hasil dari data tanggapan video pembelajaran oleh mahasiswa pada uji coba skala kecil maka diperoleh skor keseluruhan yaitu 227 atau 1007 dengan persentase 89.51%, maka nilai tersebut termasuk dalam kategori layak.

Gambar 1. Hasil Uji Coba Melalui Google Form



Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Media video pembelajaran dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan prosedur menurut *Borg and Gall* yang telah disederhanakan dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pengembangan yang telah dimodifikasi meliputi 7 tahapan. dan video pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak. Uji coba yang dilaksanakan kepada mahasiswa menunjukkan bahwa skor keseluruhan reponden berjumlah 227 atau 1007 dengan persentase kelayakan 89.51% termasuk dalam kategori layak. Sehingga dari hasil skor tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran mata kuliah media fotografi materi jenis-jenis lensa kamera layak diimplementasikan bagi mahasiswa dalam proses perkuliahan di program studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat disampaikan peneliti sebagai berikut: 1) Bagi peneliti agar lebih mendalami bagaimana cara merancang dan mengembangkan video pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan karakteristik peserta didik. 2) Sesuai hasil penelitian pengembangan, bahwa video pembelajaran mata kuliah media fotografi ini layak digunakan maka dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa dan bagi dosen yang bersangkutan dapat memanfaatkan video pembelajaran semaksimal mungkin sehingga pembelajaran lebih menarik dan variatif agar mahasiswa

lebih memahami pembelajaran 3) Media ini dikembangkan dalam skala yang dibatasi. Untuk skala yang lebih umum dari penelitian ini sangat memungkinkan untuk dilanjutkan sampai tahap implementasi dan evaluasi. 4) Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian serupa dan terbuka kesempatan untuk mengkaji lebih jauh mengenai video pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alizamar. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran; Implementasi dalam Bimbingan Kelompok Belajar di Perguruan Tinggi. Yogyakarta: Media Akademi.
- Darmawan, A. (2018). Membuat Media Video Pembelajaran. Jakarta: Tim TKPK.
- Hamsi Mansur, M. A. (2020). Evaluasi Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran K-13 berbasis TPACK Model Coutenance Evaluation. *International Journal of Inovation, Creativity and Change*, 1(1).
- Mansur, H. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4 (1), 37-48.
- Rahmat, A. S. (2018). *Games Book* Sebagai Media Pembelajaran Aktif Kolaboratif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknodik*, 22, 134.
- Salim, A., & Utama, A.H. (2020). Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin. *Jurnal Penelitian Tindakan dan Pendidikan*, 6(2).
- Sulasmianti, N. (2018). Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 144-147.

Evaluasi Video Pembelajaran Senam Ritmik pada Mata Pelajaran Penjasorkes di SDN Sekumpul Martapura

Rifki Rezha Pahlevi, Fatimah, Agus Hadi utama
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat
rifkiymc@gmail.com, fatimah@ulm.ac.id, agus.hadi.utama@gmail.com

Abstract

The need for good quality media causes many parties to develop learning video products that are in accordance with their needs and goals. In education, it is necessary to conduct an evaluation because of technological developments. This study aims to determine the quality of content feasibility and the feasibility of presenting rhythmic gymnastics learning videos. This study uses a summative evaluation model developed by Michael Scriven, which is divided into 7 stages, namely: 1) problem analysis, 2) determining the evaluation objectives, 3) making a blue-print of research instruments, 4) instrument validation to experts, 5) instrument revision, 6) field trials, 7) make reports on research results. Data collection in this study used interviews, questionnaires, and documentation studies. While the data analysis technique in this study uses a Likert scale calculation. The results of the evaluation of the rhythmic gymnastics learning video on the feasibility aspect of the material content resulted in the "good" category. Meanwhile, in the aspect of presentation feasibility, it produces a "good" category. From the results of this evaluation, improvements are needed to be implemented in other schools. From the results of this study there are several recommendations for improvement for the feasibility of presentation. So the results of this study recommend for further researchers as a reference for improving rhythmic gymnastics learning video products so that they can be implemented in other schools.

Keywords: *Evaluation of Learning Videos, Learning Videos of Rhythmic Gymnastics, Physical Education*

Abstrak

Kebutuhan akan kualitas media yang baik menyebabkan banyak pihak untuk mengembangkan produk video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan sasaran. Dalam pendidikan tentu perlu dilakukannya evaluasi karena perkembangan teknologi. Penelitian bertujuan untuk mengetahui kualitas kelayakan isi dan kelayakan penyajian video pembelajaran senam ritmik. Penelitian ini menggunakan model evaluasi sumatif yang dikembangkan Michael Scriven, yang dibagi menjadi 7 tahap yaitu: 1) analisis masalah, 2) menentukan tujuan evaluasi, 3) membuat blue-print instrument penelitian, 4) validasi instrument kepada ahli, 5) revisi instrument, 6) uji coba lapangan, 7) membuat laporan hasil penelitian. pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode wawancara, kuesioner, dan studi dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan perhitungan skala *likert*. Hasil evaluasi video pembelajaran senam ritmik pada aspek kelayakan isi materi menghasilkan kategori "baik". Sedangkan pada aspek kelayakan penyajian menghasilkan kategori "baik". Dari hasil evaluasi ini perlu adanya perbaikan untuk bisa diimplementasikan di sekolah lain. Dari hasil penelitian ini ada beberapa rekomendasi perbaikan untuk kelayakan penyajian. Maka hasil pada penelitian ini merekomendasikan untuk peneliti selanjutnya sebagai acuan perbaikan produk video pembelajaran senam ritmik agar bisa diimplementasikan di sekolah dasar yang lain

Kata kunci : *Evaluasi Video Pembelajaran, Video Pembelajaran Senam Ritmik, Penjasorkes*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan manusia agar dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan agar bisa bermanfaat bagi diri nya sendiri maupun bermanfaat bagi masyarakat. Menurut Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31, ayat 1 yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan dalam hal ini ada kaitannya dengan Undang-Undang no 23 tahun 2003 yang berbunyi “Pendidikan merupakan 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. Agar tercapainya tujuan pendidikan tidak terlepas dari keefektifan didalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang efektif didasari oleh beberapa komponen pendukung (Herawati, 2016, p, 2).

Salah satu komponen terpenting dalam suatu proses pembelajaran yaitu guru. Guru merupakan pendidik dan pengajar yang diharapkan dapat menggunakan alat atau bahan pendukung dalam proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Oleh sebab itu, guru harus memiliki pengetahuan serta pemahaman yang baik mengenai media pembelajaran sebagai aspek pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Faktor kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar harus diperhatikan dengan adanya interaksi antara guru dan siswa. Interaksi antara guru dan siswa yang terjalin dengan baik akan berpengaruh terhadap dalam tercapainya tujuan pembelajaran (Daryanto, 2016, p, 196).

Dalam pendidikan sangat dibutuhkan adanya evaluasi karena perkembangan teknologi yang semakin pesat dan meningkat sehingga pada sistem pendidikan juga harus mengikuti

perkembangan teknologi. Evaluasi merupakan suatu kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek menggunakan instrument dan hasilnya dikomparasikan dengan suatu tolak ukur untuk memperoleh suatu hasil. Evaluasi berfungsi untuk menelaah objek maupun keadaan informasi sebagai dasar untuk mengambil suatu keputusan (Anam, 2014, p, 55)

Ada beberapa jenis evaluasi yang terdiri dari beberapa kawasan yaitu evaluasi program, evaluasi projek dan evaluasi produk. Evaluasi program yaitu evaluasi untuk menaksir kegiatan pendidikan yang memberikan pelayanan secara berkesinambungan dan sering terlibat dalam penyusunan kurikulum. Evaluasi proyek yaitu evaluasi untuk menaksir kegiatan yang dibiayai secara khusus guna melakukan suatu tugas tertentu dalam suatu kurun waktu. Evaluasi produk yaitu evaluasi yang menaksir kebaikan atau manfaat isi yang menyangkut benda-benda fisik, perbedaan yang menyolok iyalah pemisahan penilaian personil dari kategori lain (Mansur, H., & Utama, A. H., 2021).

Video pembelajaran merupakan sebuah media pembelajaran yang terdiri dari rangkaian tulisan, gambar, dan suara yang digabungkan menjadi sebuah video yang utuh. Video mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan antara gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Isi yang digunakan juga sangat beragam sehingga mampu menjadi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan."

Media video pembelajaran sebelum digunakan secara luas perlu di evaluasi terlebih dahulu, baik dari materi maupun teknis permediaan, sehingga media dapat memenuhi syarat sebagai media pembelajaran. Evaluasi media video pembelajaran bermaksud untuk mengetahui apakah media yang dibuat atau diproduksi dapat mencapai tujuan yang ditetapkan atau

tidak. Hal ini penting diperhatikan dan dilakukan karena masih banyak orang yang beranggapan bahwa sekali membuat media pasti baik.

Berdasarkan pengamatan awal, ditemukan masalah salah satunya dalam penggunaan media yang masih menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru Penjasorkes, guru mengatakan bahwa pada salah satu media yang dikembangkan oleh pengembang yaitu media video masih ada materi yang kurang dan media masih membuat siswa kurang aktif

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan evaluasi terhadap Video pembelajaran senam ritmik pada mata pelajaran Penjasorkes di SDN Sekumpul. Video pembelajaran Penjasorkes dikembangkan oleh Harits Fadhillah dari program studi Teknologi pendidikan, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat. Peneliti mengevaluasi Video pembelajaran ini karena media ini adalah salah satu media yang diimplementasikan pada pelajaran Penjasorkes yang hanya digunakan di SDN Sekumpul. Oleh karena itu, peneliti ingin mengevaluasi agar nantinya bisa digunakan di sekolah lain.

Pemilihan SDN Sekumpul sebagai tempat penelitian adalah karena Video pembelajaran yang ingin dievaluasi oleh peneliti dikembangkan di sekolah tersebut. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk melakukan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan isi dan kelayakan penyajian yang ada pada Video pembelajaran senam ritmik mata pelajaran Penjasorkes di SDN Sekumpul. Selain itu, evaluasi ini bertujuan memberikan rekomendasi-rekomendasi untuk perbaikan pada Video pembelajaran ini.

Metode Penelitian

Jenis penelitian

Jenis penelitian yang dipakai yaitu evaluatif. Penelitian evaluatif pada dasarnya adalah bagian dari penelitian terapan. Arti evaluatif mengarah pada sifat dari suatu kegiatan.

Dalam hal ini, bagian yang penting dalam suatu evaluasi adalah adanya suatu tujuan atau keadaan yang diharapkan, kemudian tujuan tersebut dinilai dengan melakukan evaluasi. Penilaian dalam evaluasi ini saja menyangkut perubahan yang direncanakan, akan tetapi perubahan-perubahan yang tidak direncanakan. Maka karena itu evaluasi akan dapat dilaksanakan dengan baik.

Model evaluasi

Penelitian ini menggunakan model evaluasi sumatif, model evaluasi sumatif dalam penelitian ini memberikan rekomendasi-rekomendasi dalam perbaikan media.

Prosedur evaluasi

1. Analisis Masalah
Evaluators melakukan kajian ulang bersama pengembang media video pembelajaran untuk menganalisis permasalahan yang ada.
2. Menentukan Tujuan Evaluasi
Berdasarkan hasil analisis masalah, evaluator membuat tujuan evaluasi dan mendapatkan tiga tujuan yaitu: 1) mengetahui kualitas kelayakan isi materi, 2) mengetahui kualitas kelayakan penyajian, 3) menentukan media video pembelajaran ini layak atau tidak diimplementasikan di sekolah lain.
3. Membuat Blue-Print Instrumen Penelitian
Setelah menentukan tujuan evaluasi, evaluator melakukan pembuatan blue-print instrumen penelitian berupa kisi-kisi angket dan pedoman wawancara.
4. Melakukan validasi instrumen kepada ahli
Evaluators melakukan validasi instrumen kepada ahli instrumen pada tahapan ini.
5. Revisi instrumen
Setelah dilakukannya validasi instrumen, dilakukan revisi untuk memperbaiki instrumen.

6. Uji coba pada ahli
Pada uji coba ini evaluator menyebarkan angket kepada 2 ahli media dan guru Penjasorkes di SDN Sekumpul Martapura.
7. Membuat laporan hasil penelitian evaluasi
Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli media, maka dibuatlah laporan hasil evaluasi.

Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sekumpul Martapura penelitian ini dilaksanakan pada semester genap

Subjek penelitian

Penelitian ini menggunakan subjek 2 guru Penjasorkes

Instrument pengumpulan data

Instumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan kuisioner.

Teknik analisis data

Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis statistic deskriptif, Perhitungan analisis data tersebut memakai skala *likert*, Skala *likert* adalah metode skala bipolar untuk mengukur tanggapan negatif ataupun positif dari suatu pernyataan (Mansur, H., Utama, A. H., MASTUR, M., & Rafiudin, R., 2017)

Tabel 1 : kategori penilaian

Persentase	Kategori
0%-24,99%	Sangat kurang baik
25%-49,99%	Kurang baik
50%-74,99%	Baik
75%-100%	Sangat baik

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian

Penelitian dan evaluasi yang telah dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui kualitas kelayakan isi materi dan

penyajian pada video pembelajaran senam ritmik di SDN Sekumpul Martapura. Peneliti memilih sekolah tersebut adalah objek penelitian awal saat pengembangan video pembelajaran senam ritmik. Evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui kekurangan sebuah produk. Berdasarkan perhitungan data kualitatif yang diperoleh dari 2 orang guru penjasorkes

Tabel 2 : hasil kelayakan isi materi

Guru	Presentase hasil	Kriteria
Rahmawati S.Pd	54%	Baik
Nova Diputra S.Pd	53%	Baik

Berdasarkan review kedua guru tersebut setelah dikalkulasikan dari total penilaian menjadi presentase, maka menghasilkan penilaian kelayakan isi 54% dikategorikan “baik”.



Gambar 1 : butir kelayakan isi

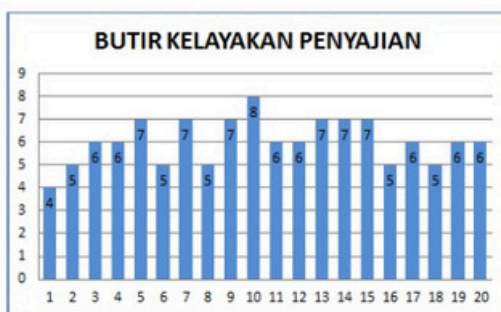
Berdasarkan hasil analisis data butir pernyataan pada kelayakan isi ini terdiri dari 4 aspek yaitu kesesuaian uraian materi dengan SK dan KD, keakuratan materi, kemutakhiran materi dan mendorong keingintahuan. Ada 15 butir pernyataan pada semua aspek tersebut, 1 butir pernyataan yang memiliki nilai terendah yaitu berada pada butir pernyataan 12 (dua belas).

Kelayakan penyajian pada penelitian ini dilakukan oleh 2 orang ahli media yang membahas beberapa aspek diantaranya teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran, koherensi dan keruntutan, segi visualisasi, serta segi penyajian.

Tabel 3 : hasil kelayakann penyajian

Ahli materi	Presentase hasil	Kriteria
Iqbal assauqi M.Pd	70%	Baik
Adrie satrio M.Pd	51%	Baik

Berdasarkan review kedua dosen tersebut setelah dikalkulasikan dari total penilaian menjadi presentase, maka menghasilkan penilaian kelayakan media 61% dikategorikan “baik”.



Gambar 2 : butir kelayakan penyajian

Berdasarkan hasil analisis data butir pernyataan pada kelayakan media yang terdiri dari 7 aspek yaitu petunjuk penggunaan, teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran, koherensi dan keruntutan, segi visualisasi dan segi penyajian. Ada 20 butir pernyataan pada semua aspek tersebut, 6 butir pernyataan yang memiliki nilai terendah yaitu berada pada butir pernyataan 1 (satu), 2 (dua), 6 (enam), 8 (delapan), 16 (enam belas) dan 18 (delapan belas).

Pembahasan

Dalam pembahasan penelitian ini adalah membahas analisis data untuk mengetahui kualitas kelayakan isi dan kelayakan penyajian pada Video pembelajaran senam ritmik mata pelajaran Penjasorkes. Penelitian ini menggunakan evaluasi sumatif (*sumative evaluation*) evaluasi sumatif adalah untuk menentukan tingkat keberhasilan program secara keseluruhan. Hasil evaluasi sumatif juga dapat dimanfaatkan untuk perbaikan program secara keseluruhan.

Berdasarkan penjelasan mengenai evaluasi di

atas, maka peneliti memberikan pembahasan dengan perbandingan hasil analisis data yang sudah peneliti jelaskan sebelumnya. Hasil analisis data di olah dengan penghitungan rerata dan persentase menggunakan Microsoft Excel 2010. Berikut data keseluruhan hasil analisis data yang telah diolah dalam bentuk persentase (Mansur, H., Utama, A. H., & Prastitasari, H., 2021).

Hasil analisis kualitas kelayakan Isi yang di review oleh 2 guru Penjasorkes dengan menggunakan 4 aspek penilaian , yaitu: Kesesuaian Uraian Materi dengan SK dan KD, Keakuratan Materi, Kemutakhiran Materi, dan Mendorong Keingintahuan. Memperoleh hasil persentase 54% atau tergolong kategori “Baik”.

Berdasarkan hasil analisis data, kualitas kelayakan isi tersebut juga diputuskan perlu dilakukannya revisi pada video pembelajaran sesuai dengan 1 butir pernyataan yang mendapatkan skor terendah, butir pernyataan tersebut yaitu Menggunakan contoh kasus dengan bantuan berupa gambar. Sedangkan hasil analisis kualitas kelayakan penyajian yang direview oleh ahli media dengan menggunakan 7 aspek penilaian, yaitu: Petunjuk Penggunaan, Teknik Penyajian, Pendukung Penyajian, penyajian Pembelajaran, Koherensi dan Keruntutan, Segi Visualisasi, Segi Penyajian. Memperoleh hasil presentase 61 % atau tergolong kategori “Baik”.

Dari analisis data kualitas kelayakan Penyajian tersebut juga diputuskan perlu dilakukannya revisi pada Video pembelajaran senam ritmik sesuai dengan 6 butir pernyataan yang mendapatkan skor terendah yaitu :

1. Adanya petunjuk penggunaan video
2. Penggunaan nya mudah dilakukan
3. Pembangkit motivasi belajar pada awal pertemuan
4. Adanya daftar indeks (subyek) dalam media
5. Kesesuaian pencahayaan gambar dalam media video pembelajaran senam ritmik
6. Huruf mudah digambar

Kesimpulan dan saran

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data serta pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran senam ritmik yang dikembangkan Harist Fadhilah secara kualitas kelayakan isi baik dan secara kualitas kelayakan media sudah baik. Hasil penilaian dari 2 guru dan 2 ahli media sebagai berikut:

1. Video pembelajaran senam ritmik pada aspek kelayakan isi materi mendapatkan kategori “baik”, sedangkan untuk kelayakan penyajian mendapatkan kategori “baik”.
2. Berdasarkan angket kelayakan isi materi dan kelayakan penyajian, maka video pembelajaran senam ritmik ini masih belum bisa diimplementasikan di sekolah lain karena perlu dilakukan perbaikan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian evaluasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran, yaitu:

1. Perlu dilakuakn perbaikan video pembelajaran senam ritmik berdasarkan rekomendasi yaitu petunjuk penggunaan, pendukunng penyajian dan segi visualisasi dari evaluator sebelum di implementasikan pada sekolah lain.

2. Hasil dari penelitian dan evaluasi video pembelajaran senam ritmik ini bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, A. (2014). *Evaluasi Buku Teks Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SMA/SMK Berbasis Kurikulum 2013*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Daryanto. (2016). Belajar dan Mengajar.
- Herawati, N. I. (2016). Pendidikan Inklusif. *EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 7-11.
- 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., Utama, A. H., & Prastitasari, H. (2021). The Problem of Distance Learning During the Covid-19 Pandemic. *Ilkogretim Online*, 20(4).
- Mansur, H., Utama, A. H., MASTUR, M., & Rafiudin, R. (2017). Pemanfaatan Desain Media Ajar Interaktif Dengan Program Microsoft Power Point dan iSpring di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat.

**EVALUASI MEDIA VIDEO TUTORIAL MENGGUNAKAN ADOBE PREMIERPRO
SEBAGAI SUMBER BELAJAR EDITING AUDIO VISUAL KELAS XI**

Riki Anggara Putra, Hamsi Mansur, Mastur
Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Lambung Mangkurat
rianggembira007@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id, mastur@ulm.ac.id

Abstract

The teacher as a facilitator plays a role in facilitating students to be able to learn comfortably, actively, creatively, innovatively and fun. The relationship between teachers and Aplikasi Youtube can collaborate with each other to present interesting material content for students in the form of a learning media. From the results of interviews, one of the learning media has been used for 3 generations as a learning resource in the Audio Visual Editing subject and there has been no further literature study of the learning resource. Thus, the objectives of this study are: (1) to determine the feasibility of the instructional aspects of learning media as learning resources, (2) to determine the feasibility of aspects of learning media as learning resources. The type of evaluation used is Summative Evaluation with descriptive statistical analysis techniques. The results of the validation of the feasibility of the instructional aspect in the basic video tutorial learning media using Adobe Premier Pro as a learning resource are "Very Eligible" and the feasibility of the media aspect "Decent". It can be concluded that the evaluation of the basic video tutorial learning media using Adobe Premier Pro is "appropriate" in terms of the feasibility of the instructional aspect and the media aspect as a learning resource for Audio Visual Editing subjects in class XI film department at SMK Negeri 3 Banjarmasin..

Keyword: *Media Evaluation, Summative Evaluation, Video Tutorial, Adobe Premier Pro, Learning Resources.*

Abstrak

Guru fasilitator berperan memberi fasilitas kepada peserta didik agar dapat belajar dengan nyaman, aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Kaitan guru dengan aplikasi *Youtube* bisa saling berkolaborasi untuk menghadirkan sebuah konten materi yang menarik bagi siswanya dalam bentuk sebuah media pembelajaran. Dari hasil wawancara, salah satu media pembelajaran sudah digunakan selama 3 angkatan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran Editing Audio Visual dan belum ada study literatur lebih lanjut terhadap sumber belajar tersebut. Sehingga, tujuan penelitian ini yaitu: (1) mengetahui kelayakan aspek instruksional media pembelajaran sebagai sumber belajar, (2) mengetahui kelayakan aspek media pembelajaran sebagai sumber belajar. Jenis evaluasi yang digunakan yaitu Evaluasi Sumatif dengan teknik analisis Statistik Deskriptif. Hasil validasi kelayakan aspek instruksional dalam media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sebagai sumber belajar adalah "Sangat Layak" dan kelayakan aspek media "Layak". Dapat disimpulkan bahwa evaluasi media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sudah "Layak" dalam kelayakan aspek instruksional dan aspek media sebagai sumber belajar mata pelajaran Editing Audio Visual di kelas XI jurusan film SMK Negeri 3 Banjarmasin.

Kata Kunci: *Evaluasi Media, Evaluasi Sumatif, Video Tutorial, Adobe Premier Pro, Sumber Belajar.*

Pendahuluan

Perkembangan media sosial berbagi video memudahkan bagi siapapun untuk berkarya dan bahkan meraih popularitas. Media sosial adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dalam proses sosial (Mulawarman and Nurfitri, 2017, p.37). Hal ini pun banyak digandrungi masyarakat, khususnya anak muda untuk mendapatkan popularitas tersebut. Dari fenomena tersebut, anak muda sekarang berbondong-bondong menjadi *content creator* untuk menyalurkan karyanya di *platform* digital berbagi video. Untuk menjadi *content creator* butuh Skill ataupun keahlian tertentu dalam memproduksi sebuah karya, salah satunya adalah skill editing dalam bidang audio visual.

Secara sederhana, audio visual diartikan sebagai media yang mengkolaborasikan unsur gambar dan unsur suara menjadi satu. Jenis media ini memiliki kualitas yang lebih baik, karena melibatkan dua unsur yang saling melengkapi (berkolaborasi). Unsur tersebut yakni visual (melihat) dan juga auditif (mendengar). Pada saat editing berlangsung, tentunya tugas editor tidak hanya menyambung. Karena selain unsur visualisasi, unsur pikturisasi (penceritaan lewat rangkaian gambar) sangat penting. Kedua unsur inilah yang membedakan kegiatan lainnya dengan editing. Untuk melakukan tahap editing ini tentunya membutuhkan program aplikasi yang menunjangnya, contohnya adalah aplikasi *Adobe Premier Pro*.

Adobe Premier Pro merupakan sebuah aplikasi editing video yang dikembangkan oleh perusahaan amerika serikat bernama *Adobe Systems*, aplikasi ini banyak dipilih oleh para profesional untuk membuat *Broadcasting*, *Pertelevisian*, film atau sinetron (Desi Natalia, 2016, p.17). *Adobe Premier Pro* bisa dioperasikan dengan baik pada sistem operasi Windows 7, 8, 10 dan yang terbaru yaitu 11, selain juga dapat digunakan pada sistem Mac dan lain sebagainya. Setelah melalui tahap

editing, hasil karya audio visual dapat dibagikan ke *platform* atau media sosial berbagi konten video. Ada beberapa *platform* penyedia video yang beredar di internet yang sedang populer saat ini. Salah satunya adalah aplikasi *Youtube*.

Aplikasi *Youtube* sebagai salah satu dari variasi media sosial semakin hari semakin memahami segala kebutuhan masyarakat yang mana hal tersebut terlihat dalam pengembangan beberapa fitur nya. Hal itulah yang menjadikan aplikasi *Youtube* sebagai media sosial yang paling populer dan diminati masyarakat saat ini. Menurut lembaga riset pasar Statistika memprediksi bahwa pengguna nya mencapai angka 1,8 miliar orang pada tahun 2021 nanti (Praditya, 2018, p.1). Hal inilah yang membuat potensi aplikasi *Youtube* sangat berperan aktif dalam menjadi sebuah media pembelajaran peserta didik pada suatu proses pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah faktor penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran (Pritandhari and Ratnawuri, 2015, p.11). Pengajar dalam prosesnya harus bisa memberikan penjelasan yang dapat mempermudah siswa memahami materi ajar. Disinilah peran seorang guru ataupun pengajar sebagai fasilitator dibutuhkan. Guru fasilitator berperan memberi fasilitas kepada peserta didik agar dapat belajar dengan nyaman, aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Sehingga kaitan guru dengan aplikasi *Youtube* bisa saling berkolaborasi untuk menghadirkan sebuah konten materi yang menarik bagi siswanya dalam bentuk sebuah media pembelajaran. Suatu media pembelajaran mempunyai peran aktif dalam suatu iklim proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam suatu media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik untuk mempelajari materi belajar.

Berdasarkan observasi peneliti yang didapat di lapangan, tepatnya di SMK Negeri 3 Banjarmasin, ada temuan masalah. Salah satunya adalah guru atau pengajar yang menggunakan konten video dari aplikasi *Youtube* sebagai sumber belajar, namun belum memperhatikan aspek desain pembelajaran dan aspek medianya. Hal tersebut terungkap dari hasil wawancara dengan seorang guru pada jurusan film yang menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut dipilih hanya dengan persamaan materi ajar, dimana media pembelajaran ini sudah digunakan selama 3 angkatan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran Editing Audio Visual dan belum ada study literatur lebih lanjut terhadap sumber belajar tersebut. Objek evaluasi penelitian yang telah diteliti ini adalah sebuah media pembelajaran dari aplikasi *Youtube* berupa konten video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sebagai sumber belajar pembelajaran Editing Audio Visual pada kelas XI Jurusan Film SMK Negeri 3 Banjarmasin. Konten video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* dibuat dan dikembangkan oleh salah satu *content creator* Indonesia yakni Agung Hapsah. Alasan peneliti memilih media ini karena peneliti ingin mengetahui sejauh mana kelayakan selama digunakan dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, alasan peneliti memilih subjek SMK Negeri 3 Banjarmasin karena hanya sekolah tersebutlah yang menggunakan media pembelajaran ini khususnya untuk Jurusan Film kelas XI di sekitar Kota Banjarmasin. Peneliti mendapat hasil tersebut dari hasil survei terhadap SMK Jurusan Film lainnya yang berada di Kota Banjarmasin.

Berdasarkan masalah di atas peneliti melakukan penelitian berkaitan dengan kelayakan aspek pembelajaran dan aspek media dalam media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sebagai sumber belajar untuk mata pelajaran Editing Audio Visual di Kelas XI Jurusan Film SMK Negeri 3 Banjarmasin. Sehingga, nantinya dengan hasil penelitian ini

dapat diambil keputusan apakah media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* masih bisa dilanjutkan sebagai sumber belajar atau tidak.

Rumusan masalah yang diambil yaitu bagaimana kelayakan aspek pembelajaran dalam media pembelajaran Video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sebagai sumber belajar untuk mata pelajaran Editing Audio Visual di Kelas XI Jurusan Film SMK Negeri 3 Banjarmasin? Serta, bagaimana kelayakan aspek media dalam media pembelajaran Video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sebagai sumber belajar untuk mata pelajaran Editing Audio Visual di Kelas XI Jurusan Film SMK Negeri 3 Banjarmasin?

Adapun tujuan penulisan yang terkait dengan evaluasi media ini yaitu untuk mengetahui analisis data terkait kelayakan aspek pembelajaran dalam media pembelajaran Video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sebagai sumber belajar untuk mata pelajaran Editing Audio Visual di Kelas XI Jurusan Film SMK Negeri 3 Banjarmasin, serta untuk mengetahui analisis data terkait kelayakan aspek media dalam media pembelajaran Video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sebagai sumber belajar untuk mata pelajaran Editing Audio Visual di Kelas XI Jurusan Film SMK Negeri 3 Banjarmasin

Metode Penelitian

Penelitian evaluasi media pembelajaran ini akan menggunakan model evaluasi sumatif yang bertujuan untuk menentukan apa yang perlu diperbaiki atau dimodifikasi agar produk lebih sistematis, efektif dan efisien. Penilaian sumatif ini dikembangkan oleh sarjana Inggris Scriven. Menurut Scriven (1967) dalam buku (Seels & Richey, 1994, p.63) penilaian sumatif dilaksanakan pada akhir suatu project dan berguna untuk para pengambil keputusan. Sebagai contoh, yaitu: lembaga penyandang dana, atau calon pengguna.. Atas alasan

kredibilitas, lebih baik evaluator luar dilibatkan daripada sekedar merupakan penilaian formatif. Dalam jurnal *Summative Assessment dari Wing Institute Original Paper* (States, Detrich, and Keyworth 2018, p.12) juga menerangkan bahwa evaluasi sumatif bertujuan untuk mengetahui tingkat daya guna dan hasil guna strategi, pendekatan, dan metode mengajar yang telah digunakan guru dalam proses belajar mengajar ataupun hasil akhir kinerja siswa.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 11 SMK Negeri 3 Banjarmasin. Adapun objek penelitian ini adalah media pembelajaran Video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* pada mata pelajaran Editing Audio Visual kelas 11.

Tahapan evaluasi sumatif memiliki dua fase tahapan (Duraisy, 2015), yaitu: (1) Uji Ahli yaitu kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap penilaian ahli oleh para ahli, diantaranya: (a) mengevaluasi kesesuaian kebutuhan instruksional pembelajaran, (b) mengevaluasi kelengkapan dan ketepatan pembelajaran, (c) mengevaluasi strategi instruksional yang terkandung dalam pengajaran, (d) mengevaluasi utilitas dari pembelajaran, dan

instruksi pada peserta didik dalam suatu pembelajaran. Selanjutnya, analisis manajemen meliputi penilaian sikap instruktur atau guru fasilitator yang terkait dengan kinerja pelajar, pelaksanaan kelayakan, dan biaya.

Adapun langkah-langkah pelaksanaannya sebagai berikut: (a) perencanaan desain bidang uji coba, (b) mempersiapkan (instrumen, bahan, sumber daya, dan orang), (c) Pelaksanaan/ pengumpulan data, (d) meringkas dan menganalisis data dan (e) Pelaporan hasil.

Penelitian evaluasi media pembelajaran ini, menggunakan angket/kuesioner untuk mengumpulkan data. Angket/kuesioner yang digunakan menggunakan skala *linkert*. Menurut Sugiyono (Sugiono, 2015, p.132) skala *linkert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Sebelum melakukan penelitian, instrumen penelitian ini divalidasi terlebih dahulu oleh ahli. Penelitian ini menggunakan instrumen evaluasi media pembelajaran ELLIS (Fathoni, 2017). Adapun kisi-kisi instrumen penelitian dalam penelitian ini sesuai dengan

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Sub-Variabel	Aspek
Instruksional	Konten	Kejelasan tujuan
		Petunjuk penggunaan
		Bahasa
		Kejelasan Materi
		Penyajian Konten
	Desain Instruksional	Praktik siswa
		Interaksi siswa
		Integrasi dengan lingkungan belajar
		Motivasi siswa
		Efektif dan efisien
Media	Media	Refleksi siswa
		Maintainable
		Kesederhanaan Pengoprasian
		Reusability
		User interface

(e) menentukan kepuasan pembelajaran. Uji ahli yang terlibat adalah ahli media dan ahli materi. (2) Uji Lapangan merupakan hasil analisis, yang melibatkan dan menentukan efek

tabel 1.

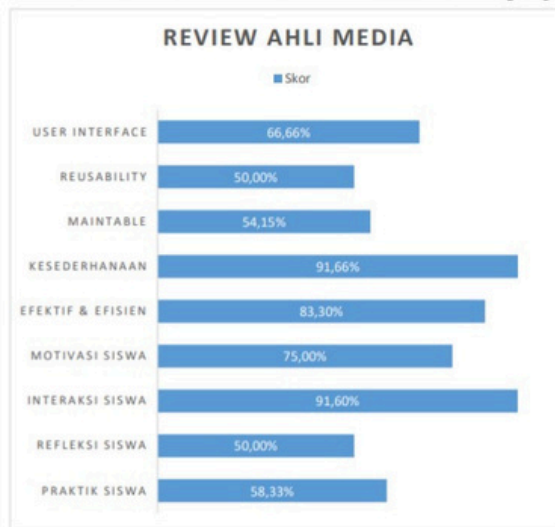
Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian evaluasi media pembelajaran

ini adalah analisis statistik deskriptif. Perhitungan analisis data evaluasi ini menggunakan skala *linkert*.

Hasil dan Pembahasan

Data penelitian didapat dari hasil angket yang telah disebar kepada para ahli dan siswa dengan penyesuaian aspek-aspek yang terdapat dalam instrumen. Kemudian dalam bentuk skala persentase, hasil analisis dan pengolahan data diklasifikasikan dalam bentuk sangat baik, baik, kurang baik, dan sangat kurang baik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif yang mengukur kelayakan dan keefektifan media pembelajaran. Adapun data hasil penelitian dijabarkan sebagai berikut: penelitian ini melibatkan 3 orang ahli materi yang berasal dari kalangan Civitas

dalam penelitian ini sebagai berikut: a) Agus Hadi Utama, S.Pd, M.Pd, merupakan ketua Gugus Penjamin Mutu (GPM) sekaligus koordinator Pusat Sumber Belajar (PSB) di prodi Teknologi Pendidikan ULM, b) Adrie Satrio, M.Pd, merupakan salah satu dosen muda di prodi Teknologi Pendidikan yang mengampu beberapa mata kuliah yang berkaitan dengan media pembelajaran, c) Moh Iqbal Assyauqi, M.Pd, merupakan dosen di UIN Antasari dan dosen mata kuliah *photography* di prodi Teknologi Pendidikan ULM. Review ahli media pada penelitian ini memvalidasi kelayakan aspek pembelajaran dengan 6 indikator dasar, yaitu praktik siswa, refleksi siswa, interaksi siswa, integrasi dengan lingkungan belajar, motivasi siswa, efektif dan efisien serta kelayakan aspek media dengan 4 indikator dasar, yaitu *maintainable*, kesederhanaan pengoprasian, *reusability* dan



Akademika. Adapun latar belakang ahli media *user interface*.

Gambar 1. Hasil Review Ahli Media

Berdasarkan analisis data dari hasil review ahli media, maka dapat dihasilkan penilaian sebagai berikut: (a) Indikator praktik siswa, hasil pada aspek latihan yang tersedia di media tutorial dasar *Adobe Premier Pro*. Ada dua indikator yang diulas dalam evaluasi ini, yaitu pengukuran tingkat penguasaan pokok bahasan tentang editing audio visual dan latihan yang mengukur penilaian diri sendiri (self assesment) peserta didik yang terdapat pada media pembelajaran ini. Adapun skor persentase yang diperoleh dalam aspek ini sebesar 58,33% atau masuk dalam kategori Baik. (b) Indikator refleksi siswa, hasil pada aspek ini berkaitan tentang pengulangan materi pada media pembelajaran tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro*. Pengulangan yang dimaksud bertujuan untuk penguatan respon peserta didik terhadap materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Adapun skor persentase yang diperoleh dalam aspek ini sebesar 50% atau masuk dalam kategori Baik. (c) Indikator interaksi siswa, hasil pada aspek ini meliputi apakah peserta didik dapat mengoperasikan media pembelajaran dengan mandiri dan media pembelajaran ini memberikan kemandirian dalam belajar. Adapun skor persentase yang diperoleh dalam aspek ini sebesar 91,66% atau masuk dalam kategori Sangat Baik. (d) Indikator integrasi dengan lingkungan belajar, hasil pada aspek ini berkaitan dengan peran media pembelajaran sebagai sumber belajar peserta didik. Dalam hal ini, media dapat berintegrasi dengan lingkungan atau tempat belajar peserta didik. Adapun skor persentase yang diperoleh dalam aspek ini sebesar 75% atau masuk dalam kategori Sangat Baik. (e) Indikator motivasi siswa, evaluasi dalam hal ini berkaitan langsung dengan peningkatan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro*. Adapun skor persentase yang diperoleh dalam aspek ini sebesar 83,3% atau masuk dalam kategori Sangat Baik. (f) Indikator efektif dan efisien, hasil pada aspek ini berkaitan dengan elemen atau bagian multimedia dan pemilihan materi yang

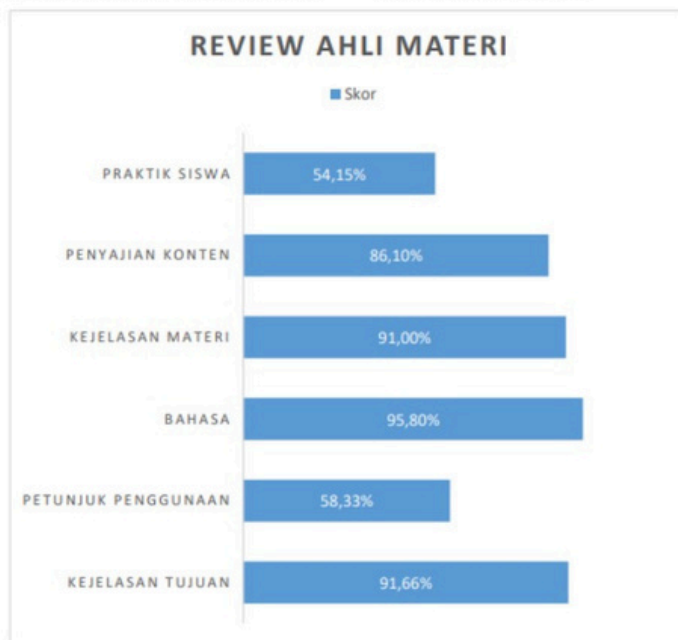
dipraktikkan dalam media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro*. Elemen yang dimaksud seperti penggunaan animasi ataupun transisi dalam video serta indikator pemilihan praktik yang efektif dan efisien. Adapun skor persentase yang diperoleh dalam aspek ini sebesar 83,33% atau masuk dalam kategori Sangat Baik. (g) Indikator kesederhanaan pengoprasian, evaluasi dalam aspek ini berkaitan dengan kemudahan pengoprasian media dan penggunaan perangkat (device) khusus dalam penggunaannya. Dalam evaluasi ini media pembelajaran sangat mudah dioprasikan oleh peserta didik maupun pengajar. Adapun skor persentase yang diperoleh dalam aspek ini sebesar 91,66% atau masuk dalam kategori Sangat Baik. (h) Indikator maintainable, hasil pada aspek ini meliputi modifikasi media pembelajaran dan pengelolaan kode sumber. Dalam aspek ini media pembelajaran lumayan susah untuk dimodifikasi mengingat hak cipta dan kode sumber yang jelas yang terdapat dalam media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro*. Adapun skor persentase yang diperoleh dalam aspek ini sebesar 54,15% atau masuk dalam kategori Baik. (h) Indikator reusability, evaluasi dalam aspek ini tentang penggunaan bagian-bagian media pembelajaran yang bisa digunakan untuk media pembelajaran lainnya. Hasilnya, komponen media pembelajaran bisa dipergunakan untuk media lainnya namun terbatas dikarenakan hak cipta. Adapun skor persentase yang diperoleh dalam aspek ini sebesar 50% atau masuk dalam kategori Baik. (i) Indikator user interface, evaluasi dalam aspek ini berkaitan dengan peletakan elemen-elemen dalam video pembelajaran dan tampilan langsung yang dilihat oleh peserta didik. Dalam aspek ini peletakan elemen media sudah baik dalam setiap adegan dalam media pembelajaran dan tampilan berupa color grading video pembelajaran akan mempengaruhi motivasi siswa untuk menonton media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sebagai sumber belajar. Adapun skor

persentase yang diperoleh dalam aspek ini yaitu sebesar 87,44% atau masuk dalam kategori Sangat Baik.

Review ahli materi terdiri dari 3 orang ahli yang berasal dari Balai Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Provinsi Kalimantan Selatan. Berikut latar belakang ahli materi dalam penelitian ini: a) Deni Setiawan, S.Kom merupakan penanggungjawab sekaligus kepala teknis produksi media BTIKP Provinsi Kalimantan Selatan, b) M. Faisal Rahman, S.Sn adalah seorang sarjana sinematografi yang menjadi staff teknis PTIJP (Pengembangan Teknologi Informasi Jaringan Pendidikan) di BTIKP Provinsi Kalimantan Selatan, c) H. Hasbi merupakan staff teknis paling senior di BTIKP Provinsi Kalimantan Selatan yang memulai

karir sejak tahun 2007. Review ahli materi pada penelitian ini akan memvalidasi kelayakan aspek instruksional dengan 6 indikator dasar, yaitu praktik siswa, penyajian konten, kejelasan materi, bahasa dan petunjuk penggunaan.

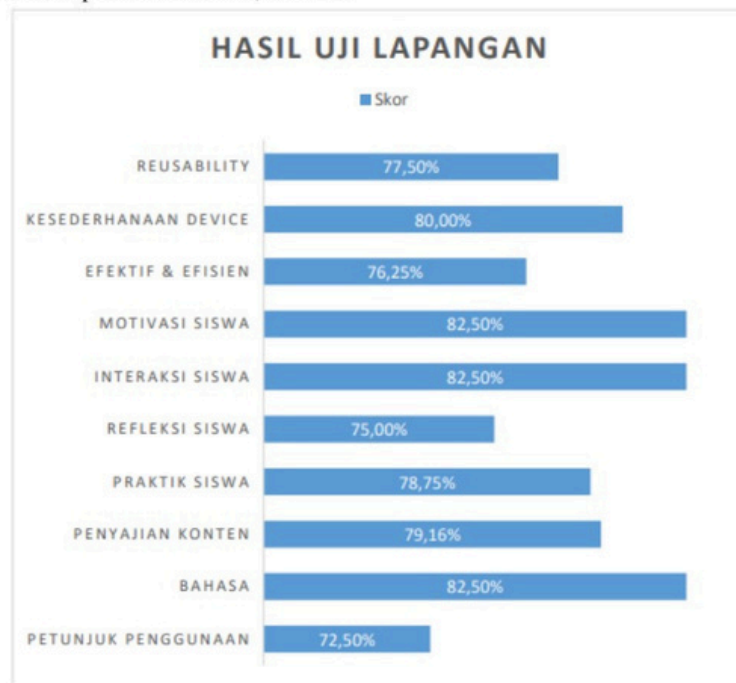
Berdasarkan analisis data dari hasil review para ahli materi, dapat dihasilkan penilaian sebagai berikut: (a) Indikator kejelasan tujuan, evaluasi yang dilakukan dalam aspek ini meliputi relevansi (keterkaitan) tujuan media pembelajaran dengan pembelajaran editing audio visual. Dalam aspek ini relevansinya cukup jelas dan media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* berhubungan dengan tujuan pembelajaran editing audio visual.



Gambar 2. Review Ahli Materi

Adapun skor persentase yang diperoleh dalam aspek ini sebesar 91,66% atau masuk dalam kategori Sangat Baik. (b) Indikator petunjuk penggunaan, evaluasi yang dilakukan dalam aspek ini meliputi kejelasan petunjuk penggunaan dalam penggunaan media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan Adobe Premir pro. Dalam aspek ini petunjuk penggunaan belum cukup jelas sehingga perlu ada bantuan langsung oleh pengajar bila digunakan didalam kelas. Adapun skor persentase yang diperoleh dalam aspek ini sebesar 58,30% atau masuk dalam kategori Baik. (c) Indikator bahasa, evaluasi yang dilakukan dalam aspek ini meliputi ketepatan penggunaan tata bahasa yang sederhana dan komunikatif dalam penyampaian materi pembelajaran. Dalam aspek ini bahasa yang digunakan atapun yang disampaikan dapat mudah dimengerti dan dipahami. Adapun skor persentase yang diperoleh dalam aspek ini sebesar 95,80% atau

masuk dalam kategori Sangat Baik. (d) Indikator kejelasan materi, evaluasi yang dilakukan dalam aspek ini meliputi tingkat pemahaman peserta didik dalam penggunaan media ini. Dalam aspek ini materi yang disampaikan mudah dipahami dan sudah sesuai dengan materi pembelajaran editing audio visual. Adapun skor persentase yang diperoleh dalam aspek ini sebesar 91,66% atau masuk dalam kategori Sangat Baik. (e) Indikator penyajian konten, evaluasi yang dilakukan dalam aspek ini meliputi apakah isi materi sudah terbarukan dengan materi editing audio visual saat ini, kemudian kesesuaian materi dan rangkuman materi ajar yang ada dalam media pembelajaran ini. Dalam aspek ini media pembelajaran sudah sesuai dengan pokok bahasan yang berkembang saat ini. Adapun skor persentase yang diperoleh dalam aspek ini sebesar 86,1% atau masuk dalam kategori Sangat Baik.



Gambar 3. Hasil Uji Lapangan

(f) Indikator praktik siswa, hasil pada aspek meliputi latihan yang terdapat dalam video pembelajaran. Dalam aspek ini latihan dalam media pembelajaran tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* masih baik walaupun terdapat sedikit latihan materi. Adapun skor persentase yang diperoleh dalam aspek ini sebesar 54,15% atau masuk dalam kategori Baik. Adapun hasil uji lapangan dalam penelitian ini melibatkan 10 orang siswa dan siswi kelas XI Jurusan Film SMK Negeri 3 Banjarmasin. Instrumen yang digunakan dalam uji lapangan kali ini berupa *Google Form*. Pada uji lapangan ini juga akan mengukur dan memvalidasi kelayakan aspek instruksional dan kelayakan aspek media.

Berdasarkan hasil analisis data uji lapangan, maka diperoleh skor validasi dan kategori sebagai berikut: Indikator petunjuk penggunaan memperoleh skor 72,50% atau masuk dalam kategori Baik. Indikator bahasa memperoleh skor 82,50% atau masuk dalam kategori Sangat Baik. Indikator penyajian konten memperoleh skor persentase 79,16% atau masuk dalam kategori Sangat Baik. Indikator praktik siswa memperoleh skor persentase 78,75% atau masuk dalam kategori Sangat Baik. Indikator refleksi siswa memperoleh skor persentase 75% atau masuk dalam kategori Sangat Baik. Indikator Interaksi siswa memperoleh skor persentase 82,50% atau masuk dalam kategori Sangat Baik. Indikator motivasi siswa memperoleh skor persentase 82,50% atau masuk dalam kategori Sangat Baik. Indikator efektif dan efisien memperoleh skor persentase 76,50% atau masuk dalam kategori Sangat Baik. Indikator kesederhanaan device memperoleh skor persentase 80% atau masuk dalam kategori Sangat Baik. Indikator reusability memperoleh skor persentase 77,50% atau masuk dalam kategori Sangat Baik.

Adapun rincian skor validasi dan catatan untuk media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sebagai sumber belajar yang didapat dari masing-masing validator dan uji lapangan sebagai berikut: (a) Agus Hadi Utama, S.Pd, M.Pd, media pembelajaran video tutorial dasar

menggunakan *Adobe Premier Pro* sebagai sumber belajar dengan skor validasi kelayakan instruksional sebesar 77,76% (Sangat Baik) dan kelayakan media sebesar 60,93% (Baik) dengan catatan Indikator praktik dan refleksi siswa kurang jelas karena didalam video tutorial tersebut tidak ada penekanan repetisi dan kompetensi pembelajaran yang akan dicapai serta indikator maintenance dan reusability tidak bisa diukur dikarenakan hak cipta dan tak bisa sembarang diubah ataupun diedit secara *open source*. (b) Adrie Satrio, M.Pd, media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sebagai sumber belajar dengan skor validasi kelayakan instruksional sebesar 48,60% (Kurang Baik) dan kelayakan media sebesar 54,68% (Baik) dengan catatan masih perlu ditambahkan unsur-unsur utama media pembelajaran jika ingin digunakan dalam sebuah pembelajaran. (c) Moh Iqbal Assyauqi, M.Pd, media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sebagai sumber belajar dengan skor validasi kelayakan instruksional sebesar 94,43% (Sangat Baik) dan kelayakan media sebesar 96,87% (Sangat Baik) dengan catatan media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sudah siap dipergunakan sebagai sumber belajar. (d) Deni Setiawan, S.Kom, media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sebagai sumber belajar dengan skor validasi kelayakan instruksional sebesar 78,47% (Sangat Baik) dengan catatan media sudah bisa diimplementasikan didalam kelas. (e) M. Faisal Rahman, S.Sn, media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sebagai sumber belajar dengan skor validasi kelayakan instruksional sebesar 82,69% (Sangat Baik) dengan catatan media sudah layak diimplentasikan sebagai sumber belajar. (f) H. Hasbi, media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sebagai sumber belajar dengan skor validasi kelayakan instruksional sebesar 79,86% (Sangat Baik) dengan catatan media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sudah siap dipergunakan sebagai sumber belajar. (g) Uji

lapangan dengan 10 siswa sebagai responden, media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* dengan skor validasi kelayakan instruksional sebesar 78,64% (Sangat Baik) dan kelayakan media sebesar 78,75% (Sangat Baik).

Berdasarkan hasil di atas, kalkulasi total skor persentase validasi kelayakan yang didapat media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sebagai sumber belajar dari Review Ahli Media mendapatkan skor validasi kelayakan aspek instruksional sebesar 73,58% (Baik) dan kelayakan aspek media sebesar 70,80% (Sangat Baik). Review ahli materi mendapatkan skor validasi kelayakan aspek instruksional sebesar 79,59% (Sangat Baik). Uji lapangan mendapatkan skor validasi kelayakan aspek instruksional sebesar 78,64% (Sangat Baik) dan kelayakan aspek media sebesar 78,75% (Sangat Baik).

Hasil total kalkulasi skor validasi kelayakan aspek instruksional dalam media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sebagai sumber belajar sebesar 77,27% (Sangat Baik) dan kelayakan aspek media dalam media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sebagai sumber belajar sebesar 74,77% (Baik). Dapat disimpulkan bahwa evaluasi media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sudah "Layak" dalam kelayakan aspek instruksional dan aspek media sebagai sumber belajar mata pelajaran Editing Audio Visual di kelas XI jurusan film SMK Negeri 3 Banjarmasin.

Berdasarkan hasil yang didapatkan, penelitian tentang kelayakan instruksional ini sudah sesuai dengan tujuan atau hasil akhir dari desain instruksional yakni sebuah produk media pembelajaran instruksional yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan instruksional. Kemudian proses desain instruksional dimulai dengan mengidentifikasi masalah, dilanjutkan dengan mengembangkan strategi dan bahan instruksional, kemudian diakhiri dengan mengevaluasinya (Sridani, N. K. E., dkk 2016, p.80). Hal tersebut juga didukung oleh teori model desain instruksional

Dick and Carey. Teori tersebut menjelaskan perlu adanya revisi (evaluasi) pada analisis instruksional, hal tersebut merupakan hal yang baik dan perlu dilakukan, karena apabila terjadi kesalahan maka segera dilakukan revisi pada analisis instruksional tersebut, sebelum kesalahan didalamnya ikut mempengaruhi kesalahan pada komponen setelahnya (Sridani, N. K. E., dkk 2016, p.81). Untuk aspek kelayakan media sudah sesuai dengan karakteristik sumber belajar asas idealitas menurut Holden (Abdullah 2012, p.227) seperti aman, menyenangkan, aman dipergunakan, terkini, mudah diperoleh dan dipergunakan, mampu memberikan informasi yang dibutuhkan, menyediakan pengalaman. Sedangkan berkaitan dengan kriteria, pemilihan sumber belajar sesuai dengan 4 kriteria utama, yakni a) Sesuai dengan tujuan yang direncanakan b) cocok untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi c) Praktis, luwes, dan bertahan d) Pembelajar atau guru bisa dengan lancar menggunakannya.

Penelitian ini juga sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Edgar Dale dengan teori Dale's cone of experience. Teori tersebut memberi gambaran tingkatan pemahaman siswa terkait materi ajar dalam sebuah kerucut pengalaman. Pada kerucut pengalaman Edgar Dale, video terletak pada bagian tengah karena termasuk pada kategori "Television". Posisi tersebut bermakna bahwa media video lebih baik dibandingkan dengan media gambar dan media audio (Sofyan Hadi 2017, p.98). Hal inipun diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Baharuddin (2014, p.96) yang meneliti tentang efektivitas penggunaan video tutorial sebagai pendukung pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar siswa yang mendapatkan hasil bahwa penggunaan media video tutorial efektif digunakan kepada siswa untuk meningkatkan minat belajarnya.

Pada penelitian lain yang diungkapkan oleh Sudiarta & Sandra (2016) pada sebuah penelitian (Sofyan Hadi, 2017, p.99) yang menjelaskan bahwa penyajian video yang dapat diulang-ulang saat proses pembelajaran akan membuat siswa lebih mudah memahami isi dari video tersebut, selain itu penyajian materi yang memiliki struktur juga

memudahkan siswa untuk memahami materi khususnya tentang konsep pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian, hasil data keseluruhan tentang evaluasi media pembelajaran video tutorial dasar menggunakan *Adobe Premier Pro* sudah “Layak” dalam kelayakan aspek instruksional dan aspek media sebagai sumber belajar mata pelajaran Editing Audio Visual di kelas XI jurusan film SMK Negeri 3 Banjarmasin.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang disampaikan diantaranya: (a) Untuk siswa bisa menggunakan media pembelajaran ini sebagai sumber belajar kapanpun dan dimanapun berada. (b) Untuk guru diharapkan sudah bisa menganalisis kebutuhan pembelajaran dengan mempertimbangkan aspek instruksional dan media dalam media pembelajaran sebelum menggunakannya sebagai sumber belajar. (c) Untuk peneliti selanjutnya yang penelitiannya relevan dan khususnya penelitian dimasa pandemi agar mempersiapkan waktu dan strategi yang matang dalam pengambilan data lapangan dikarenakan tidak bisanya tatap muka secara langsung (offline).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. 2012. “Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar.” *Jurnal Ilmiah Didaktika* 12 (2): 216–31.
- Amirono, & Daryanto. (2016). Evaluasi & Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013. Dalam Amirono, & Daryanto, *Evaluasi & Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013* (hal. 1-6). Yogyakarta: Gava Media.
- Arikunto, S. (2012). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2. Dalam S. Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2* (hal. 1-3). Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Chandra, Edy. 2018. “YOUTUBE, CITRA MEDIA INFORMASI INTERAKTIF ATAU MEDIA PENYAMPAIAN ASPIRASI PRIBADI.” *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*.
- Darodjat dan Wahyudhiana M. 2015. “Model Evaluasi, Measurement, Assessment, Evaluation.” *Islamadina* XIV:1–28.
- Duraisy, R. B. (2015, Juni 15). Merancang dan Melakukan Evaluasi Sumatif. *Education Tachnology*, hal. 1-10.
- Ediyanto. (2016, 11 8). *Penilaian Formatif dan Sumatif*. Dipetik April 14, 2020, dari Yudhartha.ac.id: <https://yudhartha.ac.id/id/2016/11/penilaian-formatifdan-penilaian-sumatif/>
- Fathoni, A. F. (2017). Evaluasi Media Pembelajaran ELLIS Sebagai Sumber Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas 2 SMP Bopkri 3 Yogyakarta.
- Hadi, Sofyan. 2017. "Efektifitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Prosiding TEP & PDs* 15(1):96-102.
- Kemdikbud. (2020, april 7). *KBBI Daring*. Diambil kembali dari KBBI Daring: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/video>
- Mujianto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 5(1): 135-159.
- Mulawarman, Mulawarman, and Aldila Dyas Nurfitri. 2017. “Perilaku Pengguna Media Sosial Beserta Implikasinya Ditinjau Dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan.” *Buletin Psikologi* 25(1):36–44.
- Muryadi, A. D. (2017). Model Evaluasi Program dalam Penelitian Evaluasi. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 3(1), 1-16.
- Pratomo, Adi, and Agus Irawan. 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck.” *Positif* 1(1):14–28.

- Pritandhari, Meyta, and Triani Ratnawuri. 2015. "Evaluasi Penggunaan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Semester Iv Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro" *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 3(2):11–20.
- Rukajat, A. (2018). Pendekatan Penelitian Kuantitatif. Dalam A. Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif* (hal. 1-156). Yogyakarta: Deepublish.
- Saputro, Khamim Zarkasih. 2018. "Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja." *Aplikasi: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama* 17(1):25.
- Satrianawati. (2017). Media dan Sumber Belajar. Dalam Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar* (hal. 5-8). Yogyakarta: Deepublish.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya. Dalam I. P. Indonesia, *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya* (hal. 57-65). Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sinambela, Desy Natalia. (2016) "Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Premier Pro Berbasis Audio Visual Mata Pelajaran IPS Untuk Kelas VII Sekolah Menengah Pertama". Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Sridani, N. K. E., Agustini, K., Pengajar, S., & Pradnyana, I. M. A. Pengembangan Desain Instruksional Mata Pelajaran Penggunaan Peralatan Tata Cahaya di SMK Negeri 1 Sawan.
- States, Jack, Ronnie Detrich, and R. Keyworth. 2018. "Summative Assessment (Wing Institute Original Paper)." (March).
- Sudatha, I. W., & Tegeh, I. (2009). "Desain Multimedia Pembelajaran". Dalam I. W. Sudatha, & I. Tegeh, *Desain Multimedia Pembelajaran* (hal. 70-82). Singaraja: Teknologi Pendidikan Universitas Ganesha.
- Sugiono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Dalam Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (hal. 1-282). Bandung: Alfabeta.

**PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS MOODLE PADA MATA PELAJARAN
TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO VIDEO KELAS XII**

Rizqa Humaira, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama
Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Lambung Mangkurat
rizqa.humaira@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id, hadiutama@ulm.ac.id

Abstract

There are still some obstacles in the learning process of audio video processing techniques. These obstacles require innovation in the learning process by utilizing e-learning. Moodle-based e-learning that has been developed has learning groups consisting of text, images and learning videos in the order of KI/KD. The objectives of this study are: (1) To determine the development of e-learning based on moodle in the subject of audio video processing techniques for class XII. (2) To determine the feasibility of e-learning based on moodle in class XII audio video processing engineering subjects. This study uses the R&D method with the Allesi & Trollip model. The techniques and instruments used are interviews, observations, and questionnaires. The results of this study indicate that the Moodle-based e-learning product has been successfully developed with the following stages: (1) planning, (2) design, and (3) development. In addition, from the assessment that has been carried out by material experts, media experts and respondent questionnaires, it is concluded that the Moodle-based e-learning that has been developed is included in the very appropriate category for use in the student learning process in the class XII audio video processing engineering subjects.

Keyword: Moodle-based e-learning, audio video processing techniques.

Abstrak

Proses pembelajaran teknik pengolahan audio video masih terdapat beberapa hambatan. Hambatan tersebut membutuhkan inovasi pada proses pembelajaran dengan memanfaatkan *e-learning*. *E-learning* berbasis *moodle* yang telah dikembangkan ini memiliki kelompok pembelajaran yang terdiri dari *text*, gambar dan video pembelajaran sesuai urutan KI/KD. Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui pengembangan *e-learning* berbasis *moodle* pada mata pelajaran teknik pengolahan audio video kelas XII. (2) Untuk mengetahui kelayakan *e-learning* berbasis *moodle* pada mata pelajaran teknik pengolahan audio video kelas XII. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model Allesi & Trollip. Teknik dan instrumen yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan kusioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk *e-learning* berbasis *moodle* berhasil dikembangkan dengan tahapan berikut: (1) perencanaan (*planning*), (2) desain (*design*), dan (3) pengembangan (*development*). Penilaian kelayakan dari ahli materi diperoleh sebesar 83,72% kategori sangat layak, dari ahli media sebesar 87,61% kategori sangat layak, dari angket respon siswa sebesar 83,92% kategori sangat layak. Penilaian tersebut di rata-rata dan diperoleh sebesar 85,08%. Sehingga disimpulkan, *e-learning* berbasis *moodle* yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak

Kata Kunci: *e-learning* berbasis *moodle*, teknik pengolahan audio video.

Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peranan krusial pada pengembangan kepribadian seseorang, sinkron menggunakan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan membentuk potensi dalam diri berupa kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yg diharapkan buat bisa hayati dimasyarakat menggunakan bisnis sadar dan terencana. Sekolah adalah bagian proses pendidikan seorang pada melakukan aktivitas-kegiatan yg ada. Salah satunya menggunakan adanya aktivitas pembelajaran.

Pembelajaran yg dipandang dalam penelitian ini merupakan pendidikan kejuruan. Sudira (2012, p.26) menyatakan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Hal tadi pula didukung berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 15 yg menyatakan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yg mempersiapkan anak didik buat bekerja pada bidang tertentu. Pendidikan kejuruan terdiri menurut Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) & Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK).

Sejalan menggunakan pernyataan pada atas, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam ketika ini menerapkan kurikulum 2013 edisi revisi. Kurikulum 2013 edisi revisi menuntut pembelajaran yang berpusat pada siswa pada hal ini dituntut buat aktif pada pembelajaran pada kelas juga pada luar kelas.

Pada kurikulum 2013 edisi revisi pengajar berperan menjadi fasilitator, hal ini menciptakan pengajar perlu menyiapkan pembelajaran yang bisa membantu pada proses belajar mengajar buat memberi ruang pada murid supaya mampu belajar secara berdikari sinkron menggunakan kemampuan dan ketertarikan murid tersebut. Beberapa

pembelajaran yang perlu disiapkan guru agar siswa bisa belajar secara mandiri, salah satunya mata pelajaran teknik pengolahan audio video.

TPAV merupakan salah satu mata pelajaran jenis peminatan kejuruan pada dasar bidang keahlian. Peminatan kejuruan yang dimaksudkan disini adalah jurusan multimedia. Mempelajari teknik pengolahan audio video merupakan hal penting bagi siswa jurusan multimedia untuk mengetahui dasar dari jurusan bidang keahliannya.

Penguasaan TPAV bagi siswa SMK jurusan multimedia merupakan persyaratan penting sebagai modal awal siswa untuk melakukan produksi video. Sehubungan dengan hal itu, siswa juga dapat memperoleh pembelajaran proses awal produksi (pra produksi), produksi, dan sampai pada proses akhir produksi (pasca produksi). Namun, berbagai hambatan sering ditemukan dalam mempelajari teknik pengolahan audio video.

Hambatan yang dimaksud berdasar proses belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara terhadap dua orang guru yang mengajar TPAV kelas XII, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran teknik pengolahan audio video kelas XII yang ada belum maksimal selama pandemi covid-19. Hal ini dikarenakan terdapat kendala dalam pembelajaran antara lain proses belajar secara daring. Beberapa aplikasi yang biasa digunakan oleh guru selama proses pembelajaran pada pandemi covid-19 diantaranya google classrom, zoom, youtube, dan whatsapp group. Selain itu belum tersedianya modul untuk beberapa mata pelajaran dalam kurikulum baru ini (K-13) menciptakan pengajar wajib lebih berpikir bagaimana menaruh suatu media yg bisa membantu anak didik pada proses belajar tanpa wajib bergantung dalam pengajar. Guru juga menginginkan adanya sistem pembelajaran yang lebih tertata guna daapat membantu siswa pada melaksanakan pembelajaran di kelas juga

luar kelas, baik itu secara perorangan ataupun kelompok.

Hambatan lainnya ditemukan saat observasi langsung melalui google classroom dan grup whatsapp, diperoleh informasi bahwa pembelajaran siswa yang berlangsung dengan kegiatan PRAKERIN (Praktik Kerja Industri). Dengan adanya PRAKERIN menimbulkan adanya beberapa kendala dalam proses belajar siswa antara lain tingginya ketergantungan siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru, siswa kebingungan dalam mengakses situs-situs internet yang berkaitan dengan mata pelajaran, kebanyakan siswa memperoleh bahan belajar yang berasal dari media online berupa website atau blog-blog pribadi, siswa juga kurang mampu mencari sumber belajar.

Upaya untuk menjawab permasalahan yang ada adalah dengan memilih sistem belajar yang sesuai dengan proses belajar siswa, dengan begitu dapat menarik perhatian dan memberikan rangsangan kepada siswa dalam memahami materi TPAV yang akan dipelajari. Pembelajaran tidak hanya terjadi di kelas namun ada juga pembelajaran yang terjadi melalui media yaitu *e-learnig*. Sofyan, Mansur & Assyauqi (2016, p.6), menggunakan perkembangan teknologi liputan khususnya melalui jaringan internet. Kebutuhan akan konsep juga prosedur pada proses belajar mengajar berbasis IT sebagai penting.

E-learning menjadi sebuah penemuan pada global pendidikan diharapkan bisa membantu menaikkan kualitas pendidikan pada menjawab tantangan globalisasi pada pendidikan digital. E-learning adalah pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik untuk mempermudah proses pembelajaran (Satrio, 2020, p.57). Setiawan, Mansur & Mastur (2020, p.14), *e-learning* dapat memberikan kemudahan bagi pengajar dan mahasiswa dalam proses belajar. Proses belajar sudah tidak lagi bergantung oleh jarak dan waktu, sehingga pembelajaran lebih efektif serta efisien dan membuat mahasiswa menjadi mandiri dalam belajar. Salah satu hal yang

perlu diperhatikan dalam penggunaan e-learning adalah penggunaan perangkat elektronik. E-learning memiliki fokus pada siswa dimana siswa dipermudah dalam memahami dan mengakses materi, sehingga sangat efisien dari segi waktu dan tenaga (Anggraeni & Ginanjar, 2020, p.73). Yang dimaksudkan disini, e-learning juga membuat siswa lebih aktif pada pembelajaran. Terdapat banyak jenis aplikasi yang mendukung proses pembelajaran dengan model e-learning salah satunya adalah moodle.

Produk e-learning berbasis moodle memungkinkan siswa untuk masuk kedalam "ruang kelas digital" untuk mengakses materi-materi pembelajaran. Beberapa alasan menggunakan moodle dalam dunia pendidikan adalah bersifat open source dimana seluruh orang bisa memodifikasinya sinkron menggunakan kebutuhan menurut intitusi yang menggunakannya, didistribusikan secara perdeo nir membutuhkan sedikitpun dana buat membeli pelaksanaan ini kecuali dana yang diharapkan buat membeli bandwidth yang dipakai untuk men download 17 MB master moodle, diolah berdasarkan pengalaman langsung di lapangan dengan latar belakang ilmu pendidikan, mempunyai komunitas yang besar dan saling berbagi, berukuran ukuran yang kecil (Irawan & Surjono, 2018, p.4). Adanya e-learning berbasis moodle membuat siswa dapat belajar secara online, berkoerjasama dengan teman-teman mereka untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran secara Bersama-sama, dan juga dapat belajar secara mandiri sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 edisi revisi.

Beberapa penelitian sebelumnya terkait dengan penggunaan e-learning diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Romadhon dan Munoto (2018, p.236) menunjukkan bahwa e-learning berbasis moodle dengan media pembelajaran whiteboard animation dapat bermanfaat bagi pembelajaran terutama pembelajaran dengan materi yang padat dan waktu yang singkat, serta mempermudah siswa dalam memahami

materi yang disajikan. Penelitian selanjutnya oleh Maulana (2020, p.11) menunjukkan bahwa e-learning yang telah dikembangkan membuat proses belajar dan mengajar bisa dilakukan secara online dan tidak mengganti proses belajar dan mengajar dikelas, tetapi sebagai pelengkap dari sistem belajar yang sudah berjalan, sehingga aplikasi e-learning dapat membantu proses pembelajaran di SMK AL Washliyah Sumber Cirebon secara maksimal.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu (1) bagaimana pengembangan e-learning berbasis moodle pada mata pelajaran TPAV kelas XII SMK? (2) bagaimana kelayakan e-learning berbasis moodle pada mata pelajaran TPAV kelas XII SMK?

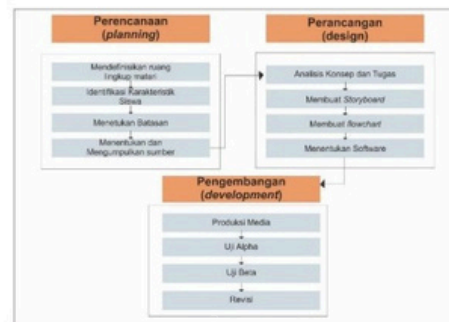
Adapun tujuan penulisan yang terkait dengan pengembangan *e-learning* berbasis *moodle* ini yaitu (1) mengetahui pengembangan e-learning berbasis moodle pada mata pelajaran teknik pengolahan audio video kelas XII, (2) untuk mengetahui kelayakan e-learning berbasis moodle pada mata pelajaran teknik pengolahan audio video kelas XII.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Borg dan Gall, seperti yang disitasi oleh Sugiyono, 2019, p.394) penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode yang dipakai untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan yang akan menghasilkan desain produk final berupa pengembangan e-learning berbasis moodle sebagai media belajar siswa. Produk ini dikembangkan sesuai dengan model pengembangan oleh Alessi dan Trollip.

Prosedur pengembangan e-learning berbasis moodle pada mata pelajaran TPAV untuk siswa kelas XII SMK diadaptasi dari prosedur pengembangan yang sudah

dikembangkan oleh Alessi dan Trollip (2001, pp.407-561) yang kemudian oleh peneliti disesuaikan dengan kemampuan dan keterbatasan penelitian. Model pengembangan ini meliputi perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*).



Gambar 1. Bagan Proses Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle dengan Model Allesi & Trollip

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMK. Objek dalam penelitian ini adalah e-learning berbasis moodle yang akan digunakan pada mata pelajaran TPAV kelas XII.

Pada penelitian ini terdapat tiga teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner.

Analisis pada penelitian ini diperoleh berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi melalui lembar validasi yang telah dibagikan oleh peneliti, serta angket respon siswa. Hasil analisis ini akan digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi terhadap *e-learning* berbasis *moodle* yang dikembangkan.

Kriteria penilaian pada penelitian ini didasarkan pada tabel interpretasi skor berikut.

Tabel 1. Tabel Interpretasi Skor

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

≤20%	Sangat Tidak Layak
------	--------------------

(Sumber : Arikunto, 2008:35)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa *moodle* yang berisikan materi pembelajaran teknik pengolahan audio video.

Pada tahap perencanaan (*planning*) pada penelitian ini peneliti memperoleh hasil berikut : (1) Ruang lingkup produk yang dikembangkan ditujukan pada siswa kelas XII, dari hasil observasi yaitu ketergantungan siswa terhadap materi dari guru, siswa bingung dalam mengakses situs internet yang berkaitan dengan pelajaran, serta kebanyakan siswa memperoleh bahan belajar dari media *online*. Dari hasil wawancara, proses pembelajaran belum maksimal, dikarenakan kurangnya inovasi dalam melakukan pengembangan sistem pembelajaran. (2) Karakteristik Siswa dalam penelitian ini memiliki gambaran pembelajaran berupa audio, video, dan *text* yang di kolaborasikan pada media belajar mandiri siswa. (3) Sumber-sumber belajar siswa berasal dari perangkat komputer dan *handphone*, serta RPP mata pelajaran TPAV untuk kelas XII dan materi *power point* guru TPAV. (4) *Brainstorming* dengan Guru menentukan produk yang akan digunakan.

Pada tahap desain (*design*) berpusat pada detail desain rinci keseluruhan proyek media, dengan penekanan khusus pada dokumen media. Hasil tahap desain (*design*) pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Tampilan halaman depan ini akan ada logo berbentuk M yang dilambangkan sebagai *icon* dari jurusan multimedia, selain itu juga terdapat ucapan awal selamat datang, data pengembang, tata cara penggunaan *e-learning*, serta dibagian bawah tampilan *e-learning* terdapat kontak. (2) Halaman masuk pengguna atau halaman *login* akan ada logo serta nama pengguna dan *password* untuk dapat masuk ke

dalam halaman *e-learning*. (3) Halaman *dasbord* adalah halaman pertama pada saat pengguna sudah berhasil masuk kedalam *e-learning*. Pada bagian menu terdapat pilihan dari *dashboard* sampai dengan *adm*. (4) Tampilan halaman kelas ini berisikan tentang data guru pengajar dan materi yang akan diberikan disetiap pertemuan. (5) Tampilan halaman *log out* atau keluar terdapat pada pojok kiri atas akun lalu akan nada pilihan *log out*.

Adapun *flowchart* untuk rancangan media ini pertama pengguna akan masuk ke tampilan halaman depan, kemudian masuk halaman *login* yang meminta memasukkan nama pengguna dan *password* untuk dapat masuk ke dalam halaman *e-learning*, selanjutnya masuk ke halaman *dashbord* yang berisi pilihan menu *e-learning* yaitu: halaman materi, halaman latihan soal, halaman link video pembelajaran, halaman guru. Jika pembelajaran sudah selesai pengguna dapat *log out* atau keluar dengan tombol yang disediakan.

Setelah pengembangan selesai, dilakukan uji *alpha*. Penilaian kelayakan pengembangan *e-learning* untuk media pembelajaran dilakukan oleh 3 validator ahli media sesuai tabel berikut:

Table 2. Hasil Penilaian Ahli Media

Validator	Jumlah	Nilai Maksimum	Presentase	Kategori
Validator 1	35	140	95%	Sangat Layak
Validator 2	35	140	81,42%	Sangat Layak
Validator 3	35	140	86,43%	Sangat Layak
Rerata Skor Total			87,61%	Sangat Layak

(Sumber : Pengelolaan data primer)

Pada tahap ini penilaian kelayakan pengembangan *e-learning* untuk media pembelajaran oleh ahli media mendapatkan

hasil dari validator 1 sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak”, validator 2 sebesar 81,42% dengan kategori “Sangat Layak”, dan validator 3 sebesar 86,43% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian tersebut dirata-rata kemudian disimpulkan, sehingga diperoleh rata-rata 87,61% dan masuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

Penilaian kelayakan pengembangan e-learning untuk media pembelajaran oleh 3 ahli materi adalah sesuai tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi

Validator	Jumlah	Nilai Maksimum	Presentase	Kategori
Validator 1	21	84	83,33%	Sangat Layak
Validator 2	21	84	88,09%	Sangat Layak
Validator 3	21	84	79,76%	Layak
Butir Soal			14	
Total Responden			10	
Jumlah Nilai Butir Soal			470	
Nilai Maksimal			560	
Presentase			83,92%	

(Sumber : Pengelolaan data primer)

Dari tabel tersebut dapat kita ketahui bahwa jumlah nilai yang diperoleh adalah

Simpulan

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

1. Pengembangan e-learning berbasis moodle pada mata pelajaran TPAV kelas XII di SMK melalui model pengembangan Alessi dan Trollip dengan tahapan yaitu tahap perencanaan (planning), tahap desain (design), tahap pengembangan (development), sehingga diperoleh

Rerata Skor Total	87,61%	Sangat Layak
-------------------	--------	--------------

(Sumber : Pengelolaan data primer)

Pada tahap ini, penilaian kelayakan pengembangan *e-learning* untuk media pembelajaran mendapatkan hasil validator 1 sebesar 83,33% dengan kategori “Sangat Layak”, validator 2 sebesar 88,09% dengan kategori “Sangat Layak”, validator 3 sebesar 79,76% dengan kategori “Layak”. Hasil penilaian tersebut dirata-rata kemudian disimpulkan, sehingga diperoleh rata-rata 83,72% dan masuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil respon siswa pengguna *e-learning* sebanyak 10 orang sebagai berikut.

Tabel 4. Penilaian Respon Siswa

sebesar 470 dari nilai maksimal 560. Sehingga diperoleh hasil kelayakan rata-rata yaitu sebesar 83,92%, masuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

Produk akhir dari e-learning ini dapat diakses melalui URL <http://audiovideomultimedia.my.id>

produk akhir berupa e-learning berbasis moodle yang memuat mata pelajaran teknik pengolahan audio video.

2. *e-learning* berbasis moodle dinyatakan sangat layak, dilihat dari hasil penilaian total rerata skor sebesar 83,72% dari ahli materi. Skor rerata total yang diperoleh dari ahli media sebesar 87,61%. Skor rerata total yang didapatkan dari angket respon siswa sebesar 83,92%. Dari

ketiga hasil penilaian tersebut kemudian ditotal kembali dan mendapatkan skor rerata sebesar 85,08%. Dari penilaian yang telah didapatkan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *e-learning* berbasis *moodle* yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan untuk proses belajar siswa pada mata pelajaran teknik pengolahan audio video kelas XII di SMK .

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: methods and development* (3rd Edition). Boston: Allyn and Bacon.
- Anggraeni, F. P., & Ginanjar, A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran E-Learning Dengan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Analisis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang. *SOSIOLIUM: Jurnal Pembelajaran IPS*, 2(1), 72-83.
- Darsono, Max. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Irawan, R., & Surjono, H. D. (2018). Pengembangan e-learning berbasis moodle dalam meningkatkan pemahaman lagu pada pembelajaran bahasa inggris. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 1-11.
- Maulana, I. (2020). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle DI SMK AL Washliyah Sumber. *Media Aplikom*, 12(1), 1-12.
- Romadhon, M. M. & Munoto (2018). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Dengan Media Pembelajaran Whiteboard Animation Pada Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika di SMKN 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(2), 231-237.
- Satrio, A. (2020). *E-learning*. Malang : CV IRDH.
- Sekretaris Negara RI, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta, Indonesia, 2003.
- Setiawan, A., Mansur, H., & Mastur, M. (2020). Pengembangan E-Learning Academiana Berbasis Moodle Untuk Mata Kuliah Komunikasi Pendidikan. *J-INSTECH: Journal of Instructional Technology*, 1(1), 13-19.
- Sofyan, A., Mansur, H., & Assyauqi. M. I. (2016). *Laporan Pelatihan Pembelajaran E-learning Bagi Tenaga Pengajar di Lingkungan FKIP ULM*. Banjarmasin: ULM.
- Sudira, P. (2012). *Filosofi dan Teori Pendidikan Vokasi dan Kejuruan* (T. Setyawan (ed.); 1st ed.). UNY Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS E-MODUL PADA MATA
PELAJARAN BAHASA KOREA KELAS X SMK**

Lia Nordiana¹, Hamsi Mansur², Agus Salim³

Universitas Lambung Mangkurat

1610130320013@mhs.ulm.ac.id¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², agus.salim@ulm.ac.id³

Abstract

The development of technology encouraged the combination of print technology and computer technology in learning activities, one of which is the module. In Korean language subjects with e-modules, multimedia features (images, animation, audio and video) can be added as well as interactive test or evaluation features so that students can interact more with their learning resources. The purpose of this study was to produce a product in the form of an e-module and to determine the feasibility of an e-module for Korean language subjects for class x SMK Negeri 2 Banjarmasin. This research was an R&D research using a modified Borg and Gall development model. The steps of this research were as follows; Research, Planning, Development and Expert Testing, Revision and Product Results. The development was carried out using FLIP PDF Professional software and produces e-module products in html format. The results of this study indicated that e-module-based teaching materials in Korean language subjects were very feasible to use with an average percentage of media experts of 83.88% and material experts of 89.99%. The product of this e-module was recommended for schools to be able to use e-module based teaching materials in teaching and learning activities inside and outside the classroom.

Keywords: Development, E-Module, Korean Language

Abstrak

Kemajuan teknologi memicu munculnya kombinasi oleh teknologi cetak terhadap teknologi komputer pada aktivitas belajar, seperti salah satunya yakni modul. Dalam mata pelajaran bahasa korea melalui e-modul disajikan berbagai fitur multimedia (gambar, animasi, audio dan video) serta fitur tes ataupun penilaian yang aktif yang bisa membuat siswa lebih bebas untuk melakukan interaksi pada media belajar mereka. Penelitian ini bertujuan dalam menemukan produk dalam bentuk e-modul serta menemukan tentang layak apakah e-modul bagi bidang pelajaran bahasa korea kelas x SMK Negeri 2 Banjarmasin. Studi ini adalah studi berupa R&D melalui penerapan modifikasi teknik pengembangan Borg and Gall. Sementara itu beberapa tahapan studi ini antara lain; Penelitian, Perencanaan, Pengembangan, dan Uji Ahli, Revisi, dan Hasil produk. Pengembangan dilakukan melalui pemanfaatan software FLIP PDF Profesional serta membuat produk e-modul dengan format html. Hasil penelitian ini memperlihatkan, media mengajar berbasis e-modul bagi mata pelajaran bahasa korea sangat layak digunakan dengan rata-rata persentase oleh ahli media sebesar 83,88% serta ahli materi 89,99%. Pengembangan e-modul ini sebagai rekomendasi untuk sekolah agar bisa menggunakan bahan ajar berbasis e-modul pada kegiatan belajar mengajar kelas secara indoor ataupun outdoor.

Kata kunci: Pengembangan, E-Modul, Bahasa Korea

Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sudah mengakibatkan perubahan yang cepat di banyak sektor kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Pendidikan adalah aspek terpenting dalam kehidupan manusia karena memiliki peran dalam meningkatkan tersedianya pendidikan sumber daya manusia yang lebih bermutu. Pendidik sebagai penerima ilmu pengetahuan, media sebagai cara penyampaian isi pembelajaran, dan peserta didik sebagai penerima informasi adalah semua bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mata pelajaran pendidikan. Pendidikan memiliki peran dalam pengembangan baik hard skill maupun soft skill, yang keduanya terkait dengan pembelajaran.

Pada tahap pembelajaran diperlukan alat atau bahan ajar pembelajaran guna membantu ketika tahap pembelajaran berlangsung. Diperlukan sebuah modul yang berperan menjadi media belajar individu siswa sekaligus media ajar berdasarkan kecepatan setiap siswa. Modul mengacu pada suatu buku yang ditulis yang bertujuan supaya siswa bisa belajar sendiri dengan tidak harus selalu melibatkan bimbingan guru, perkembangan teknologi memicu munculnya kombinasi antara teknologi cetak terhadap teknologi komputer pada aktivitas belajar siswa. Modul bisa dialihkan penyampaiannya yakni berupa elektronik, oleh karena itu sering disebut dengan nama “modul elektronik (e-modul)” ataupun modul virtual (Sugianto, 2013, p.102).

Penciptaan sumber daya pendidikan berbasis e-modul sangat penting karena e-modul memungkinkan dimasukkannya elemen multimedia (gambar, animasi, audio, dan video), serta fitur tes atau penilaian interaktif. Dengan kemampuan dan fasilitas yang diberikan e-modul, manfaat yang diperoleh adalah e-modul dapat mengalihkan perhatian siswa dari informasi yang kurang bermanfaat pada ponsel dan konektivitas internet menuju hal-hal yang lebih berharga. Izinkan siswa untuk memilih dari berbagai alat pembelajaran yang menarik dan interaktif. Memberikan pilihan bagi pengajar untuk menjawab permasalahan kemajuan teknis dan informasi dengan menawarkan jawaban kepada peserta didik agar menerapkan penggunaan teknologi informasi maupun komunikasi dengan efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang dibuat peneliti pada SMK Negeri 2 Banjarmasin, mata pelajaran bahasa korea, bahan ajar yang digunakan siswa dan guru sudah cukup baik yaitu berupa modul cetak. Tetapi, media ajar modul yang digunakan belum menerapkan teknologi yang telah ada, misalnya mengelektronikkan modul tersebut menjadi e-modul. E-modul adalah bahan ajar elektronik yang baik, tepat serta memfokuskan sikap mandiri, siswa pada tahap belajar. Buku paket yang tersedia pada mata pelajaran bahasa korea tidak mencukupi untuk dipinjamkan kepada siswa dan sebagian buku pelajaran hilang. Sehingga pembelajaran hanya menggunakan modul cetak dan sesekali diselingi dengan audio untuk listening. Dalam seminggu mata pelajaran bahasa korea hanya 1 kali pertemuan untuk 1 jam pelajaran yakni 45 menit. Siswa masih kesulitan memahami pembelajaran karena kurangnya jam pelajaran ditambah dengan keadaan pandemic covid-19 yang mengharuskan siswa agar belajar secara individu tanpa atau dengan bimbingan pendidik. Mata pelajaran bahasa korea sendiri sering dianggap sulit dan membosankan sehingga siswa cenderung tidak bersemangat dalam belajar. Hal tersebut tentu dapat menghambat proses pembelajaran. Modul dengan multimedia bisa menciptakan suasana belajar yang sangat menarik, aktif, dapat memberikan berbagai pesan dengan media berupa gambar ataupun video, memotivasi siswa, bisa meningkatkan indra pendengaran siswa sehingga mereka akan lebih bisa mengerti atas semua materi yang diajarkan.

Peneliti meningkatkan e-modul sebagai solusi dari permasalahan yang ada dengan melakukan penelitian tentang “Pengembangan bahan ajar berbasis e-modul pada mata pelajaran bahasa korea kelas x SMK Negeri 2 Banjarmasin”. Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat produk dalam bentuk e-modul dengan mengembangkan media pengajaran berbasis e-modul dalam mata pelajaran bahasa korea kelas x SMK Negeri 2 Banjarmasin serta mengetahui kelebihan atas bahan ajar e-modul tersebut.

Operasional, mempunyai arti yang luas pada studi ini yang pertama yakni peningkatan yang merupakan salah satu kawasan teknologi pendidikan. Kawasan pengembangan meliputi peningkatan teknologi cetak, teknologi audio-visual, teknologi

berbasis komputer serta multimedia. Pengembangan mengacu pada sebuah tahap translasi detail atas suatu objek menjadi suatu yang bersifat fisik. Penelitian serta pengembangan atau research and development (R&D) di sektor pendidikan merupakan pendekatan studi yang diterapkan guna meningkatkan serta melakukan tes valid atas berbagai produk yang diterapkan pada pendidikan dan pembelajaran. Yang kedua yaitu e-modul yang merupakan singkatan dari electronic modul. Modul adalah jenis konten pendidikan yang telah disusun sebagai satu kesatuan yang koheren, terorganisir secara metodis, dan dipelajari secara individual oleh siswa berdasarkan kecepatan atau bakatnya dengan atau tanpa arahan instruktur. E-modul mengacu pada suatu bentuk modul elektronik berupa softcopy yang bisa diakses dengan memakai perangkat modern contohnya komputer, laptop dan smartphone. E-modul juga memuat berbagai data berupa teks, gambar, audio, dan video.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini memakai metode studi serta pengembangan (research and development). Research and development mengacu pada suatu pendekatan studi yang diterapkan guna mendapatkan suatu produk serta melakukan uji keektifan produk yang didapat. Penelitian ini bertempat di SMK Negeri 2 Banjarmasin yang bertujuan dalam menghasilkan produk berupa e-modul bahasa korea untuk kelas x dan untuk mengetahui kelayakan dari e-modul tersebut. Sasaran pengguna dari penelitian ini yaitu siswa kelas x. Sedangkan subjek penelitian secara menyeluruh yakni dengan jumlah 5 orang spesifiknya 3 orang ahli media serta 2 orang ahli materi. Ketika pengujian, setiap responden disajikan standar pertanyaan dalam bentuk angket. Data yang dikumpulkan dari uji coba terhadap subjek penelitian digunakan untuk menetapkan tingkat layaknya produk yang ditingkatkan.

Model pengembangan yang menjadi acuan dalam studi ini adalah model borg and gall. Prosedur pengembangannya ada 10 langkah yakni penelitian serta mengumpulkan data, membuat rencana, pengembangan produk tahap pertama, uji coba lapangan awal, revisi

hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan sedang, revisi hasil uji coba lapangan sedang, uji coba pelaksanaan lapangan, revisi produk akhir, distribusi serta pengaplikasian. Proses produksi bahan ajar pada penelitian ini dimodifikasi menjadi 6 tahapan pengembangan saja yakni studi serta tahap perolehan data, perencanaan, pengembangan produk, pengujian, revisi atas pengujian tersebut dan diseminasi dan implementasi. Hal tersebut dikarenakan terkendala masalah pandemi covid-19 yang akibatnya 10 tahapan tidak bisa dilakukan peneliti.

Alat peneliti pada studi ini yakni angket tertutup, atau lembar angket memuat beberapa pilihan jawaban yang harus dipilih oleh responden. Instrumen ini sangat baik untuk mengumpulkan data berdasarkan kebutuhan peneliti. Materi angket dalam bentuk penilaian dari media serta ahli materi. Alat kelayakan ini memakai skala Likert 5 poin melalui lima kemungkinan tanggapan: sangat setuju, setuju, agak setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Teknik pengumpulan data pada data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif mengacu pada suatu data tentang uraian verbal mengenai tahap peningkatan e-modul dalam bentuk kritik ataupun saran yang bersifat mendorong melalui pakar media serta ahli materi sebagai responden pengujian kelayakan e-modul yang nantinya ditingkatkan. Sementara itu data kuantitatif mengacu pada suatu data yang berbentuk evaluasi kelayakan media e-modul melalui ahli media serta ahli materi ayas produk yang sudah ditingkatkan.

Teknik kajian data yang diterapkan pada studi ini yakni memakai skala likert. Skala likert dikenal sebagai *a summated rating scale*, yang mengevaluasi tentang perilaku pada sebuah aspek yang diuraikan dengan runtutan pertanyaan mengenai suatu kemungkinan, suatu aspek, objek, kondisi, dan lain-lain serta meminta responden agar memberikan tanggapannya, apakah ia sangat setuju, setuju, ragu ragu, tidak setuju atau sangat tidak setuju. Melalui beberapa pernyataan setuju atau tidak setuju itulah nantinya ditotal dalam bentuk angka.

Dari data yang diperoleh, hasil persentasi dihitung seperti dibawah:

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

Keterangan:

P = Persentase penilaian (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Data kelayakan yang didapatkan melalui angket ahli media dan ahli materi setelah menggunakan bahan ajar berbasis *e-modul* bisa dikaji memakai teknik Skala Likert di bawah:

Tabel 1. *Skala Likert*

Skor	Nilai Kategori Kelayakan
1(0%-20%)	Sangat Tidak Layak
2(21%-40%)	Tidak Layak
3(41%-60%)	Cukup Layak
4(61%-80%)	Layak
5(81%-100%)	Sangat Layak

Mengacu pada tabel di atas lima *alternative* setiap tanggapan mempunyai standar evaluasi yang berbeda pada setiap pilihan jawaban, yaitu bobot 1 untuk STL (Sangat Tidak Layak), bobot nilai 2 TL (Tidak Layak), bobot nilai 3 CL (Cukup Layak), bobot nilai 4 L (Layak), dan bobot nilai 5 SL (Sangat Layak).

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari tahapan penelitian serta pengumpulan informasi yaitu proses pembelajaran bahasa korea sudah cukup baik, namun bahan ajar yang digunakan kurang memadai dan tidak memungkinkan untuk dipinjamkan ke siswa dikarenakan banyak buku yang hilang sehingga pembelajaran hanya menggunakan modul cetak dan audio untuk latihan mendengar. Bahan ajar yang diberikan kepada siswa belum menerapkan teknologi yang sudah ada misalnya mengelektronikkan modul cetak. Siswa masih kesulitan memahami pembelajaran dikarenakan kurangnya jam pelajaran, untuk itu siswa harus belajar mandiri tanpa ataupun melalui bimbingan pendidik. Mata pelajaran bahasa korea sering dianggap sulit sehingga siswa tak mempunyai semangat untuk belajar. Oleh karenanya peneliti menyajikan solusi penerapan media ajar berbasis *e-modul* pada mata pelajaran bahasa korea agar siswa-siswi mudah untuk memahami materi pelajaran dengan lebih efektif. Pemilihan pengembangan ini diharapkan bisa menjadi *alternative* bahan ajar untuk siswa belajar mandiri. *E-modul* ini

juga digagaskan dapat menampilkan video dan audio agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Bahan ajar ini sifatnya fleksibilitas waktu dan tempat.

Setelah tahapan penelitian dan pengumpulan informasi dilakukan tahap kedua yaitu perencanaan. Pada tahap kedua peneliti melakukan penganalisisan pembelajaran dan menganalisis bahan ajar yang akan dihasilkan. Dilakukan perencanaan berupa rancangan untuk membuat bahan ajar berbasis *e-modul* pada mata pelajaran bahasa korea.

Tahap ketiga yakni pengembangan produk. Di tahapan tersebut mulai dilakukan proses penyusunan naskah, materi, gambar, rangkuman, soal latihan dan tugas pada Microsoft word, setelah itu di desain pada canva dan di export menjadi file pdf. Selanjutnya file pdf dimasukkan ke software flip pdf professional dan ditambahkan video beserta audio hingga menjadi sebuah bahan ajar berbasis *e-modul* bahasa korea dengan format html.

Tahap keempat adalah uji coba. Tahap pengujian diterapkan guna menemukan seberapa layak media pengajaran *e-modul* bagi bidang pelajaran bahasa korea. Uji coba ini dilakukan kepada ahli saja yaitu: 3 orang ahli media, 2 orang ahli materi, serta pengumpulan data menggunakan angket. Bahan ajar yang dikembangkan disajikan terhadap ahli media serta ahli materi dengan menyertakan instrumen validitas. Ahli media ataupun ahli materi menyajikan evaluasi yang didasarkan atas dasar evaluasi yang disajikan dalam bentuk angket angket berskala likert melalui 5 skala yakni sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), cukup setuju (3), setuju (4), dan sangat setuju (5). Hasil evaluasi ahli media dan ahli materi yang sudah diubah pada rasio yang dibuat dalam tabel di berikut:

Tabel 2. *Hasil penilaian ahli media*

Penilaian Media	Persentase
Validator 1	81,66%
Validator 2	90%
Validator 3	80%
Rata-rata	83,88%
Kategori	Sangat Layak

Tabel 3. *Hasil penilaian ahli materi*

Penilaian Materi	Persentase
------------------	------------

Validator 1	94,28%
Validator 2	85,71%
Rata-rata	89,99%
Kategori	Sangat Layak

Merujuk pada tabel 2 dan 3 terlihat hasil validasi dari ahli media dan ahli materi. Rata-rata rasio dari penilaian ahli media yakni 83,88% serta ahli materi adalah 89,99%. Sehingga bahan ajar e-modul bahasa korea kelas x dinyatakan sangat layak serta bisa diterapkan untuk dijadikan media pengajaran siswa.

Tahap kelima revisi hasil uji coba. Revisi pada produk dilakukan agar mengetahui apa saja kekurangan dari bahan ajar dan apa saja yang akan di perbaiki melalui media ajar berbasis e-modul bahasa korea. Dalam tahapan ini peneliti membuat revisi terhadap e-modul bahasa korea sesuai dengan arahan dari pakar media dan materi di langkah sebelumnya. Revisi ini bertujuan dalam membuat e-modul yang valid untuk diterapkan pada tahap belajar di kelas baik secara indoor ataupun outdoor.

Tahap terakhir yang diterapkan peneliti yakni diseminasi dan implementasi dari hasil produk. Diseminasi dan implmentasi merupakan penyebarluasan atau pemberian hasil pengembangan produk kepada pengguna. dan pengguna yang akan diberikan kepada peserta didik kelas X di SMK Negeri 2 Banjarmasin. Produk akan digunakan pada saat proses pembelajaran dan belajar mandiri pada mata pelajaran bahasa korea.

Penelitian ini sebenarnya hanya bertujuan dalam meningkatkan media pengajaran berbasis e-modul bagi mata pelajaran bahasa korea kelas x. E-modul ini di desain melalui situs desain canva kemudian semua materi disatukan menggunakan software flip pdf professional. Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi dikaji dengan nyata guna menentukan kelayakan bahan ajar berbasis e-modul. Pada hasil penilaian yang dilakukan ahli media 1 mendapatkan skor 49 dengan persentase 81,66% yang dinyatakan sangat layak karena *e-modul* mudah digunakan, teks dan jenis huruf mudah dibaca, media audio dan video sesuai dan jelas sesuai dengan prinsip multimedia. Temuan studi dari ahli media 2 memperoleh skor 54 dan persentase 90% yang dinyatakan sangat layak

karena sudah sesuai dengan prinsip-prinsip *e-modul*, judul dan topik pembelajaran jelas. Kemudian hasil dari penilaian ahli media 3 mendapatkan skor 48 melalui persentase yang mencapai 80% yang bisa dikatakan sangat layak karena ditinjau melalui segi tampilan sudah menarik dan mudah digunakan.

Dan pada hasil penilaian ahli materi 1 mendapatkan skor 66 dengan persentase 94,28% yang dinyatakan sangat layak karena materi, soal latihan, tugas sudah sesuai dan dilengkapi dengan audio dan video, penyajian *e-modul* menarik serta mudah digunakan. Hasil penilaian ahli materi 2 mendapatkan skor 60 dengan persentase 85,71% yang dinyatakan sangat layak karena materi sudah sesuai dengan kebutuhan siswa, penyampaian informasi jelas serta kesesuaian audio dan video pada materi.

Dari temuan penelitian ketiga ahli media didapatkan rata-rata persentase mencapai 83,88% dan dari ahli materi diperoleh rata-rata persentase mencapai 89,99% sehingga *e-modul* bahasa korea untuk kelas x dinyatakan sangat layak apabila diterapkan.

Produk akhir dari bahan ajar berbasis e-modul ini telah menyelesaikan seluruh tahapan perangkat luar borg dan empedu, yang semula memiliki 10 tahapan namun telah dikurangi menjadi 6.

Simpulan

Pendekatan R&D digunakan untuk menghasilkan sumber ajar berbasis e-modul topik bahasa Korea untuk siswa kelas X SMK Negeri 2 Banjarmasin, dengan menggunakan model borg and gall growth yang telah diubah menjadi enam fase. Periode evolusi ini dimulai dengan tahap penelitian, perencanaan, pengembangan, pengujian, revisi, dan komunikasi dan aplikasi. Di SMK Negeri 2 Banjarmasin, bahan ajar berbasis e-modul telah efektif dirancang sebagai alat peraga pembelajaran bahasa Korea kelas X mata pelajaran bahasa Korea. Bahan ajar dalam penelitian ini layak digunakan sebagai bahan ajar bagi siswa setelah dievaluasi oleh ahli media dan ahli nara sumber serta sebagai media pendorong pada tahap kegiatan ajar mengajar.

Bahan ajar berbasis e-modul bisa digunakan sebagai suatu sumber belajar yang bervariasi serta sebagai salah satu referensi guru dalam mengajar. Bagi peneliti selanjutnya bahan ajar e-modul lebih baiknya agar dibuat studi mendalam guna menemukan efektivitas dan efisiensinya dalam pembelajaran terutama pengaruhnya terhadap peningkatan minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ardiansyah, R. and Dkk. (2016). "Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Perubahan Materi Genetik Pada Mata Kuliah Genetik Di Universitas Negeri Malang". *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan dan Saintek* (ISSN: 255), 749.
- Hamid, H. (2013). *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Informatika, K. A. (2018). "Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Menggunakan Schoology". *KARMAPATI Volume 7 No 2*, 50.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai Dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Padang: Akademia Permata.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prennada Grup.
- Majid, A. (2006). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.
- Mansur, H, and Jumadi. (2017). "Studi Kelayakan dan analisis kebutuhan penyelenggaraan program pendidikan karakter danrestorasi sekolah (full day school) di SMP se- Kota Banjarmasin.
- Mansur, H, and Rafiudin. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4.1: 37-48.
- Nurdyansyah & Riananda, L. (2016). "Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo, Proceedings of International Research Clinic & Scientific Publications of Educational Technology". *Jurnal TEKPEN*, 929-930.
- Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Priyanthi, K. A. and Dkk. (2017). "Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMK N 3 Singaraja)," *Jurnal KARMAPATI* 6, No. 1
- Sugihartini, N. Jayanta, N, L. (Juli 2017). "Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* Vol. 14, No. 2, 222.
- Richey, R. C. dan Seels, B. B. (2009). *Teknologi Pembelajaran (Definisi dan Kawasannya)*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.
- Setyosari, H. P (2016). *Metode penelitian & pengembangan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sugianto, D. and Dkk. (2013). "Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital", *Invotec*, Volume IX, No.2
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulo, S. L. L. dan Tirtarahardja, U. (2015). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

PENGEMBANGAN *MOBILE LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH MATERI SEJARAH INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X SMAN 1 ALALAK

Muhammad Shidqi Rizqullah¹, Hamsi Mansur², Zaudah Cyly Arrum Dalu³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

mshidqi017@gmail.com¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², zaudah.dalu@ulm.ac.id³

Abstrak

Kurangnya media pembelajaran dan metode pembelajaran yang konvensional menyebabkan minat belajar peserta didik menjadi rendah. Permasalahan tersebut memicu peneliti untuk mencari solusi agar terciptanya pembelajaran yang berinovasi. Melalui pengembangan media *mobile learning* diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengembangkan media *mobile learning* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Alalak, (2) Mengetahui minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan *mobile learning* pada mata pelajaran sejarah. Penelitian pengembangan media *mobile learning* ini merupakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan metode pengembangan 4D oleh Thiagarajan (1974). Tahap pengembangan 4D yaitu *Define*, *Design*, *Development*, dan *Dissemination* yang telah dimodifikasi menyesuaikan dengan keperluan. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan penilaian dari para ahli. Penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata skor 92% dengan kategori “sangat layak”, sementara penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 97,3% dengan kategori “sangat layak”. Peningkatan minat belajar peserta didik mendapat nilai gain sebesar 0.51 dengan kategori “Sedang”. Dari hasil penelitian data disimpulkan bahwa media *mobile learning* mata pelajaran sejarah layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, *Mobile Learning*, Mata Pelajaran Sejarah, Minat Belajar.

Abstract

The lack of learning media and conventional learning methods decreases students' interest to learn. These problems trigger researchers to find solutions to create innovative learning. In addition, the development of mobile learning media is expected to solve these problems. The purposes of this study were (1) to develop mobile learning media to increase the learning interest of class X students of SMAN 1 Alalak, and (2) to determine the learning interest of students before and after the use of mobile learning in history subjects. The type of this study is R&D, it used the 4D development method by Thiagarajan (1974). The stages of 4D development are *Define*, *Design*, *Development*, and *Dissemination* which have been modified to suit the needs. The results of the research at the development stage resulted in an assessment from experts. The result from material experts got an average score of 92% in the "very decent" category, and the assessment from media experts got an average score of 97.3% in the "very decent" category. The increase in students' interest in learning gets a gain value of 0.51 in the "Medium" category. From the results of the research data, it is concluded that mobile learning media for history subjects is appropriate to be used as a learning medium for students.

Keywords: *Development, Mobile Learning, History Subjects, Interest in Learning.*

Pendahuluan

Minat belajar merupakan suatu proses atau keinginan peserta didik dalam menerima, merespon, serta menganalisa bahan-bahan pelajaran yang telah disajikan pendidik yang berakhir pada kemampuan anak menguasai bahan pelajaran dan meningkatkan perubahan sikap dan tingkah laku baik yang berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Menurut Astuti (2015:71) bahwa minat belajar adalah perasaan senang, suka dan perhatian terhadap usaha untuk mendapat ilmu pengetahuan minat belajar merupakan suatu keinginan atau ketertarikan yang muncul dari diri sendiri tanpa ada paksaan dalam kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Menurut Wilson dalam Supardi (2015:75-76) menyatakan bahwa minat belajar merupakan rasa suka ketertarikan pada suatu pelajaran atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu keinginan atau ketertarikan yang muncul dari diri sendiri tanpa ada paksaan dalam kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan memperbaiki strategi pembelajaran, media pembelajaran, metode maupun hal lain yang berkaitan proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan sekumpulan kegiatan dan serangkaian pengalaman yang dihadirkan oleh pendidik kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 02 Agustus 2022 dengan guru mata pelajaran sejarah yang ada di SMAN 1 Alalak. didapatkan hasil bahwa pendidik hanya menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran, pendidik juga mengatakan bahwa hanya segelintir peserta didik yang benar-benar aktif dalam pembelajaran, sisanya peserta didik hanya sibuk dengan kegiatannya sendiri, dilihat dari banyaknya peserta didik yang saling berbicara tanpa memperhatikan pelajaran. Kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah juga menjadi salah satu permasalahan yang didapatkan pada saat observasi awal. Oleh karena itu peneliti merasa perlunya mengembangkan media yang bisa meningkatkan minat peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

Kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran memiliki indikasi peserta didik cenderung tidak memperhatikan pembelajaran, tidak menyukai dan tidak senang pada saat pembelajaran berlangsung, tidak merasa puas dengan pembelajaran yang diikuti, tidak tertarik mengikuti kegiatan dalam pembelajaran, dan tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Masalah tersebut harus segera di atasi dengan menciptakan sebuah proses pembelajaran yang sifatnya mampu menggugah minat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat memberikan penguatan secara otomatis dan umpan balik, serta mempunyai daya tarik yang memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik baik belajar secara terbimbing, kelompok, maupun secara individual atau mandiri.

Media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018:171). Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2011:23) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau bahan, baik itu berupa manusia, materi maupun suatu peristiwa yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran pada zaman modern ini yang sangat berpengaruh bagi kehidupan sehari-hari untuk semua kalangan, baik pelajar maupun mahasiswa salah satunya adalah *mobile learning*. *Mobile learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran yang memiliki karakteristik yang praktis dan dapat dibawa kemanapun serta penggunaan perangkat mobile berupa smartphone dalam media pembelajaran ini dinamakan *mobile learning* (Amirullah, 2017:98).

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang relevan yang dilakukan oleh

(Meliana. 2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA PLUS AL-GHIFARI” yang dalam penerapan *mobile learning* dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, *mobile learning* efektif digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Mobile learning* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi segala macam persoalan dalam mengajar, bukan saja mengatasi persoalan, namun media pemberi pembelajaran memberi berbagai informasi yang koprehensif kepada peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini untuk mengembangkan *mobile learning* menggunakan software *Adobe Animate*. Oleh karena itu pada skripsi ini, dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Mobile Learning* pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Alalak” yang bertujuan untuk membuat media pembelajaran supaya membantu pendidik dalam mengajar.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 407). Dapat dikatakan bahwa *Research and Development (R&D)* adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2009: 164), *Research and Development (R&D)* merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* atau (*R&D*) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu atau menyempurnakan produk yang sudah ada

melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

Pada pengembangan *mobile learning* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Sejarah Materi Sejarah Indonesia di Kelas X SMAN 1 Alalak ini akan menggunakan metode penelitian dan prosedur pengembangan (*R&D*) dengan model 4D yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan dkk. (1974: 6)

Pada tahap 4D ini, yaitu, tahap *define* terdiri dari analisis depan (*front analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), dan spesifikasi objek (*specification of object*). Tahap *design* terdiri dari penyusunan tes (*test construction*), pemilihan media (*media selection*), pemilihan format (*format selection*), dan desain awal (*initial design*). Tahap *develop* terdiri atas penilaian ahli (*expert appraisal*) dan uji pengembangan (*developmental testing*). Tahap *Disseminate* terdiri dari uji validasi (*validation testing*), pengemasan (*packaging*), dan penyebaran (*diffusion*).

Penelitian dilakukan di SMAN 1 Alalak, sasarannya kepada peserta didik kelas X pada mata pelajaran Sejarah. Teknik pengumpulan dan pengambilan data melalui observasi, wawancara dan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Teknik analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini merupakan cara menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari Instrumen menjadi bentuk deskriptif persentase. Teknik analisis ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk merubah data hasil sebuah penelitian menjadi informasi yang nantinya bisa digunakan untuk mengambil sebuah kesimpulan. Analisis data menggunakan format skala *Likert* sebagai berikut:

Tabel 1. Skala *Likert*

Skor	Bentuk Pernyataan
4	Sangat Layak
3	Layak

2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

Analisis data pengembangan media *mobile learning* menggunakan teknik kuisioner dengan instrumen berupa angket dengan skala *likert*. Data yang diperoleh dari penilaian oleh ahli materi, dan ahli media akan dianalisis dengan teknik persentase. Kriteria presentase skor menurut skala likert sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Presentase

Interval	Kriteria
$84\% > \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$68\% > \text{skor} \leq 84\%$	Layak
$52\% > \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Layak
$36\% > \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Layak
$20\% > \text{skor} \leq 36\%$	Sangat Tidak Layak

Setelah dilakukan analisis dan dinilai layak digunakan maka akan dilanjutkan dengan menganalisis data minat belajar peserta didik untuk mengetahui pengaruh *mobile learning* yang sudah dikembangkan dengan peningkatan minat belajar peserta didik. Teknik analisis data berguna untuk melihat sejauh mana peningkatan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Hasil motivasi awal dan motivasi akhir ini nantinya akan di analisis menggunakan uji N-Gain dan ditentukan berdasarkan rata-rata skor gain yang dinormalisasi (g).

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Nilai Gain

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

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil pengembangan dan uji kelayakan

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa *mobile learning* pada mata

pelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Alalak. Metode penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research & Development*). Pengembangan *mobile learning* ini menggunakan model pengembangan 4D (four-D), yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*.

Tahap pendefinisian (*define*) Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan (Zein, M., & Utama, A. H., 2022). Pada tahap ini peneliti memperoleh informasi dari hasil wawancara dan observasi di SMAN 1 Alalak, diperoleh informasi bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, dikarenakan masih minimnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Hasil yang didapatkan dari tahap pendefinisian ini peneliti menemukan solusi dari permasalahan yang ada yaitu dengan pengembangan sebuah media pembelajaran *mobile learning*. Tahapan *Define* dibagi menjadi beberapa langkah yaitu. Analisis awal akhir pada tahap ini dilakukan analisis awal dengan cara observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Alalak. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis peserta didik meliputi karakteristik, kemampuan akademik, dan minat terhadap mata pelajaran sejarah. Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik, pada tahapan ini dilakukan dengan cara wawancara terhadap guru mata pelajaran sejarah kelas X di sekolah tersebut mengenai tugas apa yang harus ditempuh oleh peserta didik. Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam *mobile learning* yang dikembangkan, pada tahap ini dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran, analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi pada tahapan ini

ditentukan tujuan dari pembelajaran menggunakan *mobile learning*.

Tahap perancangan (*design*) setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah *mobile learning* yang dapat digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah materi sejarah Indonesia. Tahap perancangan ini meliputi. Penyusunan tes, pada tahapan ini dilakukan penyusunan soal evaluasi pada materi *mobile learning* yang akan diterapkan. Pemilihan media, pada tahapan ini peneliti memilih media dan mengumpulkan bahan-bahan untuk digunakan pada *mobile learning*. Pemilihan format, pada tahapan ini menentukan format rancangan media yang sesuai dengan mata pelajaran sejarah. Rancangan awal, merupakan rancangan *mobile learning* yang telah dibuat oleh peneliti, pada tahapan ini membuat desain awal dari *mobile learning* berupa *flowchart* dan *storyboard*.

Tahap pengembangan (*develop*) bertujuan untuk menghasilkan produk akhir berupa *mobile learning* dengan melalui proses revisi oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini terdapat 2 langkah yang dilakukan, yaitu: validasi ahli pada tahap validasi ahli dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kekurangan/kelemahan *mobile learning*. 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. Tahap Uji coba pengembangan, dilakukan untuk mengetahui masukan langsung berupa respon dan reaksi peserta didik terhadap *mobile learning* yang telah dikembangkan, pada tahapan ini *mobile learning* diujikan ke 30 orang peserta didik untuk mendapatkan respon peserta didik terhadap *mobile learning* yang telah dikembangkan.

Tahap penyebaran (*disseminate*) tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media *mobile learning*. Penyebaran *mobile learning* ini dilakukan dengan membagikan *mobile learning* kepada peserta didik kelas X

SMAN 1 Alalak. Setelah media dinyatakan layak uji lapangan maka media siap disebar. Untuk itu peneliti membagikan media melalui link *google drive* kemudian dikirimkan kepada peserta didik untuk digunakan saat pembelajaran.

2. Kelayakan Media *Mobile Learning*

Mobile learning mendapat skor dari ahli materi sebesar 92% dari nilai maksimal 100%. Skor total yang diperoleh dari ahli media sebesar 97,3% dari nilai maksimal 100%. Dari penilaian tersebut, didapatkan hasil kelayakan *Mobile learning* menunjukkan bahwa secara keseluruhan media sangat layak untuk digunakan. Kelayakan tersebut didapatkan dari hasil total penilaian ahli materi, ahli media dan respon peserta didik pada tahap pengembangan. Dapat disimpulkan bahwa *Mobile learning* pada mata pelajaran sejarah sangat layak digunakan pada peserta didik kelas X SMAN 1 Alalak.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Skor Ahli
Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	93%
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	100%
Kelayakan Bahasa	100%
Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	75%
Rata – rata skor	92%

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Skor Ahli
Desain Media Pembelajaran	95%
Kegrafikan Media	91,6%
Visual pada <i>Mobile learning</i>	100%
Manfaat Media	100%

Kelayakan Tampilan	100%
Rata – rata skor	97,3%

3. Hasil Peningkatan Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil minat awal dan minat akhir yang di ujicobakan kepada 30 orang peserta didik didapatkan nilai rata-rata minat awal 42,1 dari nilai maksimal 52. Pada hasil minat akhir didapatkan nilai rata-rata 47,3 dari nilai maksimal 52. Berdasarkan hasil rata-rata minat awal dan minat akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,52 yang termasuk kedalam kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahwa *mobile learning* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Alalak cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Aspek	Hasil
Minat Awal	42,1
Minat Akhir	47,3
Nilai Maksimal	52
Gain	0,52
Kriteria	Sedang

Berdasarkan hasil angket minat awal dan minat akhir tersebut maka peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan *mobile learning* pada mata pelajaran Sejarah yang diterapkan pada kelas X SMAN 1 Alalak termasuk dalam kategori peningkatan sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa *mobile learning* ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam kategori sedang.

Kesimpulan dan Saran

Pengembangan *mobile learning* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Alalak telah berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran) yang dimodifikasi. Hasil penelitian ini adalah media

mobile learning untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan penilaian total rata-rata skor 92% dari ahli materi dan penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 97,3%. Dari hasil penilaian tersebut kemudian ditotal kembali dan mendapatkan skor rata-rata sebesar 94,6%. Dari penilaian yang telah didapatkan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *mobile learning* yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak" dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Penerapan pengembangan *mobile learning* pada mata pelajaran sejarah menggunakan model pengembangan 4D telah berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Alalak pada mata pelajaran sejarah. Berdasarkan uji n-gain diketahui bahwa *mobile learning* meningkatkan minat belajar peserta didik sebesar 0,52 dan tergolong dalam kategori sedang.

Berdasarkan hasil penelitian ini, Bagi Peserta Didik, peneliti menyarankan media ini digunakan dan dimanfaatkan sebaik mungkin dalam proses pembelajaran, agar dapat mendorong minat belajar pada mata pelajaran sejarah.

Bagi Pendidik, peneliti menyarankan hasil pengembangan produk media *mobile learning* dapat menjadi alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah, karena dapat memberikan kemudahan dalam pemberian materi dan soal, dapat menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Alalak.

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media yang sama, peneliti menyarankan agar menjadikan penelitian ini sebagai acuan agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik. dengan menambahkan berbagai fitur yang masih kurang pada penelitian ini, kemudian hasil pengembangan di uji coba, sehingga dapat diketahui sejauh mana kekurangan dan kelebihan dari *mobile learning* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah, G., & Hardinata, R. (2017). Pengembangan *Mobile Learning* bagi pembelajaran. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 4(02), 97-101.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1), 68-75.
- Meliana, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Plus AL-Ghifari. *JP2EA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 2(3), 91-104.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya: Remaja Rosdakarya.
- Supardi, S. U., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1), 71-81.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Zein, M., & Utama, A. H. (2022). E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Sebagai Sumber Belajar Materi Analisis Unsur Pembangun Puisi. *J-INSTECH*, 3(1), 47-55.

PENGEMBANGAN *E-LEARNING* BERBASIS *MOODLE* MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS XI DENGAN PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Fauzan Fadhilah¹, Hamsi Mansur², Mastur³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹fauzanff31@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³mastur@ulm.ac.id

Abstract

This research resulted in Moodle-based E-learning for the media teaching mathematics subjects. The aim of the researcher is to find out the development, qualification, and improvement of learning outcomes through e-Learning Media Math lessons in Class XI. This research uses an R&D method with the tallest & Trollip model. The first stage, planning to determine the purpose and direction of the development of a product. Second, the design describes the program's advance. Third, is the development of the manufacturing stage of the design concept into a product. The techniques and instruments used are interviews, observations, questionnaires, and field trials with The Problem-Based Learning (PBL) approach. Data analysis techniques used are quantitative and qualitative analysis. E-learning products are developed with a flowchart as a program direction indicator. The product was successfully developed by obtaining "very worthy" results from members of the media and material. Then field trials with the PBL approach obtained an average post-test score of 91.19 higher than the average pre-test score of only 63.09. So that E-learning Media based on Moodle can be categorized as capable of improving the results of learning points for math subjects Class XI in SMA Negeri 1 Kelumpang Hulu.

Keywords: Moodle-based E-Learning, Learning Media, Math.

Abstrak

Studi ini menghasilkan *E-learning* berbasis *Moodle* untuk media ajar mata pelajaran matematika. Tujuan dari peneliti untuk mengetahui pengembangan, kelayakan dan peningkatan hasil belajar melalui media *E-Learning* pelajaran matematika di kelas XI. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model Alles & Trollip. Tahap pertama, *planning* untuk menetapkan tujuan dan maksud dari pengembangan sebuah produk. Kedua, yaitu rancangan untuk menjelaskan pendahuluan program. Ketiga, adalah peningkatan untuk proses pembuatan konsep rancangan menghasilkan suatu prosuk. Metode dan alat yang dipakai yaitu wawancara, observasi, kuesioner dan uji coba lapangan dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL). Metode analisis data yang dipakai yakni analisis kuantitatif dan kualitatif. Produk *E-learning* dikembangkan dengan *flowchart* sebagai petunjuk arah program. Produk berhasil dikembangkan dengan mendapat hasil "Sangat Layak" dari orang mempunyai keahlian media dan materi. Kemudian uji coba lapangan dengan pendekatan PBL mendapatkan hasil rata-rata skor *post-test* sebesar 91,19 lebih tinggi dari rata-rata skor *pre-test* yang hanya sebesar 63,09. Sehingga media dalam proses belajar pada *E-learning* berbasis *Moodle* dapat dikategorikan mampu mengembangkan perolehan belajar untuk mata pelajaran Matematika kelas XI di SMA Negeri 1 Kelumpang Hulu.

Kata kunci: *E-learning* berbasis *Moodle*, Media Pembelajaran, Matematika.

Pendahuluan

Hasil belajar kerap dikaitkan oleh beberapa permasalahan belajar yang dialami siswa, diantaranya seperti faktor belajar yang kurang efektif, di sisi lain juga materi atau media pembelajaran yang diberikan kurang dapat dipahami siswa (Muhammad., 2020, pp. 54-60). Arti dari belajar merupakan sebuah perubahan perbuatan yang dialami oleh setiap individu pada umumnya. Belajar diartikan juga sebagai fungsi yang memiliki peran sebagai suatu hal yang mendorong untuk membantu mengembangkan pencapaian dalam proses belajar yang memiliki kesamaan terhadap maksud dari penyelenggaraan proses belajar (Heckman., 1967, p. 25).

E-Learning adalah satu diantara media yang paling dipakai terkhusus di instansi pendidikan terkhusus yaitu sekolah. *E-learning* atau *Electronic Learning* adalah pendidikan atau pembelajaran jenis baru yang memakai media digital terutama internet sebagai sistem pembelajarannya. *E-learning* yaitu dasar dan dampak yang masuk akal dari berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaat *E-learning* saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran.

Salah satu fungsi *E-Learning* sebagai media pelaksana proses pembelajaran jangka panjang dengan model tradisional bertransformasi sebagai model digital yang akan mengefisiensikan waktu dan pengeluaran. Penggunaan *E-learning* di sekolah yakni menyuguhkan pengalaman pada pelajar tentang pemanfaatan teknologi internet dengan baik pada saat proses belajar. Pemanfaatan *E-Learning* mempunyai dampak yang menjadikan pelajar dan pengajar di sekolah mengenal teknologi tersebut dengan benar (Burhanuddin, 2011, pp. 3–4).

Uji coba pengembangan media proses belajar memakai model atau pola *Problem Based Learning*. Adapun uji coba ini nantinya siswa bakal dibentuk pada beberapa kelompok kecil dan mereka bekerja sama dalam mencari solusi pada suatu *problem* yang telah disetujui oleh pelajar dan pengajar yang berhubungan dengan bahan mata pelajaran. Manfaat implementasi model PBL akan membuat siswa lebih aktif saling diskusi

dengan anggota kelompok dalam memecahkan dan mencari solusi atas permasalahan dan menemukan konsep masing-masing. Saat pengajar mengimplementasikan pola proses belajar tersebut, beragam proses memecahkan permasalahan sering dilakukan oleh pelajar. Sehingga, pelajar ditekan untuk menjadi pembaca yang aktif dan mendeskripsikan hasil penjelasan bahan ajar oleh pengajar. Selain itu, mereka diharuskan aktif mencari informasi tambahan dari beragam referensi guna memberikan solusi akan masalah soal diskusi untuk meningkatkan hasil belajar (A.Y. Djoko Darmono & Pendidikan, 2016, p. 4).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada Jum'at, 20 Agustus 2021 dengan salah satu guru yang berinisial RM, beliau mengatakan hanya memanfaatkan aplikasi *WhatsApp* sebagai alat dalam penyampaian materi pembelajaran. Proses belajar yang memiliki kecenderungan monoton yang mana penyampain materi hanya dengan *slide PowerPoint* yang di lanjutkan dengan pemberian tugas diakhir pembelajaran.

Kemudian hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kelumpang Hulu diperoleh pembelajaran berbasis online masih kurang mengembangkan, akan tetapi sekolah memiliki *website* yang memang juga minim untuk digunakan, karena *website* tersebut diperuntukan hanya sebagai pemberitahuan profil dan hanya kegiatan sekolah. Pengajar hanya sekedar mengunggah file mata pelajaran dalam bentuk *slide PPT* yang dibagikan ke grup.

Penggunaan *WhatsApp* sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam kelas mempengaruhi proses pembelajaran, salah satunya dampak negatif penggunaan whatsapp pada pembelajaran ini adalah siswa merasa jenuh, kurangnya fleksibilitas dalam proses pembelajaran, dan seringkali terjadi komunikasi yang keluar dari konteks pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti memberikan solusi atau alternatif media dengan mengembangkan *E-learning*

dengan basis *Moodle* yang dapat membantu menyediakan bahan mata pelajaran Matematika dengan menarik dan mudah diakses oleh siswa, dengan harapan membuat siswa lebih mempunyai motivasi dan mempunyai pemahaman terhadap mata pelajaran Matematika secara baik. Oleh karena itu, peneliti melakukan studi Pengembangan *E-learning* dengan basis *Moodle* mata pelajaran Matematika kelas XI dengan pendekatan *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar di SMA Negeri 1 Kelumpang Hulu.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini memakai penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Borg & Gall (1998) dalam Sugiyono (2019:394) penelitian & pengembangan merupakan metode yang dipakai dalam memvalidasi dan mengembangkan produk. Teknik penelitian & pengembangan merupakan metode ilmiah dalam meneliti, mendesain, menghasilkan, menguji validitas produk yang telah dihasilkan dan bersifat longitudinal artinya dilakukan secara bertahap (Sugiyono, 2019:396).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang menghasilkan produk berupa *E-learning* berbasis *Moodle* sebagai media ajar. Produk ini dikembangkan menggunakan model Alessi & Trollip (2001:407-561) dalam pengembangan materi dan media, karena model ini adalah model pengembangan dan desain multimedia interaktif.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian berada di SMAN 1 Kelumpang Hulu dengan alamat Jl. Sungai Kupang, Kelumpang Hulu, Kotabaru, Kal-Sel 72162. Adapun responden dalam studi ini yakni siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kelumpang Hulu. Adapun pengambilan data dilaksanakan pada bulan Desember 2021.

Uji Coba Produk

Data yang dihimpun pada penelitian ini menjadi rujukan dalam menentukan *E-learning* yang layak ketika sudah dibikin. Pengujian dilaksanakan melalui metode uji coba individu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Penelitian uji coba

dilakukan terbatas dengan total siswa yang diteliti 23 orang. Sedangkan angket diberikan kepada penanggap dengan kriteria pertanyaan yang ditentukan.

Uji Coba Produk Lapangan

Uji coba ini menggunakan pendekatan *Problem Based Learning*. Pola pembelajaran ini memberikan sebuah problem yang konkret untuk siswa sebagai permulaan pembelajaran lalu diselesaikan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah menggunakan produk yang peneliti kembangkan kepada siswa kelas XI pada mata pelajaran matematika dengan jumlah siswa 21 orang.

Desain Uji coba Produk

Produk berbentuk *E-learning* harus diujicobakan guna mengetahui kadar mutu, kelayakan dan peningkatan hasil belajar. Hasil kerja akan dikonsultasikan dengan para ahli dan siswa kelas XI sebagai calon pengguna media. Adapun tahapan verifikasi dan evaluasi. *Pertama*, pra-validasi yang *kedua* verifikasi ahli, *ketiga*, tes menemukan hasil yang meningkatkan pembelajaran.

Subjek Uji Coba

Subyek studi diantaranya seorang ahli media 1 orang, guru pelajaran berjumlah 1 orang dan 1 kelas uji peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan jumlah 21 orang.

Teknik Analisa Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Metode dalam studi ini meliputi data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif adalah data yang dari pendeskripsian lisan tentang langkah pengembangan *E-learning*. Data tersebut mencakup kajian pustaka terhadap pendekatan *Problem Base Learning*, analisis hasil observasi dan wawancara, studi dokumentasi dan juga berisikan kritik serta saran dari para ahli media dan materi serta siswa mempunyai kedudukan sebagai penanggap uji kelayakan perkembangan media. Data kuantitatif yaitu data berisikan angka ataupun nilai. Nilai-nilai ini berasal dari penilaian dari kelayakan media *E-Learning* dari para ahli dan hasil *pretest & posttest*

siswa terhadap produk yang sudah dikembangkan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan instrumen guna mendapatkan data yang diperlukan menyesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian, angket dipakai sebagai instrumen. Jenis angket yang dipakai ialah angket tertutup, responden hanya tinggal memilih mengenai alternatif jawaban yang dipilih. Pelajar, pengajar serta ahli media dapat menilai dari isi angket. Skala Likert dipakai sebagai instrumen kelayakan, yang skala yang terdapat empat jawaban alternatif seperti sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Berikut kisi-kisi yang angket kepada masing-masing responden.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian menghasilkan media ajar *E-learning* memuat mata pelajaran matematika. Tahapan ini diadaptasi dari pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh Alessi & Trollip (2001:407-561), dan dibagi menjadi tiga tahap yaitu perencanaan, perancangan dan pengembangan. Tahap perencanaan dimana seluruh aspek media ditinjau dan dilakukan perbaikan pra-pengembangan sedang terjadi. Kedua, tahap pengembangan yaitu tahapan media dirancang dan dikonsultasikan dengan pembimbing maupun ahli media guna

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kegunaan	97,50%
2.	Fungsionalitas	92,85%
3.	Kualitas Teks	100%
4.	Kualitas Gambar	100%
5.	Kualitas Warna	87,5%
6.	Kualitas Desain	93,75%
7.	Penggunaan	100%
Kata dan Bahasa		
	Rata-rata	95,94%

Tabel 1. Skala *Likert*

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

perbaikan dan dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Tabel 2 Angket Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media di seluruh aspek yang divalidasi mendapatkan rerata 95,94% yaitu pada kategori “Sangat Layak”.

Tabel 3. Uji Coba Perorangan

Hasil Angket	Nilai Maksimal	Persentase	Keterangan
48	50	96%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil nilai yang diberikan di seluruh aspek yang dinilai diperoleh uji perorangan sebesar 46 dengan rerata 96% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Tabel 4. Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil Angket	Nilai Maksimal	Persentase	Keterangan
227	250	90,8%	Sangat Setuju

Uji coba dilaksanakan di sekolah penelitian dengan siswa sebanyak 5 orang. Berdasarkan penilaian terhadap semua bidang

diperoleh rata-rata sebesar 90,8% dengan kriteria “Sangat Layak”. Dengan kriteria tersebut maka media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan di 90,8% dengan ukuran sangat layak dan layak karena telah dinyatakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Penilaian Kelompok Besar

Hasil Angket	Nilai Maksimal	Persentase	Keterangan
790	850	92,94%	Sangat Setuju

Pada uji coba kelompok besar dengan siswa sebanyak 23 orang mendapatkan hasil dari seluruh aspek yang dinilai dengan rata-rata 92,94% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Uji T digunakan sebagai mengetahui hasil belajar dengan pendekatan *Problem Based Learning*. Diketahui bahwa t_{hitung} lebih

besar dari t_{tabel} sehingga diartikan ada perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan media. Selanjutnya rata-rata diketahui post-test lebih tinggi dari pretest ($1915 \geq 1325$), hal ini mengindikasikan media *E-learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Tes ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kelumpang Hulu mata pelajaran matematika kelas XI dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang.

Tabel 6 Tabel rata-rata skor *pre-test* & *post-test*

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pre-test</i> (x)	<i>Post-test</i> (x1)
1.	Adeliya Pratiwi	70	90
2.	Ainun jariah	65	95
3.	Arya Noor	50	95
4.	Fatimah	65	90
5.	Fitriani Rahmah	70	100
6.	Hairiah	55	80
7.	Jessica	60	90
8.	M. Arya Aditya	75	95
9.	M.Naffis	65	100
10.	Mardiana	70	95
11.	Muhamad Noor Azhar	75	90
12.	M Faqih Fadillah	65	80
13.	Muhammad Raihan	45	90
14.	Muhammad Yasin Gynastir	70	90
15.	Nur Asizah	65	95
16.	Olivia Dwi Pramudita	75	100
17.	Rohayati	40	80
18.	Santo	50	85
19.	Sintya Bella	70	100
20.	Tarisa Aulia	60	85
21.	Ummu Azkya S.S	65	90
Jumlah		1325	1915
Rata-rata		63,09	91,19

Kajian Produk Akhir

Pengembangan ini menghasilkan produk akhir berupa *E-learning* dengan basis *Moodle* sebagai media dalam pembelajaran Matematika di kelas XI. Portal media bisa diakses melalui *mathematicscillas.my.id*.

Pembahasan

Pengembangan *E-learning* dengan basis *Moodle* sebagai media pembelajaran Matematika Kelas XI Dengan Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) di SMAN 1 Kelumpang Hulu memiliki tujuan dalam mengembangkan dan mentahui kelayakan media. Melalui uji coba siswa secara individu, uji coba kelompok besar mendapatkan perolehan yang sangat baik. Hal ini dapat terbukti dengan hasil penilaian masing-masing kelompok. Hasil penilaian mencakup aspek kemenarikan, kemudahan dan kejelasan petunjuk materi. Penelitian pengembangan *E-Learning* berbasis *Moodle* menjadi solusi bagi permasalahan yang ditemui selama observasi di SMA Negeri 1 Kelumpang Hulu khususnya mata pelajaran Matematika.

Penelitian pengembangan ini prosesnya melalui 3 tahapan yang diadopsi dari model Alessi & Trollip Adapun tahapannya yaitu perencanaan, desain, dan pengembangan. Penggunaan model ini memang dikhususkan dalam pengembangan multimedia pembelajaran.

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Sekolah yang dimiliki juga kurang dimanfaatkan oleh guru. Guru hanya perlu meng-*upload file* mata pelajaran matematika berupa *slide power point* dan dibagikan ke grup *whatsapp* siswa. Guru juga tidak mempunyai *blog* dan tidak meng-*upload* bahan pelajaran di *website* sekolah. Selain itu dilaksanakannya pengenalan kepribadian pelajar untuk mengenal dan memahami siswa yang mempunyai kebutuhan. Sebab tersebut diperbuat supaya perolehan dari pengembangan berkesesuaian dengan yang menjadi harapan dan selaras dengan perspektif Frey & Sulton (2010) jikalau ketiga unsur yaitu tujuan, sasaran, dan analisis peserta dilaksanakan akan dipastikan bahwa hasil produk yang sudah diberdayakan bisa melengkapi hasil

yang diharapkan. Salah satu karakteristik siswa yang teridentifikasi adalah internet, komputer, dan *smartphone*, para siswa mencari bahan pelajaran tambahan yang tidak ditemukan saat kelas berlangsung dengan melakukan komunikasi dengan perangkat tersebut. Materi yang tercantum dalam teknologi *search engine* (mesin pencari) menunjukkan kemudahan terhadap pelajar dari suatu yang dicari berupa jawaban yang ditemukan dengan efisiensi terhadap waktu yang singkat ketika mencari suatu artikel atau berita informasi bagi para siswa. Karakteristik tersebut sejalan dengan pendapat Dalu & Rohman (2019:25) bahwa para siswa memiliki kegiatan sehari-hari yang tidak lepas dari penggunaan perangkat dengan basis internet, hal ini dapat dilihat dari cara mereka menelusuri suatu informasi yang berkaitan dengan kesukaan siswa, wacana, saling berkomunikasi sampai penelitian sumber referensi

2. Tahap Desain

Tahap desain adalah tahap yang berkaitan dengan pengembangan pada konsep pertama, yakni pengenalan prosedur deskripsi. Tahapan yang dilakukan adalah mengurai suatu konsep yang berhubungan dengan bahan ajar, *storyboard* yang dibuat untuk ditampilkannya rancangan tampilan pada produk yang akan dimanipulasi oleh pemakai, dibuatnya *flowchart* bertujuan untuk menunjukan struktur program dari awal hingga akhir, serta menentukan perangkat lunak yang dipakai.

3. Tahap Pengembangan

Proses pengembangan setelah produksi media selesai adalah pengujian alpha. Pengujian ini akan menunjukan hasil penilaian kelayakan media yang dikembangkan. Adapun alat pengujian yaitu menggunakan uji *Alpha*. Uji *alpha* melibatkan 2 orang yang ahli media dan 2 orang yang ahli materi, hal ini bertujuan untuk memberi suatu penilaian, saran serta komentar terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Perolehan penilaian dari ahli media dilihat dari beberapa aspek yaitu kesesuaian media, desain tampilan, teks, navigasi, software. Maka dari hasil ahli media

dikategorikan produk media pembelajaran berbasis *Moodle* “sangat layak”. Sedangkan dari penilaian dari ahli materi yaitu guru matematika disekolah SMA Negeri 1 Kelumpang Hulu dilihat dari aspek yaitu kesesuaian tujuan, penyajian materi, kejelasan materi, dan ketepatan isi. Hasil yang di dapat dari ahli materi dikategorikan “Sangat Layak”. Sedangkan hasil dari pengujian lapangan yang ditinjau dari beberapa bidang seperti kemudahan penggunaan media, pemahaman materi, operasi tombol, kelancaran operasi media. Maka hasil dari peneliti dari uji coba individu dikategorikan “Sangat Setuju”, untuk kelompok kecil dikategorikan “Sangat Setuju”, sedangkan kelompok besar dikategorikan “Sangat Setuju”. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Lovandri Dwanda Putra dan Ishartiwi (2015:175-177).

Hasil uji coba hasil belajar menggunakan *Problem Based Learning* yang dilakukan terhadap media *E-learning*, kemudian dilakukan tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test di peroleh nilai post-test yang lebih tinggi dari hasil pre-test. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan t_{hitung} dengan nilai 4,277 lebih besar dari perhitungan t_{tabel} dengan nilai 2,086 hal ini mengindikasikan bahwa terdapat beda pada peningkatan hasil belajar siswa antara sesudah dan sebelum menggunakan media.

Dari peningkatan hasil belajar dinyatakan bahwa media pembelajaran *E-Learning* berbasis *Moodle* mata pelajaran matematika kelas XI yang di berikan kepada siswa juga menjadikan mereka lebih aktif, kreatif, dan memiliki semangat terhadap proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa akan melakukan aktivitas pembelajaran dengan memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Didasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan yang diuraikan, sehingga bisa diambil suatu kesimpulan, yakni sebagai berikut:

1. Proses pengembangan *E-learning* dengan basis *Moodle* sebagai suatu alat pembelajaran Matematika untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kelumpang Hulu menggunakan pola pengembangan yang telah dikembangkan oleh Alessi & Trollip. Langkah-langkah yaitu perencanaan, desain, pengembangan dan diperoleh produk akhir berupa *E-learning* berbasis *Moodle* yang berisikan teks mata pelajaran, gambar dan video.
2. Berdasarkan dari hasil pengujian kelayakan media, media pembelajaran *E-learning* dengan basis *moodle* digolongkan "Sangat Layak". Selanjutnya berdasarkan uji kelayakan materi, media pembelajaran *E-learning* dengan basis *moodle* juga digolongkan "Sangat Layak". Sehingga media dalam proses belajar *E-learning* bisa dikatakan sangat patut dimanfaatkan terhadap proses dalam pembelajaran mata pelajaran Matematika kelas XI di SMA Negeri 1 Kelumpang Hulu.
3. Berdasarkan uji peningkatan hasil belajar melalui metode *Problem Based Learning* yang dilakukan pada hasil kelanjutan pengembangan media pembelajaran matematika *E-learning* terdapat suatu yang membedakan diantara hasil pembelajaran dengan tidak dan memanfaatkan media pembelajaran, dari rerata diketahui bahwa post-test mendapatkan hasil lebih tinggi daripada pretest. Hal ini menunjukan bahwasanya media *E-learning* berbasis *Moodle* mampu meningkatkan hasil dalam proses belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kelumpang Hulu.

Saran

Melalui perolehan penelitian pengembangan ini, periset memberikan saran, sebagai berikut :

1. Guru
 - a) Hendaknya bisa memanfaatkan dengan baik media ajar yang dikembangkan di kelas; sesuai judul penelitian.

- b) Untuk guru yang terdapat waktu terbatas dalam mengajar, E-learning berbasis Moodle dapat digunakan sebagai solusi untuk proses belajar mengajar.
 2. Sekolah
 - a) Hendaknya sekolah lebih mengoptimalkan kembali penggunaan fasilitas yang disediakan terutama jaringan dan laboratorium komputer untuk proses pembelajaran siswa.
 - b) Perlunya diadakan latihan atau kursus lanjutan untuk pembuatan mrdia ajar bagi pengajar terutama guru mata pelajaran Matematika.
 3. Peneliti Lain
 - a) Hendaknya melaksanakan pengembangan media pembelajaran menggunakan alternatif fasilitas pengembangan web lainnya. isa melakukan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis moddle dengan menggunakan fasilitas pengembangan web lainnya.
 - b) Peneliti lain hendaknya mengembangkan E-Learning berbasis Moodle ini dengan mata pelajaran lainnya yang berbeda untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih bervariasi.
 - c) hendaknya menambah validator dan responden, sehingga mendapatkan hasil yang lebih akurat.
 4. Siswa
 - a) Mampu mengoptimalkan penggunaan *E-Learning* sehingga materi yang di serap akan lebih optimal tanpa di batasi oleh ruang dan waktu.
 - b) Menjadikan *E-Learning* sebagai sarana dalam melaksanakan pembelajaran pembelajaran dari rumah maupun di sekolah.
- Burhanuddin. (2011). Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Internet Di Smp Negeri 5 Semarang.
- Dalu, Z., C., A., & Rohman, M. (2019). Pengembangan *E-Learning* sebagai media pembelajaran simulasi dan komunikasi digital bagi siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(1), 25-33.
- Djoko, Atik, Catur. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning.
- Heckman, J. J., Pinto, R., & Savelyev, P. A. (1967). Pengaruh Pembelajaran *E-Learning* Terhadap Mutu Belajar Dengan Mutu Proses Belajar Mengajar Sebagai Variabel Intervening Mata Kuliah Perbankan Syariah. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 9(2), 24–35.
- Muhammad, H., R. Eka Murtinugraha, & Sittati Musalamah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal PenSil*, 9(1), 54–60. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.13453>.
- Setiawan, A., Mansur, H., & Mastur, M. (2020). Pengembangan *E-Learning* Academiana Berbasis Moodle Untuk Mata Kuliah Komunikasi Pendidikan. *J-INSTECH: Journal of Instructional Technology*, 1(1), 13- 19.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.Sugiyono.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: methods and development* (3rd Edition). Boston: Allyn and Bacon.

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS MATERI PRESENT TENSE DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KONSEP DI SMP

Habibina Fachriawan¹, Dr. H. Hamsi Mansur², Rafiudin³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹habibinafachriawan44@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³rafiudin@ulm.ac.id

Abstract

The development of English multimedia interactive learning aims to know the development process and feasibility of interactive learning with Present Tense learning model concept for Class IX. The research used R&D research with a qualitative approach. The development model used the Kemp model and it has 9 stages, namely: (1) Instructional Problems, (2) Learner Characteristics, (3) Task Analysis, (4) Instructional Objectives, (5) Instructional Strategies, (6) Content Sequence, (7) Development of Instructional, (8) Designing the Message, (9) Evaluation Instruments. The objectives of developing interactive English learning multimedia is knowing the process of developing and The position of interactive learning multimedia products with the Present Tense concept learning model. The results of this study indicate that: (1) Multimedia interactive learning gets the average results of the material expert questionnaire on the aspect of material suitability are 92.5% Very Eligible Criteria, material quality aspects are 93% Very Eligible criteria, and material depth aspects 89.98% Very Eligible Criteria. (2) Multimedia interactive learning is very feasible to use based on the average results of the media on the programming aspect 96.65% Very Eligible Criteria, visual aspect 90% Very Eligible Criteria, audio aspect 100% Very Eligible Criteria, and video aspect 100% Very Eligible Criteria. Then the development of learning multimedia is declared very feasible.

Keywords: *development, interactive learning multimedia, English, present tense material, concept learning model*

Abstrak

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Inggris ini memiliki tujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif dengan model pembelajaran konsep materi *Present Tense* kelas IX. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *R&D* dengan pendekatan kualitatif. Model pengembangan yang digunakan adalah model Kemp yang memiliki sembilan tahapan utama, yaitu: (1) Masalah Instruksional, (2) Karakteristik Peserta Didik, (3) Analisis Tugas, (4) Tujuan Instruksional, (5) Strategi Pembelajaran, (6) Urutan Isi, (7) Pengembangan Instruksional, (8) Penyampaian Pembelajaran, (9) Instrument Evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Multimedia pembelajaran interaktif mendapat hasil rata-rata dari angket ahli materi pada aspek kesesuaian materi 92,5% kriteria Sangat Layak, aspek kualitas materi 93% kirteria Sangat Layak, dan aspek kedalaman materi 89,98% kriteria Sangat Layak. (2) Multimedia pembelajaran interaktif ini sangat layak digunakan berdasarkan hasil rata-rata dari angket media pada aspek program 96,65% kriteria Sangat Layak, aspek visual 90% kriteria Sangat Layak, aspek audio 100% kriteria Sangat Layak, dan aspek video 100% kriteria Sangat Layak. Maka Pengembangan multimedia pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan.

Kata Kunci: *pegembangan, multimedia pembelajaran interaktif, bahasa inggris, materi Present tense, model pembelajaran konsep*

Pendahuluan

Peranan teknologi dalam dunia pendidikan memang tidak terelakan lagi. Pemerintah pun telah mengatur kebutuhan tentang teknologi dalam berbagai peraturan perundang-undangan. Berdasarkan perundang-undangan yang telah diterbitkan oleh pemerintah, menyatakan bahwa seorang pendidik dituntut untuk dapat beradaptasi dengan teknologi yang berkembang agar perangkat pembelajaran serta proses belajar mengajar terkesan inovatif dan kreatif. Teknologi yang sudah dirancang dan disesuaikan akan membantu meraih potensi peserta didik (Fahyuni, 2017, p.1). Kegiatan pembelajaran semakin efektif dengan adanya teknologi yang semakin berkembang.

Teknologi yang semakin berkembang menuntut peserta didik untuk bisa Bahasa Inggris yang merupakan bahasa universal. Bahasa Inggris merupakan pelajaran bahasa asing disekolah. Dengan berbahasa Inggris peserta didik bisa memperluas wawasan sehingga mudah mengetahui sebuah informasi. Wawasan yang luas berpengaruh terhadap pembelajaran di sekolah karena bisa menjadi bahan alternatif dalam berdiskusi. Dalam hal ini, pendidik berperan penting dalam melakukan proses pembelajaran agar diskusi berjalan dengan baik.

Diskusi harus didukung dengan kalimat yang tepat sehingga lawan bicara mudah memahami apa yang disampaikan. Penyusunan kalimat dalam bahasa Inggris disebut *Grammar*. *Grammar* memiliki pola kalimat sesuai dengan waktu dan keadaan. Pola kalimat tersebut harus terstruktur sesuai dengan waktu kejadian dan keadaan atau perbuatan yang sedang dilakukan. Pola kalimat ini sering disebut *Tenses*, yang merupakan dasar untuk bisa Bahasa Inggris yang bertujuan menunjukkan waktu seseorang melakukan sesuatu.

Tenses merupakan hal penting karena sebagai modal untuk menunjang pendidikan yang lebih baik. Dengan *Tenses* yang baik mempermudah peserta didik melatih komunikasi. Ada beberapa peserta didik yang hanya menguasai materi *Simple Present Tense* dan *Present Continuous Tense*, sedangkan masih ada *Present Perfect Tense* dan *Present Perfect Continuous Tense* yang masih belum dikuasai oleh peserta didik pada materi *Present Tense*. Dalam melatih komunikasi,

strategi yang digunakan pendidik harus mendukung, agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

Peran pendidik sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Pendidik merupakan seorang yang profesional untuk mendidik, membimbing serta mengevaluasi peserta didik (Maimunawati, & Alif, 2020, pp.7-8). Dalam menyampaikan materi bergantung pada interaksi antara pendidik dan peserta didik. Untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, maka pendidik harus terampil dalam menggunakan strategi dan media pembelajaran, sehingga pembelajaran terkesan inovatif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik yang masih menduduki sekolah menengah pertama.

Karakteristik peserta didik mencerminkan pola kelakuan dan kemampuan dari pembawaan dari lingkungan sosial, sehingga menimbulkan pola dari kegiatan aktifitas (Meriyanti, 2015, p.5). Karakteristik peserta didik pada sekolah menengah pertama masih perlu dibimbing oleh pendidik, sehingga pendidik terkesan lebih aktif dalam pembelajaran. Peserta didik lebih senang belajar sambil bermain atau menonton video pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media akan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan peralatan yang didesain untuk menyampaikan informasi dan berinteraksi. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Hamid, dkk, 2020, p.6). Media seharusnya lebih dimanfaatkan pendidik dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kegiatan pembelajaran. Ada beberapa macam media pembelajaran salah satunya media interaktif. Media interaktif adalah produk berbasis komputer dengan menyajikan konten seperti teks, gambar, animasi, video, audio, video, dan game. Dengan adanya media

interaktif, peserta didik bisa memahami materi yang disampaikan meskipun pendidik lebih cenderung diam karena terdapat video, dan beberapa pertanyaan didalamnya. Oleh karena itu, tujuan harus disampaikan dengan jelas, materi harus dikombinasikan dengan multimedia, agar mengetahui pencapaian hasil belajar dengan bentuk quiz (Surjono, 2017 p.42). Dalam hal ini, media pembelajaran interaktif cocok digunakan saat pembelajaran daring dikarenakan terjadinya pandemi Covid19.

Menurut salah satu pendidik, bahwa terbatasnya kemampuan pendidik dalam menggunakan media sehingga pendidik lebih terbiasa menggunakan *Power Point* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Hj. Sumiyati, M.Pd, bahwa saat pembelajaran daring, peserta didik terkendala oleh jaringan yang mengakibatkan lambatnya respon peserta didik. Karena kendala tersebut, maka pendidik lebih mengutamakan pemberian tugas kepada peserta didik sehingga materi kurang tersampaikan. Wawancara juga dilakukan kepada peserta didik yang menyatakan bahwa saat pembelajaran daring, peserta didik kesulitan memahami materi yang disampaikan karena pendidik hanya memberikan materi atau tugas lewat *Google Form*.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud memberikan sebuah solusi untuk memecahkan masalah yang terjadi, yaitu mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Inggris materi *Present Tense* menggunakan model pembelajaran konsep siswa kelas IX. Peneliti meyakini bahwa dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif cocok digunakan dalam masalah ini, karena peserta didik dapat mempelajarinya secara mandiri. Dengan adanya model pembelajaran konsep, terdapat beberapa pertanyaan didalamnya berupa menyusun kata, mencocokkan, dan *puzzle*. Melalui multimedia ini, peneliti berharap dapat menyelesaikan masalah pembelajaran yang ada.

Metode Penelitian

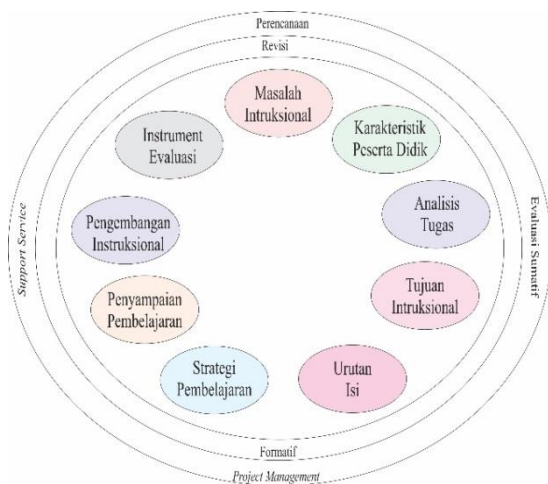
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan produk.

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif yang berisi tentang materi *present tenses*. Menurut Borg and Gall menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk melakukan validasi dan mengembangkan sebuah produk (Sugiyono, 2018, p.394). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan data yang mendalam atau mendapatkan data yang mengandung makna sebenarnya, karena dalam penelitian ini tidak menekankan pada simpulan umum, tetapi lebih menekankan pada makna (Sugiyono, 2018, p.394). Dalam hal ini peneliti mendeskripsikan hasil penelitian yang telah dihitung menggunakan rumus persentase. Penelitian kualitatif merupakan aktivitas ilmiah untuk mengumpulkan data secara teratur (Manab, H. Abdul, 2015, p.4). Jadi, penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memperoleh data alamiah secara mendalam yang dikumpulkan secara teratur.

Model pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model Kemp. Menurut Kemp, pengembangan perangkat merupakan suatu lingkaran yang kontinum. Tiap-tiap langkah pengembangan berhubungan langsung dengan aktivitas revisi. Model ini berbentuk *ellips* yang bertujuan untuk mengembangkan perangkat dapat dimulai dari titik manapun didalam siklus tersebut (Kosassy, 2019, p.156). Hal ini menunjukkan adanya saling ketergantungan antar siklus tersebut.

Gambar 1. Model Pengembangan Kemp (Musdar, 2020, p.28)



Pengembangan pada model Kemp memberikan kesempatan pada para pengembang untuk dapat memulai dari komponen mana saja (Musdar, 2020, p.28). Dalam hal ini akan memudahkan peneliti untuk menyajikan proyek pengembangan dengan menghubungkan pendekatan model pembelajaran konsep dengan pengembangan model Kemp, karena terdapat suatu komponen yang bertujuan untuk menentukan strategi pembelajaran dan pengembangan produk.

Model ini berbentuk *ellips* tanpa dihubungkan antara satu dengan yang lain. Hal ini bertujuan untuk mempermudah peneliti memulai dari mana saja. Dengan demikian peneliti dapat menyesuaikan keadaan di lapangan. Tahapan tersebut sudah disesuaikan peneliti dengan faktor di lapangan menjadi: (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Masalah instruksional, (3) Karakteristik peserta didik, (4) Analisis tugas, (5) Tujuan instruksional, (6) Strategi pembelajaran, (7) Urutan isi, (8) Pengembangan instruksional, (9) Penyampaian pembelajaran, (10) Instrument evaluasi.

Penelitian ini menggunakan instrument wawancara dan angket untuk dua ahli media dan dua ahli materi. Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif untuk menjabarkan penelitian yang dikembangkan untuk menganalisis kejadian berupa deskripsi tahapan pengembangan, tahapan uji coba media pembelajaran, tahapan implementasi pembelajaran, dan kelayakan media. Angket validasi pada penelitian ini

menggunakan skala *Likert*. Skala ini disusun dalam bentuk pernyataan dan diikuti oleh lima respons yang menunjukkan tingkatan (Arikunto, 2018, p.125). Rumus untuk menghitung persentase sebagai berikut:

$$x_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100$$

Keterangan:

x_i : Nilai kelayakan dari tiap aspek

$\sum S$: Jumlah skor

S_{max} : Skor maksimal

(Damayanti, dkk, 2018, p.65)

Hasil persentase tersebut akan diinterpretasikan dalam kriteria pada tabel berikut:

Tabel 1. Penentuan Skor Skala Likert

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

(Damayanti, dkk, 2018, p.66)

Apabila terdapat aspek yang mendapatkan hasil persentase dibawah 41% atau mendapatkan kriteria Tidak Layak, maka multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Inggris akan dilakukan perbaikan pada aspek tersebut. Dan apabila semua aspek sudah mendapatkan hasil persentase 41% keatas, atau mendapatkan kriteria minimal Cukup Layak, maka multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan Cukup Layak/Layak/Sangat Layak. Jika masih terdapat saran pada kolom yang disediakan, maka akan dilakukan perbaikan, Sehingga multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Inggris layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah produk multimedia pembelajaran interaktif berupa aplikasi *Flash* materi *Present Tense* dengan

format file *SWF*. File ini dapat digunakan dikomputer kemudian dijalankan sesuai kegunaannya sebagai multimedia pembelajaran interaktif materi *Present Tense* diperuntukkan kepada peserta didik kelas IX yang memiliki konten pembelajaran berupa materi, video, soal yang menggunakan model pembelajaran konsep.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran Kemp yang sudah disesuaikan dengan keadaan di lapangan, yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*), yaitu melakukan wawancara kepada beberapa pendidik berupa peserta didik kurang memahami materi *Present Perfect Tense* dan *Present Perfect Continuous Tense*, keterbatasan kemampuan pendidik dalam menggunakan media, pendidik lebih mengutamakan tugas karena peserta didik terkendala oleh jaringan, dan peserta didik kurang memahami materi karena pendidik hanya memberikan materi atau tugas lewat *Google Form*.

2. Masalah instruksional, didapatkan saat melakukan wawancara kepada salahsatu pendidik di lapangan lalu mendapatkan sebuah solusi yaitu mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan materi *Present Tense* kelas IX.

3. Karakteristik peserta didik, dalam hal ini pendidik sering menggunakan metode pembelajaran peserta didik lebih senang ketika proses pembelajaran berlangsung.

4. Analisis tugas bertujuan untuk mengetahui batas kemampuan peserta didik.

5. Tujuan instruksional, bertujuan untuk membuat peserta didik memahami dan menguasai materi *Present Tense*, peserta didik dapat mempelajari materi *Present Tense* secara mandiri, dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi *Present Tense*.

6. Strategi pembelajaran, bertujuan untuk mengembangkan materi dengan model pembelajaran berupa model pembelajaran konsep.

7. Urutan isi, bertujuan untuk mengurutkan materi sehingga materi mudah disampaikan kepada peserta didik. Ada beberapa cara yang cocok dalam menerapkan model pembelajaran konsep, berupa:

1. Scramble

Konsep *scramble* ini mengajak peserta didik untuk menyusun huruf yang sudah diacak.

Gambar 1. Konsep Scramble



2. Make A-Match (Menjodohkan)

Konsep ini membuat peserta didik mengetahui jawaban yang cocok untuk pertanyaan yang sudah disediakan.

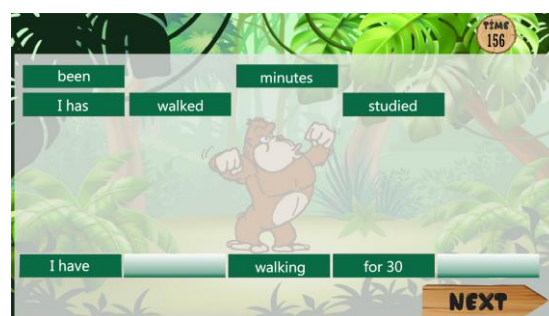
Gambar 2. Konsep Make A-Match



3. Puzzle

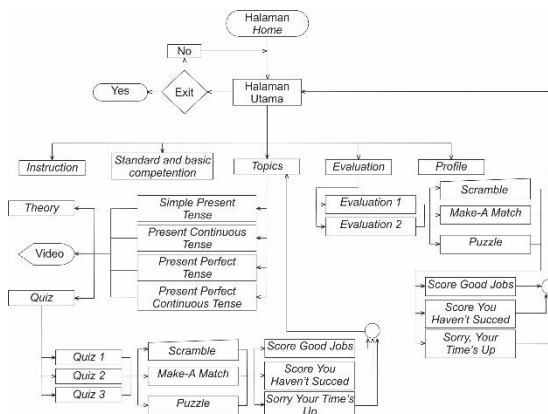
Konsep ini membuat peserta didik untuk menyusun kata pada kolom yang sudah disediakan.

Gambar 3. Konsep Puzzle



8. Pengembangan Instruksional, merupakan pengembangan produk penelitian berupa *File SWF* yang dirancang menggunakan *Storyboard* dan *flowchart*.

Gambar 4. Flowchart



9. Penyampaian Pembelajaran, tahap ini merupakan penerapan dalam menyampaikan materi pembelajaran, yaitu menggunakan model pembelajaran konsep.

10. Instrument Evaluasi, yang bertujuan untuk melakukan uji coba produk yang ditujukan kepada ahli media dan ahli materi sebagai penilai multimedia pembelajaran interaktif yang sudah dikembangkan. Berikut merupakan tampilan akhir setelah melakukan perbaikan:

Gambar 5. Screenshot Halaman Home



Diatas merupakan halaman depan pada multimedia pembelajaran interaktif yang terdapat tombol *START* untuk mulai.

Gambar 6. Screenshot Halaman Utama



Diatas merupakan halaman utama pada multimedia pembelajaran interaktif yang memiliki beberapa tombol.

Gambar 7. Screenshot Halaman Instruction



Gambar diatas merupakan intruksi yang terdapat pada halaman *Instruction*.

Gambar 8. Screenshot Halaman Standard and Basic Competences



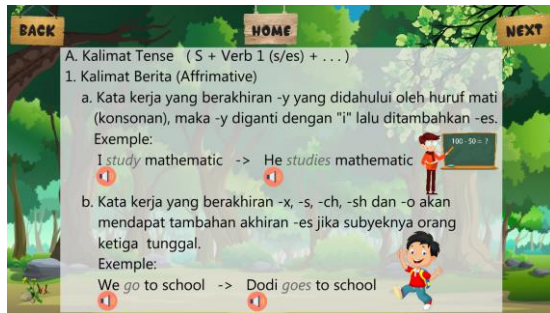
Gambar diatas merupakan SK/KD pada materi yang digunakan.

Gambar 9. Screenshot Halaman Topics



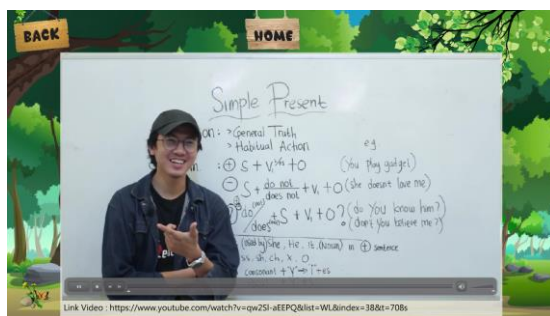
Gambar diatas merupakan pilihan materi pada halaman *Topic*.

Gambar 10. Screenshot Halaman Theory



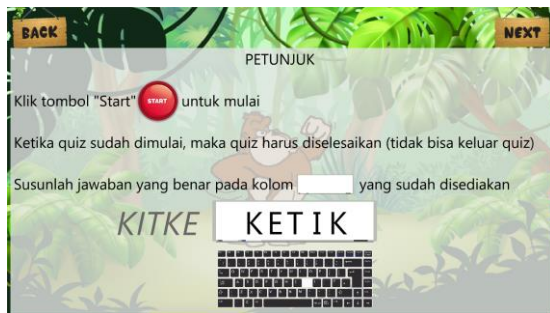
Gambar diatas merupakan salahsatu halaman pada materi *Present Tanse*.

Gambar 11. Screenshot Halaman Video



Gambar diatas merupakan tampilan dari salah satu video dari materi *Present Tanse*.

Gambar 12. Screenshot Halaman Petunjuk Quiz



Gambar diatas merupakan salahsatu halaman petunjuk Quiz sebelum memulai Quiz dengan konsep yang sudah dikembangkan.

Gambar 13. Screenshot Halaman Evaluation



Gambar diatas merupakan halaman pada menu *Evaluation* yang memiliki dua sesi evaluasi.

Gambar 14. Screenshot Halaman Profile



Gambar diatas merupakan salah satu halaman *Profile* pengembang multimedia pembelajaran interaktif.

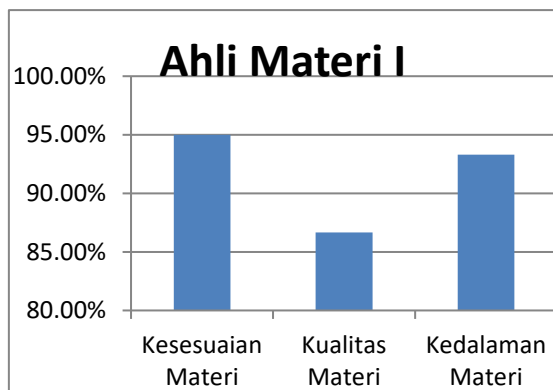
Berdasarkan hasil persentase penilaian ahli materi I, menunjukkan bahwa pada validasi ahli materi untuk aspek kesesuaian materi mendapatkan nilai persentase 95% dengan kriteria Sangat Layak, pada kualitas materi mendapatkan nilai persentase 86,67% dengan kriteria Sangat Layak, dan aspek kedalaman materi mendapatkan nilai 93,3% dengan kriteria Sangat Layak. Dari hasil persentase, dapat dilihat dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Persentase Penilaian Ahli Materi I

No.	Komponen Penilaian	Persentase	Kriteria
1	Kesesuaian Materi	95%	Sangat Layak
2	Kualitas Materi	86,67%	Sangat Layak
3	Kedalaman Materi	93,3%	Sangat Layak

Dari hasil persentase diatas, dapat dilihat dengan diagram sebagai berikut:

Diagram 1. Hasil Persentase Ahli Materi I



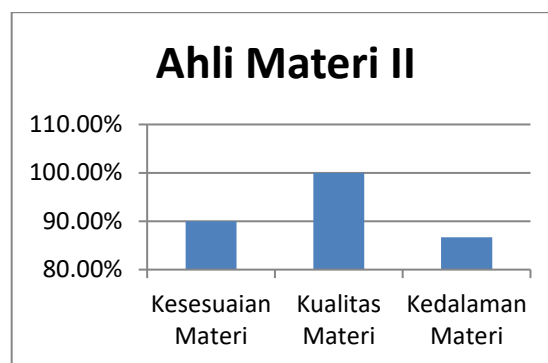
Berdasarkan hasil persentase pada ahli materi II, dapat menunjukkan bahwa hasil persentase pada aspek kesesuaian materi mendapat nilai persentase 90% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek kualitas materi mendapat nilai 100% dengan kriteria Sangat Layak, dan pada aspek kedalaman materi mendapat nilai 86,67% dengan kriteria Sangat Layak. Dari hasil persentase, dapat dilihat dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Persentase Penilaian Ahli Materi II

No.	Komponen Penilaian	Persentase	Kriteria
1	Kesesuaian Materi	90%	Sangat Layak
2	Kualitas Materi	100%	Sangat Layak
3	Kedalaman Materi	86,67%	Sangat Layak

Dari hasil persentase diatas, dapat dilihat dengan diagram sebagai berikut:

Diagram 2. Hasil Persentase Ahli Materi II



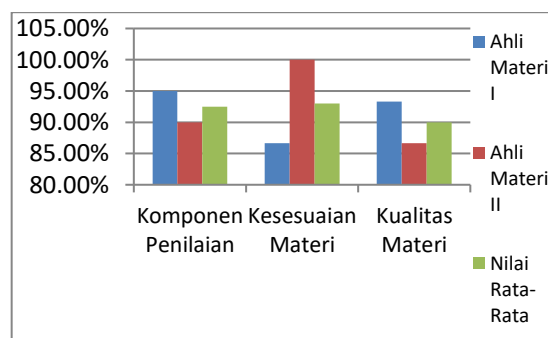
Berdasarkan penilaian kelayakan materi oleh kedua ahli materi menunjukkan persentase, yaitu: pada aspek kesesuaian materi mendapat nilai rata-ratanya 92,5% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek kualitas materi mendapat nilai rata-rata 93% dengan kriteria Sangat Layak, dan pada kedalaman materi mendapat nilai rata rata 89,985% dengan kriteria Sangat Layak. Dari hasil persentase, dapat dilihat dengan tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Rata-Rata Persentase Dari Penilaian Aspek Materi

N o	Komponen Penilaian	Penilaian Ahli Materi I	Penilaian Ahli Materi II	Nilai Rata-Rata	Kriteria
1	Kesesuaian Materi	95%	90%	92,5 %	Sangat Layak
2	Kualitas Materi	86,67%	100%	93%	Sangat Layak
3	Kedalaman Materi	93,3%	86,67%	89,9 8%	Sangat Layak

Dari hasil persentase diatas, dapat dilihat dengan diagram sebagai berikut:

Diagram 3. Hasil Rata-Rata Persentase Aspek Materi



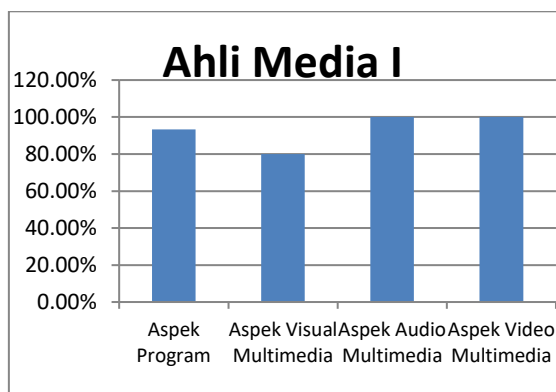
Sedangkan, berdasarkan pada ahli media I menunjukkan bahwa hasil presentase pada komponen aspek program mendapat nilai persentase 93,3% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek visual multimedia mendapat nilai persentase 80% dengan kriteria Layak, pada aspek audio multimedia mendapat nilai 100% dengan nilai 100% dengan kriteria Sangat Layak, dan pada aspek video multimedia mendapat nilai 100%. Dari hasil persentase, dapat dilihat dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Persentase Penilaian Ahli Media I

No.	Komponen Penilaian	Persentase	Kriteria
1	Aspek Program	93,3%	Sangat Layak
2	Aspek Visual Multimedia	80%	Layak
3	Aspek Audio Multimedia	100%	Sangat Layak
4	Aspek Video Multimedia	100%	Sangat Layak

Dari hasil persentase diatas, dapat dilihat dengan diagram sebagai berikut:

Diagram 4. Hasil Persentase Ahli Media I



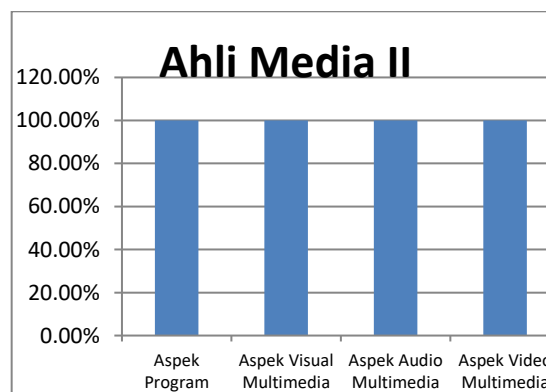
Berdasarkan ahli media II menunjukkan bahwa hasil presentase pada komponen aspek program mendapat nilai persentase 100% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek visual multimedia mendapat nilai persentase 100% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek audio multimedia mendapat nilai 100% dengan nilai 100% dengan kriteria Sangat Layak, dan pada aspek video multimedia mendapat nilai 100%. Dari hasil persentase, dapat dilihat dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Persentase Penilaian Ahli Media II

No.	Komponen Penilaian	Persentase	Kriteria
1	Aspek Program	100%	Sangat Layak
2	Aspek Visual Multimedia	100%	Sangat Layak
3	Aspek Audio Multimedia	100%	Sangat Layak
4	Aspek Video Multimedia	100%	Sangat Layak

Dari hasil persentase diatas, dapat dilihat dengan diagram sebagai berikut:

Diagram 5. Hasil Persentase Ahli Media II



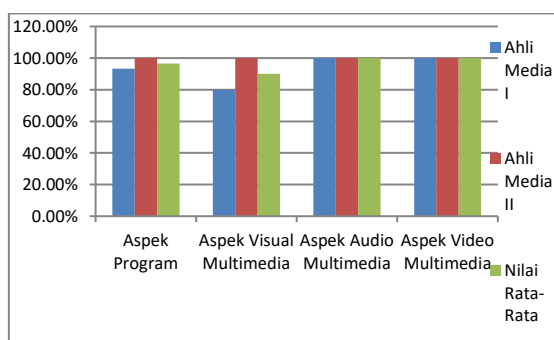
Berdasarkan penilaian kelayakan materi oleh kedua ahli media menunjukkan persentase, yaitu: pada aspek program mendapat nilai rata-ratanya 96,65% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek visual media mendapat nilai rata-rata 90% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek audio multimedia mendapat nilai rata rata 100% dengan kriteria Sangat Layak, dan pada aspek video multimedia mendapat nilai rata-rata 100%. Dari hasil persentase, dapat dilihat dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Rata-Rata Persentase Dari Aspek Media

N o	Komponen Penilaian	Penilaian Ahli Media I	Penilaian Ahli Media II	Nilai Rata-Rata	Kriteria
1	Aspek Program	93,3%	100%	96,65%	Sangat Layak
2	Aspek Visual Multimedia	80%	100%	90%	Sangat Layak
3	Aspek Audio Multimedia	100%	100%	100%	Sangat Layak
4	Aspek Video Multimedia	100%	100%	100%	Sangat Layak

Dari hasil persentase diatas, dapat dilihat dengan diagram sebagai berikut:

Diagram 6. Hasil Rata-Rata Persentase Aspek Media



Simpan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang telah diteliti melalui proses perencanaan dengan menggunakan model pengembangan Kemp yang memiliki sembilan tahapan utama, yaitu: (a) Masalah Instruksional, (b) Karakteristik peserta didik, (c) Analisis tugas, (d) Tujuan instruksional, (e) Strategi pembelajaran, (f) Urutan isi, (g) Pengembangan instruksional,

(h) Penyemapaian pembelajaran, (i) Instrument evaluasi. Pada penelitian ini dilakukan pada saat terjadinya pandemi *Covid19* yang mengakibatkan sekolah ditutup sementara sehingga penelitian hanya sebatas mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif.

Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk kelas IX yang telah dikembangkan mempunyai tingkatan layak berdasarkan hasil rata-rata persentase ahli materi pada multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Inggris materi *Present Tense* dengan model pembelajaran konsep, yaitu: pada aspek kesesuaian materi mendapat nilai rata-ratanya 92,5% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek kualitas materi mendapat nilai rata-rata 93% dengan kriteria Sangat Layak, dan pada kedalaman materi mendapat nilai rata rata 89,98% dengan kriteria Sangat Layak. Dan hasil rata-rata persentase ahli media mendapat hasil, yaitu: pada aspek program mendapat nilai rata-ratanya 96,65% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek visual media mendapat nilai rata-rata 90% dengan kriteria Sangat Layak, pada aspek audio multimedia mendapat nilai rata rata 100% dengan kriteria Sangat Layak, dan pada aspek video multimedia mendapat nilai rata-rata 100%. Berdasarkan hasil rata-rata persentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Inggris materi *Present Tense* dengan menggunakan model pembelajaran konsep dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan.

Daftar Pustaka

- Abi Hamid, R. R. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Berbasis Android Pada Mater Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 01 (1), 63-70.
- Fahyuni, E. F. (2017). *Teknologi, Informasi, dan Komunikasi*. Sidoarjo: UMSIDA PRESS.

- Kosassy, S. O. (2019). Mengulas Model-Model Pengembangan Pembelajaran Dan Perangkat Pembelajaran. *Jurnal PPKn & Hukum*, 14-1, 152-173.
- Manab, H. A. (2015). *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif*. Tulungagung: Kalimedia.
- Meriyanti. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Bandar Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan.
- Musdar, M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Proses SAINS Untuk Meningkatkan Keterampilan Ilmiah. *Jurnal Fisika dan Pembelajarannya (Phydagogic)*, 3(1), 26-33.
- Siti Maimunawati, M. A. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Dan Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Serang: Penerbit 3M Media Karya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY PRESS.

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP MATERI PEMBIBITAN TANAMAN UNTUK SISWA KELAS VI SDN PASAR LAMA 3 BANJARMASIN

Muhammad Maulana Inrawan¹, Hamsi Mansur², Rafiudin³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹1610130310017@mhs.ulm.ac.id, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³rafiudin@ulm.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to develop and determine the feasibility of learning videos on the subject of Environmental Education for plant nursery material in class VI SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. The type of research conducted in this research was research and development (R&D). The development model that was used as a reference in the research was the Borg and Gall model. The results showed that the development of learning video media for plant nursery material was carried out in 4 stages through the Borg and Gall model, namely data collection, planning, product development, and evaluation. This was adjusted to the situation and condition of the learning system in a pandemic situation which limits this research procedure to only 4 stages. However, this was sufficient and achieved the objectives of the research, namely knowing the development procedure and knowing the feasibility of the development. The results of the expert validation test of media video media learning plant nursery material for Environmental Education subjects at SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin get an average score of 4.4 with a coefficient of 88%, the eligibility criteria were included in the "very feasible" criteria, while the results of the material expert validation test got an average score of 4.00 with a coefficient of 80%, the eligibility criteria were included in the "very feasible" criteria. While the student responses got an average score of 4.00 with a coefficient of 80%, the eligibility criteria are included in the "very feasible" criteria. Based on these results, it could be concluded that the learning video media for plant nursery material was declared "very feasible" to be used.

Keywords: development, learning media, learning video, environmental education, plant nurseries

Abstrak

Penelitian ini bertujuan dalam meningkatkan serta menemukan tentang seberapa layak penerapan video terhadap suatu mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup materi pembibitan tanaman dikelas VI SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Penelitian berjenis pengembangan atau Research And Development (R&D) diterapkan sebagai jenis pada penelitian ini. Serta model Borg and Gall dijadikan acuan dalam kajian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media video pembelajaran materi pembibitan tanaman dilakukan melalui 4 tahap melalui model Borg dan Gall yakni pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, dan evaluasi. Hal ini disesuaikan dengan situasi dan kondisi system pembelajaran pada situasi pandemic yang

membatasi prosedur penelitian ini hanya sampai 4 tahap. Akan tetapi hal ini telah mencukupi dan mencapai tujuan dalam penelitian ini yaitu mengetahui prosedur pengembangan dan mengetahui kelayakan pengembangan. Hasil uji validasi ahli media media video pembelajaran materi pembibitan tanaman mata pelajaran Pendidikan Lingkungan hidup di SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin memperoleh nilai rata-rata yakni 4.4 yang koefisiennya mencapai 88%, akibatnya standar kelayakannya tergolong pada kelompok "sangat layak" sementara itu temuan pengujian validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4.00 yang berkofisien 80% akibatnya standar kelayakan tergolong oada kelompok "sangat layak". Sementara itu tanggapan pelajar mempunyai nilai rata-rata sebanyak 4.00 melalui koefisiennya yang mencapai 80% akibatnya standar kelayakan tergolong pada kelompok "sangat layak". Merujuk pada hasil inilah bisa disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran materi pembibitan bisa dikatakan "sangat layak" apabila diterapkan.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, video pembelajaran, pendidikan lingkungan hidup, pembibitan tanaman

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 mengharuskan orang-orang di seluruh dunia untuk melakukan *physical distancing*. *Physical distancing* membuat semua interaksi tidak bisa dilakukan secara tatap muka. Hampir di semua bidang, salah satunya bidang pendidikan sudah menyesuaikan dengan kebijakan pemerintah seperti *social distancing* serta *physical distancing*. Proses belajar, yang biasanya dilakukan secara tatap muka di dalam kelas, harus dipindahkan menjadi pembelajaran jarak jauh dari rumah. Pendidikan dipaksakan secara langsung untuk mengalihkan teknik pembelajarannya, yang awalnya tatap muka menjadi Teknik belajar jarak jauh berdasarkan surat edaran kemendikbud Nomor: 36925/MPK.A/2020 tentang pembelajaran secara daring serta bekerja dari rumah dalam rangka mencegah timbulnya tranmisi Covid-19. Pembelajaran jarak jauh adalah hal yang asing untuk semua pihak yang berkepentingan: guru, siswa, dan manajemen pendidikan. Pembelajaran jarak jauh mengharuskan semua siswa untuk mempelajari materi yang diberikan dengan bimbingan guru secara virtual, yang masih menjadi hal baru bagi sebagian

guru dan siswa. Fenomena ini menimbulkan masalah yang mendorong sebuah penelitian untuk menentukan efektivitas proses pembelajaran jarak jauh serta bagaimana peran guru dalam pembelajaran tersebut. Pada saat ini, kita dapat menemukan teknologi di mana-mana. Teknologi membuat hidup kita lebih nyaman. Manusia menggunakan teknologi untuk berkomunikasi, berbelanja, dan juga belajar. Pada bidang pendidikan, banyak anak-anak dapat mengakses beberapa video pembelajaran dari beberapa platform seperti YouTube, TV edukasi, dan ruang guru. Selain itu, teknologi juga memudahkan para pendidik untuk menyiapkan materi bagi para siswa. Ada beberapa metode pembelajaran salah satunya adalah metode pembelajaran jarak jauh yang membutuhkan video pembelajaran agar dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Pada era pembelajaran daring sekarang, guru dituntut untuk melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi sangat pesat menjadikan teknologi sebagai salah satu sarana untuk belajar, dimana belajar menjadi suatu hal yang kompleks terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. Baik antar pendidik dan peserta didik, sesama peserta

didik ataupun dengan sumber belajar dalam bentuk buku, media, dan lain-lain. Oleh karena itu, Pendidik sangat membutuhkan media pembelajaran yang layak yang dapat disesuaikan dengan materi dan pembelajaran daring. Media pembelajaran mengacu pada semua hal yang diterapkan dalam tahap menyalurkan suatu pengetahuan. Media belajar merujuk pada suatu perantara melalui sumber informasi terhadap pihak yang memperolehnya, misalnya video, televisi, komputer serta hal lainnya. Beberapa mata pelajaran masih sangat membutuhkan tatap muka maupun praktek lapangan agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Contohnya pada mata pelajaran kimia, biologi dan pendidikan lingkungan hidup. Salah satu materi pembelajaran yang sangat membutuhkannya adalah mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup. Mata pelajaran tersebut memiliki tujuan pembelajaran dalam mengajarkan nilai-nilai lingkungan yang ada di daerahnya dalam mengembangkan karakter cinta lingkungan. Oleh karena itu, Pendidik diharapkan dapat mengatasi keterbatasan cara dalam menyampaikan materi dan melakukan praktik lapangan. Berdasarkan hasil pengamatan lapangan di salah satu sekolah yang terdapat di kota Banjarmasin ada salah satu sekolah yang menerapkan salah satu mata pelajaran tentang lingkungan hidup yaitu SDN Pasar Lama 3 sekolah tersebut menerapkan sistem pembelajaran pendidikan lingkungan hidup namun perkembangannya belum begitu pesat salah satu hambatan ialah peserta didik memerlukan waktu yang cukup lama untuk melakukan praktek secara langsung dalam pembibitan tanaman sehingga waktu yang tersedia di sekolah tidak memenuhi dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga peserta didik kesulitan dalam proses pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH) materi Pembibitan Tanaman. Penelitian yang dilakukan oleh dosen Universitas Lambung Mangkurat (ULM) peserta didik tertarik pada animasi yang bergerak seperti video. Media video mengacu pada semua hal yang bisa memicu sinyal audio bisa digabungkan terhadap visual yang bergerak dengan berurutan. Video menjadi

alternatif pada proses belajar sehingga peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan pendidik dan waktupun menjadi efisiensi, contoh dari efisiensi waktu pada saat proses pembibitan tanaman peserta didik tidak perlu untuk terjun lapangan cukup dengan mengamati media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mengenai Pendidikan Lingkungan Hidup materi Pembibitan Tanaman. Berdasarkan paparan diatas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup Materi Pembibitan Tanaman Untuk Siswa Kelas VI SDN Pasar Lama 3”. Pengembangan video pembelajaran ini diharapkan mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ada meskipun dalam kondisi pembelajaran daring, setidaknya siswa dapat disajikan contoh nyata tentang pembelajaran terkait. Media pembelajaran yang mendukung dapat menghasilkan pemahaman yang baik sehingga peserta didik dapat menerapkan pengetahuan tentang pembibitan tanaman sebagai karakter asli masyarakat Banjarmasin.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan pada studi ini yakni penelitian dan pengembangan atau Research & Development. (R&D). Teknik penelitian dan pengembangan (dalam bahasa Inggris Research and Development) mengacu pada sebuah tipe metodologi yang diterapkan guna memperoleh suatu item serta memverifikasi kemandirian item tersebut, sesuai dengan yang diungkapkan Sugiyono dalam karyanya. Akibatnya, bisa dikatakan bahwa pengembangan sistem harus bergantung pada penilaian atau persyaratan pengumpulan data. Penelitian pengembangan adalah suatu cara melakukan penelitian guna membuat suatu item ataupun mengupgrade item yang sudah ada, baik dalam gaya modular, media, video instruksional, perangkat keras, atau program perangkat lunak, dalam model untuk mengoreksi produk. Peneliti mengambil metode penelitian dan pengembangan pada penelitian ini. Sedangkan item yang ditingkatkan yakni video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup

materi pembibitan tanaman untuk siswa kelas VI SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Model pengembangan yang menjadi acuan pada penelitian ini adalah model borg and gall. Prosedur pengembangannya ada 10 tahapan yaitu penelitian dan tahap mengumpulkan data, tahap rencana, mengembangkan item utama, tahap revisi temuan atas uji lapangan pertama, uji coba lapangan sedang, uji coba penerapan lapangan, revisi produk akhir serta sirkulasi dan aplikasi. Tahapan studi yang diterapkan peneliti pada pengembangan tersebut disesuaikan melalui berbagai tahapan pengembangan yang sudah ditingkatkan oleh Borg & Gall tersebut beserta pembatasannya. Borg & Gall menganggap bahwa diharuskan agar melakukan Batasan terhadap kajian dengan skala yang kecil, seperti membuat Batasan pada tahapan studi. Pengaplikasian tahap-tahap pengembangan tersebut didasarkan oleh keperluan peneliti itu sendiri. Ditinjau dari terbatasnya waktu serta keadaan yang nyata pada wilayah peneliti terdampak wabah covid 19 dimana berdampak pada penelitian, sekolah tempat penelitian tidak melakukan pembelajaran tatap muka oleh karenanya semua langkah ini diperpendek hingga tersisa empat langkah pengembangan saja. Tahap pengembangan yang diterapkan pihak peneliti yakni modifikasi dari model Borg dan Gall : tahap pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, tahap validasi dan uji coba produk. Media kajian, teks wawancara serta angket atau kuesioner digunakan pada studi ini yang nantinya ditujukan kepada ahli media serta ahli materi. Dalam penelitian ini terdapat tiga Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, kuesioner dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik tersebut adalah Teknik mengkaji data secara kuantitatif yang didapat melalui angket pengujian ahli media. Skala Likert dijadikan formatnya pada studi ini. Format skala likert sendiri memiliki karakter penilaian tersendiri terbagi menjadi 5 skor penilaian.

Tabel 3. 1 Nilai Kelayakan

Nilai	Interval Koefisien	Kriteria
>4,00	80% - 100%	Sangat Layak
3,01-4,00	60% - 79,99%	Layak
2,01-3,00	40% - 59,99%	Cukup Layak
1,01-2,00	20% - 39,99%	Tidak Layak
≤1,00	0% - 19,99%	Sangat Tidak Layak

Hasil dan Pembahasan

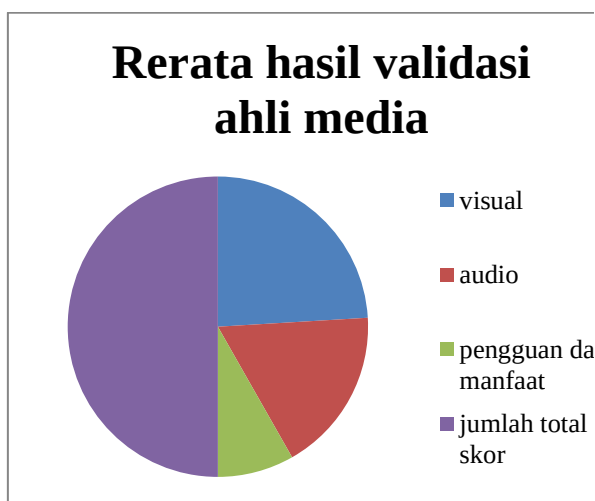
Item yang diperoleh melalui penelitian dan pengembangan tersebut yakni suatu biedo pembelajaran mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman ntuk siswa kelas VI SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Video tersebut dipaparkan berupa kaset DVD yang mempunyai format mpeg, foto memakai format jpg dan memakai audio didalamnya. Aspek pendorong yang diterapkan pada tahap edit video memakai Filmora. video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman untuk siswa kelas VI ini berisikan ringkasan materi dan contoh-contoh video dan gambar. Video tersebut bisa dimainkan melalui DVD. Kegrafikkan media video pembelajaran menampilkan atau menggunakan resolusi. Sebelumnya, permasalahan pertama ditemukan bahwa sistem pembelajaran daring menghambat penyampaian materi secara jelas serta menghambat kesempatan untuk melakukan praktik lapangan. Kedua, tidak memiliki media terkait dengan materi pembelajaran tersebut. Ketiga, pendidik menyampaikan materi dengan metode monoton, mode ceramah saja tidak menggunakan metode lainnya dan memberikan beberapa tugas, bagian-bagian penting kurang dipahami peserta didik dengan baik. Terakhir, keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki sekolah maupun pendidik. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media guna menunjang pembelajaran PLH materi pembibitan tanaman yang lebih efektif

untuk pembelajaran daring. Sehingga, peneliti melakukan pengembangan media video pembelajaran pada materi ini. Pengembangan media belajar tersebut ditingkatkan melalui penerapan Model Borg & Gall. Uji coba produk dilakukan dengan cara memberikan video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman yang sudah dikembangkan kepada para ahli untuk dinilai dan divalidasi. Tahap validasi yang dibuat oleh ahli media mempunyai 3 komponen yakni visual, audio dan penerapan serta pemanfaatan. Sementara itu bagi ahli materi yakni target pembelajaran, materi serta manfaat. Peneliti memberikan kertas alat kelayakan untuk ahli materi maupun ahli media agar melakukan uji kelayakan media yang peneliti kembangkan.

1. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Ahli media memaparkan evaluasi serta perbaikan untuk video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman yang sudah dikembangkan. saran dari ahli media juga digunakan untuk melakukan revisi terhadap video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman.

Tabel 4. 1 Rerata hasil validasi ahli media

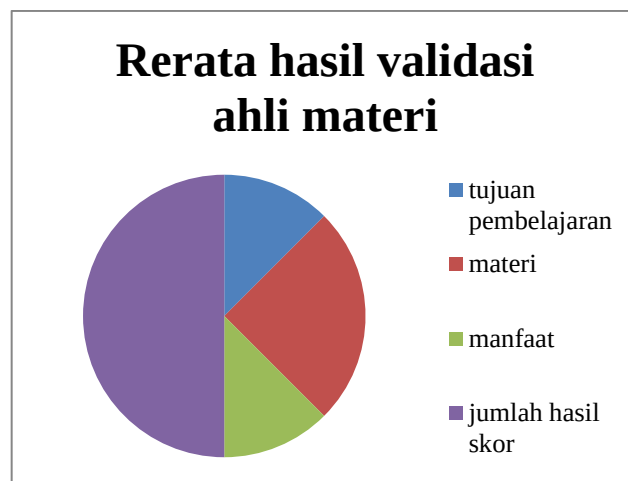


2. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Ahli materi memaparkan evaluasi serta perbaikan pada materi yang dimuat

pada video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman yang sudah dikembangkan. saran dari ahli materi juga digunakan untuk melakukan revisi terhadap video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman.

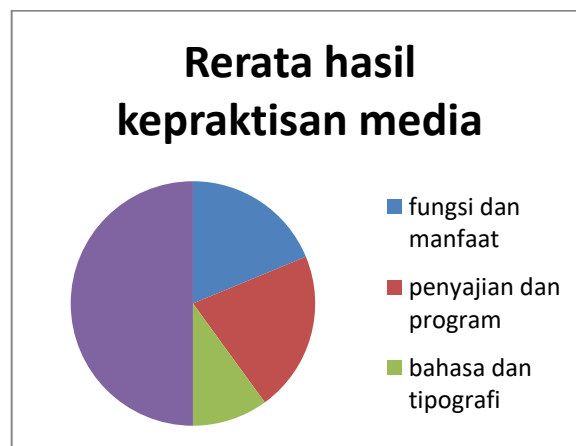
Tabel 4. 2 Rerata Hasil Validasi Ahli Materi



3. Hasil Uji Validasi Kepraktisan Media

Siswa juga memberikan penilaian kepraktisan media terhadap video pembelajaran Pada Mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman yang sudah dikembangkan.

Tabel 4. 3 Rerata Hasil Kepraktisan Media



Berdasarkan dengan hasil penelitian, maka peneliti telah menjawab rumusan masalah

pada penelitian ini. penelitian ini memiliki dua rumusan masalah yaitu 1) Bagaimana pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman di kelas VI SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin? 2) Bagaimana kelayakan video pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup materi pembibitan tanaman di kelas VI SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin? Oleh karena itu, pembahasan akan dibagi menjadi dua yaitu pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman di kelas VI SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin dan kelayakan video pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup materi pembibitan tanaman di kelas VI SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

Simpulan

1. Pengembangan media video pembelajaran materi pembibitan tanaman dilakukan melalui 4 tahap melalui model Borg dan Gall yaitu pengumpulan data, perencanaan pengembangan produk, dan evaluasi.
2. Hasil uji validasi ahli media video pembelajaran materi pembibitan tanaman mata pelajaran Pendidikan Lingkungan hidup di SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin memperoleh nilai rata-rata sebanyak 4.4 dan koefisiennya mencapai 88% akibatnya standar kelayakan tergolong pada kelompok “sangat layak” sedangkan hasil uji validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebanyak 4.00 dan koefisiennya 80% oleh karenanya standar kelayakan tergolong pada kelompok “sangat layak”. Sedangkan kepraktisan media mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 4.00 dengan koefisien 80% akibatnya standar kelayakan tergolong pada kelompok “sangat layak”. Sesuai dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran

materi pembibitan tanaman dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, d. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya,.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Barbara B, S., & Richey., R. C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan. Kawasannya*. Jakarta: UNJ.
- Daryanto, D. (2014). *media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Kemendikbud. (2020). SE kemendikbud RI Nomor: 36925/MPK.A/2020 *tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19. Kemendikbud RI*.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya. . *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), , 33–47.
- Mansur. H (2021). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center Ruko Valencia AA-15 Sidoarjo
- Raharjo, M. (2014). *Memahami AMDAL* . Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusmano, d. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan. Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sekarwinahyu, M. (2013). Modul Pendidikan Lingkungan Hidup . *Jurnal Modul Pengajaran*, 13
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sungkono, dkk. (2003). Pengembangan Bahan Ajar,. Yogyakarta: *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, 65. Di ambil pada tanggal 6 maret 2019 dari https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=FuLqne8AAAAJ&citation_for_view=FuLqne8AAAAJ:d1gkVwhDpl0C.

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS WONDERSHARE FILMORA
PADA MATA PELAJARAN BISNIS ONLINE MATERI WEBSITE PEMASARAN
DENGAN PERANGKAT MOBILE**

Muhammad Saufiannor, Hamsi Mansur, Mastur
Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat
saufiskenda@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id, mastur@ulm.ac.id

Abstract

The purpose of this research is to develop wondershare filmora based learning video, the learning video being develop for business online subject matter on website marketing topic for vocational school student class XII in SMKN 1 Banjarmasin. Using research and development method, this research uses a 4 D development model including the stages of defining, design, development and disseminate. The data collection techniques being used are observation, interviews and questionnaires. The validity test of the Wondershare Filmora-based learning video involved six experts consisting of 2 media experts, 2 subject matter experts, 2 script experts and language experts. The data in the study were analyzed descriptively. The results showed that the-based learning video for Wondershare Filmora business materials online was feasible to use in the development process referring to the 4D development model. So it can be said that the-based learning video Wondershare Filmora is very feasible to be used as a learning medium in the school concerned. The learning videos that have been developed are expected to be evaluated in further research or if they want to be used in other schools.

Keywords: *media development, wondershare filmora, business online, 4d*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* yaitu video yang dikembangkan untuk materi pelajaran bisnis *online* pada topik *website* pemasaran untuk siswa SMK kelas XII di SMK Negeri 1 Banjarmasin. Dengan Menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahapan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Uji Validitas video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* melibatkan enam orang ahli terdiri dari 2 orang ahli media, 2 orang ahli materi, 2 orang ahli naskah dan ahli bahasa. Data dalam penelitian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* materi bisnis *online* ini sudah layak digunakan pada proses pengembangannya mengacu pada model pengembangan 4D. Sehingga dapat dikatakan bahwa video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* sudah sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah yang bersangkutan. Video pembelajaran yang telah dikembangkan diharapkan dapat dievaluasi pada penelitian lanjutan atau apabila ingin digunakan di sekolah lain.

Kata Kunci: *pengembangan media, wondershare filmora, bisnis online, 4d*

Pendahuluan

Pada masa pandemi covid-19 pembelajaran mengalami perubahan, pelaksanaan pembelajaran yang sebelumnya secara umum dilaksanakan secara tatap muka beralih menjadi pembelajaran jarak jauh. Pada masa pandemi Covid-19 proses pembelajaran memang dituntut untuk berkembang dengan inovatif (Rosida & Safeyah, 2020, p.30).

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran setiap guru hendaknya menggunakan media pembelajaran, contohnya berupa bahan dan peralatan yang menunjang. Hal tersebut dikarenakan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran ketika proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Banjarmasin tidak melakukan tatap muka secara langsung, tetapi dilaksanakan dalam jaringan dengan memanfaatkan aplikasi *Google Classroom* dan *Whatsapp*. Menurut Gikas & Grant sebagaimana dikutip oleh dalam (Handarini & Wulandari, 2020, p.479) pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan membutuhkan adanya fasilitas sebagai penunjang, seperti *smartphone*, laptop, ataupun *tablet* yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran dalam jaringan memerlukan perangkat khusus, apalagi mata pelajaran ini didesain serta terkait dengan pemanfaatan komponen dalam jaringan. Hal ini memerlukan perangkat pembelajaran yang sesuai untuk mendukung mata pelajaran *Bisnis Online*. *Bisnis Online* merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan seseorang yang mengandalkan internet untuk bertransaksi dengan bantuan perangkat kerja seperti komputer, *netbook*, *tablet* dan *smartphone* (Kurniawan, 2020). Mempelajari *Bisnis* merupakan hal penting bagi kehidupan manusia. Sebagai kegiatan penjualan bisnis digunakan di bidang ilmu pengetahuan, dan teknologi. Maka bisnis *online* berperan sebagai salah satu kegiatan memperjualbelikan barang atau jasa untuk mendapatkan keuntungan (laba). Mempelajari *Bisnis online* bagi peserta didik SMK merupakan hal penting dan memiliki banyak manfaat. Manfaat yang bisa didapatkan peserta didik yaitu dapat meningkatkan kreativitas, memperluas relasi, menciptakan

lapangan kerja dan memperkaya pengalaman dalam menghasilkan uang sendiri. Manfaat tersebut bisa didapatkan peserta didik dengan cara mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran *Bisnis Online* dalam rangka persiapan peserta didik sebelum terjun langsung melaksanakan bisnis *online* kelak dikemudian hari.

Permasalahan yang dialami pengajar adalah kemampuan dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran daring, karena tidak semua guru menguasai berbagai program pembelajaran sebagai media lain yang mendukung proses pembelajaran daring, sehingga hal ini menjadi permasalahan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran (Pohan, 2020). Pada saat pembelajaran pendidik memaparkan materi pelajaran bisnis *online* hanya fokus menggunakan metode ceramah tanpa diselingi dengan metode pembelajaran jenis lainnya dan hanya menggunakan media pembelajaran berupa *Microsoft powerpoint* dengan desain seadanya. Pemilihan penggunaan media tersebut disebabkan pembuatannya dirasa mudah bagi pendidik. Padahal masih banyak jenis media pembelajaran lain yang mampu menunjang proses pembelajaran tersebut.

Penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran (Sudjana dan Rivai, 1992). Agar seseorang guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik, maka perlu bagi guru untuk memahami media yang ingin digunakan. Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi (Yaumi, 2018, p.7). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah pembelajaran yaitu dengan video. Video merupakan perantara atau alat bantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media video dapat memberikan pengalaman yang konkret bagi peserta didik pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media ini juga menggabungkan banyak data (gambar, gerak, suara, dan teks) dalam mode yang komplit sehingga pembelajaran dapat lebih mudah dilakukan, karena tidak harus

membagi peserta didik berdasarkan gaya belajarnya (Greenberg & Zenetis, 2012:19). Beberapa hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran yang tepat, dapat meningkatkan minat, (Latifah et al., 2018) perhatian, dan hasil belajar siswa (Hayati & Harianto, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada pengajar menunjukkan masih kurang beragamnya media pembelajaran yang digunakan guru, terutama media pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran jarak jauh. Selain itu guru masih kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu dan keterbatasan kemampuan untuk mengembangkan media ataupun pada proses pelaksanaan pembelajaran itu sendiri mengandalkan media *Google classroom* dan *powerpoint*. Mengenai media pembelajaran, pendidik juga merasa media *powerpoint* masih kurang menarik perhatian peserta didik, dalam proses pembelajaran jarak jauh tersebut. Maka dari itu, dengan adanya pengembangan video pembelajaran dirasa akan membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Guru dituntut mampu menyiapkan media pembelajaran yang modern, menarik dan praktis (Rufii, 2015).

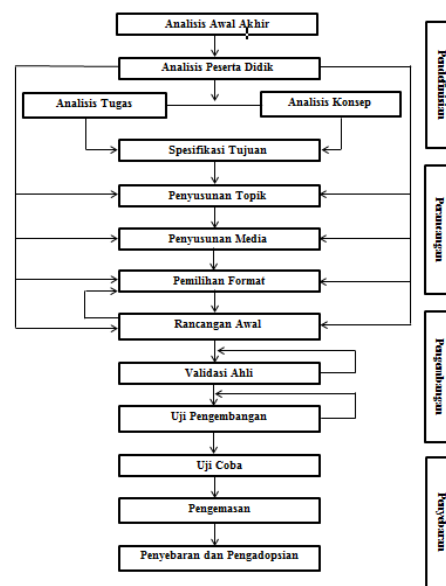
Penelitian dan pengembangan ini dikembangkan oleh peneliti. Gambaran secara umum video pembelajaran yaitu penjelasan materi pembelajaran bisnis *online* serta cara membuat website pemasaran sesuai dengan silabus dan RPP. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi alternatif yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh/ daring di masa pandemi ini. Selain itu, video pembelajaran juga dapat dikirim melalui *youtube* untuk nantinya dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri.

Metode Penelitian

Penelitian ini juga termasuk kedalam bagian dari penelitian Research and Development (R&D), merupakan suatu metode penelitian yang akan digunakan untuk memperoleh suatu produk serta menguji

efektifitas dari produk tersebut (Sugiono, 2018, p.395). Setelah produk yang dihasilkan, maka langkah selanjutnya yaitu menguji terhadap kelayakan atau keefektifan dari produk tersebut. Dengan adanya video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* diharapkan mampu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang sifatnya abstrak.

Model pengembangan yang digunakan peneliti kali ini menggunakan model pengembangan 4D (*four-d*). Pengembangan yang dilakukan menggunakan teori pengembangan perangkat pembelajaran (Thiagarajan, Semmel dan Semmel 1974, p.5). Model 4D terdiri dari empat tahapan utama yang diilustrasikan dengan gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan pengembangan 4D

Subjek dalam penelitian ini merupakan para ahli yang terlibat dalam validasi terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli naskah dan ahli bahasa. Ahli media melibatkan dua orang dosen yaitu satu orang dosen teknologi pendidikan, satu orang dari dosen Universitas Negeri Makassar, ahli materi adalah dua orang guru pengampu mata pelajaran Bisnis *Online* yang berasal dari SMK Negeri 1 Banjarmasin, ahli naskah yaitu satu orang ahli naskah dari Balai

Pengembangan Media Radio Pendidikan Yogyakarta, dan satu orang ahli bahasa dari SMK Negeri 1 Banjarmasin. Objek penelitian ini adalah video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* pada mata pelajaran bisnis *online* untuk menguji kelayakan media tersebut. Maka, dilakukan dengan analisis data dengan menyusun observasi, wawancara, dan angket.

Observasi yang dilakukan gunanya untuk mengetahui secara langsung kondisi lapangan terkait pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Wawancara dilakukan terhadap guru di SMK Negeri 1 Banjarmasin, khususnya untuk mata pelajaran bisnis *online*. Sedangkan kuesioner ditujukan kepada ahli media, ahli materi, ahli naskah dan ahli bahasa untuk memvalidasi terkait media yang dikembangkan. Validasi materi meliputi aspek: desain pembelajaran, isi materi, bahasa dan komunikasi, pemanfaatan media dan penyajian. Validasi media meliputi aspek: kualitas media, penggunaan bahasa dan *layout* media. Validasi naskah meliputi aspek: teknik penulisan, visual, audio, penyajian video, prosedur pengembangan video pembelajaran, dan tata laksana. Validasi bahasa meliputi aspek: ukuran fisik media, desain media, tipografi cover media, ilustrasi isi media, tata letak isi media, tipografi isi media, dan ilustrasi isi media. Kriteria kelayakan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria kelayakan

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

(Sugiyono, 2016, p.9)

Teknik analisis data yaitu analisis kualitatif untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, serta saran dan masukan yang terdapat pada angket untuk ahli materi, ahli media, serta uji coba untuk peserta didik.

Saran akan digunakan untuk media pembelajaran video pada mata pelajaran Bisnis *Online*, dan analisis kuantitatif yaitu data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji validitas untuk ahli media dan ahli materi serta uji coba untuk peserta didik yang kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel validitas. Rumus yang digunakan sebagai berikut.

kevalidan (%) =

$$\frac{\text{Jumlah skor hasil kevalidan}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100$$

Hasil dan Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah pengembangan video pembelajaran menggunakan R&D (*Research and development*). Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono yang menyatakan bahwa R&D merupakan metode penelitian yang dapat menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji efektifitas dari produk tersebut. (Sugiyono, 2018, p.395). Adapun model yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* ini menggunakan model 4d (*four-d models*) yang membahas 4 tahapan utama yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Lebih lengkapnya terkait proses pengembangannya sebagai berikut.

Tahap pertama *define* (Pendefinisian) adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Tahapan awal (*font and analysis*) dimana peneliti melakukan observasi di sekolah dan mewawancarai guru mata pelajaran bisnis *online* sekolah untuk memahami permasalahan awal. Suatu tahapan dimana peneliti menganalisis karakteristik siswa SMK dengan mempertimbangkan berbagai aspek (*learner analysis*). Pada tahap analisis konsep, peneliti menyiapkan konsep dengan mengacu pada kurikulum dan RPP mata pelajaran bisnis *online*. Tahap analisis tugas meliputi analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar materi pembelajaran bisnis *online*. Tahap terakhir adalah penetapan

tujuan pendidikan, dimana peneliti menetapkan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi inti yang terdapat dalam kurikulum. Maka, diperlukannya tahap pendefinisian ini untuk pengembangan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora*.

Tahapan kedua, tahapan desain atau *design* adalah tahapan yang melibatkan hal-hal kecil seperti penyusunan topik pembelajaran, pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal. Tahap penyusunan topik pembelajaran dilakukan untuk menentukan topik utama yang terdapat dalam video pembelajaran. Peneliti mempertimbangkan langkah-langkah selanjutnya yang telah dilakukan sebelumnya, dimana tahap pemilihan media memutuskan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora*. Tahap pemilihan format, dimana peneliti memutuskan berbagai format dalam pembuatan media, antara lain desain konten pembelajaran, pemilihan pendekatan, dan desain sumber belajar dan media pembelajaran. Tahap desain awal, dimana peneliti membuat *prototipe* media pada tahap ini dengan merancang *storyboard* media. selanjutnya yaitu ada 3 langkah yang dilakukan pada tahap ini. (1) Praproduksi, langkah awal dimulai dengan cara menyiapkan bahan-bahan untuk digunakan dalam membuat video pembelajaran seperti PC atau Komputer yang telah terinstall aplikasi *wondershare filmora*, Kamera dan tripod dan *green screen* untuk membuat video. Setelah semua bahan sudah siap, tahap selanjutnya adalah memproduksi video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* persiapan dimulai dengan memasang *green screen* kemudian menyiapkan kamera dan tripod. (2) Produksi, langkah kedua dilakukan produksi dengan berpedoman pada skenario video pembelajaran yang telah dibuat. Pembuatan dimulai dengan memilih latar belakang video sesuai dengan materi yang ada pada gambar papan tulis *wondershare filmora*. Selanjutnya adalah membuat editing script atau naskah editing yang dilengkapi dengan uraian untuk narasi, voice over, ilustrasi music, dan efek audio untuk diteruskan ke editing (Apriliani, dkk, 2019, pp.57-65). Pembuatan video diawali dengan memilih

desain latar belakang dan gambar pada bagian video, selanjutnya ditambahkan presenter pada video serta teks untuk menjelaskan materi sesuai dengan skenario. Pada langkah ini dilakukan editing dan koreksi terhadap video pembelajaran yang utuh dan sesuai dengan materi pembelajaran.



Gambar 2 Penambahan Latar Belakang



Gambar 3 Menambahkan Materi



Gambar 4 Menambahkan Presenter

(3) Pasca Produksi, Menurut Young et.al. (2008), tahapan pasca produksi tampaknya berhasil bila dikombinasikan dengan perencanaan pemasaran dan produksi. Setelah selesai video pembelajaran selanjutnya produk yang telah dibuat kemudian di burning kedalam CD agar mudah digunakan pada perangkat keras yang tersedia di sekolah seperti VCD player, DVD Player, Komputer, maupun Laptop.

Tahapan ketiga yaitu Pengembangan (*development*) merupakan tahapan pembuatan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* yang dikembangkan sesuai dengan rancangan pada tahapan design. Setelah video pembelajaran selesai dibuat maka selanjutnya dilakukan uji kelayakan terhadap media yang telah selesai dibuat. Validasi dilakukan oleh para ahli yaitu 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, 1 orang ahli naskah dan 1 orang ahli bahasa serta uji coba kepraktisan media.

Hasil Validasi Materi

Berdasarkan hasil dari penilaian 2 orang ahli materi diperoleh dari 23 butir pertanyaan. Hasil persentase rata-rata yang didapatkan adalah 86,45% sehingga dapat dikategorikan sangat valid.

Tabel 2 Hasil Validasi Materi

Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rerata Skor	Kategori
	1	2		
Desain Pembelajaran	95%	85%	90%	Sangat Valid
Isi Materi	90%	85%	87,5%	Sangat Valid
Bahasa dan Komunikasi	92%	80%	86%	Sangat Valid
Pemanfaatan Media	87,5%	75%	81,25%	Sangat Valid
Penyajian	90%	85%	87,5%	Sangat Valid
Rerata Skor Total			86,45%	Sangat Valid

(Sumber : Data Primer)

Hasil Validasi Media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, persentase yang didapat adalah 88,86%, sedangkan persentase tertinggi yang diharapkan adalah 100%. Maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan. Berdasarkan perhitungan dengan rumus skala likert, hasil

yang didapatkan adalah 88,86% dengan kategori Sangat Valid.

Tabel 3 Hasil Validasi Media

Aspek penilaian	Skor Ahli		Rerata Skor	Kategori
	1	2		
Kualitas media	98,07%	75%	86,53%	Sangat Valid
Penggunaan bahasa	100%	89,28%	94,64%	Sangat Valid
Layout media	95,83%	75%	85,41%	Sangat Valid
Rerata Skor Total			88,86%	Sangat Valid

(Sumber : Data Primer)

Hasil Validasi Naskah.

Tabel 4 Hasil Validasi Naskah

Aspek yang divalidasi	Skor Ahli		Kategori
	Ahli Naskah		
Teknik penulisan	75%		Valid
Visual	79,16%		Sangat Valid
Audio	75%		Valid
Penyajian video	75%		Valid
Prosedur pengembangan video pembelajaran	75%		Valid
Tata laksana	75%		Valid
Rerata Skor Total	75,69%		Valid

(Sumber : Data Primer)

Berdasarkan hasil penilaian ahli naskah, persentase yang didapat adalah 75,69%, sedangkan persentase tertinggi yang diharapkan adalah 100%. Maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan. Berdasarkan perhitungan dengan rumus skala likert, hasil

yang didapatkan adalah 75,69% dengan kategori Valid.

Hasil Validasi Bahasa

Tabel 5 Hasil Validasi Bahasa

No	Aspek yang Divalidasi	Hasil penilaian	Kategori
		Ahli Bahasa	
1	Ukuran fisik media	75%	Valid
2	Desain media	75%	Valid
3	Tipografi cover media	75%	Valid
4	Ilustrasi isi media	75%	Valid
5	Tata letak isi media	75%	Valid
6	Tipografi isi media	65,62%	Valid
7	Ilustrasi isi media	75%	Valid
Rerata skor total		73,66%	Valid

(Sumber : Data Primer)

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa, persentase yang didapat adalah 73,66%, sedangkan persentase tertinggi yang diharapkan adalah 100%. Maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan. Berdasarkan perhitungan dengan rumus skala likert, hasil yang didapatkan adalah 73,66% dengan kategori Valid.

Uji Coba Kepraktisan Media

Berdasarkan hasil penilaian respon siswa untuk kepraktisan media, persentase yang didapat adalah 80,86%, sedangkan persentase tertinggi yang diharapkan adalah 100%. Maka dihitung persentase kepraktisan media. Berdasarkan perhitungan dengan rumus skala likert, hasil yang didapatkan adalah 80,86% dengan kategori Baik/Praktis.

Tabel 6 Ujicoba Kepraktisan Media

No	Aspek Uji Coba Produk	Hasil penilaian	Kategori
		Siswa	
1	Tampilan	81,59%	Baik/Praktis
2	Pengoperasian	80,09%	Baik/Praktis
3	Kemanfaatan	80,90%	Baik/Praktis
Rerata skor total		80,86%	Baik/Praktis

(Sumber : Data Primer)

Selanjutnya tahapan *disseminate* (Penyebaran), tahap penyebaran media video pembelajaran untuk dipergunakan. Dalam penelitian ini, Tahap *disseminate* dibatasi hanya untuk SMK Negeri 1 Banjarmasin, media sudah dinilai layak oleh validator ahli sehingga siap digunakan di SMK Negeri 1 Banjarmasin.

Simpulan

Pada proses pengembangan video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* dikembangkan dengan model 4d (*four-d*) yang memiliki 4 tahapan utama antara lain *Define, Design, Develop, and Disseminate*. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan suatu media berupa video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* pada mata pelajaran bisnis *online* materi website pemasaran dengan perangkat mobile. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori “Sangat Valid/Layak” dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran

Bagi penelitian yang selanjutnya peneliti menyarankan agar video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* yang telah dihasilkan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan materi pelajaran yang lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Greenberg, D. A., & Zenetis, J. (2012), *The Impact of Broadcast and Streaming Video in Education*. California: Cisco System Inc. p.19
- Handarini, Oktafia Ika. & Wulandari, Siti Sri (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19* dalam Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) Volume 8, Nomor 3.
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027)
- Latifah, S., Irwandani, & Suratun. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving Terintegrasi Channel Youtube : Pengembangan Pada Materi Cahaya Kelas Viii Smp Learning Video Based Integrated Problem Solving Chanel Youtube : Development In Light Class Market VIII Kemajuan dibidang Teknologi In. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 01(November), 271– 282.
- Pohan, Albert Efendi. (2020) *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan ilmiah*. Jawa Tengah : Cv. Sarnu Untung.
- Rufii, R. (2015). Developing Module on Constructivist Learning Strategies to Promote Students' Independence and Performance. *International Journal of Education*, 7(1), 18. <https://doi.org/10.5296/ije.v7i1.6675>
- Rosida, D.F., & Safeyah, M. (2020). “*Video Pembelajaran Mapel Unas Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Desa Kramat inggil Gresik*”. *JABN*, 1 (2), p.30 .
- Sudjana, N. & Rivai, A. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada media Group.
- Z. Apriliani, U. Hasanah, and A.S. Anas, “Pembuatan Video Profile dengan Efek Vintage Kampung Wisata adat Sengkoah sebagai Media Informasi,” *JTIM J.Teknol.Inf.dan Multimed.*, Vol. 1, no. 1, pp. 57-65,2019
- Website :
Kurniawan, (2020). Pengertian Bisnis Online Menurut Pakar Indonesia. <https://belajargiat.id/pengertian-bisnis-online-menurut-para-ahli/> diakses pada 20 November 2021.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDORID PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING GEOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMA

Nurul Aida¹, Hamsi Mansur², Mastur³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹nurulaida290101@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³mastur@ulm.ac.id

Abstract

In improving the learning process, teachers are required to make learning more innovative which encourages students to learn optimally. This study aims to determine the effect of increasing student interest in geography subject class XI with android-based learning media with contextual teaching and learning approach. This type of research is research and development (Research & Development uses a 4D development model. The stages in this development model include the define, design, development, and dissemination stages. Data collection techniques use questionnaires, interviews, and observations. While the data analysis techniques used are technical Descriptive quantitative analysis using the Likert scale and N-Gain Test. The results of the research on the validation of the feasibility of the material got a score of 93.33% and the media feasibility validation got a score of 95%. While the assessment of the pretest test got a score of 41.03% and the Posttest was 71.43% and the N-Gain test got a score of 0.7% in the "High" category.

Keywords: Development, Learning Media, Android, Learning Internet.

Abstrak

Dalam meningkatkan proses pembelajaran, guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa agar dapat belajar secara optimal baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa mata pelajaran Geografi kelas XI dengan media pembelajaran berbasis android pendekatan contextual teaching and learning. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research & Development menggunakan model pengembangan 4D. Tahapan dalam model pengembangan ini meliputi tahap define, design, development, dan dessiminate. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, observasi. Sementara teknik analisis data yang digunakan merupakan teknik analisis kuantitatif deskriptif menggunakan skala likert dan Uji N-Gain. Hasil penelitian dari validasi kelayakan materi mendapatkan skor 93,33% dan validasi kelayakan media mendapatkan skor 95%. Sedangkan penilaian uji pretest mendapat skor 41,03% dan Posttest sebesar 71,43% dan uji N-Gain mendapat skor 0,7% masuk dalam katagori "Tinggi". Dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini "sangat layak" digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Android, CTL, Minat Belajar

Pendahuluan

Menurut (Simbolon, 2014, p:15) minat merupakan sebuah ketertarikan seseorang untuk memperhatikan atau terlibat dalam aktivitas belajar secara aktif, guru menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa aktif (bertanya, mempertanyakan, mengemukakan pendapat). Apabila siswa berminat terhadap sesuatu maka siswa tersebut cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya dan mengikuti kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang.

Menurut Sudaryono (2012, p:125) dalam jurnal Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Unimed (Simbolon, 2014) menyatakan bahwa untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa dapat diukur melalui kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Kesukaan tampak dari kegairahan siswa dalam mengikuti pelajaran Ketertarikan dapat diukur dari respon seseorang untuk menanggapi sesuatu. Selain itu, untuk menarik perhatian siswa, guru dapat menggunakan media yang menyenangkan, metode belajar yang variatif dan memberikan apresiasi terhadap pencapaian siswa agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar siswa perlu adanya rangsangan, berupa pemberian media pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan. Menurut Hamalik mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar (Kustandi & Darmawan, 2020, p:15). Penggunaan media pembelajaran sangat membantu untuk keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran di dalam kelas. Di

samping itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Melihat potensi tersebut, pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk kemudahan proses pembelajaran di sekolah, baik itu menggunakan PC ataupun smartphone *Android*. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan oleh StatCounter dalam Jurnal Inovasi Pendidikan IPA saat ini, sistem operasi *Android* merupakan sistem operasi yang paling populer dan banyak digunakan oleh masyarakat, khususnya di kalangan peserta didik SMA. Pengguna *Android* di Indonesia sampai Juni 2015 mencapai 65,9% dari seluruh pengguna smartphone (Yektyastuti and Ikhsan, 2016, p:89). Sehingga dalam penggunaan smartphone yang tinggi oleh siswa maka guru bisa memberikan fasilitasi ke siswa dalam memanfaatkan smartphone sebagai media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Geografi.

Materi pembelajaran geografi sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga pendekatan yang dianggap paling sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran ini adalah pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Menurut Nurhadi (2005, p:5). Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan suatu konsep belajar yang membantu guru dalam mengkaitkan antara materi dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan melibatkan tujuh komponen pembelajaran efektif (Budiamin, 2005). Dalam pendekatan ini guru harus dapat mengkolaborasikan

berbagai keterampilannya untuk dapat memotivasi dan memberikan inovasi belajar sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa SMA. Maka dari itu, pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) sebagai landasan dalam mengembangkan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan observasi awal pada Senin, 9 Agustus 2021 pada tahap analisis peserta didik yang dilakukan di SMA Negeri 1 Tamban, saat ini media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya sebatas media pembelajaran berupa buku teks atau ebook. Sehingga media pembelajaran yang digunakan memiliki kekurangan, seperti buku pelajaran yang diberikan memiliki kriteria yang lumayan tebal, berwarna dan monoton, sehingga kurang maksimalnya penyampaian materi pembelajaran Geografi, hal ini membuat siswa menjadi kurang berminat dan tidak fokus dalam pembelajaran.

Berdasarkan wawancara kepada Bapak H. Kaspul Anwar, S.Pd selaku guru geografi kelas XI di SMA Negeri 1 Tamban, beliau mengatakan masih kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran dikarenakan berbagai keterbatasan, seperti keterbatasan waktu dan keterbatasan kemampuan mengembangkan media. Sehingga, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku teks yang disediakan oleh pihak sekolah. Hal ini membuat penyampaian materi geografi dirasa kurang maksimal, sehingga, pada saat proses pembelajaran banyak siswa yang kurang responsif terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap siswa di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Tamban, mengatakan bahwa mereka jenuh dan kurang berminat terhadap materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang terjadi adalah siswa merasa jenuh dan kurang berminat dalam

proses pembelajaran, kurang maksimalnya penyampaian materi dari guru kepada siswa karena medianya masih berupa buku teks, penggunaan media yang masih kurang bervariasi dan guru yang belum bisa mengembangkan media pembelajaran. Sehingga dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* dengan pendekatan *contextual teaching and learning* mata pelajaran geografi kelas XI SMA Negeri 1 Tamban dan untuk mengetahui kelayakan media nya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010, p.394).

Desain penelitian yang digunakan adalah *the one-group pretest-posttest design*. Menurut (Mulyatiningsih & Nuryanto, 2014: 96) Desain eksperimen *the one-group pretest-posttest design* ini hanya memiliki 2 set data hasil pengukuran yaitu *pretest* (T_1) dan pengukuran (T_2) Hipotesis yang diuji hanya satu yaitu “Ada perbedaan antara nilai rerata *pretest* dan nilai rerata *posttest*.”

Model pengembangan yang digunakan yaitu model 4D. Menurut Thaigajaran (1974: 5), model 4D terdiri dari 4 tahap utama, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Subjek penelitian ini yaitu dosen Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP ULM sebagai ahli media, guru mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Tamban sebagai ahli materi dan siswa SMA Negeri 1 Tamban.

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *android* yang akan dikembangkan. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran

berbasis *android* pada mata pelajaran Geografi kelas XI di SMA Negeri 1 Tamban.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tamban Jl. Purwosari II KM 10 Kelurahan Purwosari II Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan 70566. Waktu penelitian dilaksanakan kurang lebih 2 bulan dan disesuaikan dengan tabel perencanaan dibawah.

Dalam memperoleh data maka peneliti menggunakan beberapa teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif deskriptif untuk menilai data yang diperoleh dari angket ahli materi dan ahli media. Menurut (Mulyatiningsih and Nuryanto, 2014, p:38), Kuantitatif deskriptif merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data penelitian yang telah terkumpul sebagaimana apa adanya.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Penelitian

a. Deskripsi subjek penelitian

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Tamban tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 33 orang.

b. Profil sekolah

Berlokasikan di Jalan Purwosari II Km 10, Tamban, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan 70566. SMA Negeri 1 Tamban yang berdiri di atas lahan seluas 22370 M2 dibangun berdasarkan surat keputusan nomor 0216/0/1992 memiliki 18 ruang kelas, 1 ruang kantor guru yang berhubungan langsung dengan ruang

kepala sekolah dan ruang tata usaha. Terdapat pula 3 ruang laboratorium komputer yang pada masing – masing laboratorium komputer terdapat 23 unit komputer, selain itu ada juga mushola, panggung seni, ruang perpustakaan dan ruang UKS.

Pelaksanaan penelitian pengembangan dengan model 4D

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dikembangkan selama enam bulan yaitu dari Agustus sampai Januari 2022. Prosedur yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *android* ini menggunakan 4D (*Four-D Models*). yaitu:

Tabel 1. Prosedur Pengembangan 4D (Four-D Models)

No	Tahapan	Nama Kegiatan
1	Tahap Define (Pendefinisian)	Analisis Awal Akhir Analisis Siswa Analisis Tugas Analisis Konsep Perumusan Tujuan Pembelajaran
2	Tahap Design (Perencanaan)	Penyusunan Tes Pemilihan Media Pemilihan Format Desain Awal
3	Tahap Develop (Pengembangan)	Validasi Ahli Uji Coba Produk
4	4. Tahap Disseminate (Penyebaran)	Penyebaran dan penerapan media pembelajaran

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran berbasis *android* dengan format Apk. Produk dengan format file Apk ini hanya dapat diinstall atau dipasang pada *smartphone* yang menggunakan sistem operasi *android*. Media pembelajaran ini menggunakan offline sehingga memudahkan siswa atau siswi mengakses aplikasi tersebut, dengan kapasitas 7,99 MB siswa dapat mengakses aplikasi *adroid* dengan simple.

Media pembelajaran berbasis *android* dikembangkan untuk mata pelajaran Geografi kelas XI di SMA Negeri 1 Tamban. Pada masa covid ini guru memberikan materi untuk siswa melalui Whatsapp sehingga peran guru untuk mengajar kurang efektif dan tidak ada bahan untuk evaluasi, sehingga dengan ada aplikasi *android* tersebut dapat membantu mengajar secara baik.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah produk akhir berupa media pembelajaran berbasis *android*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research & Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Four-D Models*). Alur pengembangan model 4D terdiri dari empat tahap utama, yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran).

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada penelitian ini, ke-empat tahap utama tersebut kemudian dijabarkan lagi kedalam tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini merupakan studi pendahuluan dalam model 4D. Pada tahap ini peneliti memilih dan menentukan produk yang dikembangkan maka langkah selanjutnya adalah merumuskan langkah

awal yang diperlukan. Tahapan ini juga dapat dikatakan tahapan analisis dan identifikasi masalah untuk memperoleh berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Ada beberapa langkah yang tercakup pada tahap ini, yaitu:

a. *Front-end Analysis* (Analisis Awal Akhir)

Analisis awal merupakan proses identifikasi masalah-masalah yang dihadapi ketika proses pembelajaran berlangsung. Analisis ini dilakukan dengan observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran geografi. Hasil observasi menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Permasalahn-permasalahan tersebut diantaranya, kurang maksimalnya penyampaian materi dari guru kepada siswa, hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, monoton. Guru juga belum bisa mengembangkan media pembelajaran geografi karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan. dan membosankan sehingga terjadinya minat belajar siswa yang rendah, khususnya pada mata pelajaran Geografi.

b. *Learner Analysis* (Analisis Siswa)

Pada tahap ini peneliti mendapatkan informasi terkait karakteristik siswa SMA dan menentukan media dengan pertimbangan karakteristik tersebut. Analisis karakteristik siswa ini dilakukan dengan memperhatikan aspek-aspek siswa SMA baik dari segi kognitif, psikomotorik dan afektif. Kemudian didapatkan kesimpulan bahwa siswa SMA rata-rata memiliki *smartphone* serta dapat memanfaatkannya dengan cukup baik, sehingga peneliti mempertimbangkan hal tersebut. Peneliti juga mempertimbangkan media bagi siswa SMA adalah media yang mudah diakses kapan saja dan dimana

saja, terlebih lagi media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

c. *Task Analysis* (Analisis Tugas)

Pada tahap ini analisis tugas meliputi analisis terhadap kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) terkait materi pembelajaran Geografi yang dikembangkan melalui media pembelajaran berbasis *android*. Hasil analisis pada tahap ini untuk menentukan materi apa saja yang akan disusun/diterapkan ke dalam media pembelajaran nantinya. Materi Dinamika kependudukan di Indonesia untuk perencanaan pembangunan, keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional berdasarkan keunikan sebaran dan Bencana alam melalui edukasi, kearifan lokal, dan pemanfaatan teknologi modern. Evaluasi pada tiap materi juga disediakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi.

d. *Concept Analysis* (Analisis Konsep)

Analisis konsep pada penelitian ini bertujuan untuk menyusun konten materi pada media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan. Penyusunan konten materi pada media pembelajaran mengacu pada silabus dan RPP mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Tamban. Penyusunan konten dengan melakukan analisis konsep terlebih dahulu dimaksudkan agar materi yang disediakan pada media pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

e. *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Perumusan tujuan pembelajaran atau indikator pencapaian hasil belajar dibuat berdasarkan kompetensi dasar dan kompetensi inti yang tercantum pada silabus. Kompetensi dasar dapat diuraikan menjadi beberapa materi. Materi yang disajikan pada media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan, tujuan penelitian untuk merancang prototype media pembelajaran berbasis *android*. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran sesuai dengan langkah yang ada. Empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu:

a. *Criterion-test Construction* (Penyusunan Tes)

Pada fase ini peneliti mulai menyusun evaluasi pembelajaran yang nantinya diterapkan kepada media pembelajaran berbasis *android*. Penyusunan tes yang dimaksud pada penelitian ini adalah tes berbentuk evaluasi dari materi pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran berbasis *android*. Evaluasi yang dimuat kedalam media pembelajaran berbasis *android* terdiri dari 20 soal untuk materi bab 1 Dinamika kependudukan di Indonesia untuk perencanaan pembangunan, 10 soal untuk bab 2 keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional berdasarkan keunikan sebaran dan 5 soal untuk bab 3 Bencana alam melalui edukasi, kearifan lokal, dan pemanfaatan teknologi modern.

b. *Media Selection* (Pemilihan Media)

Pada penelitian ini media yang dikembangkan dan dipilih adalah media pembelajaran berbasis *android*. Pemilihan media pembelajaran berbasis *android* dikarenakan media ini dirasa cukup tepat untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang ada di sekolah. Media pembelajaran berbasis *android* pula cukup mudah dalam penggunaan serta akses terhadap media tersebut bagi siswa, sehingga media ini dipilih sebagai media yang akan dikembangkan.

c. *Format Selection* (Pemilihan Format)

Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan merancang konten pembelajaran, memilih pendekatan, sumber belajar, dan membuat

desain media pembelajaran berbasis *android*, yang meliputi desain tata letak, gambar, dan tulisan. Format yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis *android* ini sebagai berikut:

- 1) Media berupa aplikasi dengan format (.apk).
- 2) Media dapat dijalankan pada sistem operasi *android*.
- 3) Media dapat digunakan secara offline.
- 4) Tata letak desain media mengadopsi tampilan portrait.
- 5) Pemilihan warna desain utama dominan putih, sub warna menggunakan warna coklat.
- 6) Pengembangan media menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 & Web 2 Apk Builder.

d. *Initial Design* (Desain Awal)

Desain awal yaitu merupakan proses pembuatan *prototype* media oleh peneliti. Pada tahap ini *flowchart* dan *storyboard* dibuat lalu diberi masukan oleh dosen pembimbing. Masukan dari dosen pembimbing kemudian akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran berbasis *android* sebelum produksi.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap *develop* atau pengembangan ini berguna untuk menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para validator yaitu ahli media dan ahli materi. Tahap ini meliputi uji ahli dan uji coba pengembangan. Pada penelitian ini uji coba pengembangan dilakukan pada uji perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Setelah diketahui hasil dari uji validasi ahli dan uji coba pengembangan produk kemudian direvisi sesuai dengan saran para validator hingga produk layak dan dapat digunakan. Penilaian atau validasi oleh ahli dapat ditentukan dengan kriteria kelayakan yang didapat dari rerata skor responden. Nilai rerata skor responden kemudian dikonversikan sesuai tabel konversi

kelayakan untuk mengetahui tingkat kelayakan modul pembelajaran menurut responden.

a. *Expert Appraisal* (Validasi Ahli)

Verifikasi ahli ini digunakan untuk memvalidasi konten materi media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Geografi. Guru mata pelajaran sebagai ahli materi dan dosen ahli media akan mengevaluasi media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan sehingga dapat diketahui kelayakannya. Validator berjumlah dua orang dengan satu orang validator media, dan satu orang validator materi.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh satu orang ahli materi yaitu guru mata pelajaran Geografi di SMAN 1 Tamban. Validator materi 1 yaitu Bpk. H. Kaspul Anwar, S.Pd. Angket yang digunakan berjumlah 11 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5. Aspek penilaian ahli materi meliputi aspek kesesuaian tujuan, penyajian materi, kejelasan materi, dan ketepatan isi. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian diratarata menjadi skor penilaian dengan rentang skor 0% - 100%. Hasil rerata skor yang diperoleh kemudian dikategorikan tingkat kelayakannya.

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah	Nilai Maksimum	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian Tujuan	15	15	100%	Sangat Layak
2	Penyajian Materi	13	15	86,66 %	Sangat Layak
3	Kejelasan Materi	13	15	86,66 %	Sangat Layak

4	Ketepatan Isi	10	10	100%	Sangat Layak
Rata Rata Skor Total				93,33 %	Sangat Layak

Pada aspek kesesuaian tujuan didapatkan rata rata nilai skor 100% yang berarti masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Pada aspek penyajian materi didapatkan rerata skor 86,66% yang berarti masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Pada aspek kejelasan materi didapatkan rerata skor 86,66% yang berarti masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Pada aspek ketepatan isi didapatkan rerata skor 100% yang berarti masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian ahli materi secara keseluruhan mendapatkan rerata skor total sebesar 93,33% yang dapat dikatakan masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Oleh karena itu, media pembelajaran ini dapat digunakan pada proses pembelajaran Geografi dengan cukup baik.

c. Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media dilakukan oleh satu orang ahli media yaitu satu orang dosen Universitas Lambung Mangkurat yaitu Bpk. Moh. Iqbal Assyauqi, M.Pd. Angket yang digunakan berjumlah 16 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5. Aspek penilaian ahli media meliputi aspek kesesuaian media, desain tampilan, teks, kualitas gambar, navigasi, petunjuk penggunaan dan software. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang skor 0% - 100%. Hasil rerata skor yang diperoleh kemudian dikategorikan tingkat kelayakannya.

Tabel 3. Data Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Jumlah	Nilai Maksimum	Presentase	Kategori
1	Kesesuaian Media	10	10	100%	Sangat Layak
2	Desain Tampilan	15	15	100%	Sangat Layak
3	Teks	17	20	85%	Sangat Layak
4	Kualitas Gambar	4	5	80%	Sangat Layak
5	Navigasi	15	15	100%	Sangat Layak
6	Petunjuk Penggunaan	5	5	100%	Sangat Layak
7	Software	10	10	100%	Sangat Layak
Rata Rata Skor Total				95%	Sangat Layak

Pada aspek kesesuaian media didapatkan rerata skor 100% yang berarti masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Pada aspek desain tampilan didapatkan rerata skor 100% yang berarti masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Pada aspek teks didapatkan rerata skor 85% yang berarti masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Pada aspek kualitas gambar didapatkan rerata skor 80% yang berarti masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Pada aspek navigasi didapatkan rerata skor 100% yang berarti masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Pada aspek petunjuk penggunaan didapatkan rerata skor 100% yang berarti masuk ke

dalam kategori “Sangat Layak”. Pada aspek software didapatkan rerata skor 100% yang berarti masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian ahli media secara keseluruhan mendapatkan rerata skor total sebesar 95% yang dapat dikatakan masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Oleh karena itu, media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat di gunakan dengan sangat layak dalam proses pembelajaran.

d. *Development testing* (Uji Coba Produk)

Uji coba lapangan untuk mengetahui pengaruh peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *android*. Uji coba produk ini dilaksanakan selama dua hari yaitu pada hari Selasa dan Rabu pada 3 dan 4 Januari 2022 oleh guru pengampu mata pelajaran Geografi kelas XI. Tahap uji coba produk ini dilakukan kepada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Media pembelajaran diterapkan pada siswa kemudian siswa mengisi angket respon siswa. Angket yang digunakan berjumlah 17 butir penilaian dengan rentang skor 1-5. Aspek penilaian respon siswa meliputi aspek perasaan senang, ketertarikan dan perhatian. Skor yang diperoleh melalui angket *pretest* (sebelum melakukan *treatment*) dan *posttest* (setelah melakukan *treatment*), kemudian diratarata menjadi skor penilaian dengan rentang 0% - 100%. Hasil rerata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya.

1) Uji Coba Perorangan

Uji coba dilakukan kepada 3 orang peserta didik. Ketiga orang peserta didik yang sudah dipilih oleh guru kelas XI secara acak. Peserta didik tersebut menggunakan media pembelajaran berbasis *android* didampingi oleh peneliti. Setelah selesai menggunakan media pembelajaran berbasis *android* ketiga orang peserta didik dimintai keterangan

dengan cara wawancara dengan peneliti. Hasil wawancara memberikan keterangan yaitu pada dua orang peserta didik memberikan keterangan bahwa media pembelajaran berbasis *android* sangat baik, ilustrasi dan desain tampilannya dapat menarik perhatian sehingga dapat meningkatkan minat belajar, akan tetapi satu orang peserta didik memiliki pendapat lain yaitu ada beberapa tombol yang kurang sensitive sehingga harus berulang kali mengklik untuk melanjutkan program aplikasi tersebut. Dari kritik maupun saran tersebut peneliti melakukan tindak lanjut dengan solusi yakni memastikan bahwa trigger pada tombol tersebut sudah benar benar terkoneksi sehingga aplikasi tersebut dapat berjalan dengan lancar.

2) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba dilakukan kepada 7 orang peserta didik. Keenam orang peserta didik yang sudah dipilih oleh guru kelas XI secara acak. Peserta didik tersebut menggunakan media pembelajaran berbasis *android* didampingi oleh peneliti. Setelah selesai menggunakan media pembelajaran berbasis *android* ketiga orang peserta didik dimintai keterangan dengan cara wawancara dengan peneliti. Hasil wawancara memberikan keterangan yaitu pada enam orang peserta didik memberikan keterangan bahwa media pembelajaran berbasis *android* mudah digunakan, proses instalasi media pembelajaran cukup cepat, materi yang disajikan juga lengkap dan dibagian evaluasi terdapat nilai dan ada fitur review kuis sehingga dapat mempermudah untuk belajar kembali.

3) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba dilakukan kepada 33 peserta didik. Ketiga orang peserta didik yang sudah dipilih oleh guru kelas XI. Peserta didik tersebut menggunakan media pembelajaran berbasis *android* didampingi oleh peneliti. Setelah selesai menggunakan media pembelajaran ke 33

orang peserta didik dimintai keterangan dengan cara wawancara dengan peneliti. Hasil wawancara memberikan keterangan yaitu pada 28 orang peserta didik memberikan keterangan bahwa media pembelajaran berbasis *android* sangat baik, ilustrasi dan desain tampilannya dapat menarik perhatian, dapat focus pada isi materi dan mudah dipahami, akan tetapi 5 orang peserta didik memiliki keterangan yaitu mengalami *hang/crash* saat menggunakan aplikasi tersebut dikarenakan memori penuh. Dari uji kelompok besar ini maka dapat disimpulkan Sebagian besar menunjukkan pernyataan media pembelajaran berbasis *android* sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran, bisa diartikan bahwa media pembelajaran berbasis *android* sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Dari uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang tertarik pada media pembelajaran berbasis *android* sehingga muncul rasa ketertarikan minat peserta didik sehingga peneliti mendapat berbagai saran-saran perbaikan beserta solusinya secara bersamaan. Ketercapaian dari tujuan pengembangan produk diketahui dengan mengukur yang telah diperoleh siswa. Setelah produk media pembelajaran berbasis *android* dikatakan layak, dilakukan pengukuran peningkatan minat belajar siswa. Pengisian angket dilakukan 2 kali : (1) sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android* (*pretest*) dan (2) setelah dilaksanakan media pembelajaran berbasis *android* (*posttest*) pada kegiatan pembelajaran. Hasil penilaian minat belajar siswa pada sebelum menggunakan media (*pretest*) dan setelah dilaksanakan media pembelajaran berbasis *android* (*posttest*) telah terlampir.

Kuisisioner (angket) minat dibagikan kepada seluruh peserta didik yang berjumlah 33 orang kelas XI IPS 3

di SMA Negeri 1 Tamban, angket minat dibagikan kepada peserta didik digunakan untuk mengukur minat belajar. Pengukuran minat belajar peserta didik dengan dibagikan angket saat sebelum menerapkan dan kemudian dibagikan pula angket minat belajar setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *android*. Pengukuran minat belajar peserta didik menggunakan uji N-gain sehingga mengetahui seberapa besar peningkatan minat belajar peserta didik saat sebelum diterapkan dan sesudah diterapkan. Berikut adalah hasil dari pengukuran angket minat belajar siswa:

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

No	Perlakuan	Hasil
1	Rata-rata nilai <i>pretest</i>	41.03%
2	Rata-rata nilai <i>posttest</i>	71,43%
3	Nilai Maksimal	85
4	N-gain	0,7
5	Kesimpulan	Tinggi

Telihat dari tabel diatas menunjukkan nilai rata rata minat belajar siswa sebelum menerapkan media pembelajaran berbasis *android* dengan nilai dan setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *android* adalah sebesar. Berdasarkan hasil uji gain sebesar termasuk kriteria tinggi. Hal tersebut menyatakan bahwa setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *android* mengalami peningkatan. Perhitungan N-gain terdapat dilampiran.

4. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarkan produk media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan dan telah dinyatakan layak digunakan kepada guru mata pelajaran Geografi kelas XI di SMA Negeri 1 Tamban dan Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM. Penyebaran dilakukan dengan membagikan file .apk secara fisik berupa DVD media dan juga secara daring dengan membagikan link google drive yang berisikan .apk tersebut.

Hasil Pengembangan Media Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Berdasarkan penerapan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Geografi memperoleh hasil minat belajar siswa sebelum menerapkan media pembelajaran dengan nilai 41,03% dan setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *android* adalah sebesar 71,43%. Kemudian hasil uji N-gain terhadap peningkatan minat belajar siswa dengan 0,7 termasuk dalam kriteria tinggi.

Selain angket minat belajar yang digunakan, peneliti melaksanakan observasi selama kegiatan belajar berlangsung. Berdasarkan pengamatan yang dijalankan oleh peneliti, sewaktu pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *android* siswa memperhatikan pembelajaran yang telah disajikan oleh guru karena merasa tertarik dengan konten yang termuat dalam media pembelajaran berbasis *android* dengan visualisasi gambar, teks warna dan bunyi. Penyampaian materi dan media ini didukung dengan interaksi guru bersama siswa sehingga mampu membantu siswa dalam memahami materi seperti siswa juga lebih semangat ikut berpartisipasi

dalam pembelajaran antara lain, menjawab pertanyaan dari guru dan mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan pembelajaran. Suasana belajar Ketika menerapkan media pembelajaran berbasis *android* ini tidak membosankan. Dari penjelasan, siswa memiliki minat belajar yang cukup tinggi terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Kajian Produk Akhir

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Geografi. Pengembangan menggunakan model pengembangan 4-D dengan melalui empat tahapan yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Materi yang dipilih pada media ini adalah materi semester 2 pada mata pelajaran Geografi dengan sasaran utama pengguna dari media pembelajaran ini adalah siswa SMA kelas XI.

Pembahasan

Langkah awal pengembangan media ini adalah dengan melakukan observasi ke SMAN 1 Tamban dan wawancara dengan guru Geografi, menganalisis kurikulum Geografi di SMA Negeri 1 Tamban agar nantinya media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran siswa. Hasil wawancara dengan pengakuan guru bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih terbatas pada LKS/buku teks akibat minimnya guru dalam membuat media. Media pembelajaran tersebut memiliki beberapa kekurangan, seperti buku pelajaran yang diberikan memiliki kriteria yang lumayan tebal, berwarna dan monoton, sehingga kurang maksimalnya penyampaian materi pembelajaran

Geografi, hal ini membuat siswa menjadi kurang berminat dan tidak fokus dalam pembelajaran.

Di sekolah, peneliti juga melakukan observasi dengan mengamati kegiatan belajar yang dilakukan guru dan siswa. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi pada bulan Agustus 2021 dengan mengamati proses pembelajaran biologi yang dilakukan secara online. Hasil observasi yang dilakukan adalah proses pembelajaran daring mata pelajaran geografi kelas XI kurang efektif. Selama proses pembelajaran, siswa tidak berperan aktif karena penggunaan media yang minim. Bahkan, dari beberapa siswa tersebut banyak yang kurang termotivasi dalam pembelajaran daring melalui WhatsApp, bahkan partisipasi siswa jauh dari konteks pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media pembelajaran yang memungkinkan digunakan kapan saja dan diharapkan mampu membantu siswa dalam belajar secara mandiri.

Pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Geografi dilakukan dengan model pengembangan 4D (Four-D). Model ini terdiri dari empat fase utama: define, design, develop, dan disseminate. Tahap desain meliputi (1) front-end analysis, yakni melakukan observasi dan wawancara, (2) learner analysis yakni melakukan analisis terhadap karakteristik siswa, (3) task analysis yaitu melakukan analisis kompetensi dasar dan inti, (4) concept analysis yakni melakukan analisis terhadap RPP dan silabus, dan (5) specifying instructional objectives yakni melakukan analisis terhadap tujuan pembelajaran. Tahap design kemudian meliputi persiapan (1) criterion-test construction yakni melakukan pemilihan topik pembelajaran dan tes, (2) media selection yaitu melakukan pemilihan media, (3) format selection yakni melakukan pemilihan format berupa

sumber belajar yang gunakan, konten media yang akan dikembangkan serta pendekatan contextual teaching and learning sebagai landasan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis android dan (4) initial design berupa desain awal flowchart dan storyboard. Selanjutnya adalah tahap develop yang meliputi uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, lalu uji coba lapangan. Validasi ini dilaksanakan untuk mengetahui dan menilai kelayakan dari media pembelajaran berbasis android yang dapat dilihat dari kualitas media dan materi yang dimuat dalam media pembelajaran. Validasi dilaksanakan pada bulan Desember 2021 dengan cara bertemu langsung dengan memberikan angket ke satu ahli materi dan satu orang ahli media.

Setelah itu media pembelajaran yang dikembangkan di uji cobakan lapangan untuk melihat pengaruh minat belajar terhadap media tersebut melalui 3 tahapan uji perorangan kepada siswa sejumlah tiga orang, uji kelompok kecil sejumlah tujuh orang dan uji kelompok besar sejumlah tiga puluh tiga orang. Hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat diuraikan sebagai berikut.

a) Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media, analisis menggunakan skala likert mencapai nilai 95%. Hasil skor berada pada kategori sangat valid. Oleh karena itu, media pembelajaran pada mata pelajaran geografi kelas XI ini dapat dimaknai layak digunakan untuk SMA Negeri 1 Tamban tanpa revisi.

b) Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli media, analisis menggunakan skala likert mencapai nilai 93,33%. Hasil skor berada pada kategori sangat valid. Oleh karena itu, media pembelajaran pada mata pelajaran geografi kelas XI ini dapat dimaknai layak digunakan untuk SMA Negeri 1 Tamban tanpa revisi.

c) Respon Siswa

Berdasarkan hasil pretest mencapai nilai 41,03% dan posttest mencapai nilai 71,43% serta hasil nilai dari uji N-Gain mencapai nilai 0,7 yang termasuk dalam kategori tinggi. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis android dengan pendekatan *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran geografi ini dapat dimaknai bahwa berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk SMA Negeri 1 Tamban.

Dan terakhir, tahap *disseminate* adalah tahap pengemasan dan distribusi. Fase ini dimulai dengan mengemas media pembelajaran pada DVD dan dilengkapi dengan tata cara penggunaan dan diserahkan ke pihak sekolah. Selain itu, penyebaran dilakukan melalui online berupa link google drive untuk diberikan kepada guru dan siswa.

Berdasarkan hasil uji validasi dari ahli materi sebesar 93,33% dari nilai maksimal 100%. Skor rerata total yang diperoleh dari ahli media sebesar 95% dari nilai maksimal 100%. Sedangkan, hasil uji coba produk media pembelajaran menunjukkan skor rerata dari pretest sebesar 41,03% dan hasil posttest sebesar 71,43% dan uji N-gain nilai sebesar 0,7 dengan rentang tinggi. Maka dari itu, produk akhir media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan layak dan mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Geografi kelas XI di SMA Negeri 1 Tamban.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan 4D dan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dengan pendekatan *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran geografi

kelas XI dikembangkan berdasarkan model pengembangan 4D dengan tahapan *define, design, develop, dan disseminate*. Pada tahap *define* terdiri dari analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran. Pada tahap *design* terdiri dari penyusunan tes, pemilihan media, format, dan desain awal. Pada tahap *develop* terdiri dari uji validasi dan uji pengembangan berdasarkan penilaian validasi ahli media, ahli materi, pengguna (guru), lalu uji coba lapangan. Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini berupa aplikasi android dengan format (.apk) yang memuat topik materi di semester 2 pada mata pelajaran geografi dengan perpaduan teks, gambar serta audio.

2. Berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan terhadap media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran geografi dikategorikan “sangat layak”. Sehingga media pembelajaran berbasis android dengan pendekatan *contextual teaching and learning* dapat digunakan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran geografi kelas XI pada SMA Negeri 1 Tamban.
3. Berdasarkan uji peningkatan minat belajar siswa yang dilakukan terhadap media pembelajaran berbasis android terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk pada kategori “Sangat Layak” dan dapat berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas XI di SMA Negeri 1 Tamban.

Berdasarkan hasil penelitian ini yang sudah dilakukan, terdapat beberapa saran yang disampaikan, antara lain:

1. Bagi siswa, peneliti menyarankan media ini digunakan dan dimanfaatkan sebaik mungkin dalam proses pembelajaran, terumanya pada pembelajaran daring.
2. Bagi guru, peneliti menyarankan agar media yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya dalam membantu bapak dan ibu guru menyampaikan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Kustandi, C. and Darmawan, D. (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Mulyatiningsih, E. and Nuryanto, A. (2014) 'Metode penelitian terapan bidang pendidikan'.
- Simbolon, N. (2014) 'Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik', *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2), pp. 14–19.
- Sugiyono, S. (2010) 'Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D', *Alfabeta Bandung*.
- Suhartono, E. (2018) 'Perubahan Pola Pembelajaran PKn yang Kontekstual ke Pola Kontekstual (CTL)', *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 3(1), pp. 1–12. doi: 10.17977/um022v3i12018p001.
- Yektyastuti, R. and Ikhsan, J. (2016) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA Developing Android-Based Instructional Media of Solubility to Improve Academic Performance of High School Students', *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), pp. 88–99.

DAMPAK PELATIHAN PEMANFAATAN WORDPRESS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BISNIS ONLINE BAGI GURU DAN SISWA

Puji Arisandi, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbusang, Agus Hadi Utama
Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat
parisandi10@gmail.com, monryfng@ulm.ac.id, agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

Training for teachers is a process of teaching and learning activities using certain techniques and methods that aim to improve the knowledge, abilities and skills of teachers as educators. Training will play a major role in improving teacher competence if the training is in accordance with the needs and circumstances being faced by the teacher. This study aims to determine the impact of training on the use of wordpress as a learning medium for teachers and students on online business subjects. The research method used is qualitative with a case study approach and data collection techniques using observation, interviews, questionnaires and documentation techniques. The results showed that the training on the use of wordpress as an online business learning medium was carried out through three stages, namely planning, implementation, and evaluation. such as block heading features, preformatted text, photos and galleries which are used to create an online promotion website for online business subjects.

Keywords: *training on the use of wordpress, learning media.*

Abstrak

Pelatihan bagi guru merupakan sebuah proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan teknik dan metode tertentu yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan serta keterampilan guru sebagai pendidik. Pelatihan akan berperan besar bagi peningkatan kompetensi guru apabila pelatihan tersebut sesuai dengan kebutuhan dan keadaan yang sedang dihadapi oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak pelatihan pemanfaatan wordpress sebagai media pembelajaran bagi guru dan siswa pada mata pelajaran bisnis online. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan pelatihan pemanfaatan wordpress sebagai media pembelajaran bisnis online dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, berdasarkan tahapan evaluasi pelatihan tersebut terbukti berhasil dapat memberikan manfaat dan dampak yang positif bagi pengetahuan guru dan siswa terutama dalam menggunakan fitur-fitur pada wordpress seperti fitur block heading, text preformatted, photo dan gallery yang digunakan untuk membuat website promosi online pada mata pelajaran bisnis online.

Kata kunci : *pelatihan pemanfaatan wordpress, media pembelajaran.*

Pendahuluan

Di era globalisasi yang berkembang pesat, dunia pendidikan senantiasa mengalami perubahan disertai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang turut memberikan manfaat serta pengaruh besar bagi dunia pendidikan. Menurut Haris Budiman (2017, p.32), globalisasi menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi dan informasi terhadap proses kegiatan pembelajaran. Saat ini kemajuan teknologi informasi tersebut banyak dimanfaatkan sebagai sarana dan prasarana dalam proses kegiatan pembelajaran. Teknologi informasi yang saat ini sudah jamak digunakan sebagai sarana, media atau sumber dalam menunjang proses kegiatan belajar dan pembelajaran adalah internet. Internet dapat digunakan sebagai alat untuk mencari atau mengakses informasi berupa sumber bacaan. (Walidaini dan Arifin, 2018, p.44).

Melalui pemanfaatan media berbasis teknologi internet, pendidik dapat menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan lebih menarik dan inovatif terutama pada materi pelajaran yang sangat berkaitan erat dengan internet seperti pada pelajaran membuat website. Salah satu media berbasis teknologi internet yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah Wordpress. Dalam dunia pendidikan wordpress dapat dimanfaatkan sebagai media atau sumber belajar online. salah satunya sebagai blog untuk publikasi materi atau bahan ajar oleh guru yang kemudian dapat diakses oleh siswa dari manapun yang mempelajari materi yang sama. Wordpress merupakan media terkenal yang banyak digunakan dalam membuat website blog pribadi, website perusahaan, website pendidikan dan website bisnis seperti toko online (Badrudin & Nurdin, 2019, p.4). Sunarti & Safitri, (2016, p.46) mengatakan, dengan adanya media pembelajaran berbasis wordpress pendidik dan peserta didik dapat terhubung satu sama lain dalam sebuah ruang belajar online. Wordpress saat ini menjadi salah satu CMS (Content Management System) paling banyak digunakan. CMS dapat diartikan sebagai program untuk membuat website secara mudah dan cepat (Krisianto, 2014, p.2). Wordpress diminati karena kemampuannya dalam memodifikasi dan dapat digunakan untuk

membangun sebuah website pribadi, perusahaan, situs blog serta ecommerce dalam hitungan menit (Dharmawan & Gata, 2020, p.133). Pemanfaatan media wordpress sebagai media pembelajaran bagi pendidik dapat dilakukan dengan pelatihan, terutama bagi pendidik atau guru yang masih belum mengenal media wordpress. Pelatihan merupakan proses belajar mengajar dengan menggunakan teknik dan metode tertentu secara konseptual untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan seseorang (Siagian dalam Lubis, 2008, p.28). Pelatihan juga bermanfaat untuk membantu guru dalam mengembangkan keterampilan dan tingkat kemampuannya. Pelatihan adalah kegiatan yang dilakukan dalam rangka pengembangan atau peningkatan kompetensi guru dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik (Suyatno, 2008, p.).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama guru mata pelajaran bisnis online di SMK Negeri 1 Banjarmasin pada hari Rabu, 03 Maret 2021 dengan narasumber ibu Normayanti, S.Pd, didapatkan penjelasan bahwa pelatihan pemanfaatan wordpress sebagai media pembelajaran yang dilaksanakan untuk guru mata pelajaran bisnis online merupakan sebuah solusi alternatif untuk mengatasi hambatan yang dirasakan oleh guru dalam mengajar materi praktek membuat website promosi pada mata pelajaran bisnis online yang sebelumnya masih tidak dapat diajarkan karena guru yang bersangkutan belum terlatih menguasai cara pembuatan website dan alasan mengapa menggunakan media wordpress karena wordpress mudah digunakan dalam membangun sebuah website dan yang terpenting wordpress dapat digunakan secara gratis sehingga perlu harus membeli domain dan hosting yang akan memberatkan ke siswa.

Penelitian serupa telah dilakukan oleh Ushud A., Novita I. & Juliasari N. (2021) berjudul “ Pelatihan pemanfaatan CMS untuk Pembuatan Website Bagi Orang Tua Siswa Sekolah Alam Tangerang” menunjukkan hasil bahwa kegiatan pelatihan pembuatan website dengan menggunakan WordPress sangat bermanfaat memberikan pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam kepada peserta pelatihan, tentang pemanfaatan WordPress yang dapat digunakan untuk membangun sebuah we

Penelitian lain yang dilakukan oleh Devella S., Yohannes, & Rachmat N. (2021) yang berjudul “Pelatihan Pembuatan Website Sekolah Menggunakan WordPress untuk Guru TIK SMA Negeri 17 Palembang” menunjukkan hasil bahwa adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menghasilkan tampilan website sekolah yang lebih menarik dan interaktif. Serta membuka wawasan guru untuk lebih memanfaatkan website sekolah, sehingga mempermudah akses dalam memperoleh informasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Irmawan F., Isnain N., & Raharjo R.A. (2020) yang berjudul “Pemanfaatan Website Berbasis CMS-WordPress Sebagai Media Pembelajaran Guru TK Binakher Cibinong – Bogor” menunjukkan hasil bahwa dengan adanya kegiatan pelatihan guru-guru mampu memanfaatkan website berbasis CMS WordPress sebagai media pembelajaran yang interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak dari pelatihan pemanfaatan *wordpress* sebagai media pembelajaran bagi guru dan siswa pada mata pelajaran bisnis online di SMK Negeri 1 Banjarmasin.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dalam penelitian ini peneliti berusaha mendeskripsikan secara mendalam suatu peristiwa keadaan sebenarnya yang peneliti lihat, dengar, dan rasakan dalam pengamatan langsung terhadap objek penelitian yang diteliti di lapangan. Kemudian jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian studi kasus. Dalam penelitian studi kasus peneliti mencoba untuk mencermati individu atau sebuah unit secara mendalam (Hardani dkk., 2020, p.65). Melalui Penelitian ini, peneliti mencoba untuk mendeskripsikan dan menggambarkan secara jelas tentang bagaimana fakta kejadian sebenarnya di lapangan terkait objek yang sedang diteliti. Untuk menghimpun setiap data-data yang diperlukan terkait dengan objek yang sedang diteliti, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang terdiri dari observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Prosedur penelitian terdiri dari tahapan persiapan, pelaksanaan, penyelesaian

serta penulisan dan pengumpulan laporan hasil penelitian. Teknik analisis data menggunakan model analisis Miles dan Huberman (1994, seperti yang disitasi oleh Sugiyono, 2019, p.322). Kemudian untuk uji keabsahan data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data dan membercheck.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada 3 Maret 2021 sampai 24 Juni 2021 pada guru dan siswa kelas XII jurusan bisnis daring dan pemasaran. Observasi dan wawancara telah dilakukan, yang didukung dokumentasi berupa kegiatan proses pelatihan pemanfaatan *wordpress* dan pembelajaran bisnis online menggunakan media *wordpress*. Kegiatan pelatihan pemanfaatan *wordpress* kepada guru mata pelajaran bisnis online SMK Negeri 1 Banjarmasin dilaksanakan dengan empat tahapan yang beracuan pada pelatihan pembuatan website menggunakan *wordpress* menurut Devella S. dkk (2021, p.407) yaitu (1) pra pelatihan pemanfaatan *wordpress*, (2) kegiatan awal pelatihan pemanfaatan *wordpress*, (3) kegiatan inti pelatihan pemanfaatan *wordpress*, (4) kegiatan penutup pelatihan pemanfaatan *wordpress*. Kegiatan tersebut berdampak positif dan sangat bermanfaat memberikan pengetahuan serta pemahaman yang lebih mendalam kepada guru tentang bagaimana penggunaan *wordpress* untuk membuat sebuah website.

Media *wordpress* tersebut dimanfaatkan oleh guru untuk menjadi solusi sebagai media pembelajaran agar guru dapat mempraktekkan dan mengajarkan materi membuat website pada mata pelajaran bisnis online yang sebelumnya masih terkendala pada aspek biaya untuk membeli domain dan hosting, serta kurangnya pemahaman guru dalam membuat website. Pemanfaatan *wordpress* tersebut dirasa guru sudah tepat karena fitur *wordpress* yang terbilang cukup mudah untuk digunakan. Menurut Fatmawati F. dan Huzain A. (2020) *Wordpress* merupakan bagian dari Content Management System (CMS) yang dapat digunakan secara gratis dan bebas dimodifikasi sesuai keinginan dengan menyediakan plugin yang memudahkan pengguna untuk menambahkan fitur pada website. Selain gratis dari segi penggunaannya

wordpress juga mudah untuk dipelajari dan dipahami. WordPress dapat menjadi alternatif untuk membangun sebuah halaman web dengan lebih mudah tanpa harus menguasai bahasa pemrograman (Devella S., dkk 2021).

Fitur pada media wordpress yang dipahami oleh guru cara penggunaannya setelah mengikuti pelatihan dan dijadikan sebagai fitur utama pada saat mengajar materi praktik membuat website pada mata pelajaran bisnis online adalah fitur blok. Fitur Blok tersebut digunakan oleh guru untuk mengedit, menyusun tampilan konten dan halaman web wordpress. Beberapa fitur blok tersebut adalah heading, text preformatted, photo dan gallery. Fitur blok heading digunakan guru untuk membuat tulisan selamat datang pada halaman beranda serta juga digunakan untuk memuat nama produk yang di promosikan pada halaman shop. Menurut Sugiono (2021) heading pada wordpress berguna untuk membedakan skala dan format penulisan. Fitur text preformatted digunakan guru untuk memuat kata pengantar pada halaman beranda serta juga digunakan untuk memuat deskripsi produk pada halaman shop. Alasan Fitur text preformatted ini digunakan karena teks yang ditampilkan dengan menggunakan blok tersebut menjadi apa adanya dan mudah diatur. Preformatted text menampilkan kumpulan teks dengan line break, indentasi, dan juga spasi secara utuh (Said, 2020). Selanjutnya agar tampilan website yang dibuat menjadi lebih menarik maka guru menggunakan fitur block gallery, fitur ini digunakan untuk menampilkan katalog produk pada halaman beranda dan halaman shop. Selain dengan fitur gallery guru juga menggunakan fitur photo untuk menampilkan banner pada halaman beranda website. Dengan hanya menggunakan beberapa fitur blok pada wordpress tersebut, pengelolaan wordpress yang dilakukan oleh guru dirasa akan mudah dipahami oleh siswa pada saat materi praktek membuat website diajarkan, karena untuk mengatur konten-konten pada website yang dibuat dengan wordpress sama sekali tidak menggunakan coding apapun dan hanya menggunakan fitur-fitur yang telah disediakan oleh wordpress.

Pelatihan pemanfaatan wordpress sebagai media pembelajaran bisnis online kepada guru juga memberikan dampak yang

positif bagi siswa. Hal tersebut bisa dilihat berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap pembelajaran bisnis online oleh guru dengan memanfaatkan media wordpress pada praktek membuat website. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan setuju dengan pernyataan yang ada pada setiap aspek dalam angket tersebut.

Pada aspek pemanfaatan, berdasarkan hasil angket, sebagian besar siswa menyatakan setuju dengan mengikuti pembelajaran bisnis online memanfaatkan media wordpress merupakan pengalaman baru bagi mereka, media wordpress membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dibanding hanya dengan menggunakan metode ceramah, serta dengan adanya media wordpress mereka dapat memahami cara membuat website gratis. Selanjutnya, pada aspek penggunaan berdasarkan hasil angket, sebagian besar siswa menyatakan setuju bahwa pelajaran praktek membuat website yang diajarkan oleh guru dengan menggunakan media wordpress mudah untuk mereka pahami. Langkah-langkah dalam membuat website gratis menggunakan wordpress mudah dipahami karena penggunaannya yang instan tanpa harus menggunakan coding. Pada aspek motivasi berdasarkan hasil angket, sebagian besar siswa menyatakan setuju bahwa setelah mengetahui cara penggunaan wordpress mereka merasa termotivasi untuk mempelajarinya lebih lanjut sendiri dan tertarik menggunakannya sebagai media untuk membuat website bisnis online jika suatu saat memiliki bisnis online mereka sendiri.

Simpulan

Simpulan

1. Pelatihan pemanfaatan wordpress sebagai media pembelajaran bisnis online yang dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, berhasil memberikan manfaat dan dampak yang positif bagi pengetahuan guru terutama dalam menggunakan fitur-fitur pada wordpress seperti fitur block heading, text preformatted, photo dan gallery yang digunakan untuk membuat website promosi pada mata pelajaran bisnis online.

2. Pelatihan pemanfaatan wordpress sebagai media pembelajaran bisnis online kepada guru juga memberikan dampak yang positif bagi siswa, hal tersebut bisa dilihat melalui respon siswa terhadap pembelajaran bisnis online dengan media wordpress pada praktek membuat website yang menunjukkan bahwa, siswa merasa pembelajaran dengan media wordpress lebih menyenangkan dibanding hanya dengan menggunakan metode ceramah dan dengan adanya media wordpress ini siswa dapat memahami cara membuat website gratis.

Saran

Alangkah baik nya jika pelatihan pemanfaatan wordpress dapat dilaksanakan tidak hanya kepada satu orang guru saja. namun dapat dilaksanakan dan diberikan kepada beberapa orang guru dan semua siswa pada mata pelajaran bisnis online.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, A., Novita, I., Juliasari, N. (2021). Pelatihan Pemanfaatan CMS Untuk Pembuatan Website Bagi Orang Tua Siswa Sekolah Alam Tangerang. *JAM-Tekno (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat TEKNO)*, 2(1), 20-25.
- Badrudin, Nurdin, R. (2019). SIM (Sistem Informasi Manajemen) Kurikulum Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Berbasis CMS Wordpress. *Jurnal Ta'dib*, 22(1).
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Dharmawan, R. & Gata, G. (2020). Penerapan Aplikasi Penjualan Online (E-Commerce) Menggunakan Content Management System Wordpress Pada Toko Jaksquare. *Jurnal Idealis*, 3(1).
- F. Ismawan, N. Isnain, R. A. Raharjo. (2020) Pemanfaatan Website Berbasis CMS-WordPress Sebagai Media Pembelajaran Guru TK Binakheir Cibinong-Bogor. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 68-77.
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group.
- Krisianto, A. (2014). *Jago Wordpress*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Said Alfaruq. (2020). Tag <pre> (Preformatted Text) Pada HTML. (<https://www.saidalfaruq.net/html/tag-pre-preformatted-text-pada-html-y8z6ax0t> Di akses pada 18 oktober 2021).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Siska, D., Yohannes., Rachmat, N. (2021). Pelatihan Pembuatan Website Sekolah Menggunakan WordPres Untuk Guru TIK SMA Negeri 17 Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2).
- Sunarti, Safitri, A. (2016). Pengembangan Media Berbasis Wordpress Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(1).
- Walidaini, B., & Arifin, A. M. M. (2018). Pemanfaatan Internet Untuk Belajar Pada Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 3(1).

**PENGEMBANGAN E-POSTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI
TENTANG SISTEM IMUN KELAS XI**

Muhammad Ramli¹, Mastur², Adrie Satrio³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹mhd.ramli1999@gmail.com, ²mastur@ulm.ac.id, ³adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstract

The problem that is often found in schools is the lack of development and use of learning media that facilitate teachers in the online learning process according to student needs. This study aims to determine the development and feasibility of E-Poster media (electronic posters) as learning media in the field of biological materials for the immune system. The research method was a research and development method using a 4D development model. The development of this E-Poster media has four phases: definition, design, development, and dissemination. Data collection for this survey was conducted through interviews, observations, and questionnaires. Involving five experts, one research instrument expert, two media experts, and two material experts. All of them participated in assessing the feasibility of the E-Poster media. The data analysis technique used descriptive qualitative and quantitative analysis. The results of this research and development showed that the E-Poster media for the Immune System material was very feasible to use. The results of the feasibility test of the E-poster media for media experts and material experts were in the very feasible category. Therefore, the E-poster media was very suitable as a learning medium for Class XI students at the school concerned.

Keywords: Development, Learning Media, E-poster, Biology, 4D.

Abstrak

Permasalahan yang sering ditemukan di sekolah adalah kurangnya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang memudahkan guru dalam proses pembelajaran daring yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan dan kelayakan media E-Poster (poster elektronik) sebagai media pembelajaran di bidang materi biologi untuk sistem imun. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4D. Pengembangan media E-Poster ini memiliki empat fase: definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi. Pengumpulan data untuk survei ini dilakukan melalui wawancara, observasi, dan angket. Melibatkan lima ahli, satu ahli instrumen penelitian, dua ahli media, dan dua ahli materi, berpartisipasi dalam menilai kelayakan media E-Poster. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media E-Poster untuk materi Sistem Imun sangat layak digunakan. Hasil uji kelayakan media E-poster bagi para ahli media dan ahli materi masuk dalam kategori sangat layak. Oleh karena itu, media E-Poster sangat cocok sebagai media pembelajaran bagi siswa Kelas XI di sekolah yang bersangkutan.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, E-Poster, Biologi, 4D.

Pendahuluan

Kemendikbud melalui surat edaran menginstruksikan langsung ke sekolah melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Penerapan Kebijakan Pendidikan Penulatan Virus Corona (COVID-19) dalam keadaan darurat. Hal ini mewajibkan lembaga pendidikan lainnya untuk melakukan kegiatan belajar mengajar di rumah untuk mengurangi virus yang bisa menyebar di lingkungan tersebut, tak terkecuali untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) diharuskan melakukan sistem pembelajaran secara daring (dalam jaringan).

Menurut Sofyana & Abdul pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun secara jarak jauh. (Handarini & Wulandari, 2020, p.498). Tujuan dari adanya pembelajaran daring Sistem pembelajaran daring dilakukan dengan gawai atau komputer yang terhubung ke internet. Beberapa materi yang disampaikan hendaknya menggunakan media yang menunjang proses pembelajaran secara daring.

Menurut Hamalik, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu dalam menyampaikan sebuah pesan yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan dalam proses tujuan pembelajaran (Sumiharsono, & dkk, 2017) Media pembelajaran yang dirancang untuk membantu dalam pembelajaran daring tentunya memuat konten-konten yang berbau elektronik, sehingga dalam pengaplikasian dapat berjalan dengan mudah. Media hendaknya dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat siswa dalam meningkatkan pemahaman siswa dengan cara memanfaatkan dan mengembangkan media yang berbasis visual seperti poster.

Poster dapat dikatakan sebagai media dengan kombinasi visual dari rancangan yang kuat dengan warna dan pesan yang dimaksudkan untuk menangkap perhatian (Yusandika, & dkk, 2018, p.187). Media poster tersebut mendukung untuk proses belajar mengajar agar lebih sederhana dalam pelaksanaannya, mengingat proses belajar mengajar secara daring dibutuhkan metode yang tepat dalam penyampaian serta lebih

mudah diterima oleh siswa khususnya pada proses pembelajaran Biologi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Umami Athiyah menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis elektronik untuk pembelajaran biologi seperti produk media Poster berbasis Lectora Inspire berdasarkan respons siswa sangat baik, sehingga media yang dibuat layak dan dapat memenuhi keluhan dan kebutuhan siswa. (Athiyah, 2018, p.45). Menyikapi hal tersebut guru dituntut mampu mengidentifikasi, menyusun dan mengembangkan materi, memilih strategi, memilih media dan model pembelajaran yang kreatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa dapat memperoleh proses belajar dan hasil belajar yang lebih baik dari pembelajaran tradisional. Pembelajaran dengan metode tradisional cenderung membuat siswa jemu atau bosan pada akhirnya menjadi pasif dalam menerima pelajaran. Proses belajar mengajar akan menjadi optimal jika media yang tepat dimanfaatkan dan dikembangkan untuk proses belajar dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru pengajar biologi yang peneliti lakukan di SMA Negeri 8 Barabai Kelas XI. Proses pembelajaran yang dilakukan secara daring melalui salah satu grup media sosial WhatsApp, motivasi yang ditunjukkan siswa pada waktu pembelajaran IPA yang tidak pada tempatnya yaitu siswa lebih suka berdiskusi tentang topik yang bukan bagian dari materi pembelajaran, sehingga kondisi pembelajaran secara daring kurang efektif.

Penyampaian pelajaran IPA secara daring diperlukan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran IPA ini berupa E-Poster. E-Poster ini diharapkan dapat berguna sebagai pengantar/perantara pesan guru kepada penerima pesan yaitu siswa, mengingat dari poster yang dikembangkan peneliti berbentuk elektronik yang mana pengaplikasiannya memiliki beberapa keunggulan, diantaranya E-Poster berformat PDF yang dapat di akses dari berbagai perangkat yang mendukung format tersebut dan dapat di akses dimana saja dengan mudah. Media pembelajaran E-Poster ini dirancang untuk memenuhi keperluan dalam merangsang

pikiran, perasaan, perhatian, minat serta motivasi belajar siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan tentunya materi dalam E-Poster nantinya akan memuat beberapa materi yang bisa mendukung proses dalam menyampaikan pesan yang ada dalam materi tersebut.

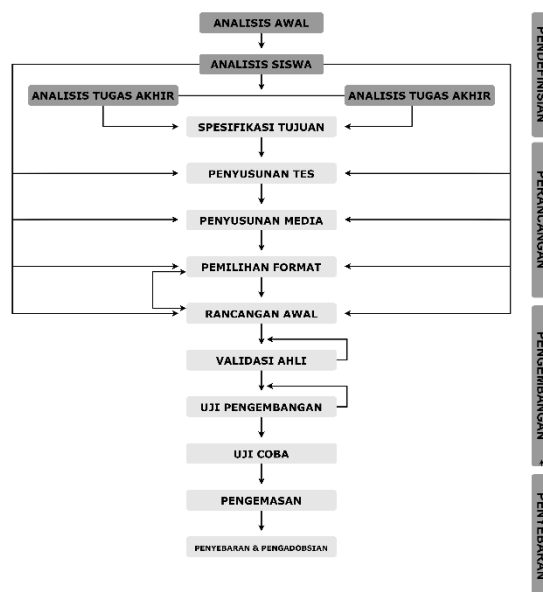
Media pembelajaran E-Poster ini dirancang untuk memenuhi keperluan dalam pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi belajar siswa sehingga proses belajar dapat berjalan dengan lancar dan tentunya materi dalam E-Poster nantinya akan memuat beberapa materi yang dapat mendukung proses dalam menyampaikan pesan yang ada dalam materi tersebut. Sebuah proses pelaksanaan dalam mempersembahkan materi menggunakan E-Poster yang didesain agar dapat digunakan secara praktis oleh guru kepada siswa. Fasilitas pendidikan yang dimiliki oleh SMA Negeri 8 Barabai seperti komputer dan perangkat lainnya yang dimiliki cukup mendukung guru dalam pembelajaran yang menggunakan metode daring.

Berdasarkan pemaparan pada uraian diatas, media pembelajaran ini diharapkan dapat dikembangkan secara praktis dalam meningkatkan proses belajar mengajar. Dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif memerlukan suatu tindakan yang diharapkan dapat membuat proses belajar mengajar jadi menyenangkan bagi siswa.

Metode Penelitian

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development yang biasa disingkat R&D. Metode R&D dapat diartikan sebagai metode penelitian ilmiah untuk meneliti, merancang, membuat, dan memvalidasi produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2019, p.396). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, dkk pada tahun 1974. Model 4D disusun dan didasarkan pada model-model sebelumnya serta berdasarkan pengalaman yang aktual dalam merancang, mengembangkan, mengevaluasi, dan menyebarkan sebuah media pembelajaran. Sesuai namanya, model 4D terdiri dari 4 tahapan utama yakni Define (Pendefinisian), Design (Perancangan),

Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran) (Thiagarajan & dkk, 1974, p.5).



Gambar 1 Model Pengembangan 4D

Tahap pendefinisian, nantinya mendefinisikan masalah dan informasi yang sudah diperoleh, serta melakukan pengamatan untuk mengetahui apa yang akan dibutuhkan dalam penyelesaian sebuah masalah. Selanjutnya dilakukan tahap perancangan produk apa yang akan di ciptakan untuk solusi dari masalah tersebut yang nantinya dikembangkan agar menghasilkan ide atau produk yang nantinya bisa disebarluaskan.

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah dosen Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP ULM dan dosen dari UIN Antasari Banjarmasin sebagai ahli media, guru Pendidikan Biologi FKIP ULM sebagai ahli materi dan guru mata pelajaran Biologi SMA Negeri 8 Barabai. Objek dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa E-Poster. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 8 Barabai Jl. Batuah, Kecamatan Pandawan, Kabupaten Hulu Sungai, Kalimantan Selatan, 71352. Lama penelitian ini kurang lebih 2 bulan.

Dalam penelitian ini digunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, angket dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana pembelajaran berlangsung dan menemukan permasalahan yang perlu ditangani. Wawancara dilakukan

dengan guru biologi di SMA Negeri 8 Barabai. Kuesioner tersebut kemudian digunakan dalam tahap validasi dan dalam menguji media pembelajaran. Kemudian, menganalisis data validasi dan melakukan ujicoba melalui langkah-langkah berikut:

1. Memberi nilai setiap indeks item menggunakan skala Likert.
2. Menghitung skor total masing-masing indikator kuesioner dengan rumus $T \times P_n$.
3. Menemukan skor tertinggi (Y) dan skor terendah (X) dari item penilaian
4. Tentukan nilai jangkauan untuk setiap skor menggunakan rumus:

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

5. Interpretasikan skor menggunakan kriteria pada tabel berikut:

Nilai (Likert)	Interval	Kriteria
1	0%-25%	Sangat Kurang Valid (Tidak Boleh Dipergunakan)
2	26%-50%	Kurang Valid (Disarankan Tidak Dipergunakan)
3	51%-75%	Valid (Dapat Digunakan Tapi Perlu Evaluasi)
4	76%-100%	Sangat Valid (Dapat Digunakan Tanpa Revisi)

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

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

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran E-Poster mata pelajaran biologi kelas XI. Metode penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research & Development*) dengan model pengembangan 4D. Penelitian R&D dilakukan untuk mengembangkan produk untuk menguji keefektifannya (Sugiyono, 2015, p.407). Tahapan penelitian yang dilakukan adalah *define* (pendefinisian), *design* (desain), *develope* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran).

Pada tahap *define*, dilakukan identifikasi dan analisis masalah berupa analisis awal, analisis siswa, analisis konseptual, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari tahap pendefinisian ini mengungkapkan masalah-masalah yang menghasilkan pengembangan media pembelajaran E-Poster.

Pada tahap *design* dilakukan beberapa tahapan yaitu menyusun tes, pemilihan media, pemilihan format dan desain awal. Persiapan tes dilakukan untuk menentukan rating media. Pemilihan media merupakan tahap dimana peneliti memilih jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis pada tahap yang telah ditentukan. Selanjutnya, pilih format untuk menentukan format desain media setelah jenis media ditentukan. Selain itu, tahap desain awal dilakukan dengan membuat sketsa terlebih

dahulu sebelum produksi atau pengembangan media.

Pada tahap *develope* bertujuan untuk menghasilkan produk akhir sebagai media pembelajaran E-Poster melalui proses revisi oleh ahli media dan materi. Validasi dilakukan untuk mengungkap kekurangan pada media. Hasil validasi media tersebut oleh para ahli dan kemudian direvisi. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dan saran ahli untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk. Setelah tahap revisi selesai, media tersebut kemudian diujicobakan pada sekelompok kecil siswa untuk mendapatkan umpan balik siswa terhadap media pembelajaran E-Poster yang dikembangkan.



Gambar 2 Tampilan Slide Awal Media



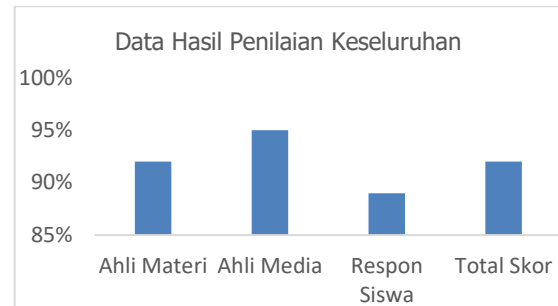
Gambar 3 Tampilan Slide Akhir Media

Tahap akhir dari penelitian ini adalah diseminasi yaitu tahap penyebaran atau pendistribusian. Pendistribusian media pembelajaran E-Poster ini dengan membagikan media pembelajaran kepada guru yang ada di SMA Negeri 8 Barabai dan Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM.

Berdasarkan hasil pada tahap pengembangan yang telah dijelaskan sebelumnya, media pembelajaran E-Poster memiliki rata-rata skor 92% dari ahli materi dari nilai maksimalnya adalah 100%. Total skor rata-rata yang diperoleh dari ahli media adalah 95% dari nilai maksimumnya adalah 100%. Sedangkan total nilai rata-rata yang diperoleh dari angket siswa adalah 89% dari nilai maksimalnya adalah 100%. Dari ketiga hasil yang skor rata-rata didapatkan 92% dengan nilai maksimal 100%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran E-Poster yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dan secara praktis dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada umumnya.

Penjelasan lebih lengkapnya dapat dilihat pada diagram berikut.

Diagram 1 Data Hasil Penilaian Keseluruhan



Simpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran E-Poster biologi kelas XI dikembangkan berdasarkan model pengembangan 4D dengan tahapan *define*, *design*, *develope* dan *disseminate*. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan penilaian dari ahli materi, ahli media dan angket siswa sebesar 92% ditempatkan pada kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan pemaparan dari hasil penelitian yang sudah dijelaskan sebelumnya, peneliti memiliki beberapa saran diantaranya;

1. Bagi Peneliti Selanjutnya, penulis menyarankan agar media pembelajaran E-Poster yang dihasilkan dapat dikembangkan lebih mendalam dengan menambahkan berbagai konten yang masih kurang dalam penelitian ini, sehingga hasil pengembangan harus diuji ulang pada kelompok besar. Selain itu, untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran tersebut dapat dilakukan evaluasi lebih lanjut.
2. Bagi Sekolah, media pembelajaran yang diteliti dan dikembangkan dapat dikomunikasikan untuk digunakan secara tepat oleh siswa dan guru dari semua bidang mata pelajaran. Media pembelajaran tersebut kemudian dapat dikembangkan lagi oleh guru di sekolah untuk mata pelajaran lain.
3. Bagi Guru, Peneliti menyarankan agar guru dapat memanfaatkan secara maksimal media yang dikembangkan untuk membantu proses penyampaian materi dalam pembelajaran.

4. Bagi Siswa, peneliti menyarankan untuk memanfaatkan media tersebut dengan sebaik-baiknya dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Handarini, OI, & Wulandari, SS (2020). Belajar berani sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid 19. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) , 8 (3), 496-503.
- KEMENDIKBUD. (2020). Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 tentang Penerapan Kebijakan Pendidikan Penularan Virus Corona (COVID-19) Dalam Keadaan Darurat.
- Ummi, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran Biologi semester II kelas X SMA berbasis Lectora Inspire. Jurnal Nalar Pendidikan, 6(1), 41-46.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., & dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Childrren: A Sourcebook*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Yusandika, A. D., Istihana, I., & Susilawati, E. (2018). Pengembangan Media Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya. Indonesian Jurnal of Science and Mathematics Education, 1(3), 187-196
- Sumiharsono, Rudy, dan Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran : Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Guru*. Jember: Pustaka Abadi.

**ADOBE CREATIVE CLOUD EXPRESS SEBAGAI MEDIA BERBASIS WEB UNTUK
MENDUKUNG PEMBELAJARAN**

Reza Maulana¹, Hamsi Mansur², Susanti Sufyadi³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹rezamaulana00307@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³susanti.sufyadi@ulm.ac.id

Abstract

Adobe Creative Cloud Express also known as Adobe CC Express is a web-based Adobe product, in the development of this product it can become a web-based media to support learning. Writing this journal aims to describe Adobe CC Express, its function to support learning, and the steps for developing web-based learning media. The method used in writing this journal is a literature study through data collection activities and library data processing. The results of a literature study and development of learning media based on Adobe CC Express show that Adobe CC Express, which is a WEB-based media, can be accessed online just like other WEB-based media. Technological developments make changes to learning to be able to adapt. Based learning media designed by the author can be accessed online either by using a desktop or Android. The author recommends using Adobe CC Express to be used by educators and education staff as a presentation medium in learning, because it is easy to use, namely by presenting during learning or sharing website links to students and educators, no need to install Adobe CC Express. Teaching material resources can be loaded in one presentation website link, presentation media from Adobe CC Express already has transitioned, each feature adds a source of teaching materials. The author also recommends doing further research on Adobe CC Express.

Keywords: *Utilization of Information and Communication Technology in learning, Web-based learning media, Adobe Creative Cloud Express*

Abstrak

Adobe Creative Cloud Express juga dikenal dengan nama Adobe CC Express merupakan produk Adobe yang berbasis web, pada perkembangan produk ini dapat menjadi media berbasis web untuk mendukung pembelajaran. Penulisan jurnal ini bertujuan untuk mendeskripsikan Adobe CC Express, fungsinya untuk mendukung pembelajaran serta langkah-langkah tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis web. Metode yang digunakan dalam penulisan jurnal ini adalah studi pustaka melalui kegiatan pengumpulan data dan pengolahan data pustaka. Hasil studi pustaka dan pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe CC Express memperlihatkan bahwa Adobe CC Express yang merupakan media berbasis WEB, sama seperti media berbasis WEB lainnya dapat diakses secara online. Perkembangan teknologi membuat perubahan terhadap pembelajaran untuk dapat beradaptasi. Media pembelajaran berbasis yang dirancang penulis dapat diakses secara online baik dengan menggunakan desktop atau android. Penulis merekomendasikan penggunaan Adobe CC Express untuk digunakan para Pendidik dan Tenaga Kependidikan sebagai media presentasi dalam pembelajaran, karena pemanfaatannya mudah yaitu dengan mempresentasikan selama pembelajaran berlangsung atau membagikan tautan website pada peserta didik dan pendidik tidak perlu melakukan instalasi Adobe CC Express. Sumber bahan ajar dapat dimuat dalam satu tautan website presentasi, media presentasi dari Adobe CC Express sudah memiliki transisi masing-masing tiap fitur menambahkan sumber bahan ajar. Penulis juga merekomendasikan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut terkait Adobe CC Express.

Kata Kunci: *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran, Media pembelajaran berbasis Web, Adobe Creative Cloud Express*

Pendahuluan

Salah satu teknologi yang mempengaruhi pembelajaran adalah teknologi internet yang pemanfaatannya tidak dibatasi pada waktu dan jarak, keunggulan internet mempermudah proses pembelajaran sehingga bisa dilakukan dimana saja dan dilakukan kapan saja (Nasution dkk, 2021 : 16). Pemanfaatan internet untuk pembelajaran salah satunya melalui pembelajaran berbasis website. Website dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran. Keberadaan website sangat penting bagi seorang pengajar profesional. Website bisa menjadi media pembelajaran untuk seorang pendidik dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di manapun dan kapanpun (Rofiah dkk., 2021 : 184).

Adobe Creative Cloud Express (selanjutnya ditulis *Adobe CC Express*) adalah aplikasi berbasis tugas, web, dan seluler terpadu yang dikembangkan oleh Adobe Inc. *Adobe CC Express* dapat diakses melalui express.adobe.com. Dengan teknologi *drag-and-drop*, *Adobe CC Express* memungkinkan siapa saja untuk membuat konten multimedia yang kaya termasuk posting dan cerita media sosial, undangan, dan materi pemasaran seperti logo, pamflet, dan spanduk. *Adobe CC Express* mencakup *template*, font, foto bebas royalti, dan aset kreatif lainnya. *Adobe CC Express* juga mendukung untuk edit gambar dengan fitur ubah ukuran, menghapus *background*, konversi format file JPG ke PNG atau PNG ke JPG. Edit video dengan fitur potong video, ubah ukuran video, menggabungkan video, konversi ke format GIF, cropping video, ubah kecepatan video, konversi ke format MP4, memutar balik video. Mengetahui karakteristik produk ini, penulis menyimpulkan bahwa pemanfaatan *Adobe CC Express* akan membantu pendidik untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik, karena media presentasi yang dihasilkan dengan menggunakan *Adobe CC Express* bisa tampil lebih kaya dan menarik.

Tujuan dari penulisan jurnal ini adalah untuk mendeskripsikan fungsi *Adobe CC Express* untuk pembelajaran serta mendeskripsikan langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe CC Express*.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Studi Pustaka. Metode Studi Pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola bahan penelitian (Zed, 2004 : 3).

Kemudian Kartiningrum (2015 : 5) menambahkan studi kepustakaan dilakukan oleh setiap peneliti dengan tujuan utama yaitu mencari dasar pijakan/pondasi untuk memperoleh dan membangun landasan teori, kerangka berpikir, dan menentukan dugaan sementara atau disebut juga dengan hipotesis penelitian. Sehingga penulis dapat mengelompokkan, mengalokasikan, mengorganisasikan, dan menggunakan variasi pustaka dalam bidangnya. Studi kepustakaan dilakukan oleh para penulis untuk mempunyai pendalaman yang lebih luas dan mendalam terhadap masalah yang hendak diteliti.

Data yang digunakan untuk penulisan Studi Pustaka berasal dari jurnal, artikel ilmiah yang berisikan tentang konsep yang diteliti. *Adobe CC Express* adalah media pembelajaran berbasis web, maka jurnal, artikel ilmiah yang diperlukan adalah tentang konsep pembelajaran berbasis web. Data-data tersebut dianalisa berdasarkan hasil penelitiannya untuk mengukur pembelajaran berbasis web yang tepat digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Darmadi dalam Kartiningrum (2015 : 6) untuk memulai penulisan Studi Pustaka, secara berurutan yang perlu diperhatikan adalah dari yang paling relevan, relevan, dan cukup relevan. Cara lain dapat juga dengan melihat tahun penelitian diawali dari yang paling terbaru, dan berangsur-angsur mundur ke tahun yang lebih lama. Membaca abstrak terlebih dahulu dari setiap penelitian untuk memberikan penilaian apakah permasalahan yang dibahas sesuai dengan yang hendak dipecahkan dalam penelitian.

Hasil dan Pembahasan

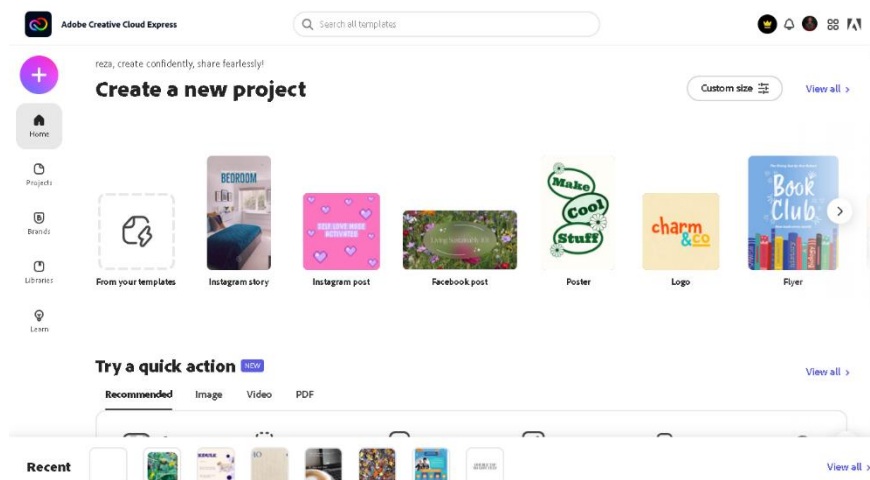
Pelaksanaan pembelajaran secara online yang selama ini banyak dilakukan oleh pendidik dan peserta didik di Indonesia masih menghadapi kendala antara lain menyiapkan perangkat pembelajaran serta adanya persepsi tugas pendidik menjadi lebih berat karena

harus menyiapkan perangkat, melakukan pembelajaran, melakukan penilaian, selain itu pendidik juga harus memastikan bahwa peserta didik mendapatkan materi pembelajaran yang sesuai. Beberapa hal yang dikemukakan ini merupakan alasan bagi penulis untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe CC Express*.

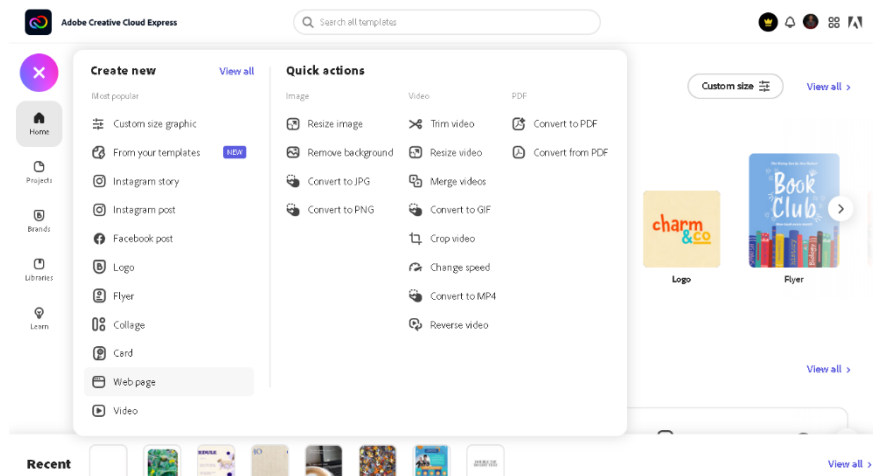
Rilisan terbaru dari *Adobe CC Express* pada November 2021 (sebelumnya *Adobe Spark*), dengan versi terbaru sekarang *Adobe* juga mendukung bidang Pendidikan. Hasil dari rancangan pada *Adobe CC Express* dapat diakses secara online melalui web baik di desktop ataupun android. Karena hasil dari media *CC Express* berbasis web, maka tautan dari medianya dapat dibagikan ke peserta didik baik dibagikan melalui sosial media chat seperti *chatting WA*, *Classroom*, dan dapat dipresentasikan di kelas daring seperti *Zoom Meeting* ataupun secara tatap muka.

Ketika pendidik memanfaatkan *Adobe CC Express*, mudah bagi pendidik untuk

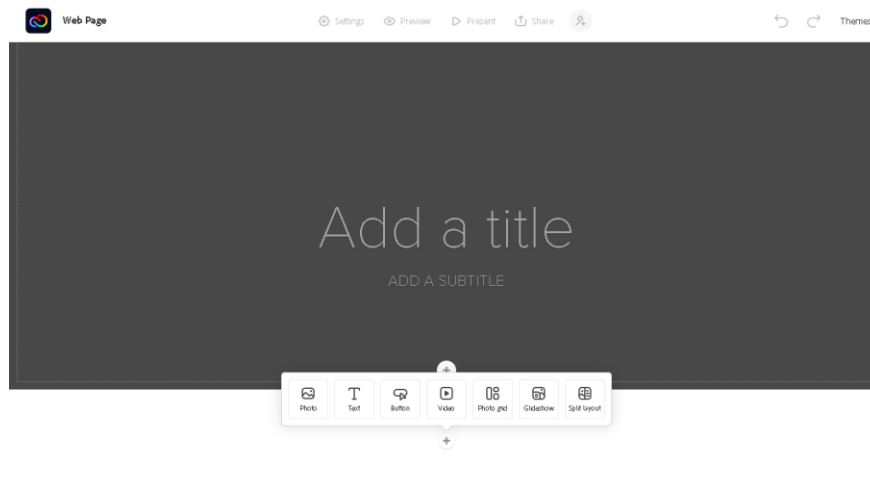
mengembangkan media presentasi. Langkah pertama mengakses *express.adobe.com* adalah dengan *Login* menggunakan akun gmail. Halaman awal setelah *Login* akan tampak seperti gambar 1 dengan banyak pilihan *template* yang tersedia dari tiap dokumen yang dibutuhkan dari sosial media, poster, logo, *flyer*, *book cover*, resume, *invitation*, menu. Langkah selanjutnya setelah *Login* dan masuk dalam halaman awal *Adobe CC Express* menekan ikon tambah (+) pada halaman awal *Adobe CC Express*, agar dapat membuat media presentasi untuk pembelajaran dengan memilih dokumen *web page* seperti gambar 2. Gambar 3 memperlihatkan tampilan awal dari dokumen *web page* dengan ada tombol-tombol yang memiliki fungsi masing-masing dari menentukan tema media presentasi, melihat tampilan presentasi, membagikan presentasi dan tombol untuk menambahkan sumber bahan ajar dengan ikon (+).



Gambar 1. Tampilan Depan Setelah Login *Adobe CC Express*



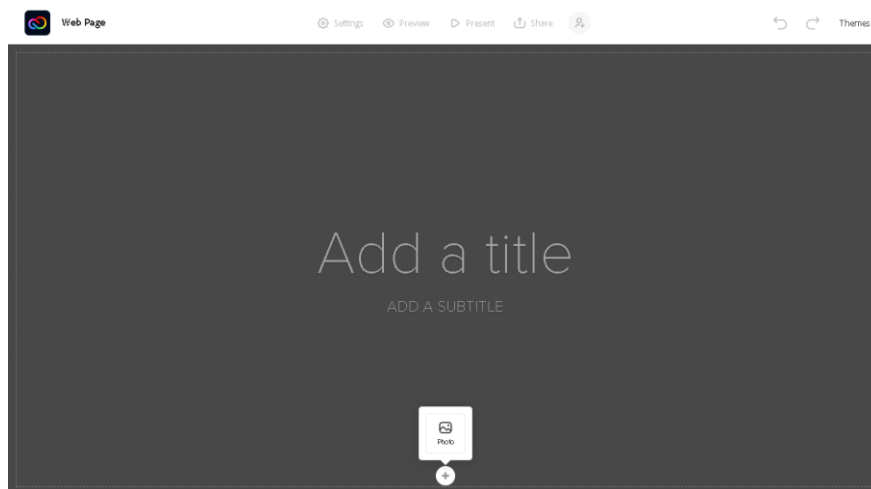
Gambar 2. Pilihan Untuk Membuat Web Page



Gambar 3. Tampilan Awal Dari Web Page Kosong

Langkah selanjutnya pada gambar 4 adalah lembar kerja untuk mengembangkan media presentasi dengan menambahkan judul presentasi dan menambahkan sumber bahan ajar dengan menekan ikon + (tambah). Bahan ajar yang dapat ditambahkan seperti gambar, teks, tombol, video, gambar grid *glideshow*, dan *split layout*. Tiap fitur penambahan sudah memiliki transisi masing-masing yang akan membuat hasil media presentasi menjadi menarik. Sumber bahan ajar yang bisa ditambahkan dapat berupa gambar yang dapat

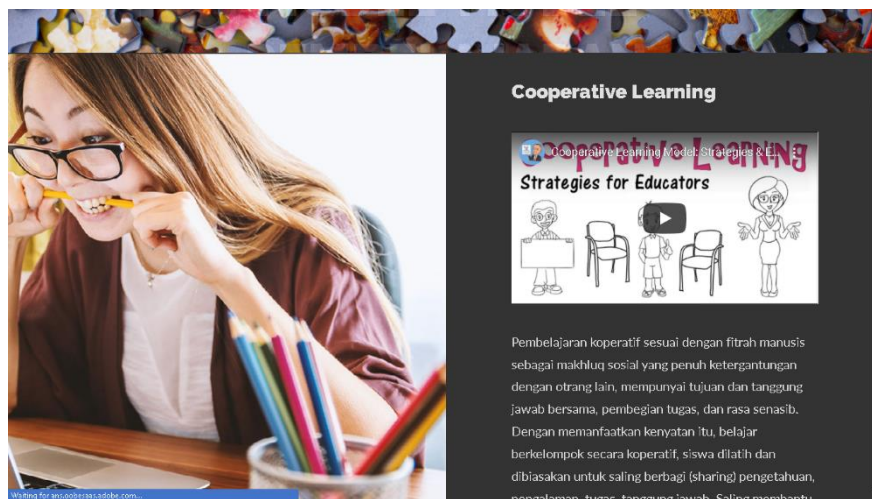
ditambahkan dari penyimpanan atau dengan mengunduh langsung melalui *web page* dari stok foto yang tersedia secara *online*. Teks ditambahkan untuk memberikan penjelasan jika menginginkan layar hanya teks. Tombol berguna untuk menambahkan tautan berbeda, video bisa ditambahkan dari youtube. Gambar *grid*, *glideshow*, dan *split layout* untuk membuat tampilan tata letak yang menarik, pada tata letak tersebut juga dapat menambahkan bahan ajar berupa gambar, teks, tombol dan video.



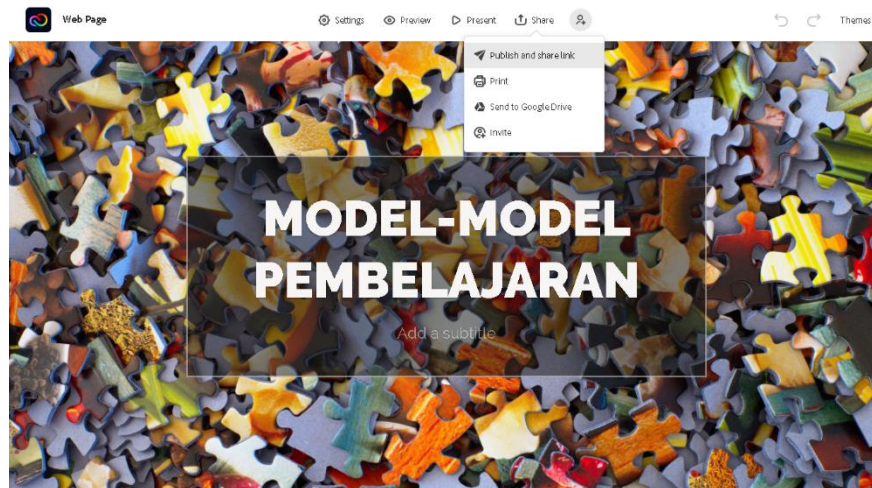
Gambar 4. Tampilan Dari Fitur Pada *Web Page CC Express*

Tampilan media presentasi yang telah dibuat dapat dilihat dengan menekan *preview* yang tampak seperti gambar 5. Langkah selanjutnya mempresentasikan pada pembelajaran dengan menekan *present* atau

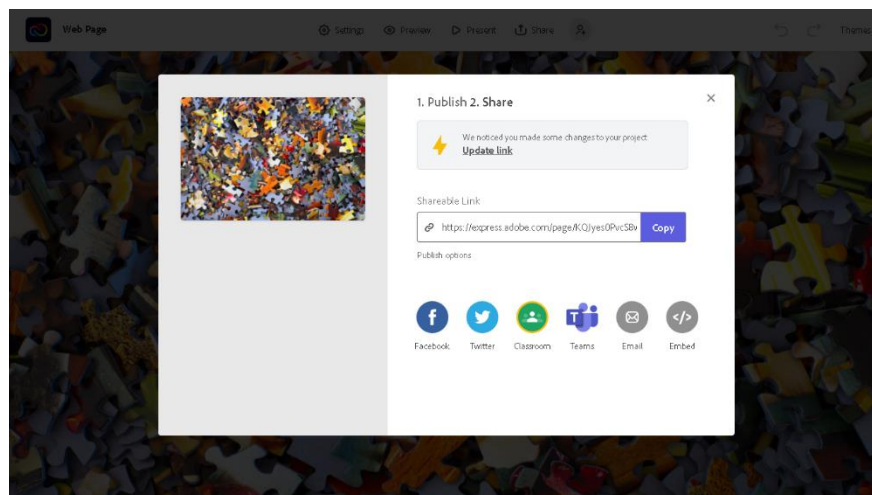
menyiapkan media yang akan dibagikan, dari menekan tombol *share* kemudian *publik and share link* seperti gambar 6 dan gambar 7. Salin tautan yang akan dibagikan ke peserta didik jika diperlukan.



Gambar 5. Tampilan Saat Digunakan



Gambar 6. Pilihan Untuk Membagikan



Gambar 7. Pilihan Untuk Membagikan atau Salin Link

Cara pemanfaatan pada pembelajaran dapat di *scroll down* atau *scroll up*. Menekan video atau tombol tautan yang sudah ditambahkan akan membuka jendela baru untuk menuju tautan tersebut. Media ini dapat digunakan pendidik pada saat memberikan pembelajaran baik pembelajaran dalam jaringan maupun tatap muka. Peserta didik dapat belajar mandiri, ketika pendidik membagikan tautan tersebut kepada peserta didik baik melalui grup *chat*, *elearning* atau *classroom*. Media ini dapat digunakan dengan adanya koneksi internet, maka meskipun pembelajarannya dilakukan secara tatap muka, jika pendidik dan peserta didik akan menggunakan *Adobe CC Express* maka diperlukan koneksi internet untuk menjalankan media ini.

Media berbasis web sudah tidak asing lagi untuk dimanfaatkan pada masa kini hingga mendatang, ada banyak media berbasis web untuk digunakan dalam pembelajaran baik proses pembelajaran yang difasilitasi pendidik secara langsung atau belajar mandiri. *Adobe CC Express* merupakan media alternatif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, penggunaannya cukup ditayangkan dengan LCD jika tatap muka di kelas atau dibagikan layar dan bagikan tautan *website* pada peserta didik jika pembelajaran secara online.

Simpulan

Pemanfaatan *Adobe CC Express* dapat menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan yang sering dihadapi pendidik

ketika menyusun perangkat pembelajaran, pendidik dapat memanfaatkan *Adobe CC Express* dengan langkah yang mudah, yaitu:

1. Mengakses website *Adobe CC Express* melalui express.adobe.com
2. Memilih dokumen format *web page* melalui ikon + (tambah)
3. Menambahkan bahan ajar dengan menekan fitur gambar, teks, video, tombol, gambar *grid*, *glideshow* dan *split layout*.
4. Mempresentasikan media dengan menekan tombol *present* atau membagikan tautan ke peserta didik.

Hasil data pustaka dan hasil pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan, memperlihatkan manfaat dari media pembelajaran berbasis *Adobe CC Express* antara lain :

1. Mudah digunakan untuk mempresentasikan selama pembelajaran atau membagikan tautan kepada peserta didik
2. Bahan ajar dapat dimuat dalam satu tautan *website*
3. *Adobe CC Express* media berbasis *website* yang gratis
4. Tidak perlu diinstal

Rekomendasi untuk para pendidik, mempertimbangkan manfaat dan keunggulan *Adobe CC Express*, penulis merekomendasikan *Adobe CC Express* sebagai media alternatif dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, peneliti dapat melakukan kajian dan atau riset serta pengembangan yang lebih mendalam tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe CC Express* serta dampaknya terhadap pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Azmi, R., Rukun, K., Maksum, H., Studi Magister Teknologi, P., & Teknik, F. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jipp*, 4(2), 303–314. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/25840>
- Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan guru dalam penggunaan website grammar sebagai media pembelajaran selama pandemi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 49–55.
- Harsanto, B. (2017). Inovasi pembelajaran di Era Digital: menggunakan Google sites dan media sosial. UNPAD PRESS.
- Juliannisa, I. A. (2020). Peningkatan Pembelajaran Melalui Situs Media Online dengan Metode Blended Learning Pada Masyarakat Desa Bojongcae. *Journal of Dedicators Community*, 4(1), 68–78.
- Kartiningrum, E. D. (2015). Panduan Penyusunan Studi Literatur. Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Kesehatan Majapahit, Mojokerto, 1–9.
- Nasution, H. N., Ermawita, & Tanjung, R. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis E – Learning Menggunakan Google Site Pada Mata Pelajaran Jaringan Lanjut Di SMK LMC Model Industri. *Jurnal Vinertek*, 1(2), 16–20.
- Oktaviani, L. (2021). Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Berbasis Web Pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Pesawaran. *Jurnal WIDYA LAKSMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 68–75.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., & Kaunang, F. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Pujiastutik, H. (2019). Efektivitas penggunaan media pembelajaran e-learning berbasis web pada mata kuliah Belajar Pembelajaran I terhadap hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 25–36.
- Rijal, A. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk

- Meningkatkan Kreativitas Guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 6(1), 81–96.
- Rofiah, A., Setyaningsih, R., Azizah, S., Waris, W., & Cahyani, V. P. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Situs Web sebagai Sumber Belajar Mandiri Peserta Didik SMP/MTs Kelas IX pada Materi Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan. *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1(1st AVES), 183–191.
- Yunita, Y., & Susanto, A. (2020). Merancang Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Dreamweaver pada SMAN 1 Kapoiala. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 5(2), 9–18.
- Zed, M. (2004). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.

PEMANFAATAN GOOGLE CLASSROOM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X SMK

Tinalia¹, Hamsi Mansur², Adrie Satrio³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹tinalia924@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstract

The learning process of covid-19 becomes a problem so it requires other alternatives. Google Classroom is an application that allows the creation of online classrooms that can be accessed anytime and anywhere so that it is expected to overcome learning problems. This research aims 1) to know the effectiveness of Google Classroom Basic Graphic Design subjects in class X SMK and 2) to know the learning outcomes of learners through the medium of learning Google Classroom Basic Graphic Design subjects in class X SMK. This research is an experimental study with a quasi-experimental design type of research. Using non-equivalent control group research design. Sampling in this study from 72 students of class X Multimedia SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin consists of 2 classes with 36 students each. The results showed the average learning outcome of students who did not use Google Classroom was 48.47 while the average learning outcome of students who used Google Classroom was 86.81. Through the use of Google Classroom students are easier to learn independently. In addition, it can facilitate teachers as well as an effective learning alternative. It also proves that the use of Google Classroom can improve student learning outcomes.

Keywords: *Google Classroom, Hasil Belajar, Dasar Desain Grafis.*

Abstrak

Proses pembelajaran masa covid-19 menjadi permasalahan sehingga memerlukan alternatif lain. *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang akan terciptanya ruang kelas online yang dapat diakses tidak terbatas waktu dan ruang sehingga diharapkan dapat mengatasi permasalahan belajar. Penelitian ini bertujuan 1) Mengetahui keefektifan *Google Classroom* mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X SMK 2) Mengetahui hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran *google Classroom* mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X SMK. Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis *Quasi Experimental Design*. Menggunakan desain penelitian *Non Equivalent Control Group*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dari 72 siswa kelas X Multimedia SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin terdiri 2 kelas dengan masing-masing 36 siswa. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan *Google Classroom* sebesar 48,47 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan *Google Classroom* sebesar 86,81. Melalui penggunaan *Google Classroom* siswa lebih mudah belajar secara mandiri. Selain itu, dapat memudahkan guru sekaligus sebagai alternatif pembelajaran yang efektif. Hal tersebut juga membuktikan bahwa penggunaan *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Google Classroom, Hasil Belajar, Dasar Desain Grafis.*

Pendahuluan

Pada masa ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh pada pembelajaran daring yang dimana guru dituntut berinovasi dengan memanfaatkan media daring. Memanfaatkan teknologi dapat memudahkan guru di berbagai aspek. Salah satu cara yang dapat memudahkan pengajar dan peserta didik berkomunikasi khususnya pada saat pandemi, adalah dengan memanfaatkan teknologi digital di berbagai platform atau aplikasi online, seperti *zoom*, *spada*, *google meeting*, *konvensional group* dan *google classroom*. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, tenaga pendidik dapat membuat penjelasan materi yang menarik dan tidak monoton agar peserta didik tertarik dan tetap semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar tersebut (Surani dan Chaerudin, 2019, P.11). Berbagai macam teknologi media pembelajaran berbentuk platform yang digunakan pada instansi pendidikan pada masa ini. Platform tersebut digunakan di berbagai tingkat sekolah maupun perguruan tinggi untuk mengaktifkan proses pembelajaran. Platform platform tersebut meliputi *Google Classroom*, *E-learning*, *YouTube*, *WAG*, *Edmodo*, *Zoom*, *Googlemeet* dan platform platform lainnya yang mampu menjadi penunjang fasilitas belajar dari rumah.

Google classroom adalah platform pembelajaran yang memudahkan pengajar untuk membuat, berbagi, mengklasifikasi setiap tugas tanpa kertas (Afrianti Yustianti dan Novita, 2019, p.18). Sedangkan menurut pendapat lain *Google Classroom* adalah aplikasi yang dikhususkan untuk media pembelajaran online atau istilahnya adalah kelas online sehingga dapat memudahkan guru dalam membuat, membagikan serta mengelompokkan setiap tugas tanpa menggunakan kertas lagi (Pertiwi, 2021, p. 16). Hal tersebut menjadi salah satu dari beberapa penelitian perihal aplikasi ini terbukti bahwa dapat terlaksana proses belajar peserta didik dengan lebih mendalam dan memudahkan pendidik untuk mengajar. Hal ini disebabkan karena peserta didik maupun pengajar dapat mendistribusikan tugas, mengumpulkan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun.

Google classroom memberikan kesempatan kepada para pengajar untuk mengeksplorasi kemampuan yang dimilikinya

kepada peserta didik. Pengajar harus cermat dalam memilih dan menggunakan media. Selain penggunaan media pembelajaran secara online, pada situasi pandemi ini, peserta didik melakukan proses pembelajaran mandiri atau kemandirian belajar. Kemandirian belajar menuntut tanggung jawab yang besar pada diri peserta didik sehingga berusaha melakukan berbagai kegiatan untuk tercapainya tujuan belajar.

Observasi dilakukan di SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin khususnya pada mata pelajaran dasar dasar desain grafis kelas X jurusan Multimedia . Ada beberapa masalah yang dihadapi peserta didik. Pertama masalahnya, peserta didik kurang fokus ketika mengikuti pembelajaran, kedua ada beberapa materi yang diberikan kurang memahami, ketiga pemberian materi pembelajaran yang kurang menarik sehingga kurangnya minat belajar peserta didik. Dan dari hasil wawancara bersama guru, ada beberapa masalah yang dihadapi. Pertama, peserta didik kurang aktif pada saat pembelajaran, kedua peserta didik tidak semuanya memiliki perangkat laptop untuk melakukan praktikum secara mandiri atau mengerjakan suatu tugas hal ini dikarenakan aplikasi (*software*) untuk praktikum atau mengerjakan tugas tersebut hanya dapat dijalankan melalui perangkat laptop atau komputer sehingga hanya beberapa siswa yang mengumpulkan tugas yang diberikan.

Kendala yang hampir sama juga dirasakan oleh pengamatan pada penelitian dari Kiky Rizky Nova Wardani yang dinyatakan dalam jurnalnya, bahwa selama proses belajar siswa lebih memilih bermain hp/laptop untuk dapat digunakan bermain game dan guru tidak aktif atau tidak berinteraksi dengan siswa. Hal ini dapat menjadikan siswa menjadi tidak antusias dalam proses pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar (Kiky, 2021, p.44). Terbukti bahwa kendala serupa juga dirasakan oleh beberapa pengamatan pada penelitian lain salah satunya pada penelitian tersebut.

Berdasarkan paparan tersebut untuk menyelesaikan masalah yang ada di SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin, maka diperlukan solusi dengan penyelesaian masalah. Solusi penyelesaian masalah yang dapat diterapkan adalah memanfaatkan *google classroom* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMK Muhammadiyah 3

Banjarmasin. Oleh karena itu penelitian ini akan mengambil judul Pemanfaatan google classroom untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk kelas X Jurusan Multimedia SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2009, p.107). Berdasarkan uraian tersebut penelitian eksperimen berarti, penelitian yang digunakan untuk mencari tau pengaruh dari objek yang di gunakan. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari *treatment* pada subjek yang diselidiki. Dalam hal ini mengetahui hasil peningkatan belajar peserta didik jika diterapkannya *treatment* tersebut dan atau tidak menggunakan *treatment* tersebut.

Waktu dan Tempat Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa Kelompok B1 dan B2 Kelas X multimedia SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Tahun Ajaran 2020/2021. Adapun siswa Kelompok B1 yaitu berjumlah 36 anak, sedangkan untuk Kelompok B2 berjumlah 36 anak.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data sangat perlu dilakukan karena mengarah kepada bagaimana cara data itu diperoleh. Beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Interview (wawancara), dilakukan sebagai cara pengumpulan data semisal peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan untuk diteleti, dan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sendiri sedikit/kecil (Sugiyono, 2013, p.137). Wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara.

- b. Dokumen digunakan untuk mengunmpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen baik yang ada di sekolah maupun yang berada disekolah yang ada hubungannya dengan penelitian ini. Menurut Arikunto (2006, p.132) mengatakan bahwa dokumentasi yaitu “mencari data tentang hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, dan sebagainya. Dalam penelitian ini teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan silabus mata pelajaran Dasar Desain Grafis, dan foto penelitian di lapangan.
- c. Tes adalah beberapa pertanyaan atau soal serta alat lain yang difungsikan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan bakat yang dimiliki oleh seseorang atau kelompok (Arikunto, 2006, p.150). Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah *Pretest* dan *Posttest* untuk mengukur hasil belajar dengan memberikan soal pilihan ganda mata pelajaran Dasar Desain Grafis hal ini digunakan untuk mengukur pencapaian siswa dalam indeks hasil belajar.

Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan maka instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes formatif yang berbentuk pilihan ganda yang menggunakan empat pilihan guna mengukur hasil belajar siswa mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X Multimedia SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Data

Deskripsi data ialah usaha menampilkkan data agar data tersebut dapat dipaparkan secara baik dan diinterpretasikan secara mudah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan dan mengetahui hasil belajar dari peserta didik dalam pembelajaran melalui media pembelajaran *google classroom* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X multimedia SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelompok B1 berjumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelompok B2 berjumlah 36 siswa sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen

merupakan kelas yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *Google Classroom*, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional.

Data penelitian berupa data nilai awal (*pretest*) dan data nilai akhir (*posttest*). Data yang sudah diperoleh disajikan dalam bentuk tabel, grafik, harga rerata atau *mean*, median, modus, simpangan baku atau standar deviasi, varians, nilai tertinggi dan nilai terendah. Berikut adalah data setelah dilakukan pengambilan sampel:

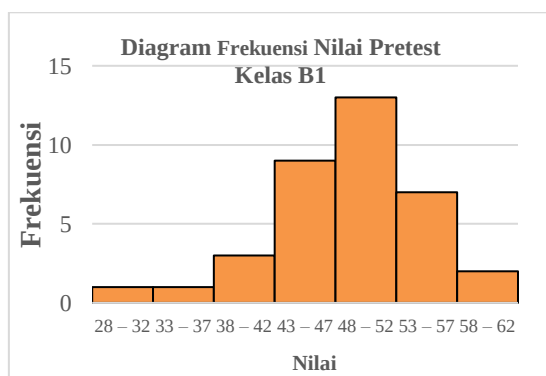
Kelas Eksperimen

a. *Pretest*

Data yang diperoleh pada *pretest* diperoleh *mean* sebesar 48,47, *median* sebesar 50, *modus* sebesar 50 dan simpangan baku sebesar 4,73. Distribusi frekuensi perolehan hasil nilai *pretest* untuk kelas eksperimen B1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas B1

Kelas Interval	Frekuensi
28 – 32	1
33 – 37	1
38 – 42	3
43 – 47	9
48 – 52	13
53 – 57	7
58 – 62	2



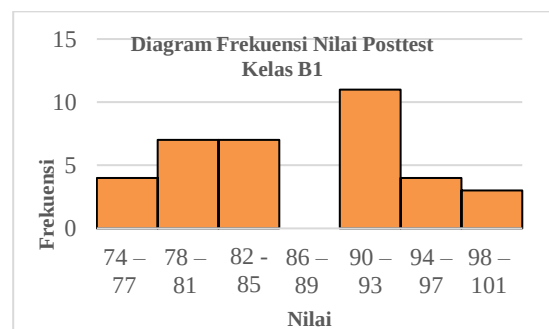
Gambar 1. Diagram Frekuensi Nilai Pretest Kelas B1

b. *Posttest*

Data yang diperoleh pada *pretest* diperoleh *mean* sebesar 86,81, *median* sebesar 87,5, *modus* sebesar 90 dan simpangan baku sebesar 3,55. Data tersebut dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media *Google Classroom*.

Tabel 2. Distribusi frekuensi nilai posttest kelas B1

Nilai	Frekuensi
74 – 77	4
78 – 81	7
82 – 85	7
86 – 89	0
90 – 93	11
94 – 97	3
98 – 101	4



Gambar 2. Diagram Frekuensi Nilai Posttest Kelas B1

Kelas Kontrol

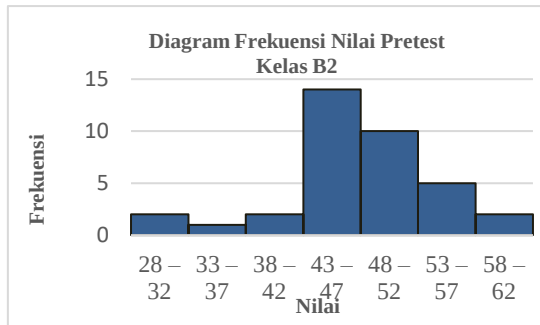
a. *Pretest*

Pada *pretest* data yang diperoleh *mean* sebesar 47,22, *median* sebesar 45, *modus* sebesar 45 dan simpangan baku sebesar 4,54. Distribusi frekuensi perolehan hasil nilai *pretest* untuk kelas kontrol B2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas B2

Kelas Interval	Frekuensi
28 – 32	2
33 – 37	1

38 – 42	2
43 – 47	14
48 – 52	10
53 – 57	5
58 – 62	2



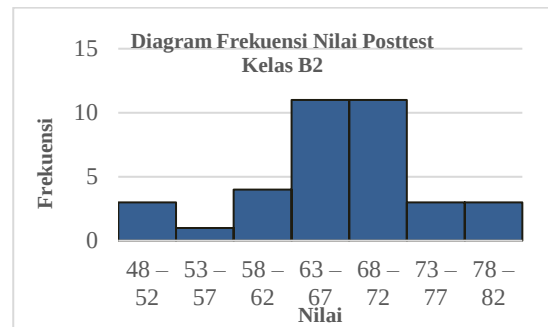
Gambar 3. Diagram Frekuensi Nilai Pretest Kelas B2

b. *Posttest*

Pada *posttest* data yang diperoleh *mean* sebesar 66,53, *median* sebesar 65, *modus* sebesar 65 dan 70 serta simpangan baku sebesar 4,52. Dengan hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa. Distribusi frekuensi nilai kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas B2

Kelas Interval	Frekuensi
48 – 52	3
53 – 57	1
58 – 62	4
63 – 67	11
68 – 72	11
73 – 77	3
78 – 82	3



Gambar 4. Diagram Frekuensi Nilai Posttest Kelas B2

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui kenormalan sebaran data tersebut, dan juga untuk memenuhi persyaratan pengujian statistik pada hipotesis. Uji normalitas dilakukan pada data *Pretest* yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

No	Variabel	χ^2_h	χ^2_t	Keterangan
1	Pretest B1	3,433	11,070	Terdistribusi normal
2	Pretest B2	7,216	11,070	Terdistribusi normal

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Keharusan dilakukannya uji homogenitas yaitu untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang memiliki varian homogen atau tidak. Hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	F_{hit}	F_{tabel}	Ket
----------	-----------	-------------	-----

Pretest B1	1,09	1,76	Homogen
Pretest B2	1,09	1,76	Homogen

Berdasarkan tabel diatas besarnya nilai F_{hit} untuk nilai *pretest* kelas eksperimen (B1) dan nilai *pretest* kelas kontrol (B2) adalah 1,09. maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen dan *pretest* kelas kontrol memiliki varian yang homogen atau data berasal dari sampel dengan varian yang sama.

Uji Realibilitas

Sedangkan uji realibilitas ialah instrumen yang bila digunnakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Berikut merupakan hasil dari uji realibilitas:

Tabel 6. Hasil Uji Realibilitas

Variabel	R- hitung	R- tabel	Keterangan
Pre Test Kelas Kontrol	0,728		Reliabel
Post Test Kelas Kontrol	0,721		Reliabel
		0,70	
Pre Test Kelas Eksperimen	0,669		Reliabel
Post Test Kelas Eksperimen	0,645		Reliabel

Berdasarkan tabel diatas uji reabilitas diperoleh bahwa variabel penelitian memiliki tingkat realaibilitas yang baik dengan nilai *Cronbach's Alpha* > 0,70, sehingga dapat disimpulkan reabilitas yang baik.

Uji T

Uji T ini dilakukan dengan tujuan untuk menghitung dan mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antar kelompok

kontrol dan kelompok eksperimen adalah dengan uji T-sampel independen.

Tabel 7. Hasil Uji T

Kelas	t_{hit}	$t_{5\%}$
Kelas Kontrol	18,07375	2,03011
Kelas Eksperimen	38,89227	2,03011

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar siswa sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya selisih yang cukup signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Simpulan

Dari data yang telah didapatkan dari penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Keefektifan *google classroom* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X multimedia dapat dibuktikan dengan data dan uji coba kepada siswa. Pemanfaatan *Google Classroom* yang dilakukan pada kelas eksperimen memberikan dampak positif bagi siswa dalam pembelajaran. Dampak positif yang dialami siswa ketika diberi perlakuan tersebut. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, motivasi belajar yang meningkat dan siswa memiliki pengalaman baru dalam belajar. Data ini diperkuat dengan adanya penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran juga mendukung meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dengan adanya pengajar dipermudah dalam mendistribusi tugas, sumit, dan menilai tugas sehingga siswa pun lebih mudah dalam mengelaborasi dan menyelesaikan pekerjaan yang diberikan (Rikisaputra, 2020, p.116). Maka dari itu, pemanfaatan *Google Classroom* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X multimedia di SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin menjadi sumber belajar yang efektif untuk diterapkan.

2. Pada penelitian ini ada 2 kelas yang menjadi subjek dalam pengambilan data. Kelas B1 yang berjumlah 36 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 yang berjumlah 36 siswa ditetapkan sebagai kelas kontrol. Hasil belajar siswa mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X jurusan multimedia menjadi variabel yang dapat dilihat perbandingannya setelah diberi perlakuan dengan memanfaatkan *Google Classroom* pada kelas eksperimen. Setelah dilakukan pengambilan data dan perhitungan maka pemanfaatan *Google Classroom* hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata 48.47 menjadi 86.81 dalam hal ini terdapat peningkatan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan *Google Classroom* dan siswa yang tidak menggunakan *Google Classroom*.

Saran

Setelah selesai melakukan penelitian, ada beberapa hal yang peneliti sarankan sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik disarankan memanfaatkan media pembelajaran *google classroom* agar siswa lebih aktif, meningkatkan motivasi belajar siswa dan memiliki pengalaman belajar yang baru agar tidak monoton sehingga pembelajaran menjadi efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi pengajar harus adanya persiapan yang matang sebelum penerapan platform *Google Classroom* dalam proses pembelajaran, seperti rencana pembelajaran yang sistematis, materi yang akan digunakan, serta bagaimana evaluasi yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminoto T, P. H. (2014). Penerapan Media E-learning Berbasis Schoology untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi. *Jurnal Sainmatika*, 13-14.
- Arikunto. S (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Daniati D., I. B. (2020). Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa dengan Penerapan Model Pembelajaran E-Learning Berbasis *Google Classroom* pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 601-608.
- Dimyati, M. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka.
- Kiky R. N. W. (2021). Efektifitas Penggunaan *Google Classroom* Terhadap Kualitas Pembelajaran Dan Hasil Belajar. *Jurnal Sistem Informasi Musirawas*, 44.
- Pertiwi I. L. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Pada Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 16.
- S. Sukmawati, N. N. (2019). The Role of *Google Classroom* in ELT. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 142– 145.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TEMATIK PEKERJAAN
DISEKITARKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV DI SDN-SN
PASAR LAMA 3**

Virginia Fiba Stavanka¹, Hamsi Mansur², Agus Hadi Utama³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

virginiafstavanka@gmail.com¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², agushadiutama@ulm.ac.id³

Abstract

Thematic Learning is a subject that was applied at the beginning of the implementation of the 2013 Curriculum. This learning contains material links to several subjects. Thematic learning is also a challenge for teachers in conveying it because they are still not too masterful and lack of learning resources. The adequacy of media as a source of learning is important in teaching and learning because it will affect the learning outcomes of learners. Based on this, the development of the thematic learning video of the material of Work Around Me to improve student learning outcomes. The material selected is part of 4th class Thematic learning whose delivery can not only use theory but also there must be a form of audio-visual media in support of teaching. This development research uses 4D (Four-D) models with defined, design, development, and dissemination measures. The results of the development study showed a "Very Decent" result with the percentage of material validation test results being 90.8%, media validation test results being 87.9%, and manuscript validation test results being 83.7%. Then the results of product trials on student learning outcomes resulted in improvement after the use of the product. Therefore, learning videos can already be considered a very viable source of learning in learning.

Keywords: Development, Thematic Learning, Learning Outcomes, Materials of Workaround Me

Abstrak

Pembelajaran Tematik merupakan mata pelajaran yang diterapkan pada awal diimplementasikannya Kurikulum 2013. Pembelajaran ini berisikan kaitan materi beberapa mata pelajaran. Pembelajaran Tematik juga menjadi tantangan bagi pengajar dalam menyampaikannya karena mereka masih belum terlalu menguasai dan kurangnya sumber belajar. Ketercukupan media sebagai sumber belajar merupakan hal penting dalam belajar mengajar karena akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan pengembangan video pembelajaran Tematik materi Pekerjaan disekitarku untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Materi yang dipilih merupakan bagian dari pembelajaran Tematik kelas IV yang penyampaiannya tidak bisa hanya menggunakan teori melainkan juga harus ada bentuk media audio visual dalam mendukung pengajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D (Four-D) dengan langkah pendefinisian, rancangan, pengembangan dan diseminasi. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan hasil "Sangat Layak" dengan persentase hasil uji validasi materi adalah 90,8%, hasil uji validasi media adalah 87,9%, dan hasil uji validasi naskah sebesar 83,7%. Kemudian hasil uji coba produk terhadap hasil belajar siswa menghasilkan peningkatan sesudah penggunaan produk. Oleh karena itu, video pembelajaran sudah dapat dianggap sebagai sumber belajar yang sangat layak dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Pembelajaran Tematik, Hasil Belajar, Materi Pekerjaan di Sekitarku

Pendahuluan

Pembelajaran Tematik adalah salah satu pembelajaran yang mengaitkan beberapa materi pelajaran pada beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang kemudian di kemas dalam bentuk tema (KemdikBud, 2009. P.13). Mata pelajaran ini mulai diterapkan pada saat diimplementasikannya kurikulum 2013. Karakteristik dari pembelajaran Tematik yaitu berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, fleksibel, dan lain-lain.

Pembelajaran ini sendiri memiliki subbab yang terbagi dalam berbagai tema. Salah satunya yaitu tema Pekerjaan dirumahku, Tema atau materi ini mencakup aktivitas dan materi pembelajaran yang memberikan kompetensi pengetahuan dan sikap. Oleh karena itu perlunya pengajar yang berkompeten, sumber belajar yang kompleks dan media belajar yang tepat dalam menunjang kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kegunaan dalam pembelajaran antara lain menjadi solusi dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera (Sadiman, 2010, p. 17). Kreativitas dan inovasi sangat diperlukan dalam pembuatan media agar dihasilkan produk yang mudah dipahami, praktis dan berkualitas.

Bidang garapan teknologi pendidikan meliputi segala sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan belajar yang perlu diselesaikan (Haryanto, 2015, p.13). Seorang Teknolog Pendidikan memiliki profesi dalam mengatasi permasalahan pendidikan. Tujuan utamanya tetap untuk memfasilitasi pembelajaran agar efektif, menarik dan meningkatkan kinerja (Mansur & Utama, 2016, p.2) Oleh karena itu, pembuatan suatu media juga merupakan tugas dari Teknolog Pendidikan yang berkolaborasi dengan pengajar guna menghasilkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru yang mengajar dikelas IV SDN-SN Pasar Lama 3, saat ini media pembelajaran yang digunakan dikelas IV khususnya masih berupa buku teks dan *power-point*, dimana media tersebut masih sangat sederhana dan kurang menarik minat siswa dalam

pembelajaran. Khususnya pada tema Pekerjaan di Sekitarku di kelas IV yang berisikan materi dalam mempelajari dan mengidentifikasi pekerjaan-pekerjaan yang ada di sekitar lingkungan siswa. Selanjutnya, peneliti menyadari memang tidak dapat dipungkiri mata pelajaran Tematik merupakan pelajaran yang kompleks dan perlunya media pembelajaran tambahan selain buku dan *ppt*.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang ditemui maka peneliti berniat memberikan solusi berupa pengembangan produk media berupa video pembelajaran. video pembelajaran merupakan media audiovisual yang menunjukkan unsur pendengaran maupun penglihatan jadi dapat dipandang maupun didengar suaranya (Krissandi, 2018, p.69). Sejalan dengan karakteristik pembelajaran Tematik, media video pembelajaran akan memberikan kesan belajar yang menyenangkan dengan menyuguhkan gambar dan suara agar memberikan pengalaman langsung pada siswa.

Menurut Daryanto, media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengatur terjadinya komunikasi dari pengirim (Prananda, 2020, p.40). Melalui video pembelajaran, media yang dihasilkan akan bersifat interaktif dan memungkinkan penggunaanya dalam belajar mandiri agar lebih leluasa dalam mempelajari materi didalamnya. Media video ini nantinya akan berisikan suara dan gambar berupa teori, contoh-contoh dari tema Pekerjaan di Sekitarku. Oleh sebab itu, video pembelajaran ini sangat diperlukan keberadaannya agar mampu membangkitkan kembali motivasi belajar siswa yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar mereka. Karena hasil belajar akan menjadi tingkat keberhasilan yang dicapai seseorang dan akan diwujudkan dalam bentuk nilai atau angka meliputi aspek kognitif, psikomotorik dan afektif (Wulandari, 2013, p.78).

Melalui penelitian pengembangan ini, peneliti memiliki tujuan mengetahui tahapan pengembangan video pembelajaran menggunakan metode 4D (*Four-D*) dengan 4 tahapan, serta peneliti juga ingin mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa saat sebelum dan sesudah penggunaan media video pembelajaran yang dikembangkan.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis *research and development*, yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2019, p.297). Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk yang nantinya akan diujicobakan pada para ahli sesuai bidang dan selanjutnya diuji kelayakannya. Pada proses penelitian & pengembangan ini, peneliti menggunakan model 4D (four-D). model penelitian dan pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, lalu penyebaran.

Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian ini bertempat di SD-SN Pasar Lama 3 dan responden dari penelitian ini adalah 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media, dan 2 orang ahli naskah yang berprofesi sebagai dosen dan guru sekolah. Selanjutnya subjek uji coba yaitu siswa SD-SN Pasar Lama 3. Objek dari penelitian ini adalah produk video pembelajaran Tematik materi Pekerjaan Disekitarku.

Teknik Pengambilan Data

Metode pengambilan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu metode wawancara dan penyebaran angket. Wawancara memiliki fungsi sebagai alat mengetahui permasalahan awal terkait aspek yang diteliti. Wawancara dilakukan dengan tatap muka maupun melalui telepon.

Penyebaran angket digunakan sebagai alat pengumpulan data yang memuat sejumlah atau pertanyaan yang akan dijawab oleh subyek penelitian (Endang Mulyatiningsih, 2011, p.28). . Angket pada kali ini diberikan kepada ahli media, materi, dan ahli bahasa dan naskah. Selanjutnya kisi-kisi angket sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi Kuesioner Ahli Materi

Aspek	No	Variabel kriteria
Materi	1	Desain Pembelajaran
	2	Isi Materi/Konten
	3	Bahasa dan Komunikasi
	4	Pemanfaatan Media
	5	Penyajian/Presentasi

Tabel 2. Kisi-kisi Kuesioner Ahli Media

Aspek	No	Variabel Kriteria
Media	1	Pendahuluan Program
	2	Presentasi Teks
	3	Presentasi Video
	4	Presentasi Audio
	5	Penilaian Aspek Media terhadap Strategi Pembelajaran
	6	Penilaian Aspek Program Media Video Pembelajaran
	7	Kontrol Pengguna (Peserta didik)

Tabel 3. Kisi-kisi Kuesioner Ahli Naskah & Bahasa

Aspek	No	Variabel kriteria
Naskah & Bahasa	1	Kesesuaian Narasi
	2	Kejelasan Narasi
	3	Bahasa dan Komunikasi
	4	Konten Video

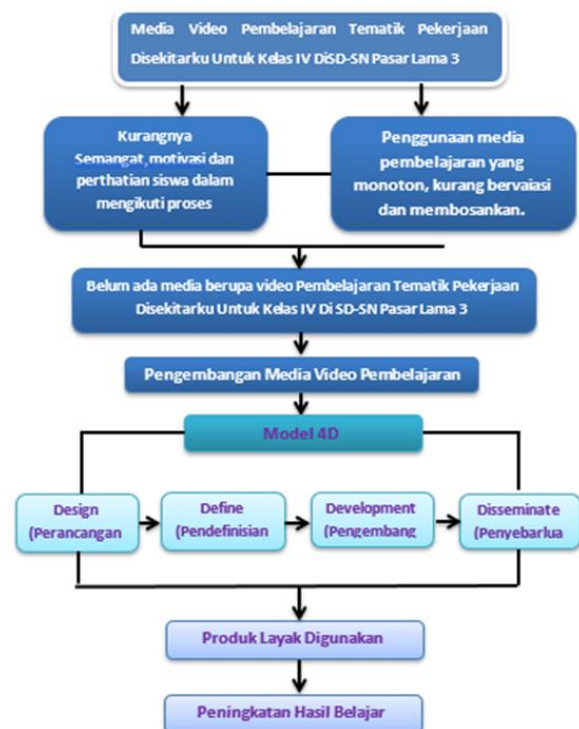
Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan melalui kegiatan penelitian yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Melalui data kuantitatif yang diperoleh dari pengisian angket yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli naskah & bahasa kemudian dipaparkan kedalam analisis data deskriptif kuantitatif atau penyajian data dalam bentuk tabel, diagram, dan lain-lain. Selanjutnya teknik analisis deskriptif juga digunakan untuk menjabarkan hasil pengujian media terhadap hasil belajar belajar siswa.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian pengembangan kali ini peneliti telah mengembangkan media video pembelajaran untuk mata pelajaran Tematik materi Pekerjaan Rumah sebagai solusi berdasarkan identifikasi masalah yang ditemui. Kawasan pengembangan tidak hanya terdiri atas perangkat keras pembelajaran, melainkan juga mencakup perangkat lunak (Seel & Richey, 1994, p.39). Berdasarkan para ahli tersebut maka melalui media video pembelajaran ini diimplementasikan sebuah pengembangan pada perangkat lunak dalam bentuk audio visual. Video pembelajaran adalah media yang menunjukkan unsur. pendengaran maupun penglihatan jadi dapat dipandang maupun didengar suaranya (Krissandi, 2018:69). Melalui penelitian pengembangan ini akan dikembangkan suatu

video pembelajaran agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan media belajar yang belum pernah digunakan. Pengembangan produk ini menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*) yaitu berupa tahapan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebarluasan (*disseminate*). Adapun rincian dari tahapan sebagai berikut :

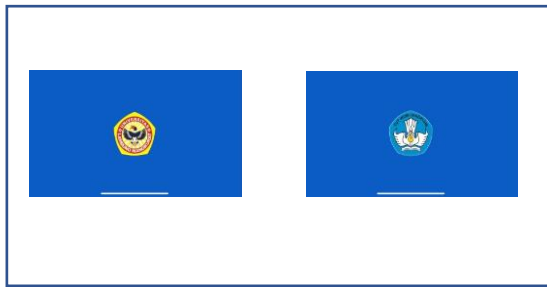
Gambar 1. Rincian Tahapan Pengembangan 4D (*Four-D*)

Pendefinisian

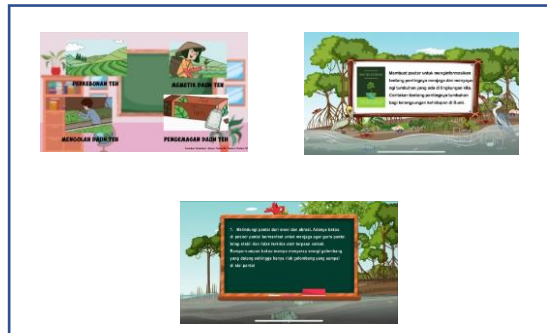
Pada langkah pertama ini, peneliti melakukan pendefinisian berupa kajian mendalam terhadap analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, dan merumuskan tujuan, observasi dan studi pendahuluan.

Desain/Rancangan

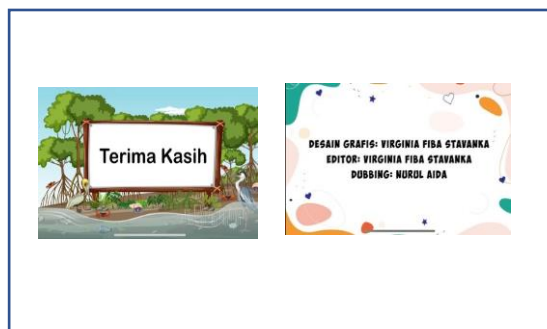
Tahapan kedua berupa rancangan penyusunan produk media video pembelajaran.



Gambar. 1 Bagian Awal



Gambar. 2 Bagian Isi



Gambar. 3 Bagian Penutup

Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan tiga hal, yang pertama melakukan validasi kepada ahli materi, ahli media, dan ahli naskah dan bahasa. Tahap kedua melakukan revisi dari para ahli. Tahap ketiga yaitu uji coba produk video pembelajaran ke peserta didik guna melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.

Tabel. 4 Hasil Keseluruhan Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Desain Pembelajaran	56	

2.	Isi Materi	48	Sangat Layak
3.	Bahasa dan Komunikasi	54	
4.	Pemanfaatan Media	60	
Jumlah Total Skor		218	
Presentase		90,8%	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil validasi dari ahli materi dengan 4 aspek maka diperoleh jumlah rata-rata persentase sebesar 90,8% pada kategori sangat layak.

Tabel. 5 Hasil Keseluruhan Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Pendahuluan Program	29	Sangat Layak
2.	Presentasi Teks	27	
3.	Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian	26	
4.	Presentasi Video	18	
5.	Presentasi Audio	18	
6.	Penilaian Aspek Media Terhadap Strategi Pembelajaran	37	
7.	Penilaian Aspek Program Media Video Pembelajaran	18	
8.	Kontrol Pengguna (Peserta Didik)	38	
Jumlah Total Skor		211	
Presentase		87,9%	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil dari uji validasi ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa produk ini mendapatkan presentase 87,9% dengan diperoleh predikat sangat layak.

Tabel. 6 Hasil Keseluruhan Validasi Ahli Naskah & Bahasa

No.	Aspek	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian Narasi	35	Sangat Layak
2.	Kejelasan Narasi	17	
3.	Bahasa dan Komunikasi	48	
4.	Konten Video	34	
Jumlah Total Skor		134	
Presentase		83,7%	

Berdasarkan tabel diatas menunjukan hasil dari uji validasi ahli naskah & bahasa, maka dapat disimpulkan bahwa produk ini mendapatkan presentase 83,7% dengan diperoleh predikat sangat layak.

Setelah menerima masukan dari ahli media, ahli materi dan ahli naskah & bahasa maka langkah selanjutnya adalah revisi produk berdasarkan masukan dan saran yang telah diberikan. Berdasarkan data yang ada, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan produk yang dihasilkan termasuk kategori sangat layak, namun pada bagian tertentu ada yang perlu di perbaiki agar video pembelajaran yang dikembangkan menjadi yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Tabel. 7 Revisi Produk

Revisi	Sebelum	Sesudah
Animasi yang digunakan harus konsisten		
Alangkah baik ditambahkan teks agar siswa lebih mudah memahami		

Menambahk n daftar pustaka diakhir video	Sebelumnya tidak ada daftar Pustaka	
Durasi teks terlalu cepat	Sebelumnya berdurasi 9 menit 36 detik	Setelah diperbaiki durasi menjadi 12 menit 41 detik

Pada tahap akhir dari pengembangan yaitu uji coba media video pembelajaran pada siswa untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk.

Tabel. 8 Hasil Uji Coba (Uji Wilcoxon)

Test Statistics ^a	
	POSTTEST - PRETEST
Z	-4.361 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan output “Test Statistics” di atas, diketahui Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0.000. Karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0.05, maka ditarik kesimpulan bahwa “Ha diterima”. Hal itu menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) mengguakan media video pembelajaran.

Desiminasi

Pada tahap akhir peneliti akan menyerahkan hasil produk berupa media video pembelajaran dalam bentuk CD kepada pihak sekolah SD-SN Pasar Lama 3 untuk digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Simpulan

Pengembangan media video pembelajaran Tematik materi Pekerjaan disekitarku menggunakan model pengembangan 4D (*Four-D*) dengan tahapan pendefinisian, desain/rancangan, pengembangan dan penyebaran/diseminasi. Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran mata pelajaran Tematik.. Video pembelajaran berisikan materi subbab Pekerjaan disekitarku untuk kelas IV di SD-SN Pasar Lama 3.

Berdasarkan uji validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli naskah & bahasa yang dilakukan terhadap video pembelajaran dikategorikan “sangat layak”.

Selanjutnya hasil uji coba media terhadap hasil belajar siswa mendapatkan data peningkatan sesudah penggunaan produk. Sehingga video pembelajaran yang dikembangkan sudah dianggap sangat layak dalam membantu proses pembelajaran.

Melalui hasil penelitian ini, peneliti juga memberikan saran, antara lain :

1. Kepada siswa harus lebih mandiri dalam belajar dimanapun dan kapanpun setelah mendapatkan media pembelajaran.
2. Kepada guru hendaknya selalu lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran lain, agar mampu meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa.
3. Kepada peneliti selanjutnya agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengkolaborasikan media pembelajaran dengan materi yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan. (2009). *Pembelajaran Tematik di SD*. Yogyakarta.

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

Hikmah, U. N., & Ahmadi, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn SISWA KELAS. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(2), 135-140.

Krissandi, A. D. S., & Dharma, F. U. S. (2018). Pengembangan video tematik sebagai pengantar pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar. *Premiere Education; Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(1), 68-77.

Mansur, H., & Utama, A. H. (2016). Implementasi Sumber Belajar Berbasis Learning Management System (LMS) Edmodo untuk Meningkatkan Kinerja Dosen Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM Banjarmasin.

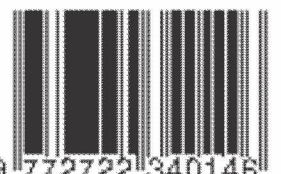
Martianingtiyas, E. D. (2019). *“Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran*

Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1).

Putri, T. Cahaya, Sugiarti, Yatti & Suryadi, G. Gamadi. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Praktikum Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. 6 (2).

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.

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



9 772722 340146