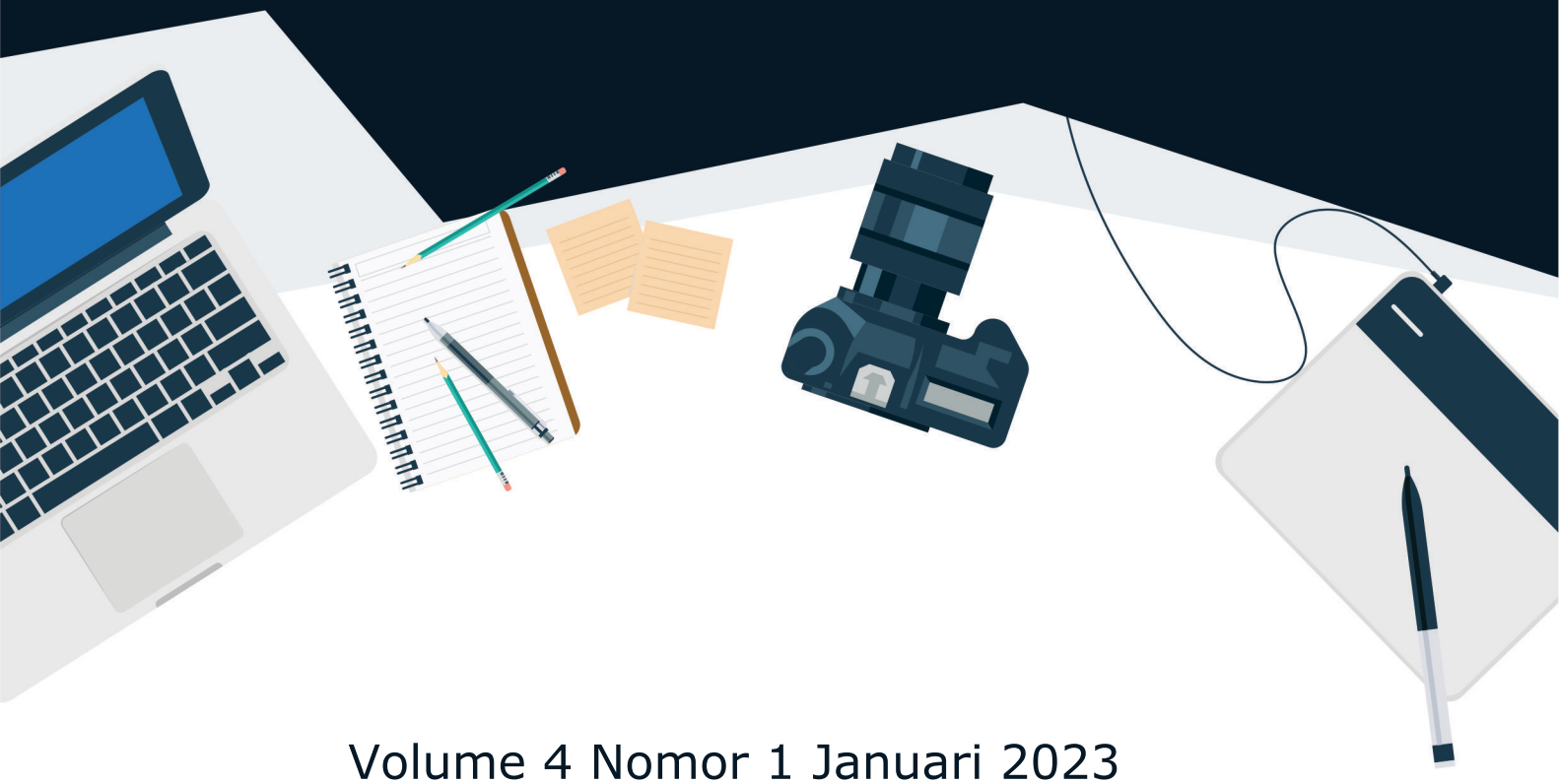
ISSN 2722-340X



Volume 4 Nomor 1 Januari 2023

J-INSTECH

Journal of Instructional Technology

Diterbitkan oleh:
Program Studi Teknologi Pendidikan
FKIP ULM Banjarmasin

J-Instech	Volume 4	Nomor 1	Halaman 01-180	Banjarmasin Januari 2023	ISSN 2722-340X

J-INSTECH
Journal of Instructional Technology

Volume 4 Nomor 1 Januari 2023

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

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

J-INSTECH
Journal of Instructional Technology

Volume 4 Nomor 1 Januari 2023

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 Universit (UM)y and the Association of Indonesian Educational Technology Study Programs (APS TPI).

Editorial Office

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

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

J-INSTECH ISSN 2722-340X
Journal of Instructional Technology
Vol. 4, No. 1, Januari 2023

DAFTAR ISI

Hal

Evaluasi Media Pembelajaran Audio Mengenal Nama dan Tugas 10 Malaikat di TK Tamban Raya Barito Kuala
Fadel Muhammad, Hamsi Mansur, Rafiudin Rafiudin 01-11

Pengembangan E-Book Berbasis Web dengan Pendekatan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah
Hayatun Nisa, Susanti Sufyadi, Agus Hadi Utama 12-22

Evaluasi Media Video Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 2 Banjarmasin
Jessy Aurellia, Mastur Mastur, Rafiudin Rafiudin 23-27

Persepsi Guru dan Siswa Terhadap Penggunaan Google Classroom Pada Pembelajaran IPS Di SMPN 10 Banjarbaru
Katon Bagaskara Swasono, Susanti Sufyadi, Adrie Satrio 28-34

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS
Kiki Fima Kartika, Susanti Sufyadi, Agus Hadi Utama 35-42

Pengembangan Video Pembelajaran Virtual Karakter pada Mata Kuliah E-Commerce dan Networking Bisnis Dengan Pendekatan Deduktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat
Lulu Syahrina Syafrida, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, Hamsi Mansur, Adrie Satrio, Zaudah Cyly Arrum Dalu 43-54

Analisis Implementasi Pembelajaran Program Sekolah Penggerak dalam Menghadapi Era New Normal di SDN Kebun Bunga 3 Banjarmasin
Maria Innosensia Aman, Susanti Sufyadi, Agus Hadi Utama 55-64

Pengembangan Media Video Animasi Kimia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa X IPA SMAN 1 Alalak
Mawarni Eka Sari, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama 65-73

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Add On Ispring untuk Meningkatkan Minat Belajar siswa Kelas VII di SMP Mata Pelajaran IPA Materi Kelompok Hewan
Muhammad Akhyar, Susanti Sufyadi, Zaudah Cyly Arrum Dalu 74-81

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Kuliah Koperasi dan UMKM
Muhammad Hasan, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang 82-90

Pengembangan Pusat Sumber Belajar Berbasis Website untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital
M. Irvandy Dewa Nugraha, Hamsi Mansur, Susanti Sufyadi 91-97

Pengembangan Komik Digital Berbasis Kognitif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Swasta Baladan Amina Banjarbaru

Muhammad Taufik, Hamsi Mansur, Agus Salim 98-107

Evaluasi Kinerja Guru Dalam Proses Pembelajaran di SDN Kebun Bunga 1 Banjarmasin
Muthi'ah Khairiyah, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu 108-114

Pengembangan Media Pembelajaran Intraktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 1 Pulau
Noor Aida Destya, Susanti Sufyadi, Agus Salim 115-124

Pengembangan Video Pembelajaran IPA Materi Hukum Pewarisan Sifat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IX
Noorhilmah Noorhilmah, Sarbaini Sarbaini, Adrie Satrio 125-134

Pengembangan Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Tata Surya Kelas VII Di SMPN 25 Banjarmasin
Normila Santi, Sarbaini Sarbaini, Agus Hadi Utama 135-140

Pengembangan Website Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Kuliah Studi Kelayakan Bisnis
Nurrahmadina Nurrahmadina, Susanti Sufyadi, Zaudah Cyly Arrum Dalu 141-147

Pemanfaatan Kahoot Dengan Model Pembelajaran Inquiry untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Matematika Peminatan Kelas XII
Ruliyani Febriyanti, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu 148-161

Pengembangan Media Infografis Dengan Pendekatan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII di SMP Kristen Banjarmasin
Thea Philia, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu 162-169

Pengembangan Video Pembelajaran Meningkatkan Keterampilan Permainan Bola Voli Kelas VII SMPN 5 Banjarmasin
Wartinah Wartinah, Adrie Satrio, Agus Hadi Utama 170-180

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 4, No. 1, Januari 2023 (01-11)

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO MENGENAL NAMA DAN TUGAS 10 MALAIKAT DI TK

Fadel Muhammad[1], Hamsi Mansur[2], Rafiudin[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
[1]1610130110007@mhs.ulm.ac.id, [2]hamsi.mansur@ulm.ac.id, [3]rafiudin@ulm.ac.id

Abstrak

Guna membangkitkan minat belajar anak, penelitian ini mengevaluasi media pembelajaran audio peran dan nama bidadari untuk melihat sejauh mana keberhasilannya terhadap kegiatan dan hasil pembelajaran. Metodologi penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Teknik penelitian kualitatif digunakan dalam jenis penelitian ini. Temuan menunjukkan bahwa 88% anak merasakan lingkungan belajar yang positif, 84% merasa bertanggung jawab karena jumlah anak dalam satu kelas, 80% merasa aman dalam ide mereka, dan 73% fokus pada audio. Rata-rata anak dalam satu kelas yang memberikan jawaban pada tes memiliki hasil belajar sebesar 87,7%. Maka bisa disimpulkan. media pembelajaran audio "nama dan tugas malaikat" dinilai baik untuk digunakan dalam pembelajaran, sebagaimana dapat disimpulkan dari proses pembelajaran, aktivitas, dan hasil pembelajaran. Agar pembelajaran lebih menyenangkan dengan tetap menjaga keutuhan materi yang diajarkan, sebaiknya guru memanfaatkan sumber daya yang tersedia dan dapat menggunakan media pembelajaran audio.

Kata kunci: Evaluasi, Media Pembelajaran, Nama-Nama dan Tugas Malaikat, Taman Kanak-Kanak

Abstract

In order to pique children's interest in learning, this study evaluates audio learning media on the roles and names of angels to see how successful it is in learning activities and results. This study methodology employs descriptive qualitative research. Qualitative research techniques are used in this kind of study. The findings indicated that 88% of children felt a positive learning environment, 84% felt a sense of responsibility due to the number of kids in one class, 80% felt confident in their opinions, and 73% focused on the audio. The average child in one class who provided answers on the exam had learning results of 87.7%. From the learning process, activities, and learning outcomes, it is clear that the audio learning media "Names and Duties of Angels" are well-reviewed for educational use. In order to improve the learning environment without diluting the core of the material being presented, teachers should make use of the available resources and be able to use audio learning media.

Keywords: *Evaluation, Learning Media, Names and Duties of Angels, Kindergarten Education*

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini telah maju cukup pesat. Tidak diragukan lagi, penelitian yang selalu berkembang dapat mengarah pada kemajuan teknologi. Jalannya kehidupan sosial dapat berubah seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Keberadaan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan bagi manusia dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam hal mempermudah atau menyelesaikan berbagai tantangan dalam kehidupan. Masalah-masalah ini, termasuk menemukan sumber informasi dan berkomunikasi, dapat diselesaikan melalui kemajuan teknologi tanpa batas. Hal yang sama dapat dikatakan tentang teknologi komunikasi, yang dapat dilihat sebagai perangkat keras dalam kerangka organisasi yang menggabungkan nilai-nilai sosial dan memungkinkan orang untuk berkumpul, memproses, dan bertukar informasi. Oleh karena itu bangsa Indonesia harus menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul yang mampu bersaing dengan negara-negara industri lainnya (Rogers, 1986, p.12).

Paragraf keempat awal UUD 1945 menyatakan bahwa salah satu tujuannya adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan menekankan pentingnya pendidikan dalam meningkatkan sumber daya manusia dan mencapai tujuan. Kelangsungan hidup masyarakat dan tercapainya kehidupan yang baik merupakan satu-satunya tujuan pendidikan, didalam ajaran agama islam juga disebutkan salah satunya adalah “Tuntutlah ilmu mulai dari ayunan sampai ke liang lahat” (HR. Muslim). Semua ini menunjukkan mengapa pendidikan telah berkembang menjadi kebutuhan bagi semua orang. Akibatnya, persiapan dan pelaksanaan yang cermat diperlukan saat melaksanakan pendidikan untuk memastikan bahwa efek yang diinginkan diperoleh. Pendidikan adalah usaha sengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar yang menawarkan cara agar anak secara aktif meningkatkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini sejalan dengan (UUSPN No. 20 Tahun 2003 Pasal 1).

Sekolah merupakan setting krusial yang diharapkan generasi muda Indonesia masa depan akan bekerja keras mempersiapkan bangsa untuk berpartisipasi di kancah internasional sebagai salah satu lembaga pendidikan yang menentukan karakter bangsa. Fakta bahwa masalah pendidikan bahkan lebih sulit daripada tantangan global yang bergerak cepat memotivasi siswa untuk melakukan yang terbaik. Namun, Indonesia masih memiliki sejumlah tantangan dalam bidang pendidikan, antara lain terbatasnya akses ke sekolah, distribusi instruktur yang tidak merata, kekurangan sarana dan prasarana, dan guru yang dianggap di bawah standar. Di Indonesia, pendidikan juga tidak dianggap sangat maju, terlihat dari banyaknya siswa yang cerdas namun tidak disukai. Karena sifatnya yang negatif, hal ini akan memaksanya untuk menggunakan ilmunya semata-mata untuk kepentingannya sendiri dan bukan untuk kepentingan orang lain. Beberapa pejabat senior negara terlibat dugaan korupsi meski memiliki otak yang unggul atau sumber daya manusia yang mumpuni.

Pendidikan, menurut Notoatmodjo (2003, p.16), mengacu pada setiap tindakan yang disengaja yang digunakan untuk membujuk orang — individu, kelompok, atau komunitas — untuk bertindak seperti yang diinginkan oleh pendidik. Karena belajar pada dasarnya merupakan komponen pendidikan, maka istilah pendidikan itu sendiri tidak dapat

dipisahkan dari konsep belajar. Pembelajaran adalah metode yang melibatkan perolehan informasi, kemampuan, dan sikap berdasarkan topik yang sedang dipelajari, menurut Arikunto (1993, p.12). Oleh karena itu, pembelajaran aktif dan kreatif diperlukan untuk mencapai pendidikan yang tepat.

Upaya mendidik dan mengajar sebenarnya sudah dilakukan sejak manusia lahir dengan memperkenalkan hal-hal yang paling sederhana dengan memberikan rangsangan dari lingkungan seperti warna, rasa dan bentuk. Sebagai lembaga formal di sekolah, pembelajaran ini dapat tercapai apabila guru sebagai pendidik dapat memanfaatkan sumber belajar yang ada dan mampu mengoptimalkannya sehingga dapat tercapai keberhasilan dalam pembelajaran, sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20. Manusia tidak akan pernah berhenti belajar karena setiap langkah manusia dalam hidupnya akan dihadapkan pada permasalahan yang memerlukan pemecahan dan menuntut manusia untuk belajar menghadapinya. Dengan demikian diharapkan pendidik dapat memberikan bimbingan dan pengajaran kepada peserta didik sehingga pada akhirnya peserta didik menjadi pribadi yang matang.

Instruktur bertanggung jawab untuk mengajar atau mengkomunikasikan informasi mata pelajaran kepada siswa, tetapi mereka juga diharapkan membantu mereka berkembang menjadi orang yang bermoral lurus yang mencintai keluarga, guru, dan masyarakat. Karena instruktur telah dilatih untuk mengajar di kelas, Sebagai seorang pendidik atau guru tidak akan kesulitan menyajikan konten kepada siswa. Karena saling ketergantungan, teknik pengajaran dan media pengajaran adalah dua faktor penting yang harus diperhatikan oleh pendidik. Jenis media pengajaran yang tepat bergantung pada pemilihan strategi pengajaran tertentu, begitu pula sebaliknya bila menggunakan media tertentu. Sementara itu, penting untuk mempertimbangkan tujuan pengajaran, jenis kegiatan dan jawaban yang harus dipelajari oleh siswa agar mengikuti instruksi, ketika memilih teknik dan media.

Ibrahim (2000, p.4) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan informasi (materi pembelajaran) untuk membangkitkan keinginan siswa agar turut berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan dan untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Jika guru tidak menggunakan media yang sesuai, penyampaian konten yang tidak dapat direkam oleh siswa dapat terjadi. Banyak guru saat ini memasukkan berbagai bentuk media ke dalam pengajaran kelas mereka. Guru dapat menggunakan berbagai media untuk membantu proses belajar mengajar. Guru juga terkenal dalam pemanfaatan media visual guna menyampaikan informasi, namun sebagian besar perangkat lunak yang digunakan hanya dapat menampilkan konten akademik secara pasif, sehingga kurang menghibur. Memanfaatkan pembelajaran berbasis audio merupakan salah satu cara untuk menyajikan materi dengan lebih kreatif.

Suara manusia, suara binatang, suara mesin, suara alam, dan rekaman atau suara asli adalah contoh dari media audio. Tetapi yang biasa dipakai pada kelas atau suara-suara yang telah diperoleh melalui auditape dan compact disc (CD) (Yaumi, 2018, p.12). Konsep media audio lainnya adalah “media atau materi yang menyampaikan pesan dalam bentuk auditif” (kabel suara atau piringan suara yang dapat menimbulkan proses belajar pada pendengar; Sanjaya, 2008, p.216). Pada jenjang PAUD, Pembelajaran Anak Usia Dini didefinisikan sebagai upaya pendampingan yang menyasar anak sejak lahir sampai dengan usia enam

tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu kemajuan, kemampuan jasmani, dan pertumbuhan rohani anak agar anak siap untuk memulai lebih banyak pendidikan. Definisi ini mengacu pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab 1 Pasal 1 Butir 14. Anak-anak akan mendapatkan persiapan dalam pendidikan anak usia dini untuk menjadi orang dewasa yang mandiri. Dengan kebebasan ini, anak akan lebih mahir dalam membentuk hubungan, percaya diri, ingin tahu, mampu menyerap dan memunculkan ide-ide baru, cepat beradaptasi, serta tingkat kreativitas dan kecintaan belajar yang tinggi.

Sesuai dengan hasil observasi langsung pada tanggal 7 Februari 2022, diketahui bahwa pembelajaran yang diterapkan di TK Tamban Raya Barito Kuala adalah mendekatkan siswa dengan lingkungan sekitar; Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung baik di dalam maupun di luar kelas. Penting bagi siswa untuk tidak menjadi lelah ketika menerima instruksi dari guru. Untuk mendorong antusiasme mempelajari konten baru, guru dapat membiarkan siswa untuk bersenang-senang sambil memberikan kebebasan pada mereka terhadap barang-barang yang tidak dikenal. Sekolah unggulan di Barito Kuala, TK Tamban Raya Barito Kuala, sudah memiliki fasilitas yang sangat baik, antara lain TV, VCD Player, wall art, dan area terpisah untuk mainan. Namun demikian, media audio masih belum digunakan secara efektif dalam pengaturan pendidikan. Bahan ini jarang digunakan, kata salah satu instruktur TK Barito Kuala. Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan, speaker dan VCD terlihat berdebu. Instruktur juga memutuskan untuk memberikan pengajaran kelas di luar sekolah dengan menggunakan teknik ceramah, menghadirkan tumbuhan dan nama-nama bidadari, namun pembelajaran mungkin terhambat ketika cuaca tidak mendukung. Guru harus mampu menggunakan materi yang tersedia untuk diaktualisasikan di kelas tanpa dibatasi oleh cuaca. TK Tamban Raya Barito Kuala terdiri dari empat kelas: A1, A2, B1, dan B2. Setiap kelas biasanya memiliki antara 22 dan 35 siswa.

Dilihat dari banyaknya murid yang hadir, guru terlihat kesulitan melakukan tugasnya kelas. Anak-anak TK yang berusia 4-6 tahun masih kesulitan memperhatikan pelajaran yang diajarkan, dan sebagian besar siswa sibuk dengan kesibukannya masing-masing, seperti bermain sendiri atau bercakap-cakap dengan teman. Sementara beberapa siswa bermain sendiri, bercakap-cakap dengan teman, dan berjalan sepanjang pembelajaran aktif sesuai yang sudah peneliti amati, khususnya ketika menyangkut konten pada konsep pengenalan lingkungan, dimana siswa membutuhkan kasus-kasus nyata untuk dapat memahaminya dengan benar. Meski begitu, guru tampak kesulitan dalam menguatkan anak. karena siswa tidak dapat membayar fokus pada bagaimana konten disampaikan.

Dalam pengertian ini, pembelajaran harus menarik terhadap minat siswa, dan menanamkan wawasan keagamaan sehingga anak dapat menyerap apa yang sudah diajarkan. Oleh karena itu, diharapkan melalui penggunaan pembelajaran audio akan mempermudah guru dalam proses penyampaian materi terkait penyajian nama dan tanggung jawab malaikat di rumah dan meningkatkan motivasi siswa dalam terlibat dalam pembelajaran. Berdasarkan alasan tersebut maka penelitian ini bertujuan menganalisis media audio pembelajaran untuk anak usia 4-6 tahun di TK guna mengetahui nama dan tugas malaikat serta membangkitkan minat belajarnya.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini yaitu penelitian lapangan. Namun demikian, penelitian ini bersifat kualitatif. Karena penelitian dilakukan dalam konteks alamiah, Sugiyono (2017, p.9) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif terkadang disebut sebagai metode penelitian realistik (natural setting). Ketika melakukan penelitian dengan metodologi kualitatif, logika empiris sering digunakan dan analisis sistematis dari proses kognitif induktif yang berhubungan dengan pola hubungan antara fenomena yang dapat diamati diprioritaskan. Tanpa menggunakan data kuantitatif untuk mendukungnya, penelitian kualitatif tidak ada artinya, tetapi lebih fokus diletakkan pada tingkat logika ilmiah yang digunakan oleh peneliti dalam memecahkan masalah.

Hasil dan Pembahasan

Kesimpulan peneliti dari studi kualitatif atau lapangan tersusun dari data deskriptif. Hal ini penting karena memperhitungkan konsep yang sedang dibahas dan hasil penelitian lapangan yang relevan. Peneliti menemukan berbagai penemuan terkait Evaluasi Media Pembelajaran Audio Mengenal Nama dan Tugas 10 Malaikat di TK Tamban Raya Barito Kuala yang mana pemaparan informasi dari bab sebelumnya disajikan pada sub bab penyajian data.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Tamban Raya Barito Kuala dengan melibatkan 1 Kepala Sekolah, 4 orang pengajar yang berperan sebagai narasumber penelitian yakni Ibu Hj. Nor Baiti selaku Kepala Sekolah TK Melati Tamban Raya, ibu Huswita Susyanti, ibu Miti Hartati, ibu Fitri Melianti, dan ibu Melfi Azona selaku guru kelas di TK Melati Tamban Raya.

Peneliti melaksanakan proses ini dalam waktu satu bulan lebih, terhitung mulai dari tanggal 24 januari hingga 5 Februari 2022.

Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada semua data yang ada atau muncul secara nyata ketika dalam proses obervasi lapangan atau terjadi di tempat penelitian berlangsung yakni terkait Evaluasi Media Pembelajaran Audio Mengenal Nama dan Tugas 10 Malaikat di TK Tamban Raya Barito Kuala dimana dengan adanya penugasan, pengamatan atau observasi, percakapan, unjuk kerja, penilaian hasil karya belajar,

1. Hasil Penelitian Awal dan Pengumpulan data

Di tahap awal penelitian serta pemerolehan informasi tersebut didapatkan dengan menerapkan sesi wawancara terhadap guru serta observasi tahap belajar di kelas. Di bawah ini peneliti menguraikan temuan perolehan informasi:

a. Hasil Wawancara

Pada materi pelajaran, pengenalan nama dan tugas malaikat guru kesulitan meningkatkan semangat belajar anak, hal ini dikarenakan media pembelajaran yang dipakai kurang inovatif, hanya berupa audio namun suaranya kurang bagus, buku dan papan tulis. Padahal anak-anak sendiri kebanyakan masih tidak mampu membaca dan menulis dengan baik, mereka lebih tertarik pada gambar atau lagu. Hal tersebut disampaikan oleh guru kepala sekolah ketika peneliti melaksanakan wawancara yakni:

> ‘’Untuk Menarik Perhatian anak-anak usia bermain seperti ini bukanlah hal yang mudah, terkadang anaknya lari kesana kemari. Dan memang bahwa dengan adanya media pembelajaran yang sesuai akan sangat berpengaruh pada perhatian anak-anak terhadap proses pembelajaran yang ada. Namun sayangnya di sekolah ini masih sangat minim media pembelajaran yang bagus dan dapat menarik perhatian anak-anak’’. (Ibu Hj. Nor Baiti)

Hal senada juga dilakukan wawancara dengan ibu guru yaitu:

> ‘’Pada anak-anak sekarang yang masih suka bermain anak terkadang sangat susah untuk mendapatkan perhatian saat memberikan pelajaran, apalagi untuk mengenal dan menguasai nama dan tugas 10 malaikat’’. (ibu Miti Hartati)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakuakan dengan guru sekolah TK Tamban Raya Terlihat jelas adanya kesulitan dalam memberikan pelajaran untuk mengenal nama dan tugas 10 malaikat. Dan saat penelitian lapangan juga menanyakan kepada siswa apakah bisa mengetahui nama dan tugas malaikat, dan ternyata anak-anak hanya bisa diam dan tidak bisa menjawab.

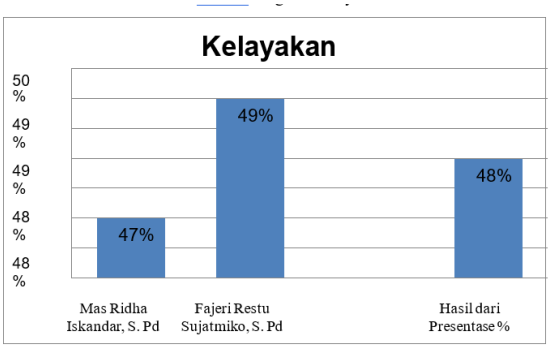
b. Hasil Observasi

Observasi pada proses belajar anak ketika mereka di sekolah diterapkan guna membantu peneliti dalam menemukan terkait gaya belajar anak, ciri kepribadian, serta lingkungan belajar. Menurut temuan pengamatan, instruktur terus berfungsi sebagai titik fokus dari proses pembelajaran. Selanjutnya, anak-anak lebih bersemangat dan terlibat dalam mengikuti kegiatan pendidikan ketika guru menggunakan media seperti gambar atau musik saat mengajar.

Sesuai dengan perolehan data dengan memakai Teknik wawancara terhadap guru serta observasi tahap pembelajaran, peneliti berinisiatif untuk turut terlibat dalam memecahkan masalah kesulitan belajar anak melalui evaluasi memberikan media audio yang jernih untuk pembelajaran mengenal nama dan tugas malaikat. Diharap bisa dijadikan media audio yang layak dan bisa memberi kemudahan bagi anak untuk belajar serta mampu mendorong semangat belajar anak.

a. Hasil Penelitian Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini didapat melalui angket ahli materi dan ahli media. Kelayakan isi materi dalam penelitian evaluasi ini melibatkan 2 orang guru TK Tamban Raya. Review dari 2 tersebut ini membahas tentang beberapa aspek yakni kesesuaian uraian materi terhadap SK dan KD, keakuratan media audio, kemutakhiran media audio serta menunjang rasa ingin tahu mereka.

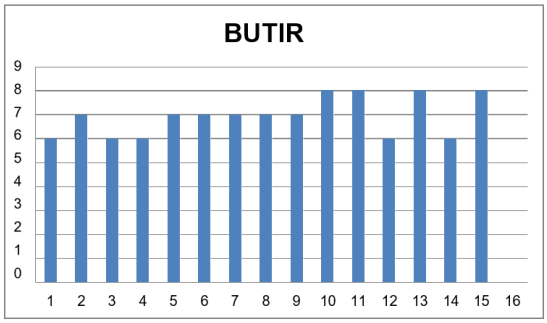


Gambar 1. Hasil Angket Kelayakan isi

Berdasarkan analisis data yang berasal dari review guru TK, maka menghasilkan sebagai berikut:

1. Ahli Materi I, dalam penilaian angket kelayakan media menghasilkan 47% dalam total seluruh penilaian maka penilaian kelayakan media dari review yang bersangkutan berada pada kategori “kurang baik”.
2. Ahli Materi II, dalam penilaian angket kelayakan media menghasilkan 49% dalam total seluruh penilaian maka penilaian kelayakan media dari review yang bersangkutan berada pada kategori “kurang baik”.

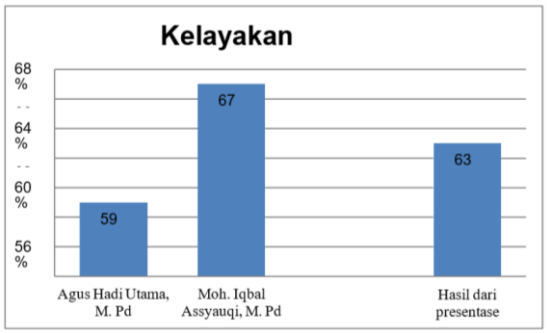
Berdasarkan review kedua guru tersebut setelah dikalkulasikan dari total penilaian menjadi presentase, maka menghasilkan penilaian kelayakan media 48% dikategorikan “kurang baik”.



Gambar 2. Butir Kelayakan Media

Berdasarkan hasil analisis data butir pernyataan pada kelayakan media memuat 4 aspek yakni kesesuaian uraian isi terhadap SK dan KD, ketepatan media, kemutakhiran media serta meningkatkan rasa ingin tahu. Ada 15 butir pernyataan pada semua aspek tersebut, 5 butir pernyataan yang memiliki nilai terendah yaitu berada pada butir pernyataan. 1 (satu), 3 (tiga), 4 (empat), 12 (dua belas) dan 14 (empat belas).

Kelayakan penyajian dalam penelitian ini dilaksanakan 2 orang ahli media yang membahas beberapa aspek diantaranya teknik penyajian media, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran, koherensi serta keruntutan, segi visualisasi, serta segi penyajian media.

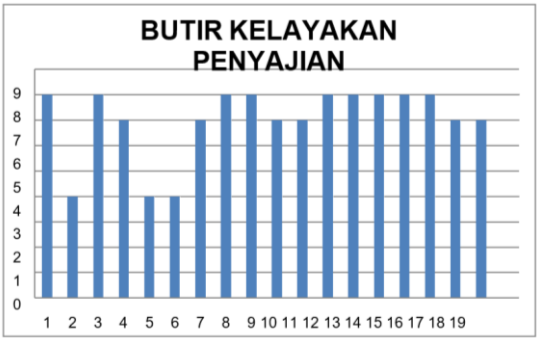


Gambar 3. Hasil Angket Kelayakan Penyajian

Berdasarkan analisis data yang berasal dari 2 ahli media, maka menghasilkan sebagai berikut:

1. Agus Hadi Utama, M. Pd, dalam penilaian angket kelayakan media menghasilkan 59% dalam total seluruh penilaian maka penilaian kelayakan media dari review yang bersangkutan pada kategori “baik”.
2. Moh. Iqbal Assyauqi, M. Pd, dalam penilaian angket kelayakan media menghasilkan 67% dalam total seluruh penilaian maka penilaian kelayakan media dari review yang bersangkutan pada kategori “baik”.

Berdasarkan review kedua guru tersebut setelah dikalkulasikan dari total penilaian menjadi presentase, maka menghasilkan penilaian kelayakan media 63% dikategorikan “baik”.



Gambar 4. Butir Kelayakan Penyajian

Berdasarkan hasil analisis data butir pernyataan pada kelayakan media yang didalamnya terdiri 6 aspek yakni teknik penyajian, penunjang penyajian, penyajian pembelajaran, koherensi dan keruntutan, segi visualisasi serta segi penyajian. Ada 18 butir pernyataan pada semua aspek tersebut, 3 butir pernyataan yang memiliki nilai terendah yaitu berada pada butir pernyataan 2 (dua), 5 (lima), dan 6 (enam).

c. Hasil Evaluasi Sumatif

Hasil evaluasi sumatif pada penelitian ini digunakan untuk memberikan rekomendasi aspek yang perlu dilakukan perbaikan.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Sumatif

No	Revisi Berdasarkan Data Kuantitatif	Aspek yang Perlu Dilakukan Revisi
1	Aspek kelayakan isi pada butir pernyataan nomor 1, 3, 4, 12, dan 14	1. Kelengkapan sajian materi pada sub Mengenal nama dan tugas 10 malaikat. 2. Materi yang disajikan media audio sesuai dengan kelayakan. 3. Keakuratan konsep dengan definisi. 4. Menggunakan contoh kasus dengan bantuan berupa suara. 5. Mendorong keinginan siswa untuk bertanya.
2	Aspek kelayakan media pada butir pernyataan nomor 2, 5, dan 6.	1. Adanya kejernihan suara pada media audio. 2. Adanya microphone pada media audio yang berkualitas.

3. Proses Evaluasi Media Pembelajaran Audio

a. Tahap Pra Produksi

Melalui hasil penelitian awal yang telah dilasaksanakan, diperoleh sejumlah isu yang terjadi di TK Melati Tamban Raya. Guna mendapat solusi terkait masalah itu, peneliti berupaya dalam menyajikan suatu perangkat belajar berupa audio pembelajaran mengenal nama dan tugas malaikat dengan kualiats suara yang jernih untuk anak TK, berikut tahapan perencanaannya:

1) Penelitian dan Pengumpulan Data

Merencanakan isi media audio berdasarkan standar kompetensi dan komptensi dasar. Isi pengembangan media audio ini yaitu:

a) Media audio mengandung bahasan tentang nama dan tugas malaikat
b) Dalam media audio, kegiatan belajar anak yaitu mengamati, menyimak, melafalkan, dan menyampaikan.
c) Studi pustaka, dalam studi pustaka tersebut peneliti menemukan buku acuan yang menunjang dalam tahap produksi perangkat audio mengenai pengenalan nama dan tugas malaikat yang sudah sejalan dengan standar kompetensi serta kompetensi dasar. Buku referensi yang ditemukan seperti buku yang biasanya dibeli secara pribadi melalui pihak TK

2) Perencanaan (Planning)

Persiapan alat dan bahan. Software utama yang dipakai guna menyajikan media audio ini adalah FL Studio untuk membuat musik penggiring, dan Audacity untuk memotong dan menggabung iringan musik dengan pengisi suara.

3. Pembahasan

Dari hasil wawancara dengan guru pengajar, saya juga mencuba untuk meneliti apakah anak-anak sudah bisa mengingat nama dan tugas malaikat, berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa anak-anak, mereka sudah mulai bisa mengingat pembelajaran nama dan tugas 10 malaikat, sebagian adanya yang hafal dan ada yang hanya beberapa malaikat saja, dengan demikian dengan adanya Evaluasi Pembelajaran Audio yang telah diberikan kepada sekolah TK Tamban Raya Barito Kuala sudah terlihat adanya peningkatan kualitas hasil belajar anak-anak disekolah.

Guru harus memberi siswa akses langsung ke kondisi dunia nyata selama proses pembelajaran. Semakin baik pelajaran untuk dipahami bagi anak-anak, semakin nyata, praktis, dan jelas penafsiran atau pemahaman mereka. Sementara itu, guru biasanya mampu memberikan pengalaman yang jelas dan otentik karena keadaan. Menurut konsep pengalaman kerucut Edgar Dale, imitasi diterapkan guna mensimulasikan pengetahuan

aktual ketika itu tidak dapat dicapai melalui pengajaran melalui pemanfaatan sumber belajar (Mustaji, 2016: 6).

Peneliti mengevaluasi dengan memberikan Media Audio Pembelajaran Mengenal Nama dan Tugas 10 Malaikat dengan kualiats kejernihan suara yang sangat bagus guna mendorong semangat Belajar Anak Usia 4-6 Tahun di TK . Perangkat audio yang diberikan berupa sound syestem dari produk Polytron dengan kualitas suara yang tidak diragukan kualitasnya. Kerna produk ini sudah dikenal dimana-mana. Berbagai ukuran dan bentuk audio dari produk yang bermerik polytron semua bernilai kualias suara yang sangat juernih, dan bisa diambil kesimpulan bahwa media audio belajar yang disajikan tersebut dinyatakan layak serta bisa dimanfaatkan untuk dijadikan stimulasi bagi anak baik yang sifatnya perorangan ataupun kelompok.

Media audio tersebut dipilih sebagai untuk mengevaluasi pembelajaran karena dalam proses pembelajaran yang ada di TK Melati Tamban Raya masih mendapat berbagai kesulitan baik dari pihak anak ataupun pengajar. Masalah ini seperti metode pembelajaran yang digunakan guru tidak inovatif, minimnya penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi audio, visual, maupun audiovisual. Padahal di sekolah tersebut memiliki auditape yang harusnya bisa dimaksimalkan manfaatnya. Permasalahan tersebut terjadi karena dua hal yaitu (1) kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi audio, visual, maupun audiovisual dan (2) kurangnya pemahaman guru dalam penggunaan perangkat teknologi elektronik yang tersedia.

Penelitian Balai Besar Pengembangan Media Radio Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (BPMR-Pustekkom-Kemdikbud) Yogyakarta yang menghasilkan Media Pembelajaran Audio untuk Anak Usia Dini (MAPAUD) dengan Model Game mendukung temuan pada penelitian ini. Melalui pemanfaatan model ADDIE selama proses perancangan, media ini mengimplementasikan gagasan “belajar sambil bermain” atau “bermain sambil belajar” melalui model dan gaya media audio interaktif yang dipakai dalam penyajian mata pelajaran tertentu pada materi PAUD dengan standar waktu 10-15 menit.

Sejalan pada prinsipnya “belajar sambil bermain”, dihasilkan tagline MAPAUD permainan yakni “Asyik Bermain sambil Belajar”. Tagline tersebut menunjukkan sebuah target bahwa melalui program MAPAUD tersebut pembelajaran bisa terlaksana secara lebih aktif dan komunikatif.

Penelitian lainnya yang turut menunjang temuan penelitian ini yakni penelitian yang dilaksanakan Ririn Rismawati mahasiswi Unesa yang berjudul penelitian Pengembangan Media Audio Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Rakyat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Lidah Wetan II Surabaya. Ia mengatakan dalam tesisnya bahwa media audio mempunyai keuntungan karena mudah dibuat dan merupakan alat yang sangat ampuh karena dapat diputar ulang beberapa kali pun diperlukan. Pembelajaran akan menarik banyak perhatian siswa dengan media auditori, yang akan meningkatkan dorongan mereka untuk belajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan yang cukup besar pada prestasi belajar siswa baik sebelum maupun sesudah penggunaan sumber belajar audio. Temuan penelitian Rina Wulandari, “Pengembangan Media Audio Lagu Anak Usia 4-6 Tahun di Lembaga PAUD An-Nurr”, semakin memberikan bukti atas hasil penelitian ini. Menurut penelitiannya, mengintegrasikan sumber belajar audio untuk PAUD akan meningkatkan tingkat prestasi anak-anak dan memungkinkan instruktur memainkan musik ramah anak di An-Nurr, di

mana mereka nantinya akan memenangkan banyak penghargaan atas kompetisi yang diikutinya. Jelas bahwa penggunaan media audio untuk pembelajaran anak usia dini mampu memberikan peningkatan pada level keberhasilan siswa.

Dari peneliti yang mendukung penelitian ini dengan hasil penelitian yang sudah dicapai. Dalam (Sudjana, 2009:130) mengungkapkan, beberapa kelebihan yang dapat diraih melalui pemanfaatan perangkat audio diantaranya, pertama, pemusatan fokus serta menjaga fokus perhatian tersebut. Kedua, ikut dalam arahan. Ketiga, dipakai guna memacu level kognitif siswa mengenai apa yang telah didengarkan. Keempat, memisahkan makna yang signifikan dan sebaliknya. Kelima, memperoleh arti dari suatu konteks. Keenam, mereka mengulangi konsep atau materi dari apa yang mereka dengar. Kemajuan media audio pembelajaran mengidentifikasi nama dan fungsi malaikat untuk memancing minat belajar anak usia 4-6 tahun di TK juga mampu menuntaskan kemampuan dan temuan penelitian menarik hasrat belajar anak, penerapannya tergantung pada konsep dan temuan penelitian yang sudah ditetapkan.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil evaluasi media pembelajaran audio mengenal nama dan tugas 10 malaikat dilapangan, dalam hal memberikan pembelajaran masih sangat kurang layak, dilihat dengan kualitas media audio yang kurang bagus, namun setelah diberikan percubaan dengan media audio yang baik dan berkualitas, ternyata membuat perubahan yang sangat baik, anak- anak sangat suka belajar dan mendengarkan audio tersebut., sehingga menghasilkan media audio pembelajaran yang mendorong semangat belajar anak usia 4-6 tahun di TK .

Dengan adanya evaluasi mengenai media pembelajaran audio, sangat jelas terlihat bahwa, kualiatas belajar anak juga sangat berpengaruh pada kualitas suara audio untuk menarik minat perhatian belajar. Sehingga pentingnya untuk memberikan kelayakan media audio elektronik pada sekolah TK dan dapat meningkatkan minat belajar anak. Anak sangat menyukai kejernihan suara musik yang ada dalam media audio pembelajaran mengenal nama dan tugas 10 malaikat ini.

Respon anak sangat baik, peningkatan minat belajarnya pun termasuk dalam kategori tinggi yang didapat melalui wawancara dengan guru kelas. Dengan demikian media audio mengenal nama dan tugas 10 malaikat guna meningkatkan semangat belajar anak usia 4-6 tahun di TK yang peneliti berikan dapat dan layak digunakan untuk media pembelajaran di TK/ PAUD.

Saran

Saran yang dibuat oleh studi ini dikelompokkan menjadi tiga kategori: untuk peneliti, pendidik, dan lembaga, serta untuk program studi di bidang teknologi pendidikan. Bagi akademisi lebih mendalami bagaimana menilai konten audio yang berkualitas dengan berfokus pada karakteristik siswa. Sementara itu, TK dan instruktur harus mampu memanfaatkan sumber belajar audio secara maksimal untuk membangkitkan antusiasme dan semangat anak-anak dalam proses pembelajaran. Selain itu, agar prodi Teknologi Pendidikan dapat melestarikan berbagai temuan penelitian ini agar bisa dijadikan acuan atau rujukan bagi peneliti mendatang serta dalam meningkatkan akreditasi prodi FKIP Banjarmasin.

DAFTAR PUSTAKA

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

Ahmad Rizky. (2020) *Evaluasi Media Pembelajaran E-book pada Bidang StudiIlmu Pengetahuan Alam SMP Negeri 24 Banjarmasin*. Skripsi.

Univesitas Lambung Mangkurat. Banjarmasin.

Dwi, Ardhani Kinasih. Pengembangan Sistem Evaluasi Pembelajaran PAUD Studi Kasus Di Paud Seruni 05 Kota Malang, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN: 2548-964x Vol.x, No. x, Juli 2017.

Friska Dwi Yusantika, dkk. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Volume: 3, No: 2, Hlm: 251—258.

Fadlillah, Muhammad. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD, Tinjauan Teoritik & Praktik*.Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Farida, Ida. (2017). *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mansur, Hamsi ddk (2016) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi DalamMenyi,ak Teks Wawancara Kebangsaan*. Banjarmasin. Universitaas Lambung Mangkurat.

Margono, S. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Prana D. Iswara. (2016). *Pengembangan Materi Ajar dan Evaluasi pada Rohani, Ahmad. 2014. Media Instruksional Edukatif.* Jakarta: Rineka Cipta.

Rahman, Lubbuyyaqib Hidayatur. (2019). *Pengembangan Media Audio Pembelajaran Mengenal Nama dan Tugas Malaikat Untuk Menarik Minat Belajar Anak Usia 4-6 Tahun Di TK*. Skripsi. Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Yaumi, Muhammad. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 4, No 1, Januari 2023 (12-22)

PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERBASIS WEB DENGAN PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA KELAS VII DI MADRASAH TSANAWIYAH

Hayatun Nisa[1], Susanti Sufyadi[2], Agus Hadi Utama[3]
Universitas Lambung Mangkurat
hayatunnisa322@gmail.com, susanti.sufyadi@ulm.ac.id, agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of developing web-based e-book teaching materials on increasing student learning motivation and to test the feasibility of web-based e-books with a problem based learning approach, namely a learning approach that focuses on solving a problem for students in Indonesian language text material. description of class VII at MTs Al-Ikhwan Banjarmasin. The research method uses a type of R&D research with a quantitative descriptive approach to determine product feasibility and increase student motivation with the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The results showed that the web-based e-book teaching materials that had been developed were declared very feasible by the media expert validator with a score presentation of 96.6% and 88.8% and by the material expert validator with a score percentage of 98% and 80%. The N-Gain score is used to measure the increase in student learning motivation obtained by 0.7 included in the high criteria with a percentage score of 71.5% or effective in learning activities, therefore it can be concluded that the product being developed is very feasible and there is an increase in learning motivation towards students in the subject of Indonesian language description text material for class VII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin.

Keywords: *E-book, Problem Based Learning, Indonesian Subject*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis web terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dan menguji kelayakan dari *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* yaitu pendekatan belajar yang berfokus pada pemecahan suatu masalah terhadap siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi kelas VII di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian R&D pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kelayakan produk dan peningkatan motivasi belajar siswa dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar *e-book* berbasis web yang telah dikembangkan yaitu dinyatakan sangat layak oleh validator ahli media dengan presentasi skor sebesar 96,6% dan 88,8% dan validator ahli materi dengan presentase skor sebesar 98% dan 80%. Skor *N-Gain* digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa diperoleh sebesar 0,7 termasuk kedalam kriteria tinggi dengan skor presentase 71,5% atau efektif dalam kegiatan pembelajaran, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangan sangat layak dan terjadi peningkatan motivasi belajar terhadap peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi kelas VII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin.

Kata Kunci: *E-book, Problem Based Learning,* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Pendahuluan

Pada era digital ini banyak sekali hal yang dapat kita akses seperti media sosial mulai dari hiburan sampai dengan edukasi, tentu saja pada umumnya dimodali dengan *smartphone*. Dari segi edukasi *smartphone* juga berperan penting dalam pembelajaran siswa dikelas maupun dirumah, khususnya bagi siswa di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin terhadap proses pelaksanaan pembelajaran peserta didik kelas VII mata pelajaran Bahasa Indonesia, pada dasarnya hampir semua peserta didik menggunakan *smartphone* untuk keperluan belajar, dan tentunya penggunaan *smartphone* juga berperan penting sebagai alat untuk menunjang media pembelajaran dan bahan ajar dalam proses belajar peserta didik. Penggunaan bahan ajar juga berperan penting dalam proses belajar siswa dan sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam belajar, contohnya seperti bahan ajar *e-book*. *E-book* adalah buku elektronik berbentuk digital dan bisa diakses melalui *smartphone*, komputer, atau laptop kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan wawancara oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, untuk bahan ajar *e-book* berbasis web sebelumnya belum pernah diterapkan, karena proses pembuatannnya terbilang cukup banyak memakan waktu serta sarana dan fasilitas untuk mendukung pembuatan yang tersedia di sekolah terbatas. Untuk media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung dan pada masa pandemi virus *covid* 19 seperti *google classroom*, dan aplikasi *whatsapp* dengan mengirimkan link video yang diambil dari aplikasi *youtube* lewat grup *chat*.

Dalam wawancara berkaitan dengan kegiatan belajar dan pembelajaran, guru memaparkan bahwa ada terjadi perubahan dan itu menjadi masalah terhadap respon siswa khususnya pada motivasi siswa untuk belajar, akibatnya guru kesulitan mengetahui apakah siswa sudah paham atau belum.

Dari hasil wawancara oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia, proses pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materinya, sehingga tidak sedikit siswa kurang memahami materi yang dibahas dan tidak sedikit siswa jua merasa bosan dikarenakan pembelajaran sekarang berfokus pada siswa sedangkan metode ceramah berfokus pada guru. Untuk bahan materi atau bahan ajar yang digunakan sebagai penunjang materi pembelajaran, guru hanya berpatokan pada penggunaan buku Lembar Kerja Siswa (LKS).

Dengan adanya pengembangan *e-book* berbasis web menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL), diharapkan dapat membantu siswa khususnya kelas VII untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin. Peneliti menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* dikarenakan sebelumnya pendekatan ini belum pernah diterapkan di sekolah khususnya pada bahan ajar *e-book* berbasis web pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Menurut (Sudirman, 2005, p.69) mendefinisikan bahwa *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran.

Sackstein, Spark & Jenkins (dalam *South African Journal of Education*, 2015, p.35) *e-book* memberikan sejumlah keunggulan dibandingkan buku cetak seperti akses *online*, kemampuan pebelusuran, manfaat biaya, dan portabilitas. Pada mata pelajaran yang terdapat dalam pengembangan *e-book* yaitu mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi.

Menurut Rahmawati dan Susanti, (2019) mengatakan bahan ajar dalam kegiatan

pembelajaran akan melibatkan guru dan peserta didik, dimana terdapat aspek untuk memudahkan proses pemberian informasi terkait materi yang sedang diajarkan sehingga bahan ajar tersebut akan dibuat secara sistematis, tentunya dengan bahan ajar yang telah dirangkai tersebut akan memudahkan penyerapan informasi oleh peserta didik.

Menurut Michael F. Suarez dan Wooudhuysen (2013) menyatakan bahwa buku elektonik merupakan teks yang diproduksi dan diterbitkan melalui komputer atau perangkat digital sehingga komponen selain teks tersebut dapat ditambahkan suara, gambar, film/video/grafis yang nantinya fitur-fitur tersebut akan mewakilkan buku elektronik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan baik itu informasi, alat, maupun teks yang digunakan untuk proses pembelajaran yang disusun secara sistematis dan bahan ajar juga bisa berbentuk cetak dan non cetak yang bisa diakses menggunakan perangkat digital contohnya seperti buku elektronik atau *e-book.*

Untuk mengatasi permasalahn diatas, penelliti tertarik untuk melakukan uji coba penelitian pengembangan *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi untuk meningkatkan motivasi siswa kelas VII di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Diharapakan dengan pengembangan *e-book* berbasis web tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan *e-book* berbasis web pada mata pelajaran bahasa Indonesia, untuk mengetahui kelayakan *e-book* berbasis web pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dan untuk mengetahui apakah ada peningkatan motivasi belajar siswa dari hasil pengembangan *e-book* berbasis web menggunakan pendekatan *problem based learning.*

Metode Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini, jenis penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan dan peningkatan terhadap motivasi belajar peserta didik. Metode penlitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019, p.752).

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model 4D *Define* (pendefinisan), *Design* (prancanagan), *Development* (pengembangan), *Disseminate* (penyebarluasan). Model 4-D (*four-D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974, p.5). Prosedur pengembangan terdiri dari empat tahapan yaitu pertama tahap pendefinisian (*define*), kedua tahap perancanagn (*design*), ketiga tahap pengembangan (*development*), dan keempat tahap penyebarluasan (*disseminatei*).

Subjek uji coba dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas VII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin. Untuk uji coba lapangan diambil menggunakan teknik *random sampling* dengan tiga tahapan uji coba. Pertama Uji coba *One by One* sampel yang diambil berjumlah 3 orang siswa, kedua Uji coba kelompok kecil berjumlah 10 orang siawa dan ketiga uji coba lapangan berjumlah 30 orang siwa.

Dalam penelitian pengembangan *e-book* berbasis web, teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya ialah observasi, wawancara, angket atau kuisioner, dan dokumentasi.

Menurut Sugiyono (dalam metode penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D

2010) instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu, lembar analisis observasi, kuisioner validasi *e-book* berbasis web (ahli media, ahli materi, respon siswa, instrument tes), dan pedoman wawancara. Instrumen yang digunakan sebagai alat ukur yang baik dalam penelitian haruslah diuji terlebih dahulu.

Validitas produk diukur terlebih dahulu dari penilaian ahli materi dan ahli media. Berdasarkan kevalidan ini diperoleh saran untuk dilakukan perbaikan produk. Kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa melalui tiga tahapan yaitu tahap pertama uji coba *one by one*, kedua uji coba kelompok kecil dan ketiga uji lapangan. Keefektifan diperoleh dari tes kemampuan menjawab soal materi teks deskripsi yang diberikan setelah dilakukan pembelajaran dengan produk yang dihasilkan.

Teknik pengumpulan data dan analisis data pada instrument yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah angket validitas, kepraktisan (respon siswa) dan tes tertulis (*posttest*) kemampuan siswa dalam menjawab soal. Penilaian validasi dan kepraktisan menggunakan kriteria skala likert 1-5. Presentase skor rata-rata kriteria yang dihitung dengan rumus sebagai berikut menurut (Ermawati, I, 2017, p.4):

$$x = \frac{\Sigma sp}{\Sigma sm} \text{x } 100\%$$

Keterangan :

$\bar{x}$: Presentase validator

Σsp : Total Skor yang diperoleh

Σsm : Skor Maksimum

Berdasarkan hasil presentase kevalidan dan kepraktisan, kemudian diinterpretasikan kedalam kriterian kevalidan atau kepraktisan produk (Firmansyah & Rusimanto, 2020, p.339)

Tabel 1. Kriteria Kevalidan/Kepraktisan Produk

Presentase (%)	Kriteria
25% - 43%	Sangat tidak Praktis/Valid
44% - 62%	Tidak Praktis/Valid
63% - 81%	Praktis/Valid
82% - 100%	Sangat Praktis/Valid

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa yaitu dengan mengambil nilai *pretest* atau sebelum menggunakan *e-book* berbasis web (diambil dari nilai guru yang sudah ada) dan nilai *posttest* atau sesudah penggunaan *e-book* berbasis web dengan menggunakan soal pilihan ganda berjumlah 20 butir soal tentang materi teks deskripsi mata pelajaran bahasa Indonesia. Setelah dilakukannya pengambilan nilai *pretest* dan *posttest* peneliti menggunakan uji *N-gain* yang dikembangkan oleh Hake 1999 untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari *N-gain*:

$$\text{N-gain (g)} = \frac{Skor\ Posttests - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

Keterangan:

N-gain (g) : besarnya faktor gain
Skor *Posttest* : nilai hasil tes akhir
Skor *Pretest* : nilai hasil tes awal
Skor Maksimal : nilai maksimal tes

Nilai yang diperoleh akan diinterpretasikan kedalam kriteria besarnya faktor *N-gain* pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteri Besarnya Faktor N-gain

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

Setelah itu dipresentasekan keadalam kategori tafsiran efektifitas N-gain pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektifitas N-gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40%	Tidak Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
56% - 75%	Cukup Efektif
>76%	Efektif

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahapan penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan berdasarkan model 4D dijabarkan sebagai berikut.

Tahap Definisi (*Define*)

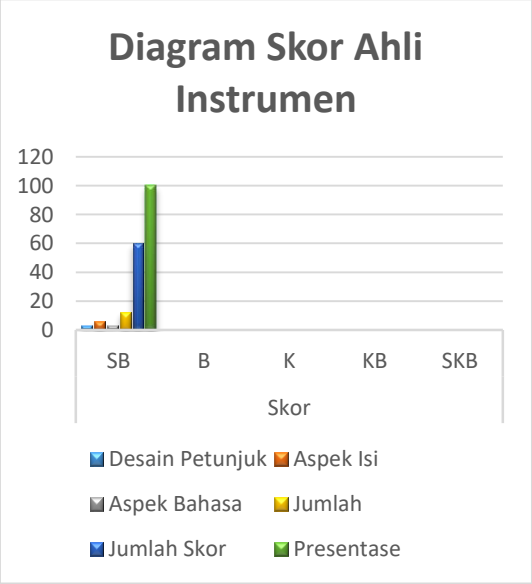
Hasil yang diperoleh dari tahapan pendefinisian (*define*) pada mata pelajaran bahasa Indonesia di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin diperoleh berupa data analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, dan merumuskan tujuan.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *design* atau perancangan dilakukan untuk menyusun gambaran dari pengembangan *e-book* berbasis web yang akan digunakan antara lain, menyusun topik pembelajaran, pemilihan produk, pemilihan format, dan desain awal.

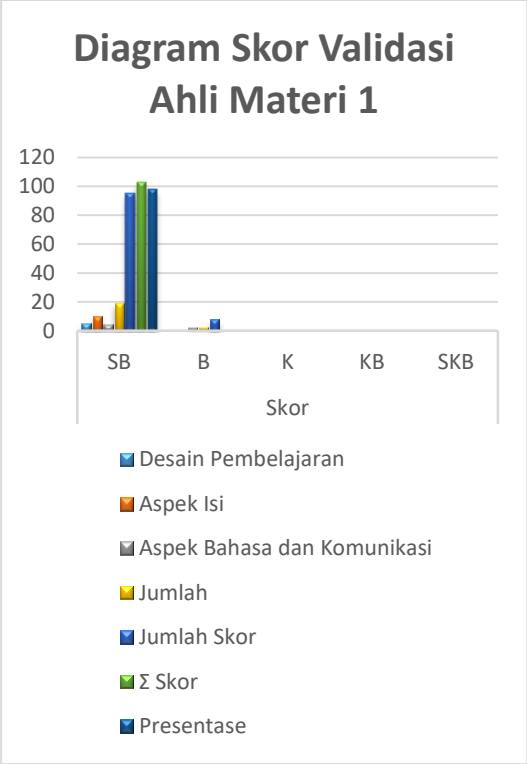
Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan *e-book* berbasis web yang sudah direncanakan sebelumnya. Sebelum dilakukan uji coba lapangan, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh penliti yaitu mengevaluasi produk pembelajaran yang sudah dihasilkan kepada validator ahli berbasis umpan balik kemudian direvisi sesuai dengan saran-saran yang diberikan. Tahapan validasi dilakukan oleh 1 orang validator ahli instrument, 2 orang validator ahli materi, dan 2 orang validator ahli media. Berikut hasil validasi yang dilakukan oleh ahli instrumen, materi, dan media.



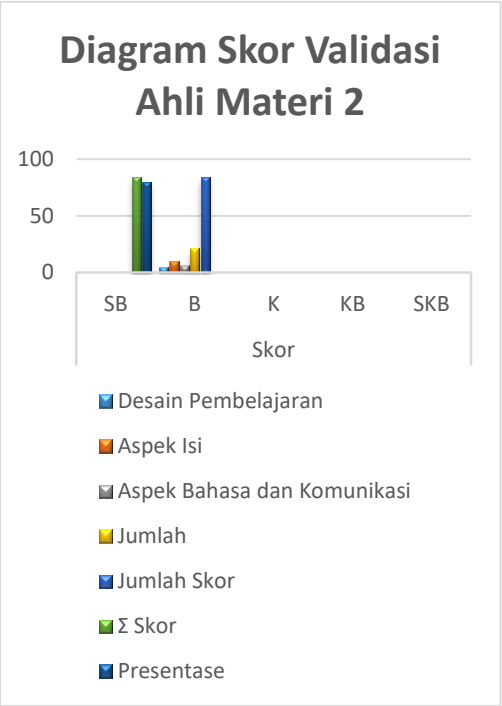
Gambar 1. Diagram Ahli Instrumen

Berdasarkan data diatas total skor penilaian oleh validasi ahli instrument pada *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* sejumlah 60 (100%) dari skor maksimal 60 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Valid** (82% - 100%).



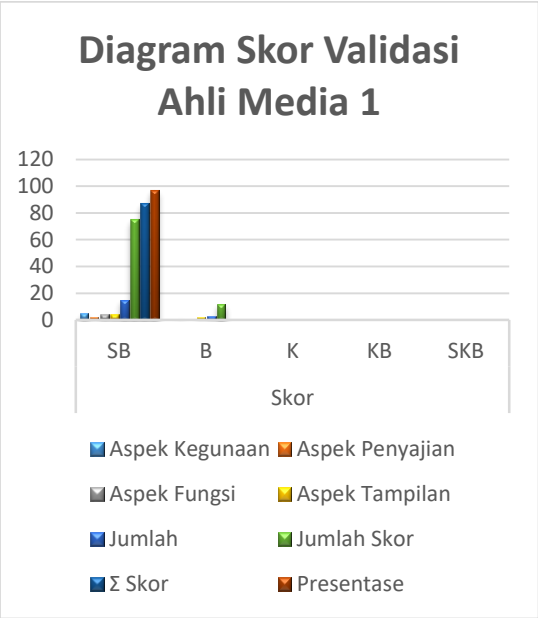
Gambar 2. Diagram Ahli Materi 1

Berdasarkan data diatas total skor penilaian oleh validasi ahli materi 1 pada *e-book* berbasis dengan pendekatan *problem based learning* sejumlah 103 (98%) dari skor maksimal 105 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Valid** (82% - 100%).



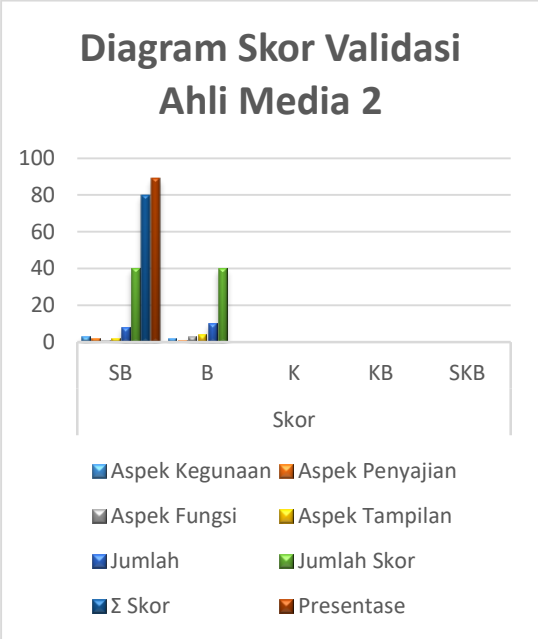
Gambar 3. Diagram Ahli Materi 2

Berdasarkan data diatas total skor penilaian oleh validasi ahli materi 2 pada *e-book* berbasis dengan pendekatan *problem based learning* sejumlah 84 (80%) dari skor maksimal 105 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Valid** (63% - 81%).



Gambar 4. Diagram Ahli Media 1

Berdasarkan data pada gambar 4 tersebut, total skor penilaian oleh validasi ahli media 1 pada *e-book* berbasis dengan pendekatan *problem based learning* sejumlah 87 (96,6%) dari skor maksimal 90 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Valid** (82% - 100%).



Gambar 5. Diagram Ahli Media 2

Berdasarkan data diatas, total skor penilaian oleh validasi ahli media 2 pada *e-book* berbasis dengan pendekatan *problem based learning* sejumlah 80 (88,8%) dari skor maksimal 90 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori Sangat Valid (82% - 100%).

Setelah dilakukan validasi dengan adanya beberapa perbaikan, produk kemudian diuji cobakan ke lapangan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dengan melalui tiga tahap yaitu dengan hasil sebagai berikut.

Uji Coba *One by One*

Tabel 4. Hasil Uji Coba *One by One*

Aspek	**Skor**				
	SS	**S**	**CS**	**KS**	**TS**
Aspek Isi	7	5			
Aspek Kebahasaan	6	3			
Aspek Kemanfaatan	8	4			

Aspek Kegrafikan	9	3			
Jumlah	30	15			
Jumlah Skor	150	60			
Σ Skor			210		
Presentase			93,3%		

Data yang diperoleh dari hasil uji coba *One by One* pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan skor penilaian 210, dari skor maksimal 225 (100%). Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skala likert diperoleh hasil sebesar 93,3%. Hasilnya kemudian di interprestasikan dengan menggunakan tabel kriteria kategori kelayakan dengan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Praktis** (82% - 100%).

Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	**Skor**				
	SS	**S**	**CS**	**KS**	**TS**
Aspek Isi	25	12	3		
Aspek Kebahasaan	14	16			
Aspek Kemanfaatan	17	17	6		
Aspek Kegrafikan	18	15	5	2	
Jumlah	74	60	14	2	
Jumlah Skor	370	240	42	4	
Σ Skor			656		
Presentase			87,4%		

Data yang diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan skor penilaian 656, dari skor maksimal 750 (100%). Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skala likert diperoleh hasil sebesar 87,4%. Hasilnya kemudian di interprestasikan dengan menggunakan tabel kriteria kategori kelayakan dengan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Praktis** (82% - 100%).

Uji Coba Lapangan

Tabel. 6 Hasil Uji Coba Lapangan

Aspek	**Skor**				
	SS	**S**	**CS**	**KS**	**TS**
Aspek Isi	69	33	14	4	
Aspek Kebahasaan	42	34	10	4	
Aspek Kemanfaatan	45	40	21	14	
Aspek Kegrafikan	61	38	17	4	
Jumlah	217	145	62	26	
Jumlah Skor	1.085	580	186	52	
Σ Skor			1.903		
Presentase			84,5%		

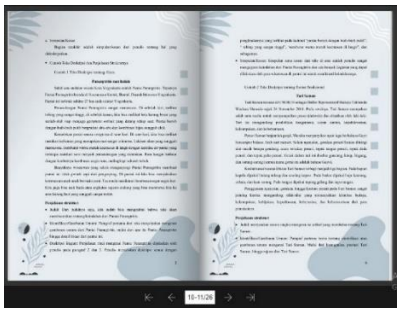
Data yang diperoleh dari hasil uji coba pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan skor penilaian 1.903, dari skor maksimal 2.250 (100%). Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skala likert diperoleh hasil sebesar 84,5%. Hasilnya kemudian di interprestasikan dengan menggunakan tabel kriteria kategori kelayakan dengan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Praktis** (82% - 100%). Kriteria hasil respon siswa telah memenuhi batas minimal yang harus dicapai pada uji kepraktisan sehingga produk dapat digunakan peserta didik.

Produk akhir dari penelitiam pengembangan ini adalah produk berupa bahan ajar *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi untuk meningkatkan motivasi siswa kelas VII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin. Berikut beberapa gambar dari produk akhir.

Gambar 6. *Cover* Depan

Gambar 7. Petunjuk dan Pengembang

Gambar 8. KD & KI



Gambar 9. Materi

Gambar 10. Soal Latihan

Gambar 11. Halaman Akhir

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap *disseminate* adalah tahap penyebaran *e-book* berbasis web untuk dipergunakan di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin. Dalam penelitian ini, tahap *disseminate* dibatasi hanya untuk siswa kelas VII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin, produk sudah dinilai layak oleh validator ahli sehingga siap digunakan untuk siswa kelas VII di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin.

Untuk sekolah produk dikemas kedalam bentuk *flashdisk* dengan 1 *disk* serta dibagikan melalui grup pesan *whatsapp* menggunakan link akses sehingga dapat di akses oleh siswa dan guru melalui *handphone* masing-masing. Untuk Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM, produk dikemas dalam bentuk 1 buah *flashdisk* atau *Compact Disct* (CD) untuk disimpan dan dipergunakan.

Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Belajar

Tabel 7. Hasil *Pretest – Posstest*

No	Aspek	Jumlah	Presentase	Kategori
1	*Pretest*	30	66,2%	Valid
2	*Posttest*	30	90,5%	Sangat Valid

Dari data diatas menunjukkan respon siswa sebelum menggunakan *e-book* berbasis web dan sesudah menggunakan *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning*. Hal tersebut menyatakan bahwa setelah menggunakan *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* mengalami peningkatan.

Hasil Uji *N-gain* (Peningkatan Motivasi Siswa)

Tabel 8. Hasil Uji *N-gain*

No	Perlakuan	Hasil
1	Rata-rata nilai *pretest*	66,2%
2	Rata-rata nilai *posttest*	90,5%
4	*N-Gain* skor	0,7
5	*N-Gain* skor (%)	71,5%

Berdasarkan dari data diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa kelas VII sebelum menggunakan *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* yaitu 66,2% termasuk kedalam kategori "valid". Kemudian, setelah siswa kelas VII menggunakan *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning*, rata-rata nilai *posttest* yaitu sebesar 90,5% termasuk kedalam kategori sangat valid, dengan demikian hal tersebut menyatakan bahwa setelah menggunakan *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* mengalami peningkatan. Untuk hasil rata-rata uji *n-gain* skor yaitu sebesar 0,7 jika dikonversikan kedalam tiga kriteria besarnya

faktor *gain*, maka rata-rata *gain* ternormalisasi peserta didik berada pada interval 0,3 < g < 0,7, yang artinya peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin setelah menggunakan *e-book* berbasis web mengalami peningkatan dan berada pada kategori "**sedang**" dan hasil dari rata-rata uji *N-Gain* skor (%) yaitu sebesar 71,5% maka bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* berada dikategori presentase 65% - 75% yang artinya penggunaan produk tersebut "**cukup efektif**".

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anisah Candra Meidita dan Joni Sosilowibowo (2021) dengan judul penelitian "Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Berbasis *Flipbook* sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPh Pasal 21" menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), produk yang dikembangkan berupa *e-book* berbasis *flipbook* dimana ditujukan bagi XI AKL 2 SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo yang mana analisis kelayakan produk mendapatkan rata-rata validasi para ahli dengan menunjukkan kriteria sangat layak. Lalu untuk analisis respon siswa mendapatkan rata-rata dengan menunjukkan kriteria sangat memahami.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sabrina Intan Maulida, Putu Budi Adnyana, Ida Ayu Purnama Bestari (2022) dengan judul "Pengembangan *E-Book* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Perubahan Lingkungan dan Daur Ulang Limbah untuk Siswa di MAN Karangasem" menunjukkan bahwa penerapan model pengembangan 4-D yang dimodifikasi menjadi tiga tahapan yaitu *define, design, dan develop*, yaitu dengan melakukan penilaian uji validitas oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil presentase *e-book* berbasis PBL sebesar 91,9% termasuk dalam kriteria sangat valid dan untuk uji kepraktisan dengan mengujikan pada 3 orang siswa kelas X IPA 3 dalam uji perseorangan serta 9 orang siswa kelas X IPA 3 dalam uji kelompok kecil *e-book* berbasis PBL mendapatkan hasil presentase sebesar 90,5% termasuk dalam kriteria sangat praktis. Dari hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa e-book berbasis PBL yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis sebagai bahan ajar pada materi perubahan lingkungan dan daur ulang limbah kelas X di MAN Karangasem.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sylvia Maulidah Rahmah dan Joni Sosilowibowo (2021) dengan judul penelitian "Pengembangan Bahan Ajar berupa E-Book pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Akuntansi Piutang Kelas XI Berbasis Pendekatan Saintifik di SMK Yapalis Krian" menerapkan model pengembangan 4-D. dengan produk yang dikembangkan menghasilkan interpertasi sangat layak dengan rekapitulasi rerata kelayakan 89,49%. Dari hasil tersebut ada beberapa komponen yang dicantumkan dengan interpertasi sangat layak yaitu kelayakan materi 89,89%,kelayakan bahasa 86,67% dan kelayakan grafis 91,93%. Untuk hasil rerata peserta didik menyatakan interpertasi sangat dipahami dengan persentase sebesar 88,12%. Maka bahan ajar ini cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

Jika dibandingkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu seperti yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pengembangan yang digunakan pada penelitian tersebut adalah pengembangan 4-D dan produk pengembangan yang dihasilkan yaitu *e-book* yang hasilnya efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan hasil kelayakan

produk sangat layak dan tingkat kepraktisan produk sangat praktis. Begitupun dengan peneltian yang telah peneliti lakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* sangat layak digunakan dengan tingkat kepraktisan sangat praktis serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam Penelitian pengembangan *e-book* berbasis web ini menggunakan pendekatan *problem based learning* (PBL). *Problem based learning* merupakan pendekatan yang menekankan pada terpaparnya masalah sebagai pemicu belajar, sehingga belajar tidak lagi terkotak-kotak menurut bidang ilmu, tetapi terintegrasi secara keseluruhan (Gagne, 1985 p.35).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan yang mana berfokus pada pemecahan suatu masalah yang dikaitkan atau diapadukan dengan kehidupan nyata. Maka dari itu, dalam penelitian pengembangan *e-book* berbasis web dengan pendekatan PBL ini terbukti bahwa mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan data hasil uji *N-gain* yang telah dihitung.

Kesimpulan

Berdasarkan data yang didapat dari hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan *e-book* berbasis dengan pendekatan *problem based learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi didesain dengan menggunakan *canva & Microsoft Office Word*. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dengan empat tahapan yaitu *Define, Design, Develop,* dan *Disseminate*.
2. Kelayakan ahli media yang divalidasi oleh 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi memiliki hasil yang sangat layak. Hasil dari ahli media 1 mendapatkan skor presentase 96,6% dan ahli media 2 dengan skor presentase 88,8% keduanya termasuk dalam kategori sangat layak/valid. Kemudian untuk validasi ahli materi 1 mendapatkan skor presentase 98% termasuk dalam kategori sangat layak dan ahli materi 2 dengan skor presentasi 80% kategori layak/valid.
3. Hasil dari peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII menggunakan *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi mengalami peningkatan. Hal ini dilihat dari uji coba *one by one* dengan skor presentase 93,3%, kelompok kecil dengan skor presentase 87,4%, dan kelompok besar dengan skor presentase 84,5%. Kemudian, untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa terhadap penggunaan *e-book* berbasis web melalui uji *Normalized Gain* (*N-gain*) diperoleh hasil *N-gain* skor sebesar 0,7 termasuk dalam kategori sedang, dan *N-gain* skor dengan presentase 71,5% yang artinya penggunaan bahan ajar termasuk dalam kategori cukup efektif. Hal ini menujukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari nilai *posttest* lebih baik dari nilai *pretest* siswa.

Setelah melakukan Setelah melakukan penelitian, ada beberapa saran dari peneliti sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, Penggunaan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran, karena dengan bahan ajar seperti *e-book* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga mampu membuat siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Bagi guru, hendaknya mempelajari pembuatan bahan ajar *e-book* berbasis

web agar mampu membuat dan menciptakan sebuah produk *e-book* yang lebih kreatif dan inovatif.

3. Bagi sekolah, hendaknya memberikan pelatihan pembuatan bahan ajar kepada guru-guru di sekolah dan memperhatikan lebih pada ketersediaan alat sarana dan prasarana dalam penggunaan atau pembuatan bahan ajar untuk kebutuhan belajar siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai perbandingan dan referensi untuk peneliti selanjutnya dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya dengan menggunakan variabel yang sama atau berbeda yang akan digunakan peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis,* (Cet ke 13), Jakarta: Rhineka Cipta, 2006

Ernawati, I. (2017). *Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server*. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education),Volume 2,No 2, (pp.204-210).

Firmansyah, R,l. S. & Rusimamto, P. W. (2020) Validitas dan Kepraktisan Modul Pembelajaran *Human Machien Interface* pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Volume 2 no 2,* (pp.395-403).

Gagne, R.M. (1985), *The Condition of Learning and Theory of Instruction,* New York: Holt, Rinehort and Winston (p.35)

Khotimah, A, Suhartono, & Salimi, M (2017). Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Perkalian dan Pembagian Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN 1 Tamanwinangun Tahun Ajaran 2016/2017. *Dalam Jurnal Kalam Cendekia*; Vol 5, No 2.1 (pp.182-186).

Maulida, S I., Adnyana, P. B., Ayu, I., & Bestari, P. (2022). Pengembangan E-book Berbasis Problem Based Learning pada Materi Perubahan Lingkungan dan Daur Ulang Limbah untuk Siswa di MAN Karang Asem.*Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha, Volume 9 no 2,* (pp.116-129).

Meidita, A. C., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPh Pasal 21. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), (pp.2217–2231). https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/784

Rahmawati, S., & Susanti. (2019). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Berbasis Kontekstual Untuk Smk. Jurnal Pendidikan Akuntansi, 7(3), (pp.383–391).

Rahmah. S. M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar berupa *E-book* pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Akuntansi Piutang kelas XI Berbasis Pendekatan Saintifik di SMK Yapalis Krian. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi (JRPE),* 6(2).

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2010)

Sackstein, S., Spark, L., & Jenkins, A. (2015). *Are e-books effective tools for learning? Reading speed and comprehension*: iPad® i vs. paper. South African Journal of Education, 35(4).

Thiagarajan, S 1974. *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children.* Bomington Indiana: Indiana University.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol 4, No 1, Januari 2023 (23-27)

EVALUASI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII SMPN 2 BANJARMASIN

Jessy Aurellia[1], Mastur[2], Rafiudin[3]
[1,2,3]Universitas Lambung Mangkurat
[1]aurelliajessy3@gmail.com, [2]mastur@ulm.ac.id, [3]rafiudin@ulm.ac.id

Abstract

Learning media is an interaction tool which could be a teacher, a book, or an environment used in delivering messages from an educator to the students in order to reach the purpose of learning. Learning media consist of printed media, exhibition, audio, visual, multimedia, computer and network. The purpose of this study was to determine; (1) the feasibility of the learning media content and material of the flat-sided geometry learning video developed by UPT BTIKP Kalsel, as well as (2) user effectiveness of flat-sided geometry learning video. This research uses a summative evaluation model with Descriptive Statistical Analysis as data analysis techniques. The output of this research resulted in 95,4% score from media expert, 92,85% score from material expert, also 85,78% score from student response field test. The results showed the quality of the feasibility and user effectiveness is 85,78% or classified as "very good".

Keywords: *learning media evaluation, summative evaluation, flat-sided geometry.*

Abstrak

Media pembelajaran merupakan sarana interaksi yang dapat berupa guru, buku ajar, atau lingkungan yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pendidik ke peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran terdiri atas media cetak, media pameran, media audio, media visual, multimedia, komputer dan jaringan. Tujuan penelitian ini yaitu; (1) mengetahui kelayakan isi dan materi video pembelajaran matematika bangun ruang sisi datar yang dikembangkan oleh UPT BTIKP Kalimantan Selatan, dan (2) mengetahui efektifitas penggunaan video pembelajaran matematika bangun ruang sisi datar. Jenis evaluasi yang digunakan yaitu model Evaluasi Sumatif dengan teknik analisis data yang digunakan yakni Analisis Statistik Deskriptif. Adapun hasil penelitian ini memperoleh nilai sebesar 95,4% dari ahli media, 92,85% dari ahli materi, 85,78% dari uji lapangan respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan media dan tingkat efektifitas penggunaan sebesar 85,78% atau tergolong "sangat baik".

Kata kunci: *evaluasi media pembelajaran, evaluasi sumatif, bangun ruang sisi datar.*

Pendahuluan

Pendidikan tidak terlepas dari pengggunaan media pembelajaran. Pembelajaran yang merupakan proses interaksi antara pendidik (guru) dan peserta didik memerlukan media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dipastikan memiliki kualitas yang terjamin dan dapat memenuhi fungsinya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Warsita (2013, p.438). Dalam prakteknya mengembangkan media pembelajaran yang berkualitas memerlukan proses yang mendetail. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh para pengembang harus memperhatikan kualitas melalui proses evaluasi. Rizky. (2020, p.118). Sudah semestinya evaluasi dilakukan secara sistematis dan terencana. Mengingat evaluasi merupakan alat untuk mengukur keberhasilan atau target yang akan dicapai dalam proses pendidikan atau proses pembelajaran. Mardiah & Syarifuddin (2019, p.39).

Media pembelajaran dikembangkan secara sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Tegeh dan Kirna melalui beberapa tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Putu (2019, p.142). Evaluasi merupakan tahap akhir pengembangan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi juga digunakan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran. Hasil observasi di Unit Pelaksana Teknis Balai Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kalimantan Selatan diketahui bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan oleh UPT BTIKP Kalsel diunggah di kanal *Youtube* "Portal Kawan Belajar" belum dilakukan evaluasi.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, untuk mengetahui kelayakan isi materi dan media video pembelajaran yang dikembangkan oleh BTIKP Kalsel serta untuk mengetahui nilai efektifitas penggunaan media video pembelajaran maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Evaluasi Media Video Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII di SMPN 2 Banjarmasin". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai kelayakan isi materi dan media serta mengetahui efektifitas penggunaan media video pembelajaran matematika bangun ruang sisi datar yang dikembangkan oleh UPT BTIKP Kalsel di SMPN 2 Banjarmasin.

Media video pembelajaran dipilih sebagai bahan penelitian karena media audio visual video merupakan jenis media pembelajaran yang sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang sulit disampaikan dan sulit dipahami oleh peserta didik, keunggulan dari media audio visual video ini yaitu dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Lina, dkk (2019, p. 67). Media video memiliki kelebihan seperti bersifat konkret menyenangkan bagi peserta didik, mampu memberikan sajian informasi yang konkret, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang tidak mungkin didapatkan peserta didik di luar lingkungan sekolah. Ketiga kelebihan ini menjadikan media video dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep, meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hadi (2017, p.96).

Penelitian ini kelak diharapkan berguna untuk berbagai pihak. Penelitian dapat menambah wawasan tentang evaluasi media pembelajaran bagi peneliti. Bagi guru, penelitian dapat menambah wawasan dalam kriteria penggunaan media pembelajaran yang paling tepat untuk siswa sekolah menengah pertama. Hasil penelitian nantinya dapat memudahkan siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Bagi pihak pengembang yaitu UPT BTIKP Kalsel hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengembangkan media video dengan melalui hasil validasi ahli.

Definisi operasional evaluasi dalam penelitian ini merupakan proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar guna memperbaiki dan menambahkan dari kekurangan objek sebelumnya. Media pembelajaran yaitu segala yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik untuk

menyampaikan pesan pembelajaran dapat berupa guru, dosen, buku ajar, serta lingkungan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Bangun ruang sisi datar merupakan materi mata pelajaran matematika kelas VIII yang mempelajari tentang luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar, serta mempelajari cara menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar.

Metode Penelitian

Model evaluasi sumatif digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan hal yang harus teruskan atau diberhentikan. Mardiah & Syarifudin (2019, p.49). Evaluasi sumatif dilakukan setelah objek atau produk selesai dikembangkan. Tujuan model evaluasi ini digunakan sebagai metode dalam pengambilan keputusan diakhir pembelajaran yang difokuskan pada hasil akhir. Selegi (2017, p.189). Penelitian dilakukan pada bulan Mei 2022 di SMPN 2 Banjarmasin. Media video pembelajaran milik UPT BTIKP Kalsel yang diupload dalam kanal *Youtube* "Portal Kawan Belajar" menjadi objek penelitian. Sedangkan subjek penelitian yaitu 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, dan 20 orang siswa kelas VIII di SMPN 2 Banjarmasin. Penelitian dimulai dengan menyusun desain evaluasi oleh peneliti, dilanjutkan dengan mengembangkan instrument pengumpulan data, lalu data dikumpulkan menggunakan angket setelah itu dilakukan penafsiran terhadap data sehingga nanti akan membuat penilaian, lalu disusun dalam laporan hasil evaluasi. Purwanto & Awi (2017).

Jenis data pada penelitian ini adalah data kuantitatif yang diperoleh dari kuisioner/angket dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Dalam tradisi kuantitatif instrumen yang digunakan telah ditentukan dan ditata dengan baik sehingga tidak memberi peluang bagi fleksibilitas, masukan imajinatif dan refleksitas. Instrumen yang biasa digunakan adalah angket (kuisioner). Mulyadi (2011, p.131). Pada penelitian ini instrumen pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan analisis data hasil wawancara dan data kuisioner/angket. Analisis statistik deskriptif digunakan dalam penelitian ini untuk mengelola data dengan skala likert sebagai alat penghitung data. Teknik pengelolaan data ini berupa pengumpulan data, penyajian, penentuan nilai-nilai statistika, pembuatan diagram atau gambar mengenai sesuatu hal, disini data yang disajikan dalam bentuk yang lebih mudah dipahami atau dibaca. Nasution (2017, p.54).

$$Indeks\ Presentase\ (\%) = \frac{\text{total skor}}{\text{skor tertinggi}} \text{ x } 100\%$$

Tingkat kelayakan produk hasil penelitian evaluasi diidentikkan dengan presentai skor sebagai berikut.

Tabel 1. Range Kriteria Interpretasi Skor

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

Hasil dan Pembahasan

Pada tampilan video pembelajaran matematika bangun ruang sisi datar yang dikembangkan oleh UPT BTIKP Kalsel. Isi dalam video menampilkan guru yang menerangkan materi seputar bangun ruang sisi datar diselingi dengan beberapa ilustrasi, video ini berdurasi tayang 11 menit 24 detik.

Gambar 1. Dokumentasi Media Video Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Sisi Datar

Tim pengembang video pembelajaran yaitu; Deni Setiawan, M. Faisal Rahman, H. Hasbi, Latifah, Rizqa Humaira, Riki Anggara Putra. Media video pembelajaran milik UPT BTIKP Kalsel dipublikasikan secara umum pada laman Youtube Portal Kawan Belajar milik UPT BTIKP Kalsel, dengan ini peneliti berasumsi bahwa media video pembelajaran bangun ruang sisi datar memerlukan evaluasi. Evaluasi dimaksudkan untuk mengukur kelayakan dan efektifitas video pembelajaran, sehingga dari hasil evaluasi tersebut akan diambil kesimpulan apakah media video pembelajaran layak untuk digunakan atau tidak.

Proses evaluasi melalui tahapan penyusunan desain evaluasi. Instrument evaluasi berupa angket sudah tersusun dan divalidasi oleh ahli instrument. Produk media video pembelajaran dinilai dan direview oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media untuk mengetahui kelayakan media. Efektifitas media video pembelajaran diperoleh melalui penilaian 20 orang siswa SMPN 2 Banjarmasin.

Hasil review ahli media yang terdiri dari 2 orang dari kalangan civitas akademika membahas 9 aspek, yaitu kegiatan pembelajaran, bahasa, penyajian konten, praktik peserta didik, refleksi peserta didik, interaksi peserta didik, efektif dan efisien, perangkat lunak, dan komunikasi visual. Kalkulasi total skor yang didapat video pembelajaran matematika bangun ruang sisi datar dari para ahli media adalah 95,4% masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Review ahli materi terdiri dari 2 orang guru mata pelajaran Matematika di SMP Negeri 2 Banjarmasin. Aspek pembahasan terdiri dari; 5 aspek dasar, yaitu desain pembelajaran, petunjuk penggunaan, bahasa, kejelasan materi, dan penyajian konten. Total skor yang didapat video pembelajaran matematika bangun ruang sisi datar dari para ahli materi sebesar 92,85% masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Efektifitas media video pembelajaran diperoleh dari angket uji lapangan respon siswa berupa Google Form dan melibatkan 20 orang siswa kelas VIII C SMPN 2

Banjarmasin. Ada 6 aspek yang terdapat dalam angket tersebut yaitu; tampilan, materi, motivasi siswa, praktik siswa, interaksi siswa, dan refleksi siswa. Hasil uji lapangan respon siswa memperoleh skor sebesar 85,78% dan masuk dalam kategori "Sangat Baik".

Hasil analisis data diolah dan dihitung menggunakan *skala likert*. Dari penjabaran diatas dapat diambil kesimpulan bahwa kelayakan media video pembelajaran dari review ahli media sebesar 95,4% dan dari review ahli materi 92,85%. Maka nilai kelayakan secara keseluruhan media video pembelajaran matematika bangun ruang sisi datar dari total skor presentase para ahli yang digabungkan berjumlah 94,12% atau masuk dalam kategori "Sangat Baik". Dengan ini media video pembelajaran bangun ruang sisi datar sudah "Sangat Layak" digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

Uji lapangan respon siswa dengan sampel 20 orang siswa memperoleh total skor 85,78% atau masuk dalam kategori "Sangat Baik". Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran matematik bangun ruang sisi datar sudah "Sangat Layak" digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan peneliti maka dapat diambil kesimpulan:

1. Kelayakan media video pembelajaran bangun ruang sisi datar kelas VIII memperoleh total skor 95,4% dengan kategori "Sangat Baik", maka dapat diambil kesimpulan media video pembelajaran matematika bangun ruang sisi datar sudah "Layak".
2. Kelayakan materi video pembelajaran matematika bangun buang sisi datar kelas VIII memperoleh total skor 92,85% dengan kategori "Sangat Baik", maka dapat diambil kesimpulan materi video pembelajaran matematika bangun ruang sisi datar sudah "Layak" digunakan dalam suatu pembelajaran.
3. Efektifitas media video pembelajaran matematika bangun ruang sisi datar kelas VIII di SMPN 2 Banjarmasin memperoleh total skor efektifitas 85,78% dengan kategori "Sangat Layak", maka dapat diambil simpulan video pembelajaran matematika bangun ruang sisi datar sudah "Layak" digunakan sebagai media pembelajaran bagi para siswa.

Saran

1. Bagi UPT BTIKP Kalsel sebagai lembaga pengembang diharapkan agar melakukan evaluasi produk terlebih dahulu sebelum produk dipublikasi dan digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.
2. Bagi guru yang ingin memakai video pembelajaran ini, diharapkan dapat lebih maksimal memanfaatkan media video pembelajaran ini untuk pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan semangat dmengikuti proses pembelajaran, dengan mempertimbangkan konten dan kebutuhan pembelajaran sebelum digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Bagi siswa, diharapkan agar mengikuti proses pembelajaran dengan aktif dan tertib karena sudah ada media pembelajaran yang tepat dikelas.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat ditindaklanjuti lebih kompleks tentang proses produksi media video pembelajaran matematika bangun ruang sisi datar sesuai dengan kaidah pengembangan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21*, Vol. 1, No. 15, (p.96-102).

Lina dkk. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education.* Vol. 3, No. 2, (p.64-72).

Mardiah, M., & Syarifudin, S. (2019). Model-Model Evaluasi Pendidikan. MITRA ASH-SHIBYAN*: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Vol. *2*, No. 1, (p.38–50). https://doi.org/10.46963/mash.v2i1.24

Mulyadi, M. (2011). Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*. Vol. 15, No. 1, (p.127-138).

Nasution, L. M. (2017). Statistik Deskriptif. *Jurnal Hikmah*, Vol. 14, No. 1, (p.50-55).

Putu dkk. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Jurnal of Education Technology*, Vol. 3, No. 3, (pp.140-146).

Rizky dkk. (2020). Evaluasi Media Pembelajaran E-book Pada Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Instructional Technology*, Vol. 1, No. 2, (p.117–122).

Selegi, S. F. (2017). Model Evaluasi Formatif-Sumatif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Perencanaan Pengajaran Geografi. *Jurnal Online Universitas PGRI Palembang*. Terakhir di akses 15 Desember 2022) Diakses dari oai:jurnal.univpgri-palembang.ac.id:article/1387

Warsita, B. (2013). Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas. Pustekkom Kemendikbud. *Jurnal Teknodik*, Vol. 17, No. 4, (p.438-447).

Widoyoko, E. P. (2017). *Evaluasi Program Pelatihan.* Pustaka Pelajar, *148*, 148–162.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol 4, No 1, Januari 2023 (28-34)

PERSEPSI GURU DAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN *GOOGLE CLASSROOM* PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 10 BANJARBARU

Katon Bagaskara Swasono, Susanti, Adrie Satrio
Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat
1710130310004@mhs.ulm.ac.id, adrie.satrio@ulm.ac.id, susanti.supyadi@ulm.ac.id

Abstract

Katon Bagaskara Swasono, 1710130310004. 2022. Teacher and Student Perceptions of the Use of Google Classroom in Social Studies Learning at SMPN 10 Banjarbaru. Guided by Arif Sholahuddin and Rafiudin.

The government has implemented restrictions on learning activities in schools during the pandemic through online learning. Learning solutions in these circumstances use Google Classroom. SMPN 10 Banjarbaru became a school utilizing GC as a learning medium. The purpose of the study was to analyze the perceptions of teachers and students towards the use of GC in social studies learning. The research uses a qualitative, descriptive type approach. Observational data collection techniques, documentation, and interviews. Flow model data analysis techniques by Miles and Huberman. Research results (1) Applying in accordance with the components of implementing learning objectives, materials, strategies, media and evaluation successfully achieved KKM. (2) Teacher perception, social studies material delivered briefly, lack of student discipline. The advantages of GC design are simple, integrated Gmail, students' lack of honesty in answering assignments. Supporting factors of laptops, smartphones, quotas, signals, power outage inhibition factors, technical obstacles, unstable connections. (3) Students' perception, interesting in contrast to learning in the classroom, actively motivated technology, new experiences. The advantages of GC flexible learning time, lack of face-to-face interaction with teachers, students complain of many tasks. Supporting factors for smartphones, kouta, signal inhibition factors, power outages, focus on being disturbed by studying at home because it is less conducive.

Keywords : Google Classroom, Social Studies, Learning Media

Abstrak

Pemerintah menerapkan pembatasan aktivitas pembelajaran di sekolah selama pandemi melalui pembelajaran daring. Solusi pembelajaran dalam keadaan ini menggunakan *Google Classroom*. SMPN 10 Banjarbaru menjadi sekolah memanfaatkan *GC* sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian untuk menganalisis persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan *GC* pada pembelajaran IPS. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, tipe deskriptif. Teknik pengumpulan data observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data model alir oleh *Miles* dan *Huberman*. Hasil penelitian (1) Menerapakan sesuai dengan komponen pelaksanaan tujuan pembelajaran, materi, strategi, media dan evaluasi berhasil mencapai KKM. (2) Persepsi guru, materi IPS disampaikan secara singkat, kurangnya disiplin siswa. Kelebihan *GC* desain sederhana, terintegrasi *Gmail*, kekurangan siswa terhadap kejujuran menjawab tugas. Faktor pendukung laptop, *smartphone*, kuota, sinyal, faktor penghambat listrik padam, kendala teknis, koneksi tidak stabil. (3) Persepsi siswa, menarik berbeda dengan belajar di kelas, termotivasi aktif teknologi, pengalaman baru. Kelebihan *GC* waktu belajar fleksibel, kekurangan interaksi tatap muka dengan guru, siswa mengeluh banyak tugas. Faktor pendukung *smartphone*, kouta, faktor penghambat sinyal, mati listrik, fokus terganggu belajar di rumah karena kurang kondusif.

Kata Kunci : *Google Classroom*, IPS, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Kondisi pandemi Covid-19 masih ada di Indonesia, saat itu *World Health Organization* sudah menetapkan pandemi Covid-19 sejak 11 Maret 2020 yang lalu. Pemerintah menerapkan pembatasan terhadap aktivitas masyarakat di luar rumah termasuk proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan di sekolah terpaksa harus dialihkan di rumah atau lebih dikenal dengan pembelajaran daring. Situasi ini membuat para guru dihadapkan dengan pembelajaran yang berbeda. Perencanaan pembelajaran yang telah dibuat harus ditata ulang agar efektif untuk pembelajaran daring. Guru harus menyesuaikan dan mengubah penerapan pembelajaran dan beradaptasi terhadap berbagai perubahan yang terjadi, seperti perubahan proses penilaian, perubahan cara mengajar, perubahan cara absen, dan lain sebagainya.

Melati, Ardianti, & Fardani (2021,p. 3) menyatakan bahwa pembelajaran daring adalah terjemahan dari istilah *online* yang bermakna tersambung ke dalam jaringan komputer. Merupakan pembelajaran tatap muka secara langsung antara guru dan siswa, tetapi dilakukan melalui jaringan internet dari tempat yang berbeda-beda. Pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat *mobile* seperti *smartphone*, laptop, *computer* untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja. Dalam penelitiannya Meirino & Trisnawati (2021, p. 12) hasil penelitian menunjukan adanya pengaruh positif dari penggunaan media *e-learning* pada belajar siswa, berdampak pada peningkatan nilai yang diperoleh siswa. Dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran berbasis *e-learning* yang diterapkan telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa hingga siswa pun memperoleh nilai lebih baik dibandingkan sebelumnya.

Tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Handayani & Jumadi (2021,p. 9) hasil penelitian menunjukkan pandemi menimbulkan dampak bagi kegiatan belajar mengajar di SMP. Kegiatan pembelajaran secara tatap muka berganti menjadi pembelajaran daring menggunakan media *Google Meet*, *Google Classroom* dan *WhatsApp*. Faktor pendukung dan penghambat kegiatan pembelajaran antara lain, sarana atau alat yang digunakan, jaringan internet, motivasi siswa, dan dukungan dari orang tua. Pembelajaran dirasa kurang efektif karena materi tidak tersampaikan secara keseluruhan kepada siswa. Kegiatan paling banyak dilakukan hanya sekedar memberikan materi dan tugas serta mengumpulkan tugas.

Sebagai fasilitator seorang guru yang profesional dituntut untuk mampu memilih ketepatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, karena setiap media pembelajaran memiliki karakteristik dan spesifikasi kegunaan yang berbeda- beda agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal, yaitu efektif, efisien, dan bermakna Salim, Mansur, & Hadi (2020, p. 20). Banyak hambatan yang dialami guru karena kurang adanya persiapan untuk kegiatan pembelajaran daring. Solusi untuk mempermudah proses pembelajaran daring yaitu dengan menggunakan *Google Classroom*. Pembelajaran dengan bahan ajar digital berbasis *Classroom* dipilih guru karena menggunakan akun *Google* yang terintegrasi dengan akun *Google* lainnya. Memudahkan para guru untuk membuat ruang kelas *online* dan melakukan aktivitas belajar mengajar seperti menerima hasil pekerjaan siswa, memberikan tugas kepada siswa dan dapat dijadikan alternatif pembelajaran daring pada masa pandemi yang mengharuskan semua aktivitas dikerjakan di rumah.

SMPN 10 Banjarbaru merupakan salah satu sekolah yang memanfaatkan pembelajaran berbasis online dimasa pandemi. Penggunaan *GC* sebagai media pembelajaran yang diberikan oleh guru mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda pada aktivitas belajar siswa seperti mata pelajaran IPS. Aktivitas belajar seperti ini supaya siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam lingkungan belajar yang dibuat sebagaimana realitas kondisi yang sesungguhnya. Tujuan pembelajaran IPS tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan saja, melainkan juga pembinaan siswa untuk mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai pengetahuan di tengah masyarakat. Nilai-nilai tersebut misalnya etika, sopan santun, tenggang rasa, kepedulian, tanggung jawab, disiplin, jujur, saling menghormati, ketaatan, adil, keteraturan, etos kerja, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memandang perlu mengetahui persepsi guru dan siswa saat penggunaan penerapan *Google Classroom* dalam mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas 7 D. Diharapkan penggunaan *Google Classroom* dapat digunakan sebagai alat bantu belajar mengajar pada masa pandemi secara daring dengan kendali mandiri terhadap waktu, tempat, maupun kecepatan belajar. Namun demikian pula masih terdapat kelebihan dan kekurangan serta faktor pendukung dan penghambat pada penggunaan *Google Classroom*. Dari permasalahan inilah penelitian ini bertujuan berusaha untuk menganalisis persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan *Google Classroom* pada pembelajaran IPS di SMPN 10 Banjarbaru saat menerapkan pembelajaran daring pada masa pandemi.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penerapan penggunaaan *Google Classroom* pada masa pandemi saat pembelajaran IPS SMPN 10 Banjarbaru? (2) Bagaimana persepsi guru terhadap penggunaan *Google Classroom* pada masa pandemi saat pembelajaran IPS SMPN 10 Banjarbaru? (3) Bagaimana persepsi siswa berdasarkan penggunaan *Google Classroom* pada masa pandemi saat pembelajaran IPS SMPN 10 Banjarbaru? Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengetahui penerapan penggunaan *Google Classroom* pada masa pandemi saat pembelajaran IPS SMPN 10 Banjarbaru. (2) Mengetahui persepsi guru terhadap penggunaan *Google Classroom* pada masa pandemi saat pembelajaran IPS SMPN 10 Banjarbaru. (3) Mengetahui persepsi siswa berdasarkan penggunaan *Google Classroom* pada masa pandemi saat pembelajaran IPS SMPN 10 Banjarbaru.

TINJAUAN PUSTAKA

Teknologi pendidikan dapat dirumuskan sebagai suatu bidang deskripsi yang unsur-unsurnya adalah sebagai suatu bidang yang berkepentingan dengan kegiatan belajar siswa. Teknologi pendidikan beroperasi dalam konteks masyarakat yang lebih luas, membantu profesi yang berkenaan dengan penggunaan penerapan teknologi. Teknologi pendidikan bergerak dalam keseluruhan bidang pendidikan, mengusahakan terciptanya keseimbangan dan hubungan kerjasama yang selaras. Teknologi pendidikan mempunyai lima kawasan domain yang menjadi bidang garapannya berlandaskan definisi AECT yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian tentang proses dan sumber untuk belajar. Proses pembelajaran atau pelaksanaan pembelajaran menurut Djamarah & Zain (2010, p. 1) adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan murid yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Komponen pelaksanaan pembelajaran terdiri dari, tujuan, materi/bahan, metode/strategi, media, dan evaluasi. *GC* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang terangkum dalam Sistem Manajemen Pembelajaran. *Classroom* memberikan pengalaman yang terbaik bagi guru dan siswa saat melakukan proses pembelajaran. Manfaat utama yang diberikan *Classroom* adalah kemudahan dalam melakukan pembelajaran. *Classroom* dari *Google* adalah alternatif baru, misalnya bagi institusi pendidikan untuk menghadirkan pembelajaran daring. Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS menurut Sapriya (2009, p. 1) merupakan salah satu mata pelajaran yang dimulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Proses pembelajaran IPS di SMP tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, melainkan lebih menekankan pada segi praktis mempelajari, menelaah, serta mengkaji gejala dan masalah sosial.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, tipe metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analisis. Tempat penelitian di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 10 Banjarbaru, Jalan Sejahtera No. 1 Km. 19.200, Landasan Ulin Barat, Kecamatan Liang Anggang, Kota Banjarbaru Provinsi Kalimantan Selatan. Subjek penelitian adalah guru IPS kelas 7 dan kelas 7 D berjumlah 33 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Google Classroom*. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data model alir oleh

Miles dan *Huberman*. Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi menjadi gambaran keberhasilan secara berurutan sebagai rangkaian kegiatan analisis yang saling susul menyusul. Dari keseluruhan siswa kelas 7 berjumlah 135, peneliti memilih kelas 7 D secara acak yang memiliki 33 siswa. Kemudian secara lebih rinci teknik analisis data dalam penelitian ini juga akan dilakukan melalui prosedur reduksi data, penyajian data hingga kemudian ditarik kesimpulan atau verifikasinya. Uji validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi dilakukan untuk melakukan pengecekan terhadap pengguna metode pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan penggunaan *Google Classroom* pada masa pandemi saat pembelajaran IPS SMPN 10 Banjarbaru, berdasarkan penelitian yang berlangsung dari observasi kegiatan pembelajaran dan wawancara kepada guru mata pelajaran IPS maupun siswa kelas 7 D, maka hasil penelitian yang penulis dapatkan menjelaskan bahwa di SMPN 10 Banjarbaru tahun ajaran 2020/2021 telah melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara daring sesuai aturan dari pemerintah untuk mengurangi semaksimal mungkin penyebaran Covid-19. Penerapan pembelajaran menggunakan *GC* mata pelajaran IPS dilaksanakan satu kali pertemuan dalam seminggu pada hari Rabu yaitu setiap pertemuan 2 jam pada siswa kelas 7 D. Dari hasil pengamatan yang telah penulis lakukan terhadap kesiapan guru, terlihat bahwa guru siap dan tepat waktu dalam memulai pembelajaran mengajar sistem daring.

Berdasarkan observasi, guru dan siswa saling berinteraksi ketika proses pembelajaran menggunakan *Classroom* tersebut dimulai. Penerapan tersebut meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Kegiatan pendahuluan ini seperti mengisi absensi, menanyakan kabar siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru menyampaikan materi IPS dalam kondisi pembelajaran jarak jauh yang disampaikan guru dengan rinci dan di respon balik oleh siswa. Kemudian kegiatan penutup, guru menutup pembelajaran lalu menyampaikan kesimpulan materi IPS dan memberikan tugas yang kemudian dibahas di pertemuan mendatang.

Gambar 1 Materi Pembelajaran IPS

Beberapa komponen pembelajaran antara lain, tujuan pembelajaran penggunaan *GC* pelajaran IPS ini diharapkan sesuai dengan keadaan pandemi. Tujuan pembelajaran IPS meliputi, siswa mampu belajar mandiri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan terhadap guru IPS kelas 7 D, bahwa tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang ada pada kurikulum. Materi atau bahan pembelajaran ialah isi kurikulum berupa mata pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, dalam penyampaian materi guru sudah menyampaikan pembelajaran dengan jelas dan pada kegiatan belajar mengajar berlangsung, seluruh materi sudah disampaikan dengan rinci kepada siswa. Guru memakai strategi yang menyajikan materi pelajaran kepada siswa dengan penjelasan singkat. Tujuannya agar siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang dijelaskan. Strategi mengajar oleh guru ke siswa dari hasil wawancara dengan guru menjelaskan bahwa strategi ini dilihat dari bagaimana respon siswa terhadapat pembelajaran daring.

Sebagian siswa masih beradaptasi dengan hal baru seperti penggunaan *GC*, karena siswa masih kelas 7 jadi guru menyampaikan materi tidak terlalu banyak, simpel dan mengambil poinnya. Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran *GC*, media yang digunakan guru bersumber dari LKS modul IPS kelas 7 dan link *Youtube*. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan pada akhir materi pada siswa kelas 7 D maka diperoleh hasil pembelajaran menggunakan *GC* pelajaran IPS yaitu berhasil. Sebagian siswa dapat menelaah dan mengikuti materi dengan baik, akan tetapi masih ada beberapa siswa yang belum bisa mengimbangi pembelajaran. Dari 33 siswa

yang berhasil mencapai KKM ada 31 siswa dan yang belum mencapai ada 2 siswa. Dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan *GC* sebagai alternatif pembelajaran daring pada pelajaran IPS sudah berhasil mencapai KKM secara klasikal.

Persepsi guru terhadap penggunaan *GC* pada masa pandemi saat pembelajaran IPS sebagaimana hasil wawancara dengan guru IPS kelas 7 D menjelaskan bahwa dalam pembelajaran daring ini sudah tepat membantu proses belajar mengajar versi online. Menyampaikan bahan materi IPS tidak terlalu banyak, hanya menyampaikan poin-poinnya misalkan dengan video yang bersumber dari *Youtube* dengan menyertakan linknya, kemudian media lain LKS (Lembar Kerja Siswa) modul IPS dan pemberian tugas oleh siswa untuk dikerjakan. Penggunaan *GC* harus membutuhkan sinyal yang kuat sebelum pembelajaran berlangsung, guru meminta siswa saling mengingatkan kepada teman-teman lainnya melalui pesan grup *Whatsapp* agar siswa lebih mempersiapkan diri sebelum pelajaran *online* dimulai. Siswa diingatkan untuk mengisi dulu absensi di *Google Formulir* Guru memberi kelonggaran waktu dalam hal pengerjaan tugas dan absensi, selama pembelajaran *online* berlangsung, guru mengajak siswa untuk aktif dan fokus dalam menyimak materi (01/W/DT/24/05/2021).

Kelebihan penggunaan *GC* yakni sangat terbantu dan juga dari segi tampilan memiliki desain sederhana. Jadi siswa yang baru pertama kali mengenal *GC* tidak akan kesulitan, masih ada beberapa siswa yang belum terbiasa dengan pembelajaran daring. Dibandingkan dengan penggunaan media lain, *GC* memiliki fitur otomatis tersampaikan ke halaman siswa dan guru yang sudah terintegrasi dengan akun *Gmail*. Guru tidak repot datang ke sekolah dikarnakan lebih efisien dan menghemat biaya. Kekurangan *GC* berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Siswa yang kurang memahami atau kesulitan tidak akan sama seperti mendapatkan penjelasan guru secara langsung, artinya penjelasan melalui *GC* dengan mode terbatas menjadikan siswa kurang menangkap isi materi yang telah diberikan oleh guru. Siswa dapat meng*copy paste* jawaban dari sumber lain sehingga seringkali kejujuran diragukan dalam menjawab soal (01/W/DT/24/05/2021).

Faktor pendukung *GC* adalah komputer atau laptop, *smartphone* juga fasilitas yang disediakan oleh sekolah sangat penting seperti *Wi-Fi* dan kuota. Selain itu dukungan dari siswa juga berpengaruh dalam pembelajaran daring. Jika tidak ada siswa yang tertarik dengan *GC* maka tidak akan terjadi sebuah pembelajaran daring. Sedangkan faktor penghambatnya seperti kendala sinyal atau jaringan yang mana sambungan internet yang stabil sangat diperlukan untuk mengakomodasi tersedianya layanan *GC* dengan baik. Kemudian saat listrik padam membuat pembelajaran IPS yang sedang berlangsung jadi terputus dan memunculkan kendala teknis yang dialami baik guru maupun siswa (01/W/DT/24/05/2021).

Persepsi siswa terhadap penggunaan *Google Classroom* pada masa pandemi saat pembelajaran IPS versi daring interaksi antara siswa dan guru terjalin dengan baik, sistem belajar *modern* di era pandemi (02/W/ARD/02/06/2021). Mudah diakses, menarik karena tidak ada yang bisa melihat jawaban soal sendiri kecuali guru (03/W/AS/02/06/2021). Penggunaan *GC* sangat baik simpel dan mudah, menarik (04/W/HM/02/06/2021). *GC* sangat menarik karena suasananya sangat berbeda dengan belajar di kelas (05/W/MMAF/02/06/2021). *GC* sangat menarik, biarpun belajarnya dari rumah rasanya seperti belajar bersama-sama dengan teman sekelas dan guru (06/W/NAG/02/06/2021). *GC* tidak terlalu sulit dan sangat mudah (07/W/NA/02/06/2021). *GC* memudahkan guru untuk membuat mengelompokan dan membagikan tugas ke siswa (08/W/R/02/06/2021).

Kelebihan *GC* dari tanggapan siswa yaitu lebih simpel belajar di gadget dan bisa berbicara dengan teman-teman secara virtual karena bagi siswa ini adalah pengalaman baru yang didapat selama sekolah. *Classroom* dapat diakses dengan mudah jika tidak ada kendala jaringan. Waktu belajar lebih fleksibel dan mendapatkan wawasan yang luas selama mengenal pembelajaran *online*. Beberapa siswa lebih senang menjawab soal langsung dengan mengetik di gadget, dikarenakan mereka tidak bersusah payah menulis dibuku. Kekurangan *GC* siswa tidak bisa bertukar pikiran secara langsung. Jaringan kurang stabil, keterbatasan akses internet, terkendala dengan kuota habis.

Kurangnya interaksi dengan guru secara langsung dan minimnya pengawasan dalam belajar, menjawab tugas dengan jujur. Siswa mengeluh banyakya tugas yang diberikan oleh guru, siswa bosan dan tidak fokus dengan materi karena tampilan *GC* kurang menarik. Faktor pendukung *GC* ialah *smartphone* dan sarana kuota internet gratis yang sudah disediakan oleh sekolahan, jaringan internet yang mendukung sesuai kondisi. Sistem dan proses belajar menjadi efisien, berkat pembelajaran daring jarak antar rumah dan sekolah bisa teratasi dimasa pandemi. Faktor penghambat yaitu siswa belum siap dalam pembelajaran digital sebab masih ada siswa tidak memiliki *handphone*, faktor lain sinyal internet, gangguan dan juga mati listrik menganggu aktivitas belajar menjadi tidak maksimal. Banyak gangguan saat belajar di rumah, sulit belajar dan susah fokus karena sifatanya kurang kondusif.

Hal ini didukung oleh penelitian dari Meirino & Trisnawati (2021, p. 12) bahwa kendala yang berlangsung juga kerap kali terjadi. Siswa juga berpendapat bahwasannya kendala yang sering sekali dijumpai saat proses pembelajaran berlangsung yaitu jaringan yang tidak stabil dan kuota bantuan dari kemendikbud yang telah lama tidak di distribusikan kembali sehingga siswa harus membeli kuota sendiri yang sebagaimana mengeluarkan biaya. Pada dasarnya pembelajaran daring ini merupakan suatu hal yang baik bagi siswa sebab ini dapat melatih mereka berpikir mandiri dan kritis. Selain itu pembelajarannya lebih mengutamakan kepada kerja siswa sehingga dalam hal ini siswa dapat meningkatkan keaktifan berteknologi dan menciptakan kreativitas dalam proses belajarnya.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan *Google Classroom* pada pembelajaran IPS di SMPN 10 Banjarbaru, maka penulis dapat simpulkan sebagai berikut: (1) Penerapan pengunaan *GC* pada masa pandemi pada pembelajaran IPS memiliki beberapa komponen pelaksanaan pembelajaran antara lain: Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang ada pada kurikulum, materi sudah disampaikan dengan jelas dan simpel, strategi sudah disesuaikan dengan materi yang disampaikan sesuai dengan situasi dan keadaan, media yang digunakan guru yaitu gambar LKS modul IPS kelas 7 dan *Youtube*, dan evaluasi rata-rata siswa mendapat nilai 78 dengan presentase siswa tuntas 85% dan presentasi siswa tidak tuntas 15%. Dapat disimpulkan penggunaan *GC* pembelajaran IPS sudah berhasil mencapai KKM secara klasikal.

(2) Persepsi guru terhadap penggunaan *GC* pada masa pandemi pada pelajaran IPS yaitu: Materi pembelajaran IPS disampaikan secara singkat. Media pembelajaran menyertakan *link* yang langsung terhubung ke *Youtube*, pengerjaan tugas di kerjakan langsung di LKS atau di forum *GC*. Pemahaman siswa terhadap materi masih kurang, sebagian menyusul mengerjakan soal susulan dikarenakan terkendala akses internet. Kelebihan *GC*, memiliki desain sederhana, sangat direkomendasikan oleh guru, sudah terintegrasi dengan *Gmail*. Guru tidak repot datang ke sekolah karena lebih efisien, menghemat biaya dan bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Kekurangan *GC*, siswa sulit menangkap isi materi karena pemahaman siswa berbeda ketika tatap muka. Kejujuran menjawab tugas masih diragukan dan disiplin sangat kurang. Faktor pendukung komputer, laptop, smartphone, Wi-Fi atau kouta, sinyal. Faktor penghambat saat koneksi tidak stabil dan listrik padam memunculkan kendala teknis yang dialami guru maupun siswa.

(3) Persepsi siswa berdasarkan penggunaan *GC* masa pandemi pada pembelajaran IPS yaitu: Interaksi siswa terhadap guru berjalan dengan baik, menarik suasana berbeda dengan belajar di kelas. Siswa termotivasi dan aktif terhadap teknologi. Lebih luwes sistem belajar modern dan tidak ada yang bisa melihat jawaban tugas kecuali guru. Kelebihan *GC*, simpel belajar di gadget, bisa berbicara secara virtual dengan teman-teman karena pengalaman baru. Mudah di akses jika tidak terkendala jaringan, waktu belajar lebih fleksibel. Kekurangan *GC*, tidak bisa menanyakan secara langsung ke guru tentang materi yang kurang dipahami. Jaringan kurang stabil sangat menganggu proses belajar. Kurangnya interaksi tatap muka terhadap guru menjadi minimnya pengawasan dalam menjawab tugas dengan jujur. Siswa mengeluh

banyak tugas yang diberikan, bosan tidak fokus karena tampilan kurang menarik. Faktor pendukung *smartphone*, kouta internet gratis. Efisien berkat pembelajaran daring, jarak antar rumah dan sekolah teratasi. Faktor penghambat siswa tidak memiliki *handphone* dan meminjam milik orang tuanya. Gangguan sinyal dan mati listrik, belajar dirumah tidak fokus karena sifatnya kurang kondusif.

Saran

(1) Bagi Guru SMPN 10 Banjarbaru. Penerapan penggunaan *GC* pada masa pandemi bagi guru hendaknya: Lebih ditekankan kreativitas guru dalam mengajar agar siswa tidak jenuh dalam penggunaan *GC*. Lebih ditingkatkan kemampuan dalam media pembelajaran agar dapat memotivasi siswa dan menjadi solusi untuk proses belajar mengajar bagi guru yang memiliki batasan dalam waktu belajar. Perlu adanya pelatihan lanjutan untuk membuat belajar mengajar yang menarik bagi guru SMPN 10 Banjarbaru, seperti menyajikan konten pembelajaran atau tugas berupa video, audio hingga game. Penggunaan produk maupun layanan digital diharapkan mampu membantu siswa agar tidak bosan terhadap materi yang di ajarkan oleh guru. Semoga SMPN 10 Banjarbaru lebih maju dan menghasilkan sesuatu yang baru dikedepannya nanti. (2) Bagi Siswa SMPN 10 Banjarbaru. Diharapkan dapat memberikan pengalaman yang berbeda dengan penggunaan *GC* untuk sarana pembelajaran daring. Diharapkan siswa menanamkan kedisiplinan, belajarlah dengan serius dan fokus selama pelajaran berlangsung. Persiapkan semua yang dibutuhkan sebelum pembelajaran daring dimulai. (3) Bagi Peneliti. Menambah pengetahuan, diharapkan hasil penelitian bisa digunakan sebagai bahan perbandingan dan referensi.

DAFTAR PUSTAKA

Atikah, R., Prihatin, R. T., Hernayati, H., & Misbah, J. (2021). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal PETIK 7 (1)*, 7-18.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Kuningan: Rineka Cipta.

Handayani, N. A., & Jumadi. (2021). Analisis Pembelajaran IPA Secara Darig Pada Masa Pandemii Covid-19. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia. JPSI 9 (2)*, 217-233.

Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Meirino, & Trisnawati, N. (2021). Analisis Media Pembelajara Berbasis E-Learning Dalam Mendukung Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Administras Kepegawaian Kelas XI OTKP. *Paedagoria Jurnal Kajian Penelitian dan Pengembangan Kependidikan. 12 (2)*, 173-181.

Melati, R. S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2021). Analisis Karakter Disiplin dan Tangung Jawab Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pembelajaran Daring. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan 3 (5)*, 3062-3071.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru* . Jakarta: Universitas Indonesia (UI Press).

Roziqin, M. K., Mansur, H., & Mastur. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP. *Journal of Instructional Technology*, 2 (2) 46-52.

Salim, A., Mansur, H., & Hadi, A. U. (2020). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan 20 (2), 102-116*.

Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sudjana, N. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 4, No. 1, Januari 2023 (35-42)

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN IPS

Kiki Fima Kartika[1], Susanti Sufyadi[2], Agus Hadi Utama[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
[1]fimakiki@gmail.com, [2]susanti.sufyadi@ulm.ac.id, [3]agus.utama@ulm.ac.id

Abstrak

Model pembelajaran kooperatif jenis STAD dapat meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah pertama yaitu mengetahui pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, kedua mengetahui hasil belajar peserta didik setelah penggunaan model pembelajaran kooperatif jenis STAD, dan ketiga mengetahui apakah terdapat kendala selama penggunaan model pembelajaran kooperatif jenis STAD mata pelajaran IPS kelas VIII kelompok belajar paket B di PKBM Tunas Melati Kecamatan Pelaihari. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre-experimental* dengan pendekatan kuantitatif yang berbentuk desain studi kasus bentuk tunggal. Peneliti melakukan uji validitas dengan menggunakan rumus indeks, dan uji hipotesisnya menggunakan rumus n-gain ternormalisasi. Tahapan pelaksanaan model pembelajarannya ada 6: penyampaian tujuan dan motivasi, membagi kelompok, penyampaian dari guru, proses belajar dalam kelompok, kuis, dan penghargaan prestasi kelompok. Berdasarkan perhitungan yang diperoleh nilai μ_g = 0,35, itu artinya μ_g > 0,3 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan model pembelajaran kooperatif jenis STAD dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan tidak ditemukan kendala yang begitu berpengaruh selama penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci*:* Penggunaan, Model Pembelajaran, Kooperatif Tipe STAD, Hasil Belajar.

Abstract

STAD-type cooperative learning models can increase interest, motivation, and learning outcomes. The purpose of this study is first, namely knowing the implementation of the STAD-type cooperative learning model, secondly knowing the learning outcomes of students after the use of the STAD-type cooperative learning model, and thirdly knowing whether there are obstacles during the use of the STAD-type of cooperative learning model for social studies class VIII study group package B at PKBM Tunas Melati, Pelaihari District. This study uses a pre-experimental research design with a quantitative approach in the form of a single-form case study design. The researcher performs a validity test using the index formula and tests the hypothesis using the normalized n-gain formula. There are 6 stages of implementing the learning model: delivery of goals and motivations, dividing groups, delivery from teachers, learning processes in groups, quizzes, and group achievement awards. Based on the calculation obtained the value of μ_g = 0.35, it means that μ_g > 0.3 then H0 is rejected and H1 is accepted. This proves that the STAD type of cooperative learning model can improve student learning outcomes and no obstacles are found that are so influential during the use of the STAD type cooperative learning model in the learning process.

***Keywords*:** *Use, Learning Model, STAD Type Cooperative, Learning Outcomes.*

Pendahuluan

Pada proses pembelajaran guru harus memiliki persiapan yang baik seperti menyiapkan strategi atau model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta materi pembelajaran yang akan disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat salah satunya dari hasil belajar peserta didik. Jika hasil belajar peserta didik mencapai standar atau lebih maka dapat dikatakan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan baik begitupun sebaliknya. Namun, pada kenyataannya yang terjadi dilapangan berdasarkan observasi awal peneliti di PKBM Tunas Melati Kecamatan Pelaihari memperlihatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS rendah diangka 64,5, sedangkan standar nilai yang diharapkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran yaitu 70. Hal ini disebabkan oleh beberapa permasalahan yang peneliti temui pada hasil wawancara awal dan observasi kelas.

Permasalahan yang ditemukan seperti banyaknya peserta didik dalam satu kelas, perbedaan usia peserta didik menyebabkan kesulitan dalam penyesuaian karakteristik peserta didik itu sendiri dan proses pembelajaran yang hanya dilaksanakan 1 kali dalam seminggu mengakibatkan penyampaian materi kurang maksimal, sehingga diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi beberapa permasalahan tersebut. Selain itu, pada hasil observasi kelas dalam proses pembelajaran saat pendidik memberikan pertanyaan, sebagian besar peserta didik tidak dapat memberikan jawaban yang sesuai. Peserta didik juga mudah merasa bosan dalam selama proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran terasa monoton. Peserta didik juga melakukan aktifitas lain saat proses pembelajaran berlangsung, seperti diskusi dengan peserta didik lain yang bukan berhubungan dengan proses pembelajaran dikarenakan kegiatan belajar mengajar masih terpaku pada guru (konvensional), sehingga peserta didik menjadi kurang aktif.

Agar terjadinya perubahan tingkah laku dan prestasi peserta didik, perlu penggunaan model pembelajaran agar peserta didik terbiasa dengan pembelajaran yang bervariasi. Salah satu model pembelajaran yang ada adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD, peserta didik diajarkan agar bisa berdiskusi, saling menghargai, serta mengajarkan arti perbedaan antar sesama. Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok, setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*) jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Pembelajaran kooperatif jenis STAD menciptakan kondisi pembelajaran yang tidak membosankan, peningkatan kerjasama baik terhadap timnya ataupun pada pendidik, juga dapat memberikan kondisi pembelajaran yang aktif. Melalui Penghargaan (*reward*) pada tim bisa meningkatkan kemauan belajar peserta didik yang akan berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Adapun juga dari penelitian skripsi yang dilakukan oleh Pradikto et al (2021) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Menggunakan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pendidikan Kesetaraan Paket C", dalam kesimpulan dari penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada Pendidikan kesetaraan paket C dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD mata pelajaran IPS kelas VIII kelompok belajar paket B di PKBM Tunas Melati Kecamatan Pelaihari, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah digunakannya model pembelajaran kooperatif jenis STAD mata pelajaran IPS kelas VIII kelompok belajar paket B di PKBM Tunas Melati Kecamatan Pelaihari dan untuk mengetahui apakah terdapat hambatan atau kendala selama menggunakan model pembelajaran kooperatif jenis STAD mata pelajaran IPS kelas VIII kelompok belajar paket B di PKBM Tunas Melati Kecamatan Pelaihari.

Penelitian ini termasuk dalam kawasan desain dalam teknologi pendidikan, yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa desain merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar. Menentukan kondisi untuk belajar adalah proses desain. Tujuan kawasan ini adalah untuk mengembangkan strategi dan produk tingkat makro dan mikro, seperti program dan

kurikulum, serta kursus dan modul. Setidaknya ada empat perspektif teoretis dan praktis utama di bidang desain. Kajian tentang desain sistem pembelajaran, desain pesan, metodologi pembelajaran, dan karakteristik siswa termasuk dalam bidang desain. (Seels & Richey, 1994). Pada penelitian ini peneliti memilih kawasan desain dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII kelompok belajar paket B di PKBM Tunas Melati Kecamatan Pelaihari.

Pembelajaran kooperatif merupakan seperangkat tugas pendidikan yang diselesaikan oleh siswa dalam kelompok tertentu untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Komponen objektif dimaksudkan untuk memberikan panduan untuk perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setiap anggota kelompok dapat memahami tujuan dari setiap kegiatan pembelajaran dengan menetapkan gol-gol yang jelas. (Sanjaya, 2006).

Slavin menciptakan metodologi pembelajaran kooperatif ala STAD. Divisi Prestasi Tim Mahasiswa (STAD) adalah metode yang dibuat dan dipelajari Robert Slavin di Universitas John Hopkins. Tujuan STAD adalah untuk mengintegrasikan penyelesaian tugas mahasiswa ke dalam kelompok belajar kooperatif agar dapat memenuhi tujuan akademik. STAD adalah metode pengajaran alternatif yang bekerja dengan baik di kelas dengan berbagai materi pelajaran. STAD dapat dikombinasikan dengan berbagai model pembelajaran kooperatif. Tujuan utama STA adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh melalui bimbingan individu. (Siswanto & Ariani, 2016). Menurut Nuraeni et al., (2020), Dalam pendekatan pembelajaran kooperatif ala STAD, siswa dibagi menjadi kelompok belajar yang terdiri dari empat atau lima siswa, yang masing-masing terdiri dari campuran siswa berprestasi tinggi, menengah, dan rendah. Siswa yang mahir menjelaskan kepada anggota kelompok lain sampai mereka memahami dikategorikan secara heterogen dalam model STAD.

Langkah-Langkah pembelajaran STAD menurut Rusman (2012) dalam pembelajaran yaitu :

- Penyampaian Motivasi dan tujuann
- Pembagian tim
- Presentasi Dari Penddik/Tutor
- Proses pembelajaran kelompok (Kerja Tim) Kuis (Evaluasi)
- Penghargaan Prestasi kelompok

Penelitian yang hampir sama dengan penelitian ini adalah penelitian dari Harnawita (2016) dengan judul skripsi "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Metode STAD Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Murid Kelas IV Sekolah Dasar". Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif menggunakan teknik STAD dan insentif keberhasilan berdampak pada hasil belajar siswa di kelas matematika.

Made & Sari (2017) dengan judul skripsi "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 1 Metro Timur" mendapatkan kesimpulan menunjukkan penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif ala STAD memiliki pengaruh yang menguntungkan dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa Matematika di kelas IV SDN 1 Metro Timur.

Gultom (2016) dalam jurnalnya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Prestasi Belajar IPS Peserta Didik Paket B di PKBM Gempita". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran IPS dapat digunakan untuk menunjukkan hal ini. Teknik kuliah menghasilkan skor rata-rata 69,58. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menghasilkan skor rata-rata 80.

Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) Pre-Experimental Design, True Experimental Design, Factorial Design, dan Quasi Experimental Design adalah beberapa jenis desain eksperimen yang dapat diterapkan. Penelitian Pre-Experimental Designs merupakan bentuk penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini. One-Shot Case Study, One-Group Pretest-Posttest Design, One-Group Pretest-Posttest Design, dan Intact-Group Comparison adalah beberapa contoh

desain pra-eksperimen. Oleh karena itu, desain studi kasus satu kali digunakan dalam penyelidikan ini. ketika desain penelitian mengecualikan kelompok kontrol dan tidak memberikan pretest. Satu kelas akan menerima perawatan, dan siswa akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (X) untuk menguasai konten IPS. Kemudian peneliti akan mengadakan tes hasil belajar mata pelajaran IPS peserta didik (O).

Penelitian ini dilakukan di PKBM Tunas Melati Pada Kelas VIII Kelompok Belajar Paket B yang beralamat di Jalan Pintu Air RT. 24 RW. 06 Kelurahan Angsau Kecamatan Pelaihari Kabupaten Tanah Laut. Penelitian dilaksanakan pada bulan April 2022. Menurut Latipun (2011) Populasi adalah pengelompokan orang atau benda yang diteliti yang menunjukkan beberapa sifat yang sama. Peserta dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII kelompok belajar paket B di PKBM Tunas Melati. Sedangkan, menurut Arikunto (2006) Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Adapun sampel yang diambil dalam penelitian ini berjumlah 20 orang.

(1) Observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Ini melibatkan melihat item target dengan cermat sambil juga membuat rekaman kondisi atau aktivitasnya. (Fatoni, 2011). (2) Wawancara adalah metode pengumpulan informasi yang digunakan untuk mendapatkan data langsung dari sumbernya. Ketika ada beberapa responden dan Anda ingin mempelajari lebih lanjut tentang mereka secara mendalam, Anda menggunakan wawancara. (Riduwan, 2004, p.74). (3) Tes adalah kumpulan rangsangan (rangsangan) yang diberikan kepada subjek dengan tujuan menimbulkan tanggapan yang akan berfungsi sebagai dasar untuk perhitungan skor numerik. (Hadi & Haryono, 2005).

Validitas atau Alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian ini akan menggunakan validitas konten, atau validitas berdasarkan item yang berguna untuk menunjukkan seberapa dekat alat ukur tersebut selaras dengan konten yang dibutuhkan. (Ramadhan, A., Mansur, H., & Utama, A. H., 2021). Uji coba instrumen dilakukan setelah pengujian ahli dan berdasarkan pengalaman empiris di lapangan. untuk menilai tingkat validitas pertanyaan setelah persidangan. Menurut Sugiyono (2010, p.173) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen penelitian akan divalidasi oleh ahli instrumen penelitian menggunakan rumus indeks sebagai berikut:

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

Untuk menentukan hasil belajar akan digunakan rumus n-gain ternormalisasi untuk mengetahui besarnya peningkatan dari masing-masing variabel. Adapun klasifikasi gain ternormalisasi sebagai berikutt:

Tabel 1. Klasifikasi Gain Ternormalisasi

Koefisien Normalisasi	Klasifikasi
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g \geq 0,7$	Tinggi

Hasil dan Pembahasan

Tahapan STAD pada proses pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Penyampaian Tujuan dan Motivasi. Tahap ini masuk kedalam kegiatan pendahuluan dimana guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik untuk belajar.
- Pembagian Kelompok. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, dikarenakan jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 20 orang yang dibagi menjadi 4 kelompok di mana setiap kelompoknya terdiri 5 orang siswa yang menghargai prestasi akademik, jenis kelamin / jenis kelamin, ras, atau etnis di kelas mereka.
- Ceramah oleh tutor atau guru. Guru menggunakan media, demonstrasi, pertanyaan, atau tantangan aktual dari kehidupan sehari-hari untuk membantu siswa dalam pembelajaran mereka. Guru juga menguraikan tugas dan pekerjaan yang harus diselesaikan serta cara terbaik untuk melakukannya. Siswa dituntut untuk memiliki keterampilan dan kemampuan yang tercantum di atas.

- Kegiatan Pembelajaran Berbasis Tim (*Teamwork*). Pembelajaran berlangsung dalam kelompok belajar yang sudah mapan. Untuk berfungsi sebagai peta jalan untuk kerja kelompok, guru membuat lembar kerja. Selama tim bekerja, guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan bila diperlukan. Selanjutnya guru mengarahkan peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusinya terhadap materi yang telah diberikan dan mengadakan sesi tanya jawab antar kelompok.
- Kuis tentang materi yang dipelajari digunakan oleh guru untuk menilai hasil belajar siswa. Siswa diberi kursi secara individu dan tidak diizinkan untuk bekerja sama. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap peserta didik bertanggung jawab kepada diri mereka sendiri untuk memahami materi kursus. Tergantung pada pengetahuan siswa, guru memberikan skor batas penguasaan untuk setiap pertanyaan, seperti 60, 70, 80, dan seterusnya.
- Penghargaan untuk kerja tim. Setelah tes, instruktur meninjau pekerjaan siswa dan diberikan angka antara 0 dan 100. Selain itu, guru dapat mengenali pencapaian kelompok dengan menggunakan menyebutkan nama kelompok yang lebih unggul dan mengajak seluruh peserta didik untuk bertepuk tangan atas hasil kerja sama tim mereka masing-masing.

Gambar 1. Proses Penyampaian Materi

Berdasarkan hasil penelitian awal yang telah dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan yang ada pada mata pelajaran IPS kelas VIII kelompok belajar paket B di PKBM Tunas Melati pada pembelajaran di kelas seperti proses pembelajaran yang hanya dilaksanakan 1 kali dalam seminggu, perbedaan usia peserta didik pada kelompok belajar paket B, banyaknya peserta didik yang berada dalam satu kelas, aktivitas peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran hanya berpusat pada guru/tutor, dimana beberapa permasalahan tersebut menyebabkan rendahnya nilai hasil belajar peserta didik diangka 64,5. Peneliti pun memberikan solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut yaitu dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil konsultasi peneliti bersama guru atau tutor ditentukan kelas uji untuk penelitian ini adalah kelas VIII kelompok belajar paket B dengan partisipan sebanyak 20 orang. Langkah-langkah pada penelitian ini yaitu mempersiapkan instrumen penelitian seperti lembar observasi proses pembelajaran, lembar observasi aktivitas belajar peserta didik, dan soal untuk tes hasil belajar. Setelah mempersiapkan instrumen penelitian selanjutnya instrumen tersebut akan divalidasi oleh ahli instrumen penelitian. Jika instrumen penelitian dinyatakan layak untuk digunakan selanjutnya peneliti pun akan melaksanakan uji coba. Adapun hasil penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Lembar Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik

Aspek	Index Peraspek	Kategori Peraspek
Identitas Observer	100%	Sangat Layak
Petunjuk Pengisian	100%	Sangat Layak
Cakupan Aktivitas	100%	Sangat Layak
Bahasa	100%	Sangat Layak
Rata-rata Index Keseluruhan	100%	
Kategori Keseluruhan	Sangat Layak	

Berdasarkan hasil penilaian diatas, instrumen penelitian yang telah dibuat memperoleh persentase 100%, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian "Sangat Layak" untuk digunakan tanpa revisi.

Tabel 3. Hasil Penilaian Lembar Observasi Proses Pembelajaran

Aspek	Index Peraspek	Kategori Peraspek
Identitas Observer	100%	Sangat Layak
Petunjuk Pengisian	100%	Sangat Layak
Cakupan Aktivitas	100%	Sangat Layak
Bahasa	100%	Sangat Layak
Rata-rata Index Keseluruhan	100%	
Kategori Keseluruhan	Sangat Layak	

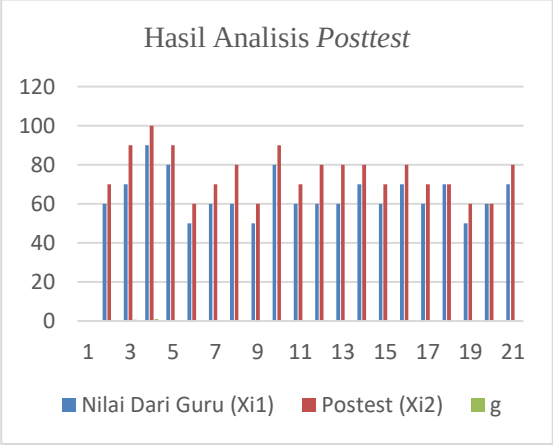
Berdasarkan hasil penilaian diatas, instrumen penelitian yang telah dibuat memperoleh persentase 100%, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian "Sangat Layak" untuk digunakan tanpa revisi.

Tabel 4. Hasil Penilaian Lembar Tes Hasil Belajar

Aspek	Index Peraspek	Kategori Peraspek
Topik	100%	Sangat Layak
Konstruksi	100%	Sangat Layak
Rata-rata Index Keseluruhan	100%	
Kategori Keseluruhan	Sangat Layak	

Berdasarkan hasil penilaian diatas, instrumen penelitian yang telah dibuat memperoleh persentase 100%, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian "Sangat Layak" untuk digunakan tanpa revisi.

Uji coba lapangan dilakukan pada kelas uji peserta didik paket B kelas VIII di PKBM Tunas Melati sebanyak 20 orang. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan berikut hasil yang didapatkan:



Gambar 2. Hasil Analisis *Posttest* Peserta Didik

Deskripsi data pada nilai *posttest* hasil belajar peserta didik kelas VIII Kelompok Belajar Paket B di PKBM Tunas Melati Kec. Pelaihari dengan jumlah sampel sebanyak 20 peserta didik, secara berurutan nilai yang didapat adalah 90, 100, 90, 60, 70, 70, 80, 60, 90, 70, 80, 80, 80, 70, 80, 70, 70, 60, 60, 80. Didapatkan dari hasil tersebut rata-rata nilai hasil belajar 75,5, nilai minimum 60, nilai maksimum 100, dan standar deviasi sebesar 11, 459.

Uji Hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan rumus n-gain ternormalisasi. Hasil perhitungannya didapatkan nilai $\mu_g = 0{,}35$, itu artinya $\mu_g > 0{,}3$. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_1 diterima, atau ada peningkatan hasil belajar setelah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) terhadap hasil belajar IPS materi keunggulan iklim di Indonesia.

Proses belajar mengajar selama menggunakan model pembelajaran kooperatif jenis STAD mata pelajaran IPS kelas VIII kelompok belajar paket B di PKBM Tunas Melati Kecamatan Pelaihari secara menyeluruh tidak ditemukan hambatan atau kendala yang begitu berpengaruh, sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik.

Simpulan

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada mata pelajaran IPS kelas VIII kelompok belajar paket B di PKBM Tunas Melati Kecmatan Pelaihari dilaksanakan dalam 6 tahapan yaitu, penyampaian tujuan dan motivasi, pembagian kelompok, presentasi dari guru dan tutor, kegiatan pembelajaran berbasis tim (penilaian), kuis, dan penghargaan keberhasilan tim. Hasil belajar peserta didik setelah penggunaan model pembelajaran koperatif jenis STAD mata pelajaran IPS dengan materi keunggulan iklim di Indonesia kelas VIII kelompok belajar paket B di PKBM Tunas Melati Kecamatan Pelaihari mengalami peningkatan, dan uji hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Proses belajar mengajar selama menggunakan model pembelajaran kooperatif jenis STAD mata pelajaran IPS kelas VIII kelompok belajar paket B di PKBM Tunas Melati Kecamatan Pelaihari secara menyeluruh tidak ditemukan hambatan atau kendala yang begitu berpengaruh, sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik.

Peserta didik harus mengubah gaya belajar pasif mereka untuk menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, dan mereka harus mengambil pembelajaran kelompok lebih serius untuk mematuhi pelajaran secara tepat waktu agar memperoleh hasil belajar yang maksimal. Guru atau tutor harus memperkenalkan ide-ide segar ke dalam cara orang belajar, termasuk model, taktik, pendekatan, dan prosedur baru agar peserta didik lebih aktif dan tertarik. Karena, dengan adanya inovasi tersebut dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga bisa meningkatkan kualitas pendidikan untuk lebih baik, salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif jenis STAD dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS. Sebaiknya sekolah harus memperhatikan proses pembelajaran dan meningkatkan potensi pendidik serta peserta didik agar output yang diciptakan menjadi output yang mampu digunakan oleh para sarjana masa depan dan dalam ranah pendidikan, hendaknya melakukan penelitian pada materi lain agar dapat dijadikan sebagai studi perbandingan dalam meningatkan mutu dan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Rineka Cipta.

Fatoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyususna Skripsi*. Rineka Cipta.

Gultom, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi*, *2*(2), 31–35.

Hadi, A., & Haryono. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Pustaka Setia.

Harnawita. (2016). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Metode STAD dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Murid Kelas IV Sekolah Dasar*.

Latipun. (2011). *Psikologi Eksperimen*. UMN Press.

Made, N., & Sari, S. (2017). *1 Pengaruh STAD terhadap Hasil Belajar Matematika*.

Nuraeni, S. E., Afghohani, A., & Exacta, A. P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, *6*(2), 1–5. https://doi.org/10.53565/pssa.v6i2.180

Pradikto, B., Dewi, I. P., & Janjumari, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe STAD Menggunakan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pendidikan Kesetaraan Paket C. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *7*(2), 371. https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.371-380.2021

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

Riduwan, M., & Tesis, T. M. (2004). Cetakan pertama. *Alfabeta, Bandung*.

Rusman. (2012). *Model Model Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.

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

Siswanto, W., & Ariani, D. S. S. (2016). *Model Pembelajaran Menulis Cerita Buku Panduan Untuk Guru Ketika Mengajar Menulis Cerita*. PT Refika Aditama.

Sugiyono,2010. *Statistika untuk Penelitian* ,Bandung.Alfabeta

Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol. 4, No. 1, Januari 2023 (43-54)

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN VIRTUAL KARAKTER PADA MATA KULIAH E-COMMERCE DAN NETWORKING BISNIS DENGAN PENDEKATAN DEDUKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

[1]Lulu Syahrina Syafrida, [2]Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang [3]Adrie Satrio [4]Hamsi Mansur, [5]Zaudah Cyly Arrum Dalu
[12345]Universitas Lambung Mangkurat
[1]syahrinalulu@gmail.com, [2]monryfngr@ulm.ac.id [3]adrie.satrio@ulm.ac.id
[4]hamsi.mansur@ulm.ac.id, [5]zaudah.cyly@gmail.com

Abstract

Virtual characters have commonly found in various entertaining media, such as online games or movies. However, virtual characters also can be used in the learning process. This is a research and development study. The development is video-based learning using virtual characters with a deductive approach. This research aimed to improve student learning outcomes at the Economic Education Department, FKIP ULM Banjarmasin, in the E-Commerce and Business Networking courses. This research used a type of Research and Development (R&D) research with a 4-D development model that has four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. This research is descriptive statistical research by analyzing data obtained from questionnaires from material experts, language experts, and media experts by collecting data based on interviews, questionnaires, and learning achievement tests that have been tested for validity and reliability. The product trial used a one-group pre-test and post-test design to compare students before and after being given the learning video treatment. The research results showed that video-based learning is appropriate for use with the N-Gain (normalized gain score) learning achievement test score of 20 students, which was 0.73 and interpreted as being in the high category for improving learning outcomes. From this development research, researchers recommend developing and utilize of learning media as a tool for the learning process by paying attention to learning media that can truly help students, following the characteristics of students, and materials that are sustainable with media.

Keywords: *Video Learning, R&D, Virtual Characters, Deductive, Learning Outcomes*

Abstrak

Virtual karakter banyak ditemukan pada beberapa media *entertaining* seperti *game online* atau film, namun karakter virtual juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran menggunakan virtual karakter dengan pendekatan deduktif pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM Banjarmasin pada mata kuliah E-Commerce dan Networking Bisnis. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang memiliki empat tahapan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Penelitian ini merupakan penelitian statistik deskriptif dengan menganalisis data yang diperoleh dari kuosioner ahli materi, ahli naskah bahasa, ahli media dan pengumpulan data berdasarkan pada wawancara, kuosioner, dan tes hasil belajar yang sudah diuji vailditas dan reliabilitasnya. Uji coba produk menggunakan *one-group pretest-posttest design* untuk membandingkan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan video pembelajaran. Hasil peneilitian menunjukkan bahwa video pembelajaran layak digunakan dengan skor tes hasil belajar N-Gain (*normalized gain score*) dari total 20 mahasiswa adalah 0,73 diinterpretasikan ke dalam kategori tinggi dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Dari penelitian pengembangan ini peneliti dapat merekomendasikan pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu proses pembelajaran dengan tetap memperhatikan media dapat benar-benar membantu peserta didik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta materi yang berkesinambungan dengan media.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, R&D, Karakter Virtual, Deduktif, Hasil Belajar.

Pendahuluan

Mata kuliah E-Commerce dan Networking Bisnis merupakan mata kuliah yang mengajarkan tentang ekonomi, manajemen, dan pemasaran secara digital menggunakan jaringan internet. Semakin berkembangnya pengaruh penggunaan internet sehingga pasar bisnis pun dapat dijangkau hanya dengan menggunakan internet. Munculnya berbagai platform E-commerce dianggap dapat mempermudah kegiatan ekonomi khususnya jual beli dan juga praktis untuk digunakan kapan saja dan di mana saja untuk mencapai cakupan pasar yang luas. Dari keuntungan menggunakan E-commerce tersebut, maka mahasiswa beranggapan bahwa E-Commerce dan Networking Bisnis penting untuk dipelajari dan dipahami secara mendalam karena penggunaan internet dan media sosial dapat dimanfaatkan dalam kegiatan ekonomi.

Observasi yang dilaksanakan pada kegiatan perkuliahan Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin mata kuliah E-Commerce dan Networking Bisnis, bahwa mahasiswa masih merasa kesulitan dalam mengulang pembelajaran mata kuliah dikarenakan tidak adanya media yang dapat membantu memahami kembali penyampaian materi yang sudah diberikan dosen di kelas.

Berdasarkan wawancara oleh dosen mata kuliah tersebut, dosen hanya memberikan perkuliahan dengan metode ceramah atau presentasi, dosen juga masih belum bisa mengembangkan media yang dapat membantu mahasiswa mengulang kembali materi yang sudah disampaikan di luar jam mata perkuliahan, selain itu dosen juga mengeluhkan tentang mahasiswa yang masih kurang fokus pada saat perkuliahan berlangsung sehingga materi yang disampaikan tidak diterima oleh mahasiswa secara optimal yang berdampak pada hasil belajar mahasisawa.

Dosen ingin adanya media pembelajaran yang dapat membantu proses perkuliahan dan membantu meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Media yang dapat dikembangkan berupa media pembelajaran yang dapat dipakai terus menerus dan diakses kapan saja di mana saja, selain itu materi tersampaikan tidak hanya berpatokan pada saat jam perkuliahan akan tetapi juga di luar jam perkuliahan, sehingga mahasiswa dapat mengulang kembali materi yang sudah disampaikan oleh dosen di dalam kelas.

Pengembangan media video pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan berdampak pada peningkatan hasil belajar mahasisawa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin dilakukan untuk mengatasi masalah yang muncul dalam proses perkuliahan tersebut. Pendekatan yang dipakai dalam penyampaian video pembelajaan menggunakan pendekatan deduktif dan penyampaiannya yang menarik dengan adanya karakter virtual sebagai orang yang memberikan materi.

Ramli (2012:17) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga kelompok, yaitu media pembelajaran visual yang dapat dilihat, media pembelajaran audio yang dapat didengar, dan media pembelajaran audiovisual yang merupakan gabungan dari audio dan visual sehingga dapat dilihat dan didengar.

Menurut Fauziah (2021:34) salah satu media pembelajaran yaitu video pembelajaran, video pembelajaran merupakan gabungan dari unsur audio (suara) dan visual (gambar). Video pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat belajar peserta didik melalui sebuah tayangan, ide, gagasan, pesan, materi, dan informasi yang disajikan ke dalam video pembelajaran.

Penggunaan media video pembelajaran sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar tidak hanya dapat diaplikasikan di jenjang SD/SMP/SMA, akan tetapi juga dapat diterapkan di tingkat perguruan tinggi. Pengajaran dengan metode ceramah yang diberikan oleh pendidik atau dosen dapat dibantu dengan adanya video pembelajaran

sehingga mahasiswa tidak hanya mendapat materi berdasarkan catatan atau materi yang sudah diberikan oleh dosen selama kelas berlangsung, akan tetapi mahasiswa juga terbantu dengan media video pembelajaran yang dapat diputar berulang-ulang sehingga mengakibatkan pemahaman materi lebih lanjut.

Media video pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan karakter virtual sebagai tutor atau orang yang menjelaskan materi dalam video pembelajaran tersebut. Karakter virtual adalah sebuah karakter atau personalitas yang ditampilkan secara nyata dalam bentuk virtual. Karakter virtual didukung dengan tampilan dua atau tiga dimensi yang biasa disebut dengan avatar.

Virtual karakter berasal dari dua gabungan kata, yaitu "virtual" berarti tampilan atau kehadiran yang didukung dengan perangkat lunak komputer dan bersifat maya yang biasanya diakses menggunakan layanan internet dan "karakter" yaitu sifat atau kejiwaan yang ada pada seseorang. Xueni Pan, Marco Gillies, dan Mel Slater (2015:1) menjelaskan bahwa karakter virtual dapat berinteraksi selayaknya dengan manusia. Karakter visual dapat berbicara, menatap, tersenyum, dan bergerak sesuai kemampuan yang sudah terprogram dengan sistem.

Virtual karakter semakin banyak ditemukan di beberapa aplikasi media sosial, seperti Facebook, Bitmoji Apple, Instagram, dan aplikasi media sosial lainnya bahkan dalam permainan online dan juga sebagai *entertaining* (hiburan) di dunia maya sehingga kita dapat berinteraksi dan berekspresi seacara maya mengunakan karakter virtual. Tidak hanya digunakan dalam dunia bersosial dan hiburan, karakter virtual juga dapat digunakan dalam Pendidikan, seperti menggunakan karakter virtual sebagai alat bantu pembelajaran.

Agneta Gulz (2004:2) pada penelitiannya menyebutkan bahwa dengan maraknya penggunaan komputer di bidang pendagogi (*Computer Based Learning*) ada beberapa upaya yang dapat digunakan dalam pendekatan pembelajaran yaitu dengang melibatkan penambahan karakter virtual di lingkungan belajar yang akan berdampak pada peningkatan motivasi dan stimulasi kegiatan pembelajaran.

Gard dalam Agneta Gulz (2004:17) mengklaim bahwa kesan pertama terhadap sebuah karakter ada pada tampilan mereka. Dengan penampilan karakter yang dapat menarik perhatian pelajar, maka selanjutnya dapat menarik perhatian berdasarkan karakter atau sifat dari karakter tersebut, sehingga dapat memotivasi, memberikan rasa nyaman dan tertarik, melibatkan pelajar berinteraksi dengan karakter virtual, dan mengerjakan tugas dalam kegiatan pembelajaran.

Anderson dalam Vihanga dan Ennis (2018:2) menyatakan bahwa penggunaan karakter virtual dapat berupa seorang *pendagogical agent* (agen pendagogis) yaitu seseorang yang bertujuan membantu proses pembelajaran menggunakan percakapan pada aplikasi pengajaran karena karakter virtual mampu menggambarkan emosi layaknya manusia.

Karakter virtual ditunjukkan mampu meniru perilaku manusia dengan karakter dan penampilan yang dapat dikostumisasi sehingga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar dan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran. (Vihanga dan Ennis, 2018:8)

Melihat kebiasaan dosen dalam menyampaikan materi perkulihan menggunakan metode ceramah dan presentasi, peneliti mengembangkan video pembelajaran yang materinya disampaikan secara deduktif, agar materi yang disampaikan oleh karakter virtual dapat disampaikan secara ringkas dari hal umum ke khusus.

Nadiroh dan Hasanah (2021:146) mendefinisikan pendekatan deduktif merupakan pendekatan pembelajaran yang membahas sebuah materi dari hal umum ke hal khusus, dari abstrak ke hal yang lebih nyata, dari sebuah konsep menjadi contoh-contoh konkrit.

Penelitian yang dilakukan oleh Anisyah Dasa dan Ismono (2014) tentang

implementasi pembelajaran deduktif untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa pada materi asam dan basa di SMA Negeri 2 Sidioarjo membuktikan bahwa penggunaan pendekatan deduktif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep materi. Pada penelitian tersebut pendekatan deduktif diterapkan menggunakan strategi peta konsep dengan mengelompokkan hal-hal umum menuju hal-hal khusus sehingga dapat membantu pemahaman siswa. Hasil penelitian tersebut membuktikan dengan tiga kali pertemuan adanya peningkatan pemahaman pada pertemuan I, II, dan III berturut-turut adalah 0,8; 0,8; 0,9 dengan kategori peningkatan tinggi menggunakan analisis N-Gain pada hasil belajar siswa.

Pendekatan deduktif diharapkan dapat menyampaikan materi secara ringkas dan terkonsep sehingga mahasiswa lebih mudah untuk memahami dan mengulang kembali materi yang sudah diberikan selama di kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hasil belajar itu didapat apabila individu tersebut memiliki pengetahuan yang sebelumnya ia tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti (Wardhani dkk, 2007:50).

Adanya perubahan dari tidak tahu menjadi tahu merupakan hasil dari proses belajar. Djamaluddin dan Wardana (2019:6) berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif sebagai pengalaman yang sudah dipelajari.

Perubahan perilaku ini akan berbeda disaat mereka sebelum dan sesudah belajar karena adanya pengalaman baru sehingga perubahan perilaku tersebut merupakan hasil belajar. Hasil belajar dapat membentuk karakter individu menjadi lebih baik lagi dan sesuai dengan apa yang ditujuankan ketika individu tersebut sedang belajar.

Dari penjelasan masalah yang muncul dalam kegiatan perkuliahan E-Commerce dan Networking Bisnis Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat, peneliti berupaya untuk mengembangkan video pembelajaran dengan menggunakan virtual karakter sebagai yang menjelaskan materi diharapkan dapat membantu kegiatan perkuliahan E-Commerce dan Networking Bisnis sehingga mahasiswa dapat tertarik untuk mengulang kembali pembahasan yang sudah disampaikan di kelas dan dapat memahami kembali materi yang sudah disampaikan sehingga adanya peningkatan hasil belajar pada mahasisawa.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripiskan bagaimana pengembangan dan penggunaan impelementasi video pembelajaran virtual karakter pada mata kuliah E-Commerce dan Networking Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin yang dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa menggunakan pendekatan deduktif.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektififan produk (Sugiyono, 2006: 297). Produk yang dihasilkan menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji efektivitas produk sehingga dapat digunakan. Analisis kebutuhan yang dimaksud adalah sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan yang akan dituangkan ke dalam produk. Dengan metode penelitian ini, peneliti dapat meneliti dan mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga produk yang dihasilkan dapat disebarluaskan dan layak digunakan.

Model penelitian yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel yaitu model 4-D (*Four-D Mode*l). yang memiliki 4 *stage* (tahapan) diantaranya *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate*

(Penyebarluasan) (Thiagarajan dkk, 1994: 5). Model 4D tersebut disesuaikan kembali oleh peneliti agar tercapainya tujuan penelitian.

Subjek penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa yang mengambil mata kuliah E-Commerce dan Networking Bisnis Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Objek penelitian ini adalah video pembelajaran virtual karakter yang berisikan materi mata kuliah E-Commerce dan Networking Bisnis dengan pendekatan deduktif. Subjek akan diberikan perlakuan menggunakan objek video pembelajaran dan diukur tingkat keberhasilan belajarnya menggunakan *one-group pretest-posttest design*.

Penelitian pengembangan video pembelajaran dengan virtual karakter menggunakan pendekatan deduktif pada mata kuliah E-Commerce dan Networking Bisnis ini menggunakan teknik penelitian berupa wawancara, kuesioner (angket), dan tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test*.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen wawancara dan kuosioner yang sudah diuji validasi terlebih dahulu oleh ahli instrumen dan selanjutnya masing-masing kuosioner akan diberikan kepada ahli materi, ahli naskah bahasa, dan ahli media pada asaat proses development (pengembangan) sebagai uji validitas produk yang sudah dikembangkan.

Wawancara dilakukan sebagai teknik pengumpulan data sebagai acuan peneliti untuk melakuklan studi pendahuluan dalam menemukan berbagai maslaah yang ingin diteliti (Sugiyono, 2006:238). Peneliti melakukan wawancara terstruktur menggunakan instrumen penelitian berupa pertanyaan tertulis beserta alternatif jawaban berisi seputar proses perkuliahan di program studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

Validitas dan reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan teknik *test-retest*. Tes hasil belajar diujikan pada responden sebanyak dua kali dan diukur koefisien korelasi antara percobaan pertama dan percobaan kedua. Menurut Sugiyono (2007:352) instrumen berupa tes harus memenuhi *construct validity* (validitas konstruk) yaitu instrumen disusun berdasarkan teori yang relevan dan tervalidasi oleh para ahli (*judgmenet experts*). Selain itu, tes juga harus memenuhi *content validity* (validitas konten) yaitu tes disusun berdasarkan rancangan/program dan membandingkan instrumen tes dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Instrumen tes hasil belajar dinyatakan valid dan reliabel apabila koefisien korelasi memiliki hasil positif dan signifikan dengan uji coba *Product Moment.*

$$r_{xy} \frac{n(\sum x_i y_i) - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n(\sum x_i^2) - (x_i)^2)(n(\sum y_i^2) - (y_i)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi *Product Moment*

n : jumlah responden

x_i : skor setiap item pada percobaan pertama

y_i : skor setiap item pada pecobaan kedua

Hasil koefisien kemudian diinterpretasikan ke dalam r tabel. Dikatakan signifikan apabila nilai r *Product Moment* > r table ($r_i > r_t$)

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Data kuantitatif hasil angket ahli media, ahli naskah bahasa, dan ahli materi dianalisis menggunakan format skala *Likert*. Data yang dianalisis mengacu pada langkah-langkah berikut:

1) Melakukan penilaian tiap butir instrument validasi dengan mengacu pada indikator skala *Likert.*

Tabel 1. Indikator Penilaian Skala Likert

Kategori Penilaian	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

2) Menghitung penilaian kelayakan dari setiap aspek penilaian

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

Keterangan:
x_i : nilai kelayakan tiap aspek
S_{max} : skor maksimal
$\sum S$: jumlah skor

3) Menghitung persentase rata-rata keseluruhan aspek

$$\overline{x} = \frac{\sum_{i=1}^{n} \quad x_i}{n}$$

Keterangan:
$\overline{x}$: rata-rata akhir
$\sum_{i=1}^{n} \quad x_i$: jumlah nilai kelayakan tiap aspek
n : banyaknya aspek Pernyataan

4) Menginterpretasikan skor dengan menggunakan kriteria sebagai berikut

Tabel 2. Kriteria Nilai Interpretasi

Skor Presentasi	Interpretasi
0% ≤ × ≤ 20%	Sangat Tidak Layak
21% < × ≤ 40%	Kurang Layak
41% < × ≤ 60%	Cukup Layak
61% < × ≤ 80%	Layak
81% < × ≤ 100%	Sangat Layak

Analisis data hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar mahasiswa. Penelitian ini menggunakan one-group *pretest-posttest* design untuk membandingkan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan video pembelajaran dengan virtual karakter. Peningkatan hasil belajar dapat diketahui dengan teknik *normalized gain score* (Hake, 2002:3).

$$(g) = \frac{\%\,Postscore - \%Prescore}{100 - \%Prescore}$$

Keterangan:
(g) : nilai normalize
%*Postscore* : presentasi nilai post-test
%*Prescore* : presentasi nilai pre-test

Tabel 3. Analisis Data Hasil Tes

Indeks (g)	Skor
(g) >0,70	Tinggi
0,30< (g) <0,70	Sedang
(g) ≤0,30	Rendah

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan video pembelajaran virtual karakter pada mata kuliah E-Commerce dan Networking Bisnis yang telah dilakukan menggunakan pengembangan model 4-D (*Four-D Model*) dengan pembahasan tiap tahapan sebagai berikut.

Difine (Pendefinisian)

Pada tahap ini diperoleh hasil dari beberapa analisis mengenai tujuan dan pross perkuliahan E-Commerce dan Networking Bisnis, karakteristik mahasisawa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat, analisis Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CMPK) yang ada pada Rencana Perkuliahan Semster (RPS) mata kuliah E-Commerce dan Networking Bisnis. Tahap ini membantu peneliti untuk merumuskan tujuan dan menyesuaikan materi yang digunakan pada video pembelajaran.

Design (Perancangan)

Pada tahap design peneliti menyusun tes hasil belajar yang akan diberikan kepada mahasiswa, tes hasil belajar diuji terlebih dahulu validitas dan reliabilitasnya sehingga layak digunakan. Uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan menggunakan teknik *test-retest* yaitu tes diujikan pada responden sebanyak dua kali dan diukur signifikannya dengan uji coba *Product Moment*. Adapun hasil data yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Data Uji Validitas dan Reliabilitas Tes Hasil Belajar

No.	X_i	Y_i	X_i^2	Y_i^2	X_iY_i
1.	12	13	144	169	156
2.	11	11	121	121	121
3.	10	13	100	169	130
4.	12	12	144	144	144
5.	11	9	121	81	99

6.	10	11	100	121	110
7.	9	8	81	64	72
8.	12	12	144	144	144
9.	12	13	144	169	156
10.	9	10	81	100	90
$\sum$	108	112	1180	1282	1222

Berdasarkan hasil data tersebut maka dicari korelasi *Product Moment* menggunakan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum x_i y_i) - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n(\sum x_i^2) - (x_i)^2)(n(\sum y_i^2) - (y_i)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{10(1222) - (108)(112)}{\sqrt{(10(1180) - (108)^2)(10(1282) - (112)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{12220 - 12096}{\sqrt{(11800 - 11664)(12820 - 12544)}}$$

$$r_{xy} = \frac{124}{\sqrt{37536}}$$

$$r_{xy} = \frac{124}{193{,}7} = 0{,}640$$

Dari data tersebut, koefisien korelasi *Product Moment* sebesar 0,640 (r hitung) dan responden sebanyak 10 orang (N= 10) pada signifikasi 5% yaitu sebesar 0,632 (r tabel). Karena r hitung > r tabel (0,640 > 0,632), maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tes hasil belajar valid dan reliabel sehingga dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa.

Pada tahap ini peneliti juga melakukan pemilihan format media dan konsep video pembelajaran, dilanjutkan pada perancangan naskah dan *storyboard* yang berisi materi yang sudah dianalisis, perancangan *layout* video, perancangan elemen musik dan audio, dan perancangan virtual karakter menggunakan aplikasi pihak ketiga dan pengoperasian karakter visual menggunakan *face tracking* yang mampu membaca ekspresi wajah seperti gerak mata dan mulut.

***Development* (Pengembangan)**

Pada tahap ini, video pembelajaran yang sudah dirancang berdasarkan naskah dan storyboard lalu dikembangkan dengan beberapa komponen meliputi: 1) karakter virtual, 2) *layout* video, 3) video *footage*, 4) transisi video, 5) latar musik, 6) teks materi pendukung, 7) logo, dan 8) audio dialog. Produk video pembelajaran kemudian diuji kelayakannya oleh para ahli baik dalam aspek kelayakan naskah bahasa, materi, dan media. Saran dan masukan oleh para ahli digunakan untuk revisi video pembelajaran.

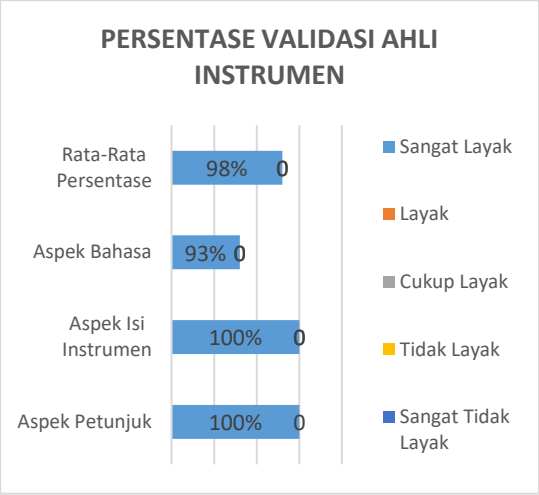


Diagram 1. Validasi Ahli Instrumen

Berdasarkan data perolehan hasil validasi ahli instrumen di atas menunjukkan bahwa rata-rata persentase seluruh aspek sebesar 98% yang dapat diintrepretasikan ke dalam kriteria "**Sangat Layak**" (81% < × ≤ 100%).

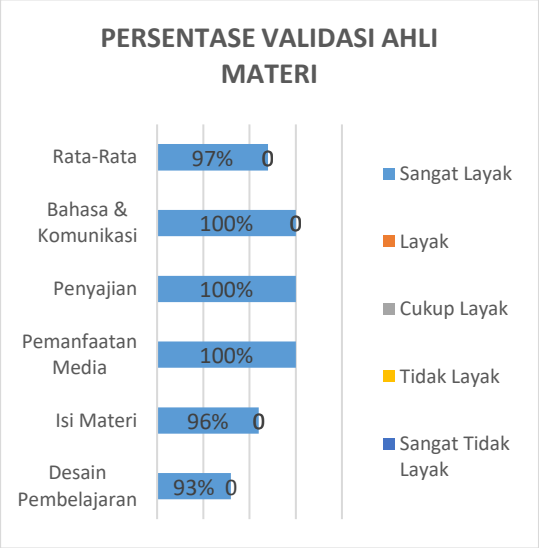


Diagram 2. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan data perolehan hasil validasi ahli materi di atas menunjukkan bahwa rata-rata persentase seluruh aspek

sebesar 97% yang dapat diintrepretasikan ke dalam kriteria "**Sangat Layak**" (81% < × ≤ 100%).

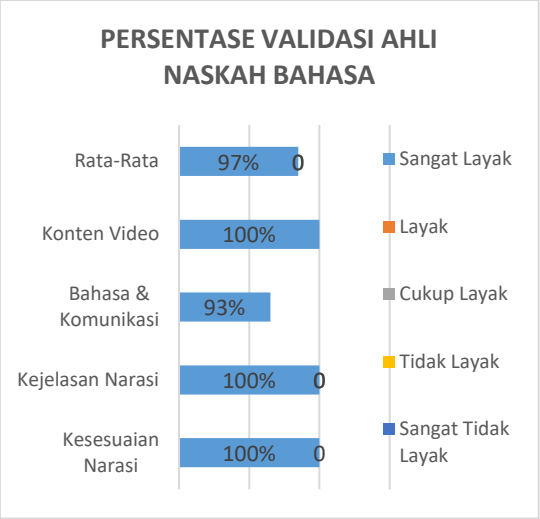


Diagram 3. Validasi Ahli Naskah Bahasa

Berdasarkan data perolehan hasil validasi ahli naskah bahasa di atas menunjukkan bahwa rata-rata persentase seluruh aspek sebesar 97% yang dapat diintrepretasikan ke dalam kriteria "**Sangat Layak**" (81% <× ≤ 100%).

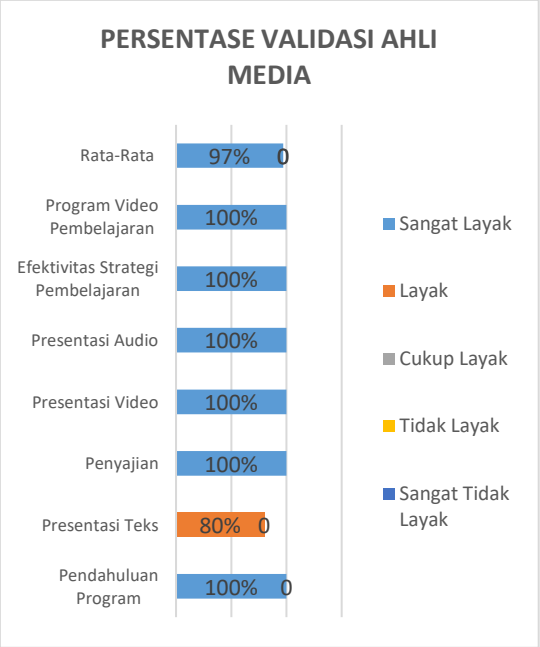


Diagram 4. Validasi Ahli Media

Berdasarkan data perolehan hasil validasi ahli media di atas menunjukkan bahwa rata-rata persentase seluruh aspek sebesar 97% yang dapat diintrepretasikan ke dalam kriteria "**Sangat Layak**" (81% < × ≤ 100%)

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk akhir berupa video pembelajaran dengan virtual karakter menggunakan pendekatan deduktif pada mata kuliah E-Commerce dan Networking Bisnis materi E-Commerce untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Berikut beberapa tampilan gambar dari produk akhir.

Gambar 1. Logo Instansi

Gambar 2. Logo Program

Gambar 3. Tujuan Pembelajaran

Gambar 4. Video Pembuka

Gambar 5. Judul Materi

Gambar 6. Karakter Virtual Menjelaskan Materi Didukung Dengan Video Footage

Gambar 7. Penutup (*Closing*)

Dissemination (Penyebaran)

Video pembelajaran karakter virtual yang sudah layak digunakan disebarluaskan pada tahap ini dengan memberikan perlakuan penggunaan video pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin yang mengambil mata kuliah E-Commerce untuk diukur tingkat keberhasilan belajar mahasiswa. Produk video pembelajaran dikemas dengan menggunakan format MP4 yang disimpan dalam bentuk CD/DVD agar dapat digunakan secara terus menerus.

Data Peningkatan Hasil Belajar

	Pre-test	Post-test
Total	1504	1868
Mean	75	93

Tabel 4. Data Tes Hasil Belajar

$$< g >= \frac{93 - 75}{100 - 75} = \frac{18}{25} = 0{,}73$$

Berdasarkan data tersebut bahwa adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan video pembelajaran dengan virtual karakter menggunakan pendekatan deduktif pada materi E-Commerce mata kuliah E-Commerce dan Networing Bisnis sebanyak 15 butir kepada total 20 mahasiswa. Dari hasil tes pertama (*pre-test*) menunjukkan bahwa nilai rata-rata mahasiswa seluruhnya adalah 75 dan pada tes kedua (*post-test*) setelah diberikan video pembelajaran nilai rata-rata mahasiswa seluruhnya meningkat menjadi 93 dengan gain yang diperoleh sejumlah 0,73 sehingga dapat diinterpretasikan ke dalam kategori "**Tinggi**". Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi yang mengambil mata kuliah E-Commerce dan Networking Bisnis setelah diberikan perlakuan video pembelajaran viortual karakter materi E-Commerce

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh pada penelitian pengembangan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengembangan Video Pembelajaran Virtual Karakter Pada Mata Kuliah E-Commerce Dan Networking Bisnis Dengan Pendekatan Deduktif sebagai berikut.

1. Pengembangan video pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model 4D dengan 4 tahapan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Dissemination* (penyebaran). Produk akhir pengembangan berupa video pembelajaran dengan virtual karakter mengunakan pendekatan deduktif pada mata kuliah E-Commerce dan Networking Bisnis untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Hasil uji kelayakan video pembelajaran oleh para ahli menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan termasuk ke dalam kriteria "**Layak Digunakan**".
2. Implementasi video pembelajaran virtual karakter dengan mengukur tingkat keberhasilan belajar mahasiswa melalui *pre-test* dan *post-test* yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya sehingga layak

digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasisawa. *Pre-test post-test* yang dilakukan berhasil meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan bukti nilai mahasiswa yang meningkat dari rata-rata nilai 75 menjadi 93 setelah diberikan video pembelajaran. Ketertarikan mahasisawa terhadap media pembelajaran dengan virtual karakter ditandai dengan antusiasme mahasiswa dalam menyaksikan video. Saat karakter virtual muncul, mereka mendiskusikan tentang karakteristik dan sikap karakter virtual yang sedang memberikan penjelasan materi di video pembelajaran. Mahasiswa merasakan adanya hal baru selama proses pembelajaran, meskipun yang menjelaskan materi adalah dosen mata kuliahnya sendiri, namun dengan adanya karakter virtual layaknya memiliki seorang pemberi materi baru yang tidak sama dengan perkuliahan sebelumnya.

Adanya penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas shingga dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Pengajar dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu proses pembelajaran agar kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan efisian, namun tetap memperhatikan media tersebut dapat membantu dan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta materi yang berkesinambungan dengan media.

DAFTAR PUSTAKA

Djamaluddin, Ahdar dan Wardana. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.

Fauziah, G. H., & Mansur, H. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Mata Kuliah Media Fotografi. *Journal of Instructional Technology J-INSTECH*, 2(1), 32–39. https://doi.org/10.20527/j-instech.v2i1.3813.

Gulz, A. (2004). Benefits of Virtual Characters in Computer Based Learning Environments: Claims and Evidence. *International Journal of Artificial Intelligence in Education (IJAIED)*, *14*, 313–334. https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00197309.

Hake, Richard. (2002). *Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanics with Gender, High-School Physics, and Pretest Scores on Mathematics and Spatial Visualization*. Boise, Idaho: Physics Education Research Conference.

Nadiroh, I., & Hasanah, C. M. (2021). Hasil Belajar Matematika Melaul Pendekatan Deduktif dan Induktif. *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *5*. https://doi.org/10.52431/murobbi.v5i1.

Pan, X., Gillies, M., & Slater, M. (2015). Virtual character personality influences participant attitudes and behavior - an interview with a virtual human character about her social anxiety. *Frontiers Robotics AI*, *2*(FEB). https://doi.org/10.3389/frobt.2015.00001.

Ramli. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran.* Banjarmasin: Antasari Press.

Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Minneapolis: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.

Vihanga Gamage and Cathy Ennis. (2018). Examining The Effects of a Virtual Character on Learning and Engagement in Serious Games. *In Proceedings of the 11th ACM SIGGRAPH Conference on Motion, Interaction and Games (MIG '18). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 20*, 1–9. https://doi.org/10.1145/3274247.3274499.

Wardani, I.G.A.K., Wihardit., & Nasoetion. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol. 4, No. 1, Januari 2023 (55-64)

ANALISIS IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK DALAM MENGHADAPI ERA NEW NORMAL DI SDN KEBUN BUNGA 3 BANJARMASIN

Maria Innosensia Aman[1], Susanti Sufyadi[2], Agus Hadi Utama[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
[1]mariainnosensiaaman@gmail.com, [2]susanti.sufyadi@ulm.ac.id, [3]agus.utama@ulm.ac.id,

Abstract

Online learning during the pandemic has changed to face-to-face learning in a limited way in the New Normal Era. The implementation of the Penggerak school program is very helpful in the learning process which is facing various challenges in order to be able to adjust and recover from various impacts or challenges that occur. This study aims to determine the factual conditions of learning and then to know the planning, implementation, assessment, and obstacles, as well as how to overcome obstacles in the Penggerak school program. The research method in this study is qualitative by describing actual events related to the object under study clearly based on facts collected through field data in the form of participant observation, interviews, and documentation. The results of research at Kebun Bunga 3 Elementary School in Banjarmasin show that the Penggerak school program is appropriate in line with government intervention that can create a driving school by going through the stages of planning, implementing, and evaluating that bring changes to students, educators, and schools. As long as the program is running, there are several obstacles that must be faced by students, educators, and school principals during implementation but all can be overcome by working together as educators.

Keywords: *Learning, Implementation, Penggerak school, New Normal, Pandemic.*

Abstrak

Pembelajaran online di masa pandemi mengalami perubahan menjadi pembelajaran tatap muka secara terbatas di Era New Normal. Implementasi program sekolah penggerak sangat membantu dalam proses pembelajaran yang sedang menghadapi berbagai tantangan agar dapat menyesuaikan dan memulihkan dari berbagai dampak atau tantangan yang terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi Faktual pembelajaran kemudian mengetahui perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan hambatan-hambatannya, serta cara mengatasi hambatan dalam program sekolah penggerak. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan mendeskripsikan kejadian sebenarnya terkait objek yang diteliti secara jelas berdasarkan fakta yang dihimpun melalui data dilapangan berupa observasi berperanserta, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian di SDN Kebun Bunga 3 Banjarmasin menunjukkan bahwa program sekolah penggerak sudah sesuai sejalan dengan adanya intervensi pemerintah yang dapat mewujudkan sekolah penggerak dengan melewati tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian yang membawa perubahan terhadap peserta didik, pendidik, dan sekolah. Selama program berjalan ada berapa hambatan yang harus dihadapi oleh peserta didik, pendidik, kepala sekolah selama pelaksanaan namun semua dapat teratasi dengan saling berkerja sama antar pendidik.

Kata Kunci : Pembelajaran, Implementasi, Sekolah Penggerak, New Normal, Pandemi.

Pendahuluan

Pembelajaran online di masa pandemi sekarang ini sedang mengalami perubahan mulai dari kegiatan pembelajaran daring menjadi pembelajaran tatap muka secara terbatas di Era *New Normal*. Hal ini membuat pelaksanaan pembelajaran agar dapat menyesuaikan dengan kebijakan yang telah ditetapkan. Di Indonesia sendiri mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi mengambil alternatif pembelajaran jarak jauh secara online (Zainal Abidin, 2016). Dengan perkembangan pesebaran wabah, kegiatan sekolah menyesuaikan dengan kebijakan yang diterapkan oleh pemerintahan. Oleh karena itu adanya kebijakan baru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas yang akan dimulai pada Juli 2021. Namun pelaksanaan ini akan disesuaikan dengan kasus pesebaran covid-19 hal ini Menurut Dewi dalam (Suryani et al., 2022).

Adanya pandemi covid-19 yang mempengaruhi aktifitas pembelajaran ini membuat kita tidak menyadari bahwa pendidikan sudah mulai beradaptasi dengan *era society 5.0*. Society 5.0 baru diresmikan pada 21 Januari 2019 (Musnaini et al., 2020). Gagasan Society 5.0 adalah era di mana semua teknologi adalah bagian dari manusia sendiri. Internet bukan hanya sebagai informasi melainkan untuk menjalani kehidupan (I. Puspita, 2020) hal ini menyatakan bahwa dalam Pendidikan di era ini dibutuhkan SDM yang memiliki kompotensi tertentu seperti kemampuan pemahaman yang tinggi, berpikir kritis, berkolaborasi dan berkomunikasi, keterampilan berinovasi, kemampuan memecahkan masalah, serta memiliki keterampilan dalam menguasai media Teknologi Informasi Komunikasi, maupun berkehidupan dan berkarir Widyanto (2020) dalam (Gunawan, 2020).

Dalam penelitian Rahayu, S., Rossari (2021) menjelaskan bahwa Pada 1 Februari 2021, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nadiem Makarim meluncurkan kurikulum Sekolah Penggerak, kurikulum ini adalah program merdeka belajar yang mulai dipakai pada tahun ajaran 2021/2022 pada 2.500 sekolah yang telah tersebar di 34 provinsi dan 111 kabupaten/kota (Rahayu et al., 2021)

(Kepmendikbud Ristek Nomor 162/M/2021 Tentang Program Sekolah Penggerak, 2021) menjelaskan bahwa Sebagai upaya untuk melanjutkan dan mengembangkan kebijakan peningkatan dan pemerataan mutu pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menginisiasi Program Sekolah Penggerak. Program Sekolah Penggerak bertujuan untuk mendorong proses transformasi satuan pendidikan agar dapat meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik secara holistik baik dari aspek kompetensi kognitif maupun non-kognitif (karakter) dalam rangka mewujudkan profil pelajar Pancasila. Profil pelajar Pancasila merupakan perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang kompeten dan memiliki karakter sesuai nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama, yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Kerangka dasar kurikulum mengarahkan kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik, karakter yang perlu dibangun dan dikembangkan, serta materi pelajaran yang perlu dipelajari peserta didik. Kerangka dasar kurikulum juga mengatur prinsip-prinsip yang perlu menjadi acuan guru ketika merancang pembelajaran dan asesmen. Adapun Perangkat Ajar Perangkat ajar dari berbagai bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dalam upaya mencapai profil pelajar Pancasila dan capaian pembelajaran. Perangkat ajar meliputi buku teks pelajaran, modul ajar, video pembelajaran, serta bentuk lainnya.

Berdasarkan kondisi Pendidikan yang mengalami perubahan yaitu kegiatan pembelajaran daring menjadi pembelajaran

tatap muka secara terbatas di Era *New Normal*. Oleh karena itu Program Sekolah Penggerak atau kurikulum ini bertujuan untuk mendorong proses transformasi satuan pendidikan. Pada penelitian ini untuk mengetahui kondisi Faktual pembelajaran serta mengetahui perencanaan, pelaksanaan, penilaian serta hambatan dan cara mengatasi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah yang sedang menjalani program sekolah penggerak ini.

Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan peneliti disini merupakan jenis penelitian kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Langkah ini peneliti harus mendeskripsikan suatu obyek, fenomena, atau setting sosial yang akan dituangkan dalam tulisan yang bersifat naratif. Arti dalam penulisannya data dan fakta yang dihimpun berbentuk kata atau gambar daripada angka. Dalam penulisan laporan penelitian kualitatif berisi kutipan-kutipan data (fakta) yang diungkap di lapangan untuk memberikan dukungan terhadap apa yang disajikan dalam laporannya (Setiawan & anggito, 2018). Peneliti mencoba menggambarkan serta mendeskripsikan kejadian sebenarnya terkait objek yang diteliti secara jelas berdasarkan fakta yang dihimpun melalui data dilapangan.

Tempat penelitian dilaksanakan di SDN Kebun Bunga 3 Banjarmasin. Subjek penelitian ini adalah Kepala sekolah, pendidik yang mengajar, dan siswa SDN Kebun Bunga 3 Banjarmasin. Berjumlah lima orang yang terdiri dari, 1 orang Kepala sekolah, 2 orang pendidik yang mengajar dan 2 orang siswa yang diambil secara acak atau secara random. Penentuan informan tersebut berdasarkan pengamatan dan informasi Implementasi Pembelajaran Program Sekolah Penggerak Dalam Menghadapi Era New Normal di SDN Kebun Bunga 3 Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data secara observasi (pengamatan), interview (wawancara), dokumentasi (Sugiyono, 2019: 296). Yang didukung dengan menyiapkan instrument pengumpulan data melalui observasi berperanserta membuat tabel kegiatan observasi, instrument wawancara mulai dari kisi – kisi pertanyaan sampai pedoman pertanyaannya, selanjutnya pengkajian dokumen untuk memperkuat data penelitian (Salim & syahrum, 2012). Berikut langkah – langkah dalam melaksanakan penelitian ini :

Pertama, penelitian ini melakukan observasi berperanserta, hal ini dilakukan agar data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak (sugiyono, 2019). Dengan terjun secara langsung kegiatan yang dilakukan oleh narasumber yaitu ikut bergabung di dalam kegiatan pembelajaran, dengan mengamati proses pelaksanaan pembelajaran program sekolah penggerak dalam menghadapi *Era New Normal*. guna mengoptimalkan proses pengamatan dengan kehadiran peneliti, peneliti mampu menghayati dan merasakan secara langsung yang dirasakan oleh subjek, sehingga data yang diperoleh memiliki kedudukan yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Adapun hal yang peneliti persiapkan sebelum melakukan observasi, yaitu lembar observasi hal ini untuk menjadi patokan peneliti untuk lebih terfokus dengan apa yang ingin diteliti. Berikut tabel observasi :

Table 1. Pedoman Observasi

No	Aspek	Aspek Yang Diamati
1	Budaya belajar sekolah	Kondisi kegiatan belajar mengajar
		Jumlah pendidik yang mengajar
		Jumlah peserta didik
		Pegelolaan kelas dalam kegiatan belajar mengajar

2	Kondisi pendidik dan peserta didik di sekolah	Kemampuan Pendidik dalam mengajar Kemampuan Pendidik dalam memanfaatkan media Kemampuan peserta didik Menggunakan media
3	Ligkungan Belajar	Fasilitas kegiatan belajar mengajar Fasilitas yang dimiliki sekolah
4	Sumber Belajar yang digunakan	Media pembelajaran yang pernah kembangkan atau dimiliki oleh pendidik Media pembelajaran yang dimanfaatkan pendidik untuk mengajar

Kedua, Selain menggunakan Teknik observasi berperanserta, teknik wawancara dapat di gunakan untuk mengumpulkan data. Dengan membuat persiapan pedoman wawancara secara sistematis untuk peserta didik, pendidik, kepala sekolah SDN Kebun Bunga 3 Banjarmasin, Melakukan wawacara langsung Bersama peserta didik, pendidik, Kepala sekolah SDN Kebun Bunga 3 Banjarmasin. Ada beberapa aspek yang ditanyakan kepada narasumber yaitu terkait dengan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pada pembelajaran selain itu untuk Mengetahui hambatan yang dihadapi sekolah saat melaksanakan pembelajaran program sekolah penggerak dalam menghadapi era *New Normal*. Berikut adalah pedoman wawancara :

Tabel 2. Pedoman Wawancara

No	Indikator	Daftar Pertanyaan
1	Pendahuluan	1. Sejak kapan program sekolah penggerak ini dilaksanakan di SDN Kebun Bungga 3 Banjarmasin? 2. Menurut bapak bagaimanakah pandangan atau gambaran terhadap program sekolah penggerak ini di Era New Normal? 3. Bagaimanakah Persiapan bapak dalam menghadapi Pelaksanaan program sekolah penggerak dalam Menghadapi Era New Normal?
2	Perencanaan	1. Bagaimanakah strategi perencanaan bapak dalam menghadapi Pelaksanaan program sekolah penggerak dalam Menghadapi Era New Normal?
3	Pelaksanaan	1. Apa saja langkah dalam Pelaksanaan program sekolah penggerak dalam Menghadapi Era New Normal
4	Penilaian	1. Bagaimanakah Penilaian Hasil belajar siswa dalam Pembelajaran di sekolah penggerak di Era New Normal?
5	Faktual	1. Apa saja kegiatan Pembelajaran dalam Pelaksanaan

		program sekolah penggerak dalam Menghadapi Era New Normal? 2. Apa saja kegiatan Sekolah dalam Pelaksanaan program sekolah penggerak dalam Menghadapi Era New Normal?
6	Dampak	1. Sejauh mana partispasi pendidik dan peserta didik dalam pelaksanaan program sekolah penggerak dalam Menghadapi Era New Normal? 2. Apakah ada dampak perubahan selama pelaksanaan program sekolah penggerak di Era New Normal? 3. Apakah ada perubahan yang signifikan pendidik dan peserta didik dari sebelum dan sesudah melaksanakan program sekolah penggerak di Era New Normal? 4. Apakah Program sekolah penggerak sangat membantu dalam proses pembelajaran di Era New Normal?
7	Kekurangan	1. Apa saja faktor penghambat saat Pelaksanaan program sekolah penggerak di Era New Normal? 2. Apakah ada kendala yang membuat salah satu kegiatan tidak terlaksana saat melaksakan program sekolah penggerak dalam Menghadapi Era New Normal?
8	Solusi dalam mengatasi kendala	1. Apa yang bapak lakukan untuk mengatasi hambatan yang terjadi pada Pelaksanaan program sekolah penggerak dalam Menghadapi Era New Normal?

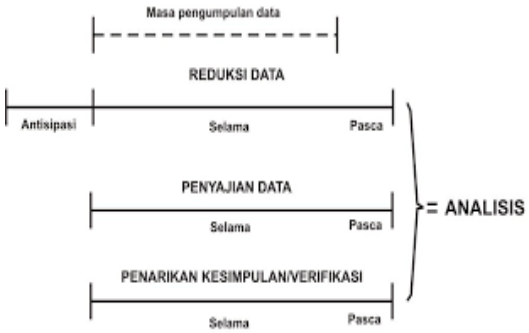
Ketiga, dalam pengkajian dokumentasi ini peneliti mendokumentasi berupa arsip, foto, dan dokumen penting yang di perlukan peneliti mencari data yang mendukung keabsahan data peneliti.

Pada Uji kebsahan data pada penelitian ini meliputi uji credibility (validitas interbal), uji transferability (validitas eksternal), uji dependability (relibilitas), dan uji confirmability (obyektivitas) Sugiyono (2015 : 270-275) dalam (Sidiq et al., 2019)

Pertama, uji kredibilitas dilakukan dengan perpanjangan pengamatan melalui temuan awal peneliti yang kemudian diamati secara internal dan rinci dalam melaksanakan penelitian. *Kedua*, uji transferability yang dilakukan dengan pengamatan eksternal diawali dengan menentukan subjek, objek, tujuan, metode secara rinci dan jelas. *Ketiga*, uji dependability atau realibilitas yang dilakukan dengan menemukan data secara nyata dilapangan, selanjutnya melakukan penganalisis, dan membuat kesimpulan. *Keempat*, uji confirmability atau objectivitas dimana data yang sudah peneliti analisis dan simpulkan akan disajikan.

Dalam menganalisis data pada penelitian ini menggunakan model analisis Miles dan Huberman(1994) yaitu Data

reduction, Data display, dan Conclusion drawing/verification.



Gambar 1. Model Analisis Miles dan Huberman(1994)

Data yang telah peneliti temukan akan disusun secara sistematis. *Pertama*, Data reduction atau mereduksi data dengan mencatat hasil wawancara. Kemudian *kedua*, Data display. Data disusun dalam bentuk uraian, uraian tersebut dirangkum secara singkat agar data yang dikumpulkan mudah dipahami. kemudian menyajikan data berbentuk teks naratif. Selanjutnya *ketiga*, Conclusion drawing/verification dengan menarik kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Dalam pelaksanaan Penelitian dilapangan dilaksanakan tidak berjalan dengan sempurna karena adanya berberapa kendala dalam melaksanakannya sehingga proses akhir penelitian dengan penyajian data. Data yang sudah tersusun secara terstruktur ini merupakan hasil pengamatan yang dilakukan secara berperan serta,

membuat pedoman wawancara kemudian turun kelapangan untuk melakukan wawancara bersama informan dan dilengkapi dengan dokumentasi. Data yang sudah tersusun secara terstruktur ini sudah melakukan berbagai pengujian melalui uji validitas internal, uji validitas eksternal, uji relibilitas, dan uji obyektivitas. Data yang disajikan ini telah di analisis dengan analisis reduksi atau mencatat dan merangkum hasil wawancara, kemudian dilakukan analisis display dengan menyajikan data berbentuk teks naratif. Analisis terakhir adalah verikasi atau kesimpulan. Adapun hal yang dianalisis pada pengimplemtasian program sekolah penggerak ini mulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan hambatan serta kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. oleh karena itu berikut adalah hasil Impelementasi Pembelajaran program sekolah penggerak dalam menghadapi Era New Normal di SDN Kebun Bunga 3 Banjarmasin.

Perencanaan Pembelajaran

Dalam kegiatan perencanaan pelaksanaan sekolah penggerak sebagai kepala sekolah mengamati kondisi sekolah mengalami yang mengalami lost learning karena selama 2 tahun pandemi yang membuat kegiatan pembelajaran berlangsung secara jarak jauh atau PJJ. Mengetahui adanya sekolah penggerak dilaksanakan akan bisa mempercepat pemulihan dari sebelumnya itu yang disebut lost learning. Setelah mengamati kondisi sekolah dan mengetahui adanya sekolah penggerak, kepala sekolah mempersiapkan SDM seperti guru dan staff untuk melakukan sosialisasi atau memperkenalkan tentang sekolah penggerak selanjutnya adanya pembagian tim yaitu pendidik dan staff yang ada dibagi menjadi berberapa tim seperti tim kurikulum dan kesiswaan dan masing-masing sudah ada tugas yang dibagikan.

Kegiatan perencanaan pelaksanaan sekolah penggerak sebagai pendidik dengan cara mencari informasi dari berbagai sumber di internet, memahami sekolah penggerak dengan cara membandingkan bedanya dengan yang dahulu, mengikuti pelatihan 10 hari melalui zoom sebelum implementasi sekolah penggerak, mengamati karakteristik siswa, mencari strategi untuk mengajar, dan mempelajari media belajar yang berbasis IT.

Pelaksanaan Pembelajaran

Pertama, kegiatan pendahuluan SDN Kebun Bunga 3 Banjarmasin tidak ditunjuk

sebagai sekolah penggerak melainkan mendaftarkan diri sebagai calon sekolah penggerak di kementrian dan ada seleksinya seperti seleksi akademik, wawancara, dan lain- lainya. Terhitung mulai Juli 2021 SDN Kebun Bunga 3 Banjarmasin menggunakan kurikulum sekolah penggerak. Untuk penerapannya tidak langsung seluruh kelas diterapkan, karena semuanya bertahap mulai dari tahun pertama kelas 1 dan 4, tahun kedua 2 dan 5 dan tahun terakhir nanti kelas 3 dan 6. Pelatihan sebelum mengimplementasikan sekolah penggerak hanya 10 hari hal tersebut membuat pendidik yang mengikuti pelatihan belum mendapatkan banyak masukan dari instruktur dari pelatih dan merasa kurang. Pendidik mengikuti kegiatan workshop, in house training atau IHT yang sebagian dilaksanakan melalui zoom sebagai pelatihan selama pengimplementasian sekolah penggerak.

Kedua, kegiatan pelaksanaan pembelajaran pelaksanaan pembelajaran program sekolah penggerak tidak lagi dengan pembelajaran yang tematik melainkan dengan menggunakan mata pelajaran. Kegiatan pembelajaran terbagi menjadi 2 yaitu ada intra dan project. Pada Kegiatan Intra, merupakan kegiatan pembelajaran yang berlangsung seperti biasa. Pendidik dituntut untuk dapat membangun kelas belajar yang nyaman dan senang agar peserta didik ada keinginan untuk ingin belajar terus menerus. Kegiatan pembelajaran diarahkan untuk student center atau peserta didik yang lebih aktif dan peranan pendidik hanya sekedar memfasilitasi, memotivasi siswa untuk belajar lebih mandiri hal tersebut bertujuan agar peserta didik dapat mencari informasi sendiri, dan belajar mandiri (Utama, A. H., 2021). Berbeda keadaanya seperti dulu peserta didik hanya menerima informasi atau ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh peserta didik, cara mengajar pendidik juga berbeda karena lebih digitalisasi seperti menggunakan laptop dan LCD. Pada Kegiatan *Project*, *Project* akan menghasilkan suatu karya yang dibuat oleh anak- anak jadi berupa gambaran poster, berupa barang yang dapat diperjual belikan. Jadi anak- anak itu memiliki kemampuan dan keahlian yang diharapkan ketika mereka nanti lulus. Adapun kegiatan sekolah beragam karena adanya sekolah penggerak ini dituntut untuk menuju 6 profil Pancasila Secara umum, terdapat enam elemen utama yang menandai Profil Pelajar Pancasila, yaitu (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, Program kegiatan setiap pagi dijalankan dengan mengadakan Sholat Dhuha pagi hari dan Jumaat taqwa (2) berkebinekaan global, berhubungan dengan budaya lokal. Seperti permainan tradisional, ada bagasing dan bakiak untuk melestarikan budaya banjar. Karena anak-anak sekarang ini lebih dekat dengan namanya HP, tapi karena program sekolah penggerak ini tetap menyisipkan untuk melestarikan budaya lokal, menjadi ajakkan juga kita perkenalkan juga permainan tradisional. (3) mandiri, kemandirian masuk kegiatan pramuka (4) gotong royong, ada kegiatan Jumat bersih (5) bernalar kritis, masuk kegiatan pramuka (6) kreatif, masuk kegiatan pramuka. Untuk lebih menghemat waktu biasanya memakai pada waktu sebelum jam pelajaran dipagi hari atau setengah jam. Pramuka dan ekstrakulikuler yang lainnya dilaksanakan pada hari sabtu diakhir sabtu akhir pekan.

Ketiga, Kegiatan pelaksanaan pembelajaran bagi pendidik,Dalam mengimplementasikan sekolah penggerak, setiap bulan pendidik mengikuti zoom dengan pelatih ahli untuk melakukan sharing dan laporan perkembangan dan kemajuan atas penerapan dengan pengawas dan pelatih ahli. Selain itu Ada juga seperti KKG mini diadakan didalam sekolah dengan memanggil narasumber atau sebagian pendidik disini untuk sharing kepada pendidik yang lain.

Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar peserta didik dalam Pembelajaran Program Sekolah Penggerak, adanya tes diaknostik diawal yang bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa yang selanjutnya dikelompokan agar tidak menyamaratakan kemampuan peserta didik. Sekolah penggerak itu tidak menekankan kenilai karena anak memiliki kemampuan berbeda-beda dibidang lain. selain nilai juga menggali potensi anak- anak lebih aktif di dalam kelas oleh karena itu hasil tidak jadi patokan dalam sekolah penggerak ini. Selanjutnya ada tes formatif dan sumatif yang dilakukan diakhir materi, lalu diakhir ada nilai berupa deskripsi yaitu penilaian project profil pelajar pancasila.

Nilai peserta didik membaik, karena soal yang membuat itu wali kelasnya sendiri jadi wali kelas mengetahui hal yang telah diajarkan sehingga ketika mengevaluasi itu pendidiknya dapat membuatnya sesuai dengan yang diajarkan. Peserta didik juga bisa menjawab karena sudah belajar sebelumnya. Hal ini dilakukan karena kopetensi masing- masing siswa itu berbeda, pendidik bisa menyesuaikan level kesulitan soal dengan masing- masing peserta didik sesuai tahap perkembangannya. Kemudian untuk rapot peserta didik masih angka namun ada deskripsinya.

Pelaksanaan Intervensi Pemerintah

Kondisi kegiatan pembelajaran program sekolah penggerak dalam menghadapi Era New Normal di SDN Kebun Bunga 3 Banjarmasin menunjukan aktivitas pembelajaran yang sudah terlaksana dengan berkerjasama dengan pemerintah dengan yang telah informan jelaskan sebagai berikut :

Pertama, Adanya konsultasi seperti sharing dengan pelatih ahli dan pengawas yang diadakan setiap bulannya kemudian ketika adanya kendala yang terjadi sekolah menghubungi dinas pendidikan. Hal ini sudah menunjukan adanya kerjasama yang dilakukan diantara kedua belah pihak yakni Kemendikbud dan Pemerintah Daerah untuk keberlangsungan penerapan kurikulum pada sekolah penggerak.

Kedua, Kegiatan pelatihan dengan pelatih ahli dan pengawas yang diadakan setiap bulannya, guru melaksanakan metode pembelajaran yang bervariasi, dan sekarang pendidik udah menambah wawasannnya dengan membiasakan diri dalam pembelajaran berbasis IT. Merupakan bukti bahwa meningkatkan SDM sekolah yang kuat Untuk mendukung keberhasilan implementasi sekolah penggerak.

Ketiga, Kegiatan ekstrakulikuler dan program telah disesuaikan dengan 6 profil belajar Pancasila, dalam hal ini artinya adalah sekolah mampu mewujudkan visi pendidikan yang ada di Indonesia melalui penguatan kompetensi peserta didik dan penonjolan karakter yang sesuai dengan nilai – nilai Pancasila.

Keempat, Pembelajaran menggunakan perangkat cromebook, laptop, LCD, Tab, dengan belajar.id dan penyampaian materi menggunakan youtube dan game pembelajaran merupakan program dari digitalisasi sekolah. Digitalisasi sekolah dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi penyelenggaraan kurikulum sekolah penggerak mengingat seiring berkembangnya zaman hampir semua sekolah menerapkan metode pembelajaran berbasis digital. Hal itu juga dilakukan untuk memperkuat dan menjunjung nama baik sekolah.

Kelima, Sekolah digital merupakan salah satu system informasi sekolah yang berisi identitas lengkap sekolah dalam berbasis data adapun Belajar.id yang disediakan pemerintah untuk membantu proses pembelajaran terutama untuk

pendidik yang bertujuan memperbaiki kinerja – kinerja para pendidik yang dilakukan melalui program pendataan secara terencana dan terstruktur.

Faktor Penghambat

Pada hasil wawancara dan observasi saat pelaksanaan dan penilaian program sekolah penggerak di SDN Kebun Bunga 3 Banjarmasin, telah ditemukan adanya hambatan dalam pelaksanaanya berdasarkan yang dihadapi mulai dari kepala sekolah, pendidik, serta peserta didik. Berikut ini adalah hambatan dalam pelaksanaannya :

Kepala Sekolah, Terdapat faktor penghambat dalam melaksanakan program sekolah penggerak ada internal dan eksternal. Faktor internal, pendidiknya masih mindset lama sehingga dapat menurunkan motivasi penggajar lain. Faktor eksternal, yaitu waktu yang masih kurang, kemudian pendanaan, sarana dan prasarana, adapun program kegiatan yang masih belum terlaksana yaitu English club. Hal dalam mengatasi atau Solusi dengan adanya kegiatan yang tidak terlaksana dengan cara mengevaluasi lagi dan mencari penyebab yang membuat kegiatan tersebut tidak terlaksana, kemudian untuk waktu dan dana akan terus direvisi dan menyesuaikan.

Pendidik, terdapat faktor penghambat dalam melaksanakan program sekolah penggerak yaitu saat sebelum pelaksanaan program sekolah penggerak karena pelatihan pembekalan sebelum pemerapan hanya sebentar yaitu 10 hari saja, pendidik merasa hal tersebut merupakan waktu yang singkat untuk menerapkan sekolah penggerak ini. Kemudian kurangnya perubahan mindset ada berberapa pendidik merasa nyaman dengan kurikulum yang terdahulu, hambatan selanjutnya ada kegiatan yang tidak terlaksana yaitu sekolah digital yang kurang dikembangkan dan belajar.id yang kadang bermasalah atau kesalahan teknis. adapun dari faktor waktu dan juga biaya yang membuat berberapa program tidak terlaksana. Adapun cara mengatasinya seperti setiap ada pelatihan setiap bulannya pendidik dapat sharing bersama pengawas mengenai sekolah penggerak, untuk waktu dan pembiayaan bisa disiasati dengan menjalankan program selanjutnya, kemudian mengenai belajar.id dan sekolah digital informasi, menghubungi dinas pendidikan menyarankan kepada pihak yang terkait supaya dikembangkan lagi aplikasi belajar.id, pendidik sudah menginformasikan kepada dinas Pendidikan dan dari pihak dinas sudah menerima saran- saran. berberapa sekolah yang lain juga sama ikut menyarankan terlibat dan berpartisipasi untuk perbaikan kedepannya, sharing dengan teman yang sesama sekolah penggerak, kemudian mengikuti pelatihan tentang kurikulum merdeka, mencari Informasi diinternet.

Peserta didik, hambatan program sekolah penggerak yang dirasakan peserta didik selama pembelajaran berlangsung menurut tanggapan kedua informan, hambatan dalam proses pembelajaran ini adalah jaringan dan juga masih tidak terbiasa dengan keyboard selain itu juga kurang paham dengan Laptop atau Tab. Adapun solusi yang peserta didik hadapi dalam menghadapi kesulitan ini seperti bertanya dengan pendidik untuk mendampingi peserta didik.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Analisis Implementasi pembelajaran program sekolah penggerak berdasarkan Kondisi faktual implementasi pembelajaran program sekolah penggerak dilaksanakan juli 2021 dengan pembelajaran tatap muka secara terbatas, Sekolah penggerak telah terlaksana sesuai dengan aspek intervensi pemerintah dan membawa dampak perubahan dari berbagai aspek karena adanya program beragam yang dilaksanakan.

diawali dengan tahap perencanaan dengan mengamati dan mengsosialisasikan sesuai dengan kondisi sekolah. kemudian saat pelaksanaan, berjalan dengan adanya kerjasama antara pendidik. Sekolah penggerak membuat adanya budaya berprilaku dan Penilaian pembelajaran peserta didik membaik, sesuai dengan 6 profil Pancasila. Namun dari semua program yang telah dilaksanakan adapun salah satu program yang tidak dapat dilaksanakan.

Kegiatan sekolah penggerak yang terhambat dimulai dari pembekalan dengan waktu yang sangat singkat yaitu hanya 10 hari, mindset berberapa pendidik yang masih tertinggal atau masih nyaman dengan kurikulum yang lama, waktu dan dana, jaringan, peserta didik masih kurang bisa menggunakan perangkat. Dengan semua hambatan tersebut, semua dapat teratasi oleh informan karena adanya komunikasi dan kerja sama antara kepala sekolah, pendidik, dan peserta didik.

Adapun saran seperti adanya pendampingan saat selesai pemberian materi pendidik diajak berdiskusi dan mengelompokan pendidik untuk belajar bersama menggunakan perangkat. Untuk pemerintah hendaknya dapat mengriset aplikasi yang dapat mengembangkan konten pembelajaran kemudian direkomendasikan kepada pendidik. Selanjutnya pendidik yang lain bisa menggandeng pendidik *mindset* lama. Agar pendidik yang masih memegang *mindset* lama dapat memahami dan berkerja sama belajar secara mandiri untuk mendukung kemajuan sekolah penggerak ini.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, *1*(1), 9–20.

Gunawan, I. G. D. (2020). Peningkatan Mutu Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya 2020*, 15–30.

Musnaini, M., Jambi, U., Wijoyo, H., & Indrawan, I. (2020). *INDUSTRY 4.0 vs SOCIETY 5.0* (Issue May).

Puspita, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII-1 di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan. *Skripsi*, 128.

Rahayu, S., Rossari (2021). Hambatan Guru Sekolah Dasar Dalam Melaksanakan Kurikulum Sekolah Penggerak Dari Sisi Manajeman Waktu Dan Ruang Di Era Pandemi Covid-19. *Jptam.Org*, https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1869

Salim, & Syahrum. (2012). *metodologi Penelitian Kualitatif*.

Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*.

Suryani, L., Tute, K. J., Nduru, M. P., & Pendy, A. (2022). Analisis Implementasi Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Masa New Normal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3),2234–2244. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1915.

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

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 4, No 1, Januari 2023 (65-73)

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI KIMIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA X IPA SMAN 1 ALALAK

Mawarni Eka Sari, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama
Universitas Lambung Mangkurat
mawarniekas@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id, agushadiutama@ulm.ac.id

Abstract

The development of learning animation videos is a form of effort to fulfill learning media in schools so that they are able to support student learning outcomes. Animated videos were developed for Chemistry subjects where this learning requires a visual form of the material that will be provided by educators. The purpose of this study is to find out the stages of developing animated video learning media in Chemistry class X, to find out the feasibility of animated video learning media in Chemistry class X and to know the use of animated videos in improving student learning outcomes. This study uses the 4D (Four-D) model, namely definition, design, development, deployment. The results of the study showed "very feasible" results through the media expert validation test, "very feasible" results through the material validation test, and "very feasible" results also for the script and language validation tests. Furthermore, through the results of trials of animated video media on students, it was able to improve learning outcomes as evidenced by increasing student post-test scores. This shows that animated videos can be used as a medium for learning Chemistry for class X SMA Negeri 1 Alalak.

Keywords*: development, chemistry learning, learning outcomes*

Abstrak

Pengembangan video animasi pembelajaran merupakan salah satu bentuk usaha memenuhi media pembelajaran di sekolah agar mampu menunjang hasil belajar siswa. Video animasi dikembangkan untuk mata pelajaran Kimia yang dimana pembelajaran ini perlu adanya bentuk visual terhadap materi yang akan diberikan oleh pendidik. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran Kimia kelas X, mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran Kimia kelas X dan mengetahui penggunaan video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model 4D (Four-D) yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, penyebaran. Hasil penelitian menunjukan hasil “sangat layak” melalui uji validasi ahli media, mendapatkan hasil “sangat layak” melalui uji validasi materi, serta mendapatkan hasil “sangat layak” juga untuk uji validasi naskah dan bahasa. Selanjutnya melalui hasil ujicoba media video animasi terhadap siswa, mampu meningkatkan hasil belajar dibuktikan dengan peningkatkan nilai post-test siswa. Hal ini menunjukan bahwa video animasi bisa dijadikan sebagai media pembelajaran Kimia kelas X SMA Negeri 1 Alalak.

Kata Kunci: pengembangan, pembelajaran kimia, hasil belajar

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan yang diwujudkan untuk memberikan kompetensi pada peserta didik, Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi beberapa aspek salah satunya strategi pembelajaran di kelas. Peran guru dalam proses pembelajaran bukan satu-satunya sumber dan pusat dari pembelajaran (Oya & Budiningsih, 2014. p.2). Kemampuan guru dalam usaha untuk meningkatkan ketercapaian tujuan belajar yang merujuk pada hasil belajar siswa dikelas. Pada hakikatnya pembelajaran ialah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Rusman, 2013). Selain pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, ada faktor yang memegang peranan penting dalam keberhasilan proses belajar yaitu motivasi siswa dalam belajar. Melalui motivasi belajar, siswa akan memiliki dorongan mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Motivasi siswa hendaknya dipacu dengan hal-hal yang membuat mereka tertarik pada pembelajaran, seperti media pembelajaran.

Media pembelajaran diartikan sebagai perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran (Magdalena, I, dkk, 2021, p.316). Salah satu bagian dari pembeleajaran yang sangat amat penting agar tujuan pembelajaran bisa tercapai ialah dengan adanya media. Media ialah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi terwujudnya tujuan pendidikan (Arsyad, 2011, p.35). Kreativitas dan inovasi sangat diperlukan dalam pembuatan media agar dihasilkan produk yang mudah dipahami, praktis dan berkualitas. Media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa karena menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar siswa (Ponza, P.J.R, dkk, 2018, p.10).

Teknologi pendidikan adalah kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja degan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat (Mahadewi, 2014, p.9). Bidang garapan teknologi pendidikan meliputi segala sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan belajar yang perlu diselesaikan (Haryanto, 2015, p.13). Salah satu kawasan teknologi pendidikan yaitu pengembangan. Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia (Widyastuti, 2020, p.17). Peneltian pengembangan dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, sebagai kajian secara sistematik untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsitensi dan keefektifan secara internal (Seels & Richey, 1994). Pengembangan diartikan juga sebagai suatu proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada, yang bisa dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras, seperti alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak, contohnya program komputer, atau model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dan lain sebagainya (Syaodih, N, 2008). Teknologi pendidikan dikembangkan guna memecahkan persoalan belajar manusia atau dengan kata lain mengupayakan agar peserta didik dapat belajar dengan mudah dalam mencapai hasil yang optimal. 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, pengembangan suatu media juga merupakan tugas dari Teknolog Pendidikan yang berkolaborasi dengan pengajar guna menghasilkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Mata pelajaran Kimia merupakan pembelajaran yang berisikan tentang peristiwa kimia yang ada dalam kehidupan sehari-hari, kimia merupakan ilmu yang mencari jawaban atas pertanyaan, apa, mengapa dan bagaimana gejala-gejala alam yang berkaitan dengan komposisi, stuktur dan sifat, perubahan, dinamika, serta energi zat. Menurut Munandar & Jofrishal (2016) mata pelajaran Kimia merupakan mata pelajaran yang baru

diberikan secara menyeluruh di bangku SMA. Hal ini menjadi kesempatan bagi guru mata pelajaran untuk memberikan kesan awal yang baik terhadap pelajaran Kimia. Salah satunya berupa efektivitas proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Kimia di SMA Negeri 1 Alalak, permasalahan yang dihadapi di kelas ialah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran. Dalam mengajar guru hanya menggunakan media buku paket/modul dalam mengajar, hal ini akhirnya berdampak pada kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Di lain sisi, guru mengatakan bahwa masih banyak terdapat kurangnya kemampuan siswa dalam memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Kimia yang ditetapkan pada angkat 75. Melihat keadaan ini, sebenarnya guru berkeinginan untuk membuat media pembelajaran yang sesuai, terlebih mata pelajaran Kimia merupakan pembelajaran yang memerlukan bentuk visual terhadap materi yang akan diajarkan.

Melalui hasil observasi yang dijabarkan, maka kiranya pembelajaran memerlukan pengembangan video pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Video ialah elemen multimedia yang dapat menggambarkan pesan yang ingin disampaikan melalui gambar, video digital merupakan bagian penting dari multimedia yang paling memikat dan merupakan piranti *powerfull* yang membuat pengguna komputer lebih dekat dengan dunia nyata (Suryaningsih, 2021, p.11). Kelebihan video yang membuat penggunanya lebih dekat dengan hal yang nyata inilah sangat berguna dalam pembelajaran, dimana siswa nanti akan mendapatkan pengalaman lebih *real* selama pembelajaran. Video pembelajaran akan lebih menarik lagi apabila di kemas dalam bentuk animasi, hal ini kembali lagi mengingat pembelajaran Kimia mengharuskan ada bentuk visual yang ditampilkan sembari diiringi penjelasan guru. Namun disisi lain, pembuatan media video pembelajaran harus tetap diperhatikan komponen yang ada di dalamnya. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan media video animasi pembelajaran Kimia dengan materi Tata Nama Senyawa dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran Kimia dengan materi Tata Nama Senyawa sebagai sumber belajar siswa kelas X IPA di SMA Negeri 1 Alalak.

Berdasarkan uraian di atas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran Kimia dengan materi Tata Nama Senyawa Hidrokarbon kelas X IPA di SMA Negeri 1 Alalak? (2) Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran Kimia dengan materi Tata Nama Senyawa sebagai sumber belajar siswa kelas X IPA di SMA Negeri 1 Alalak? berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ialah mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran video animasi dan mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi pembelajaran Kimia kelas X IPA di SMA Negeri 1 Alalak. Kegunaan atau manfaat penelitian diharapkan bisa menjadi tambahan bahan kajian pemikiran bagi lembaga pendidikan di Indonesia serta mempermudah peserta didik dalam pembelajaran dan memberikan media pembelajaran yang variatif menggunakan media video animasi.

Definisi operasional media pembelajaran ialah langkah-langkah kegiatan pengembangan media pembelajaran sampai pada tahap akhir agar mencapai tujuan pembelajaran. Adapun definisi operasional pengembangan kali ini berupa video animasi yang akan dikembangkan menggunakan software Adobe After Effect, dan berisikan materi pembelajaran Kimia sub bab Tata Nama Senyawa. Media akan dikembangkan dengan mengikuti tahapan metode 4D (Four- D) dengan 4 tahapan yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, penyebaran. Video animasi disusun dengan memperhatikan dari berbagai sumber belajar yang relevan. Video nantinya akan ditampilkan didepan kelas menjadi media penunjang guru dalam memberikan pembelajaran.

Metode Penelitian

Pada penelitian kali ini, model penelitian yang digunakan ialah *Research and Development* yang menurut (Sugiyono, 2014. p.258) yaitu penelitian yang hasil nya dipergunakan untuk membantu pelaksanaan pekerjaan, sehingga kalau pekerjaan tersebut dibantu dengan produk yang dihasilkan dari R&D maka semakin produktif, efektif, dan efesien. Selanjutnya metode yang digunakan jenis 4D, yang memiliki tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, penyebaran.

Penelitian ini berada di SMA Negeri 1 Alalak, dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas X sebanyak 26 orang. Kemudian objek penelitian itu sendiri ialah video animasi untuk mata pelajaran Kimia materi tata nama senyawa.

Adapun teknik wawancara yang digunakan pada penelitian ialah sebagai berikut:

1. Observasi
   Adalah pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis kepada obyek yang akan diteliti

Tabel 1 Instrumen Observasi

No	Aspek yang diamati	Indikator
1.	Pembelajaran	Proses belajar mengajar
2.	Media Belajar	Jenis media belajar Ketercukupan jumlah media belajar Kualitas media beljar (isi/tampilan/penyajian) Fasilitas sekolah

2. Wawancara
   Menurut (Fadhallah, 2021, p.2) Merupakan komunikasi antara dua pihak atau lebih yang dilakukan dengan tatap muka dimana salah satunya berperan sebagai *interviewer* dan yang lain sebagai *interviewee* dengan tujuan tertentu. Wawancara yang digunakan ialah wawancara tidak terstruktur dimana tidak menggunakan panduan apapun dan arah pembicaraan bersifat spontanitas.

Tabel 2 Kisi-kisi wawancara guru

No	Indikator	Butir pertanyaan
1.	Pelaksanaan pembelajaran di kelas	1-5
2	Media pembelajaran	6-8
3.	Pengembangan media video animasi	9-11
4	Keunggulan video animas	12

Tabel 3 Kisi-kisi wawancara siswa

No	Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Pembelajaran Mata Pelajaran Kimia	1-3
2.	Media pembelajaran	4-5
3.	Solusi dalam mengatasi kendala yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran kimia	6

3. Angket
   Menurut (Kun Mryati & Suryawati, 2006, p.130) Angket merupakan sebuah teknik atau cara yang digunakan peneliti guna mengumpulkan data dengan menyebarkan sejumlah lembar kertas yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh para responden.

Tabel 4 Kisi-kisi instrumen angket untuk ahli materi

No	Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Desain pembelajaran	1-6
2.	Isi materi (Konten)	7-11
3.	Bahasa dan komunikasi	12-17
4.	Pemanfaatan media	18-19
5.	Penyajian/presentasi	20-24

Tabel 5 Kisi-kisi angket untuk ahli media

No	Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Pendahuluan program	1-3
2.	Presentase teks	4-6
3.	Penilaian kelayakan aspek penyajian	7-9
4.	Presentase video	10-11
5.	Presentase audio	12-13
6.	Penilaian aspek media terhadap strategi pembelajaran	14-17
7.	Penilaian aspek program media video pembelajaran	18-20

Tabel 6 Kisi-kisi instrumen validasi kelayakan naskah dan bahasa

No	Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Kesesuaian narasi	1-4
2.	Kejelasan narasi	5-6
3.	Bahasa dan komunikasi	7-12
4.	Konten video	13-15

4. Tes
   Tes yang dilakukan pada penelitian ini diawali dengan dilakukan *pretest* kepada subjek untuk mengetahui kemampuan awal mereka kemudian dilakukan *posttest* untuk mengetahui perbedaan setelah menggunakan media yang digunakan. Lembar tes berupa soal yang berjumlah 10 soal untuk diberikan kepada peserta didik.

Selanjutnya teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriftif kuantitatif dengan cara mendeskripsikan, menggambarkan dan melakukan perhitungan untuk mencari nilai akhir yang diperoleh dari hasil pengisian angket ahli media, ahli materi dan ahli naskah terhadap media video pembelajaran kimia. Penelitian ini menggunakan skala likert untuk mengetahui skor dan kelayakannya.

Hasil dan Pembahasan

Melalui penelitian pengembangan kali ini, peneliti mengembangkan media audio visual yaitu video pembelajaran sebagai media pembelajaran Kimia materi tata nama senyawa kelas X IPA sebagai solusi permasalahan yang ditemukan. Kawasan pengembangan tidak hanya terdiri atas perangkat keras pembelajaran, melainkan juga mencakup perangkat lunak (Seel & Richey, 1994, p.39). Melalui pendapat ahli maka diimplementasikan sebuah pengembangan pada perangkat berbentuk 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 :

Pendefinisian

Langkah pendefinisan menghasilkan data berupa analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi dan rumusan tujuan.

Desain/Rancangan

Langkah desain yaitu melakukan rancangan susunan video pembelajaran. Bagian awal video berisikan beberapa materi yang akan dipelajari disertai animasi figur guru yang sedang ingin menjelaskan pembelajaran didepan kelas. Dalam bagian awal akan dijelaskan terlebih dahulu tentang materi lambing unsur kimia, rumus kimia, dan nama senyawa.

Tabel 7 Hasil validasi ahli materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Kriteria
1	Desain Pembelajaran	54	Sangat Layak
2	Isi Materi	45	
3	Bahasa dan Komunikasi	50	
4	Pemanfaatan Media	18	
5	Penyajian Presentasi	42	
Jumlah Total Skor		209	
Presentase		87,08%	

Berdasarkan hasil uji validasi materi dapat disimpulkan bahwa produk media video animasi mendapatkan presentase 87,08% dan diperoleh sangat layak.

Tabel 8 Hasil validasi ahli media

No	Aspek	Jumlah Skor	Kriteria
1	Pendahuluan	25	Sangat Layak
2	Aspek Presentasi Teks	27	
3	Aspek Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian	25	
4	Presentasi Video	16	
5	Presentsi Audio	18	
6	Aspek Penilaian Aspek Media Terhadap Strategi Pembelajaran	36	
7	Aspek Penilian Program Media Video Pembelajaran	25	
Jumlah Total Skor		172	
Presentase		86,0%	

Berdasarkan hasil uji validasi materi dapat disimpulkan bahwa produk media video animasi mendapatkan presentase 86,0% dan diperoleh sangat layak.

Tabel 9 Hasil validasi naskah dan bahasa

No	Aspek	Jumlah Skor	Kriteria
1	Kesesuaian Narasi	33	Sangat Layak
2	Kejelasan Narasi	16	
3	Bahasa dan Komunikasi	48	
4	Konten Video	26	
Jumlah Total Skor		123	
Presentase		82,0%	

Berdasarkan hasil uji validasi naskah dan bahasa dapat disimpulkan bahwa produk media video animasi mendapatkan presentase 82,0% dan diperoleh sangat layak.

Pada tahap akhir dari pengembangan yaitu uji coba media video pembelajaran pada siswa untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk.

Tabel. 7 Hasil Uji Coba (Uji Wilcoxon)

Test Statistics[a]

	Posttest-Pretest
Z	-4.549[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 dapat disimpulkan bahwa "Ha diterima". Hal ini berarti pengaruh video media animasi sehingga dapat ditarik kesimpulkan juga bahwa " Adanya perubahan perolehan nilai sebelum dan sesudah menggunakan video media animasi pada materi tata nama senyawa".

Simpulan

Pengembangan produk media video pembelajaran Kimia materi tata nama senyawa menggunakan model pengembangan 4D (*Four*-D) dengan tahapan pendefinisian, desain/rancangan, pengembangan dan penyebaran/diseminasi. Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran mata pelajaran IPA yang berisikan materi tata nama senyawa untuk kelas X di SMA Negeri 1 Alalak.

Berdasarkan uji validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli naskah & bahasa yang dilakukan terhadap video pembelajaran dikategorikan "sangat layak".

Selanjutnya hasil uji coba penggunaan media pembelajaran video pada mata pelajaran Kimia mampu meningkatkan hasil belajar di kelas X IPA dibuktikan dengan nilai post test siswa yang meningkat.

Melalui hasil penelitian ini, peneliti juga memberikan saran kepada siswa hendaknya lebih giat belajar karena sudah disediakan media pembelajaran yang sesuai. Kepada guru hendaknya lebih mengembangkan ide dan kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran agar lebih beragam. Terakhir kepada peneliti selanjutnya agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengkolaborasikan media pembelajaran dengan materi yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad Azhar. (2009). *Media Pembelajaran (pp.10-11)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Fadhallah, R.A. (2021). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press

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.*

Mahadewi, Luh Putu Putrini, dkk. (2014). Media Video Pembelajaran. *Singaraja: Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha.*

Maryati,Kun & Suryawati, Juju. (2006). *Sosiologi untuk SMA dan MA Kelas XII (pp.50-51)*. Jakarta: Erlangga

Miarso,Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan (pp.23-24)*. Jakarta: Edisi Kedua.Prenadamedia Group

Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* . Bandung: Alfabeta

Oya, R.N & Budiningsih, C.A. (2013). Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Kreatif dan Produktif. *Jurnal Prima Edukasia,* Vol. 2, No. 1, 116-126

Prastiyo Fendika. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pechan Di Kels V SDN Sepanjang 2. *Kekata Group; 9.*

Ponza, Jampel, Sudarma. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha.* Vol. 6. No. 1

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.

Subagia, I.W. (2014). Paradigma Baru Pembelajaran Kimia SMA. *Seminar Nasional FMIPA UNDIKSHA IV*.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuanititatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Penerbit Alfabet

Suryaningsih, Arifah, dkk. (2021). *Teknik Pengelolaan Audio Video untuk SMK/MAK Kelas XII.* Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia

Syaodih S, Nana. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT. Remaja Rosdakaya.

Widiyasanti, M & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter Tahun VIII No. 1*

Widyastuti Ana,dkk. (2020). *Pengantar Teknologi Pendidikan.* Yayasan Kita Menulis

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 4, No 1, Januari 2023 (74-81)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN ADD ON ISPRING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP MATA PELAJARAN IPA MATERI KELOMPOK HEWAN

Muhammad Akhyar[1], Susanti Sufyadi[2], Zaudah Cyly Arrum Dalu[3]

FKIP, Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

BanjarMasin

mhmmdakhyar49@gmail.com[1], susanti.sufyadi@ulm.ac.id[2], zaudah.dalu@ulm.ac.id[3]

Abstract

This research was conducted to assist teachers in solving problems that occur in the learning process, namely the media used in learning is less attractive so that students' interest in learning in class VII H of SMP Negeri 1 Kotabaru decreases in the subject of Animal Group Materials. For this reason, the researchers developed a interactive power point learning media with add on ispring which aims to increase student interest in learning. The research method used is the research and development (R&D) method with a 4D (Four-D) development model which includes the define stage, the design stage, development stage, and disseminate stage. Data collection and retrieval techniques using descriptive quantitative analysis using a Likert scale with a percentage formula for media experts, material experts, while for interest in learning using the n-gain formula. Research results from validation the eligibility of material experts to obtain this The percentage values are 90.89% and 85% with the "very eligible" category and for the validation of the feasibility of media experts, the percentage scores are 85% and 93.33% with the 'very eligible' category. n -gain by obtaining a value of 0.87 in the "high" category. Thus there is an increase in student interest in learning based on the results of the n-gain trial after using power point learning with add on ispring.

Keywords: Learning Media Development, Power Point, Ispring, Learning Interest

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membantu guru dalam menyelesaikan permasahalan yang terjadi dalam proses pembelajaran, yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik sehingga menurunnya minat belajar siswa di kelas VII H SMP Negeri 1 Kotabaru dalam mata pelajaran IPA materi kelompok hewan. untuk itu, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran *power point interaktif* dengan *add on ispring* yang bertujuan meningkatkan minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Metode penelitian dan pemngembangan (R&D) dengan model pengembangan 4D *(Four-D)* yang meliputi tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), dan tahap *disseminate* (penyebarluasan). Teknik pengumpulan dan pengambilan data menggunakan analisis kuantitatif deskriptif menggunakan sekala likert dengan rumus persentase untuk ahli media, ahli materi, sedangkan untuk minat belajar menggunakan rumus N-Gain. Hasil penelitian dari validasi kelayakan ahli materi memperoleh nilai persentase 90,89% dan 85% dengan katogeri “sangat layak” dan untuk validasi kelayakan ahli media memperoleh nilai persentase 85% dan 93,33% dengan katogori ‘sangat layak”. Sementara itu untuk penilaian minat belajar siswa diperoleh bahwa nilai uji n-gain dengan memperoleh nilai 0,87 dengan kategori “tinggi”. Dengan demikian, terjadinya peningkatan minat belajar siswa berdasarkan hasil uji coba N-Gain setelah menggunakan pembelajaran *power point* dengan *add on ispring*.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, *Power Point, Ispring,* Minat Belajar

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 4, No 1, Januari 2023 (74-81)

PENDAHULUAN

. Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran bagi perserta didik untuk dapat dimengerti, dipaham, dan membuat seseorang atau masyarakat luas lebih kritis dalam berpikir.

Dari artikel penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Carenina Widyawati (2022, p128) Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif matematika berbasis android pada materi Aritmatika Sosial dengan menggunakan Ispring Suite 10 yang layak digunakan secara masal melalui uji coba pada siswa SMP kelas 7, dari hasil uji beberapa ahli dan uji coba produk memiliki hasil yang sangt layak digunakan untuk para siswa, dan artikel penelitian terdahulu yang dilaukan oleh Fitri Yanty Muchtar (2021) Penelitan ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pemebalajaran interaktif berbasis ispring presenter untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar, dari hasil uji beberapa ahli dan uji validasi memiliki hasil yang sangat layak digunakan untuk pembelajaran di sekolah

Menurut Slameto (dalam Nisa, A. 2017) minat adalah kecenderungan untuk memperhatikan beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh kepuasan.

Minat dan motivasi belajar adalah dua faktor psikologis yang telah banyak dibuktikan secara empiris memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi akademik siswa di sekolah (Kpolovie, Joe, & Okoto, 2014, p.188). menurut Silvia (dalam Ricardo& Rini Intansari Meilani 2017, p 188) Siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi biasanya ditandai dengan nilai akademik yang baik, memiliki kebiasaan belajar yang terstruktur, memiliki pemahaman yang baik terhadap setiap bacaan.

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar di sekolah.

Azhar Arsyad (dalam Yusri, R., & Husaini, A. 2017) menyatakan, “Media pembelajaran yang digunakan dalam rangka untuk berkomunikasi dan interaksi kepada guru oleh peserta didik dalam proses pembelajaran”. Semakin baik komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik, maka akan semakin cepat tujuan pembelajaran akan tercapai.

PowerPoint merupakan media pembelajaran yang sangat menarik, apabila digabungkan dengan aplikasi Ispring akan lebih mempercantik tampilan sebuah media pembelajran yang akan di presentasikan di kelas. Menurut Misbahudin, dkk (2018). Bahwa *power point* memiliki banyak fitur-fitur yang menarik seperti kemampuan pengolah teks, dapat menyisipkan gambar, audio, animasi, efek yang dapat di atur sesuai selera penggunanya, sehingga peserta didik akan tertarik pada apa yang ditampilkan pada Power Point.

Permasalahan dari penelitian ini adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah power point, akan tetapi power point yang digunakan belum berbasis ispring. Selain itu, metode yang sering digunakan pada saat pembelajaran adalah metode ceramah, presentasi dan diskusi

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 4, No 1, Januari 2023 (74-81)

kelompok. masalah yang ada dilapangan adalah siswa kurang memperhatikan saat guru mengajar menggunakan power point biasa. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik dan dikemas dalam bentuk media pembelajaran power point interaktif yang diaplikasikan dengan power point add on ispring sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *(Research and Development)*. Dengan model pengembangan 4D. Tujuan utama metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Data penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif, data kuantitatif deskriptif merupakan analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum. Teknik ini merupakan cara menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket uji ahli media & materi, serta analisis data angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *power point interaktif* . Setelah itu data kuantitatif dihitung rata-ratanya dengan sekala *likert.*

Table 1. Penentuan sekor Skala *Likert*

Bentuk Penyataan	**Skor**	
	Positif (+)	**Negatif (-)**
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-Ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sengat Tidak Setuju	1	5

Penelitain ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif.

Model pengembangan 4D model pengembangan ini menggunakan 4 tahap yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissemination*).

Penelitian yang telah dilaksanakan di SMP yaitu dikembangkan media pembelajaran IPA materi kelompok hewan dalam bentuk *power point interaktif* yang diaplikasikan dengan *add on ispring*. Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik dengan pembelajaran IPA materi kelompok hewan, Pengembangan *power point interaktif* dengan aplikasi *add-on ispring* telah dilaksanakan di SMP mata pelajaran IPA materi kelompok hewan semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

Analisi untuk mengukur minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran menggunkan rumus N-Gain

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

Keterangan:

N-*gain* (g) :besar faktor *gain*

Skor postest:hasil tes akhir (sesudah)

Skor pretes:hasites awal (sebelum)

Skor maksimal:nilai maksimal

Table 2. Nilai Kriteria Kategori N-gain

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

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 4, No 1, Januari 2023 (74-81)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari tahapan model 4*D*, pertama tahapan *Define* pada tahap ini peneliti memilih dan menentukan produk yang dikembangkan maka

Langkah pertama analisis awal akhir, Hasil observasi menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, kegiatan observasi sangatlah perlu untuk dilakukan, agar data yang didapatkan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Observasi peneliti lakukan dalam dua proses pembelajaran, yaitu proses pembelajaran di kelas dan pada praktek lapangan. Observasi pada penelitian ini merupakan observasi yang terstruktur dengan pedoman khusus dalam observasi. Pada kegiatan observasi ini peneliti ingin mengetahui minat belajar Siswa apakah sesuai dan berbanding lurus dengan tingkat minat belajar siswa.

Langkah kedua analisis siswa, Analisiss karakteristik siswa ini dilakukan dengan perhatian aspek-aspek siswa SMP baik dari kognitif, psikomotorik dan afektif. Kemudian didapatkan kesimpulan SMP memiliki lcd serta guru dapat memanfaatkannya dengan cukup baik, sehingga peneliti mempertimbangkan *power point* bagi siswa SMP adalah *power point interaktif* yang mudah diakses kapan saja dan dimana saja, terlebih lagi *power point* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Langkah ketiga analisis tugas, Hasil analisis pada tahap ini untuk menentukan materi apa saja yang akan disusun/diterapkan kedalam *power point Interaktif* nantinya. Materi kelompok hewan. Evalusai pada tiap materi juga disediakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi.

Langkah keempat analisis konsep, 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.

Penyusunan konten dengan melakukan analisis konsep terlebih dahulu dimasukkan materi yang disediakan pada *Power Point Interaktif* sesuai dengan tingkat pemahaman siswa untuk upaya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Materi yang digunakan untuk pengmbangan produk ini adalah kurikulum 2013 mari mengetahui golongan hewan ada dua poin dalam materi yang digunakan, kelompok hewan golongan invertebrata dan vertebrata.

Tahapan kedua *Design*

Pada tahap perancangan penelitian bertujuan untuk merancang konsep *power point interaktif add-on ispring*. Tahap perancangan yang bertujuan sebagai perangkat pembelajaran sesuai tahapan yang harus dilakukan pada tahap ini, sebagai berikut.

Langkah pertama penyusunan tes, Penyusunan tes yang dimaksud pada penelitian ini adalah tes berbentuk quiz dari materi pembelajaran yang terdapat di Power Point interaktif Pendidikan IPA. *Quiz* yang yang dimuat kedalam *Power point* terdiri dari 5 soal untuk materi kelompok hewan. *Quiz* yang digunakan didalam *power point interaktif* adalah tipe pilihan ganda.

Langkah kedua pemilihan media, Pada penelitian power point yang dikembangkan dan dipilih adalah power point interaktif add on ispring. Pemilihan power point interaktif add on ispring dikerenakan sesuai dengan permasalahan di sekolah media yang digunakan kurang efektif dan kuang menarik. Maka dari itu peneliti mengembangakn *power point interaktif add-on*

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 4, No 1, Januari 2023 (74-81)

ispring agar fokus siswa terhadap pembelajaran bisa teratasi.

Hasil Uji Coba Ahli Materi

Media Power point interaktif add-on ispring kemudian diberikan kepada ahli materi 2 orang validator untuk menelaah matari yang disajikan dalam media power point interaktif add-on ispring . hasil penilaian ahli materi yang telah dikonversikan dalam persentase yang disajikan pada table 2 dan 3.

Table 3. Validator ahli materi 1

NO	Aspek	Jumlah	Nilai Maksimal	Presentase %	Katagori
1	Aspek Desain Pembelajaran	14	15	93,33 %	Sangat layak
2	Aspek Materi	23	15	92 %	Sangat layak
3	Aspek Bahasa	15	15	100 %	Sangat layak
4	Aspek penyajian materi	10	10	100 %	Sangat layak
5	Aspek Efek Media terhadap Strategi Pembelajarn	10	10	100 %	Sangat layak
6	Aspek Sifat Evaluatif	9	15	60 %	Cukup layak
Rata-rata Sekor Total				90,89 %	Cukup layak

Table 4. Validator ahli materi 2

NO	Aspek	Jumlah	Nilai Maksimal	Presentase %	Katagori
1	Aspek Desain Pembelajaran	12	15	80 %	Layak
2	Aspek Materi	20	25	80 %	Layak
3	Aspek Bahasa	12	15	80 %	Layak
4	Aspek penyajian materi	9	10	90 %	Sangat layak
5	Aspek Efek Media terhadap Strategi Pembelajarn	10	10	100 %	Sangat layak
6	Aspek Sifat Evaluatif	12	15	80 %	Layak
Rata-rata Sekor Total				85 %	Sangat layak

Pada aspek Desain Pembelajaran validator satu didapatkan rata-rata skor nilai 93,33% yang berarti masuk dalam kategori “sangat layak”. Pada aspek Desain Pembelajaran materi validator 2 diperoleh 80% yang berarti masuk dalam kategori “layak”. Pada aspek Materi validator 1 diperoleh rata-rata skor nilai 92% yang berarti masuk kategori “sangat layak”. Pada aspek Materi validator 2 diperoleh 80% yang berarti masuk dalam kategori “ layak”. Aspek Bahasa validator 1 diperoleh rata-rata nilai sekor 100% yang berarti masuk katagori “sangat layak”. Aspek Materi validator 2 diperoleh rata-rata nilai sekor 80% yang berarti masuk katagori “layak”. Aspek penyajian materi validator 1 diperoleh rata-rata nilai sekor 100% yang berarti masuk katagori “sangat layak”. Aspek Penyajian Materi validator 2 diperoleh rata-rata nilai sekor 90% yang berarti masuk katagori “sangat layak”. Aspek Efek media terhadap strategi pembelajaran validator 1 diperoleh rata-rata nilai sekor 100% yang berarti masuk katagori “angat layak”. Aspek Efek Media Terhadap Strategi pembelajaran validator 2 diperoleh rata-rata nilai sekor 100% yang berarti masuk katagori “sangat layak. Aspek Sifat Evaluatif validator 1 diperoleh rata-rata nilai sekor 60% yang berarti masuk katagori “cukup layak”. Aspek Sifat Evaluatif validator 2 diperoleh rata-rata nilai sekor 80% yang

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 4, No 1, Januari 2023 (74-81)

berarti masuk katagori "layak".Hasil dari penilaian ahli materi 1 dan 2 secara keseluruhan mendapatkan rerata dari validator 1 skor total 90,89% dan rerata dari validator 2 Sekor Total 85% yang dapat dikatakan "sangat layak". Oleh sebab itu, *power point interaktif add on- ispring* ini dapat digunakan pada proses pembelajaran IPA matari kelompok hewan dengan cukup baik.

Hasil Uji Coba Ahli Media

Media power point interaktif add-on ispring kemudian diberikan kepada ahli media 2 orang validator Angket yang digunakan berjumlah 12 butir penilaian dengan skor perbutir 1-5. Aspek penilaian ahli media meliputi aspek Media dan aspek Evaluasi. 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 pada tabel 4 dan 5.

Table 5. Validator ahli media 1

No	Aspek	Jumlah	Nilai Maksimal	Presentase %	Katagori
1	Aspek Media	26	30	86,67 %	Sangat Layak
2	Aspek Evaluasi	25	30	83,33 %	Sangat Layak
Rata-Rata Sekor Toral				**85 %**	**Sangat Layak**

Table 6. Validator ahli media 2

No	Aspek	jumlah	Nilai Maksimal	Presentase %	Katagori
1	Aspek Media	28	30	93,33 %	Sangat layak
2	Aspek Evaluasi	28	30	93,33 %	Sangat Layak
Rata-Rata Sekor Toral				**93,33 %**	**Sangat Layak**

Pada aspek Media validator 1 didapatkan rata-rata skor nilai 86,67% yang berarti masuk dalam kategori "sangat layak". Pada aspek Media validator 2 diperoleh 83,33% yang berarti masuk dalam kategori "sangat layak". Pada aspek Evaluasi validator 1 diperoleh rata-rata skor nilai 93,33% yang berarti masuk kategori "sangat layak". Pada aspek Evaluasi validator 2 diperoleh 93,33% yang berarti masuk dalam kategori "sangat layak". Hasil dari penilaian ahli media 1 dan 2 secara keseluruhan mendapatkan rerata dari validator 1 skor total 85% dan rerata dari validator 2 Sekot Total 93,33 % yang dapat dikatakan "sangat layak". Oleh sebab itu, *Power Point Interaktif add on Ispring* ini dapat digunakan pada proses pembelajaran IPA Materi kelompok hewan dengan sangat layak dalam proses pembelajaran.

Hasil uji minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media power point interaktif add-on ispring

Uji coba minat belajar ini dilakukan kepada siswa berjumlah 20 orang. Dilakukan dua kali uji coba, yaitu uji coba sebelum memakai media dan sesudah. Berdasarkan uji minat belajar diperoleh hasil angket minat sebelum memakai media sebesar 72,8% dan sesudah memakai media meningkat menjadi 96,36%. Artinya terjadi peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 4, No 1, Januari 2023 (74-81)

Table 7. Penilaian minat belajar siswa

No	Aspek	Jumlah	Presentase	Kategori
1.	Sebelum	20	72,8%	Tidak Layak
2.	Sesudah	20	96,36%	Layak

Pembahasan

Penelitian memilih mengembangkan sebuah media pembelajaran power point interaktif add on ispring yang dapat membuat tampilan sebuah power point akan lebih menarik dan cantik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang tahapannya terdapat pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissemination*). Semua tahapan sudah selesai dilaksanakn sesuai kebutuhan pengembangan.

Peneliti akan membadingkan hasil dari Penelitian yang sudah di teliti yang berhasil adalah penelitian yang sudah dilakukan oleh Mahasiswi dari Universitas Bung Hatta Padang atas nama Dian Wulandari. Dia membuat Jurnal pada tahun 2013 yang memiliki judul jurnal "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point iSpring Presenter pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk SMA". Penelitian tersebut dijelaskan bahwa guru TIK kelas X SMA N 4 Pariaman belum pernah menggunakan multimedia pembelajaran power point ispring dan selama ini hanya menggunakan bahan ajar yang berupa, buku cetak, lembaran kerja siswa (LKS), dan modul yang terfokus pada aspek kognitif saja. Pada penelitian tersebut didapatkan hasil dari media pembelajaran iSpring dikatakan layak sebagai media pembelajaran interaktif.

Pada pengembangan yang peneliti buat yaitu media pembelajaran Power Point Interaktif Add On ispring dengan mengguanakn pendekatan *Quiz Team* untuk meningkatkan sebuah minat belajar siswa mata pelajaran IPA materi kelompok hewan kelas VII SMP .

Berdasarkan penjabaran hasil dari data ahli materi memperoleh *presentase* 90,89% dan 85% dengan kategori "sangat layak", hasil data ahli media memperoleh hasil presentase 85% dan 93,33% dengan kategori "sangat layak".Dapat disimpulkan bahwa media *power point Interaktif add on Ispring* dengan pendekatan *Quiz Team* sangat layak digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas VII H di SMP Negeri 1 Kotabaru. Perbandingan penelitian diatas memiliki perbedaan yang terlihat pada mata pelajaran yang dijadikan sebuah bahan untuk diteliti dan juga tujuan dari penelitian terdahulu ditujukan untuk mengetahui m hasil belajar siswa sedangkan pada penelitian yang peneliti buat adalah untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa, dari perbedaan hasil yang membuat penelitian ini layak digunakan di sekolah.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan *power point interaktif add-on ispring* pada mata pelajaran IPA menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *dissemination* (penyebarluasan). Tahap pengembangan dengan adanya proses uji validasi terhadap *power point interaktif add-on Ispring* yang dikembangkan oleh ahli instrument, ahli materi dan, ahli media . Tahap akhir dari pengembangan media ini dengan dilakukannya penyebaran produk *power point interaktif* Pendidikan IPA. Tingkat kelayakan

power point interaktif add-on ispring oleh responden termasuk kedalam kriteria "sangat layak", dengan hasil dari hasil data ahli materi memperoleh *presentase* 90,89% dan 85% dengan kategori "sangat layak", hasil data ahli media memperoleh hasil presentase 85% dan 93,33% dengan kategori "sangat layak". Minat belajar siswa terhadap penerapan pengembangan *power point interaktif add-on ispring* pada mata pelajaran IPA menggunakan model pengembangan 4*D* dengan dengan pendekatan *quiz team* telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa kelas VII H di SMP Negeri 1 Kotabaru, hal ini berdasarkan hasil uji n-gain dengan memperoleh nilai 0,87 dengan kategori "tinggi".

DAFTAR REFRENSI

Masykur, R., Aulia, L. R., & Sugiharta, I. (2018). Microsoft powerpoint pada aplikasi android dalam peningkatan pemahaman konsep matematis. Jurnal Matematika dan Pembelajaran, 6(2), 265-273.

Muchtar, F. Y., & Nasrah, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(6), 5520-5529.

Nisa, A. (2017). Pengaruh perhatian orang tua dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial. Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2(1), 1-9.

Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 1(1), 79-92.

Widyawati, C., Katminingsih, Y., & Widodo, S. (2022, September). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA MENGGUNAKAN ISPRING SUITE 10 PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL. In Seminar & Conference Proceedings of UMT (pp. 128-134).

Yusri, R., & Husaini, A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X MA KM Muhammadiyah Padang Panjang. Jurnal IPTEK Terapan, 11(1), 1-8.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol 4, No 1, Januari 2023 (82-90)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SMART APPS CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA KULIAH KOPERASI DAN UMKM

Muhammad Hasan[1], Hamsi Mansur[2], Zaudah Cyly Arrum Dalu[3]
Monry Fraick NGRS[4], Mastur[5]
Universitas Lambung Mangkurat
Email: mhmmdhasan0106@gmail.com[1], hamsi.mansur@ulm.ac.id[2], zaudah.cyly@gmail.com[3]
monryfngr@ulm.ac.id[4], mastur@ulm.ac.id[5]

Abstract

Through the development of smart apps creator-based learning media, it is hoped that it can increase student interest in learning because there is no learning media and learning methods that can increase interest in learning in cooperative and MSME courses. The objectives of this study are (1) How to develop smart apps creator-based learning media to increase interest in learning in cooperative and MSME courses, (2) Know the feasibility of Smart Apps Creator-based learning media, (3) Know the increase in student interest in learning after taking cooperative and MSME courses after using Smart Apps Creator learning media. This research uses the type of R&D (Research and Development) using a 4D development model. The 4D development stage consists of four stages, namely Define, Design, Development, and Dissemination which have been modified according to needs. The results of the research at the development stage resulted in an increase in student interest in learning to get a gain value of 0.40 with the category "Medium". From the results of the data research, it was concluded that smart apps-based learning media creators for cooperative and MSME courses are suitable for use as learning media for students.

Keywords: Development, smart apps creator, cooperative and MSME courses, interest in learning

Abstrak

Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa karena belum adanya media pembelajaran dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar pada mata kuliah koperasi dan UMKM. Tujuan penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis smart apps creator untuk meningkatkan minat belajar pada mata kuliah koperasi dan UMKM, (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator,* (3) Mengetahui peningkatan minat belajar mahasiswa yang mengikuti mata kuliah koperasi dan UMKM setelah menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator.* Penelitian ini menggunakan jenis R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan 4D. Tahapan pengembangan 4D terdiri dari empat tahapan, yaitu *Define*, *Design, Development,* dan *Dissemination* yang telah dimodifikasi menyesuaikan dengan keperluan. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan peningkatan minat belajar peserta didik mendapat nilai gain sebesar 0,40 dengan kategori "Sedang". Dari hasil penelitian data disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *smart apps creator* mata kuliah koperasi dan UMKM layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa.

Kata Kunci: Pengembangan, smart apps creator, mata kuliah koperasi dan UMKM, minat belajar

PENDAHULUAN

Tingkat pendidikan negara yang secara sumber daya alam sangat kaya raya ini tertinggal jauh di bawah negara tetangga. Tingginya tingkat pendidikan tidak mengurangi tingginya tingkat pengangguran. Bukan hal yang aneh lagi jika sekarang banyak ditemukan pengangguran berijazah Strata 1, dikarenakan rendahnya kualitas lulusan universitas di negeri ini. Mahasiswa merupakan generasi muda yang dapat menghadirkan perubahan dari masa ke masa. Mahasiswa harus dapat berperan lebih dalam mengembangkan UMKM di tengah masyarakat, jangan sampai perusahaan besar terus mendominasi dalam pendirian usaha. Agar UMKM dapat berkembang maka sumber daya manusia pun harus berkualitas. Oleh karena itu, kompetensi SDM seperti knowledge, skill dan ability serta attitude dalam berwirausaha. Pengembangan SDM harus dilakukan tidak hanya kepada UKM sebagai pemilik usaha, tetapi juga para pekerjanya (Adriana, 2010: 42). Menurut Sear (dalam Effendy & Sunarsi, 2020: 703) Para sarjana berpotensi untuk menjadi pendobrak awal dalam mengembangkan UMKM. Selama perkuliahan saat menjadi mahasiswa dibekali dengan pengetahuan dan kemampuan yang dapat diterapkan di UMKM, maka akan berdampak positif yang bagi pengelolaan UMKM.

Mata kuliah Koperasi dan UMKM dirancang untuk membantu mahasiswa memahami berbagai aspek yang terkait dengan praktik-praktik manajemen untuk usaha mikro, kecil, menengah dan koperasi mulai dari merencanakan, mngorganisasikan, memimpin serta mengawasi kegiatan-kegiatan anggota organisasi dan menggunakan semua sumber daya organisasi untuk mencapai sasaran organisasi yang sudah ditetapkan. Tujuannya agar mahasiswa mampu menganalisis aspek-aspek yang terkait dalam proses manajemen untuk UMKM dan koperasi meliputi perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalian organisasi untuk mencapai tujuan serta memiliki kompetensi *entrepreneurship*, Suryana (2006: 88) mengungkapkan bahwa kompetensi atau kemampuan yang harus dimiliki oleh wirausaha tersebut secara riil tercermin dalam kemampuan dan kemauan untuk memulai usaha *(start up*), kemampuan untuk mengerjakan sesuatu yang baru (*creative*), kemauan dan kemampuan untuk mencari peluang (*opportunity*), kemampuan dan keberanian untuk menanggung risiko (*risk bearing*) dan kemampuan untuk mengembangkan ide dan meramu sumber daya, maka dari itu perlunya meningkatkan minat belajar agar semua yang telah dipelajari bisa digunakan oleh mahasiswa.

Minat dapat diperoleh melalui belajar, karena dengan belajar siswa yang semula tidak menyenangi suatu pelajaran tertentu, lama kelamaan lantaran bertambahnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut, minat pun tumbuh sehingga siswa akan lebih giat lagi mempelajari pelajaran tersebut (Kurniasari, Murtono, & Setiawan, 2021: 142). Minat akan timbul dari sesuatu yang diketahui dan kita dapat mengetahui sesuatu dengan belajar, karena itu semakin banyak belajar semakin luas pula bidang minat (Rusmiati, 2017: 22) Minat adalah keinginan yang terus menerus untuk memperhatikan atau melakukan sesuatu. Minat dapat menimbulkan semangat dalam melakukan kegiatan agar tujuan dari pada kegiatan tersebut dapat tercapai. Dan semangat yang ada itu merupakan modal utama bagi setiap individu untuk malakukan suatu kegiatan. Hal ini senada dengan yang dikatakan oleh Crow & crow bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan

dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri (Djaali dalam Syardiansah, 2016: 444). Minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti; gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman (Susanti & Lestari, 2016: 12) Dengan kata lain minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

Pada saat wawancara dengan dosen Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, M.Pd. Dosen hanya menggunakan media PPT dan metode ceramah selama masa pandemi ini, pendidik juga mengatakan bahwa hanya segelintir mahasiswa yang benar-benar aktif dalam perkuliahan, sisanya mahasiswa hanya sibuk dengan kegiatannya sendiri, keluar masuk zoom serta malas mendengarkan penjelasan. Peneliti juga menanyakan langsung kepada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Koperasi dan UMKM, mereka kebanyakan bosan karena hanya metode ceramah dan belum adanya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar. Media yang disajikan tidak sesuai dengan gaya belajar, karakteristik, dan tingkat pemahaman mahasiswa, sehingga berimbas pada rendahnya minat belajar (Mansur, H 2020:39). Oleh karena itu peneliti merasa perlunya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Koperasi dan UMKM.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran sebagai media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran (Azhar dalam Fitriana, 2012: 12). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Santyasa, 2007:3). Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk membagikan pesan pengirim kepada penerima, sehingga bisa membuat rangsangan terhadap pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Senada dengan apa yang dikatakan oleh Lautfer (dalam Tafonao, 2018: 103) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media peserta didik akan sangat termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Melalui media pembelajaran juga bisa membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efesien dan juga terjalin hubungan baik antara pendidik dengan peserta didik, selain itu media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar. Pembagian pada jenis media pembelajaran menurut Pribadi (2011: 88), di mana dikatakan bahwa pada dasarnya media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi delapan bagian, yaitu (1) orang, (2) objek, (3) teks, (4) audio, (5) visual, (6) video, (7) komputer multimedia, dan (8) jaringan komputer.

Smart Apps Creator adalah perangkat lunak untuk mendesain aplikasi *mobile Android* dan *iOS* tanpa coding dan membuat format HTML5 dan .exe. *Smart Apps Creator* juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif ketika pembelajaran jarak jauh sehingga dapat yang dalam

membantu pendidik untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan membuat menarik para mahasiswa untuk belajar. *Software* ini memiliki kelebihan diantaranya adalah tampilan yang simple sehingga mudah digunanakan dan bisa dikreasikan dengan leluasa sesuai kebutuhan, hal ini memungkinkan pembuat untuk menuangkan semua imajinasi dan ide nya kedalam rancangan media pembelajaran. Hasil penelitian Khasanah, Maulana Muhlas dan Lisna Marwani pada tahun 2020 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning *Smart Apps Creator* (SAC) Bagi Karyawan Penjual Pada TV Berbayar". Dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian yang telah dilaksanakan mendapatkan hasil dalam uji coba penggunaan yang dilakukan dalam 3 tahap, yaitu tahap *one-to-one evaluation* dengan nilai 84%, tahap *Small Group Evaluation* mendapatkan nilai 83%, dan tahap *Field Evalutaion* mendapatkan nilai 83%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan peneliti layak digunakan terhadap pembelajaran pada karyawan penjual TV berbayar Transvision Jakarta.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*. Oleh karena itu pada skripsi ini, dilakukan penelitian yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Kuliah Koperasi dan UMKM Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat**" yang bertujuan untuk membuat media pembelajaran supaya membantu pendidik dalam mengajar.

METODE PENELITIAN

Jenis Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2014: 297) Metode penelitian dan pengembangan *atau Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Hal yang sama juga disampaikan oleh Nana dalam bukunya yang mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Syaodih & Sukmadinata, 2009: 164). Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti ini adalah media pembelajaran *Smart Apps Creator*.

Peneliti menggunakan prosedur model pengembangan 4D yang langkahnya lebih sederhana. Model 4D adalah tahapan pengembangan yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *Define*: menganalisis kebutuhan pelatihan, *Design*: merumuskan kompetensi apa yang akan dicapai dari penelitian tersebut, *Development*: mengembangkan materi, media dan metode yang akan digunakan, *Diseminate*: setelah uji coba telah direvisi, menyebarkan media *smart apps creator*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini merupakan cara menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket uji ahli media dan materi. Analisis data menggunakan format Skala Likert. Penentuan skor skala likert akan mempunyai kemungkinan 1- 5. Skor 5 berarti sangat layak/sangat tepat/sangat baik/sangat sesuai, skor 4 berarti layak/tepat/baik/sesuai, skor 3 berarti cukup layak/cukup tepat/cukup baik/cukup sesuai,skor 2 berarti kurang layak/kurang baik/kurang sesuai, dan skor 1 berarti sangat tidak layak/sangat tidak tepat/sangat tidak baik/sangat tidak sesuai.

Berdasarkan skor aspek skala likert, kemudian dicari rata-rata empirisnya dengan rumus skor rata-rata sama dengan jumlah nilai angket dibagi dengan jumlah responden, kemudian hasil skor rata-rata dimasukkan kedalam tabel kriteria nilai kelayakan.

Tabel 1. Nilai Kelayakan

Bentuk Pernyataan	Skor	
	Positif (+)	Negatif (-)
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-Ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Analisis data pengembangan media pembelajaran menggunakan teknik kuisioner dengan instrumen berupa angket dengan skala likert. Data yang diperoleh dari penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan uji coba produk akan dianalisis dengan teknik persentase. Rumus untuk mengolah data tersebut adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:
P = Persentase kelayakan
∑x = Jumlah keseluruhan jawaban responden
∑y = Jumlah skor maksimal
Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus:
Persentase = F : N
Keterangan:
F = Jumlah persentase keseluruhan subyek
N = Banyak subyek

Tabel 2. Range Persentase Kriteria Kuantatif

Interval	Kriteria
84% > χ ≤100%	Sangat Layak
68% > χ ≤84%	Layak
52%> χ ≤68%	Cukup Layak
36%> χ ≤52%	Kurang Layak
20%> χ ≤36%	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa, jika persentase yang didapatkan lebih dari 84% maka media pembelajaran dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan, jika persentase yang didapatkan kurang dari 84% dan lebih dari 68% maka media pembelajaran layak untuk digunakan, jika persentase yang didapatkan kurang dari 68% dan lebih dari 52% maka media pembelajaran cukup layak untuk digunakan, dan jika persentase yang didapatkan kurang dari 52% dan lebih dari 36% maka media pembelajaran kurang layak untuk digunakan, sedangkan, jika persentase yang didapatkan kurang dari 36% dan lebih dari 20% maka media pembelajaran sangat tidak layak untuk digunakan.

Setelah dilakukan analisis dan dinilai layak digunakan maka akan dilanjutkan dengan menganalisis data minat belajar peserta didik untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran yang sudah dikembangakan dengan penigkatan minat belajar peserta didik. Teknik analisis data berguna untuk melihat sejauh mana peningkatan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Rumus yang akan digunakan dalam menilai minat belajar sebagai berikut:

$$N - Gain(g) = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Keterangan:
N-Gain(g) : Besarnya faktor gain
Skor posttest : hasil tes akhir(sesudah)
Skor pretest : hasil tes awal(sebelum)
Skor angket maksimal : Nilai maksimal angket

Sumber: Melzer (Fadhilah, 2019: 52)
Selanjutnya di interpretasikan ke dalam tabel klasifikasi nilai Gain sebagai berikut.

Tabel 3. Interpretasi Nilai Gain

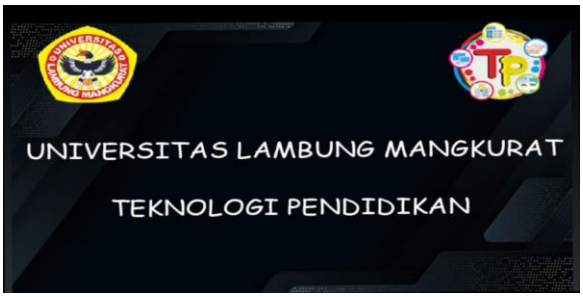
Nilai (g)	Klasifikasi
(N-gain) ≥ 0,7	Tinggi
0,7 > (N-gain) ≥ 0,3	Sedang
(N-gain) < 0.3	Rendah

Sumber: Melzer (Fadhilah, 2019: 53)

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan, jika nilai gain yang diperoleh lebih dari 0,7 maka dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didIk tinggi, sedangkan jika nilai gain yang diperoleh kurang dari 0,7 dan lebih dari 0,3 maka minat belajar peserta didik sedang, dan jika nilai gain yang diperoleh kurang dari 0,3 maka minat belajar peserta didik rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa sebuah file dan aplikasi android sebagai media pembelajaran mata kuliah Koperasi dan UMKM yang memiliki format file Apk. File Apk ini dapat di instal di perangkat handphone berbasis Android yang di mana pada penlitian ini diinstal pada masing – masing handphone peserta didik yang ada di kelas sebagai sarana pembelajaran, kemudian dijalankan sebagai media pembelajaran materi Koperasi dan UMKM. File dan aplikasi android materi Koperasi dan UMKM ini dapat beroperasi pada leptop yang memiliki Smart Apps Creator dan kalaunya aplikasi android spesifikasi minimum Android versi 10 dengan RAM 2GB. Penyebaran media ini dilakukan dengan cara mengirimkan file Apk melalui Whatsapp kemudian diinstal pada masing – masing handphone peserta didik. Berikut ini adalah tampilan media pembelajaran.



Gambar 1. Splash Screen

Gambar 2. Menu Utama

Gambar 3. Menu Materi

Gambar 4. Tampilan Materi

Gambar 5. Menu Kompetensi

Gambar 6. Menu Pengembang

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran. Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-D Models*) empat tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Berikut ini merupakan penjelasan dari tahapan penelitian dan pengembangan model pengembangan 4- D (*Four-D Models*).

Kelayakan Media pembelajaran mendapat skor dari ahli materi sebesar 100% dari nilai maksimal 100%. Skor total yang diperoleh dari ahli media sebesar 98,4% dari nilai maksimal 100%. Dari penilaian tersebut, didapatkan hasil kelayakan Media pembelajaran 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 media pembelajaran pada mata kuliah koperasi dan UMKM sangat layak digunakan pada peserta didik pendidikan ekonomi FKIP ULM.

Berdasarkan hasil sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang di ujicobakan kepada 22 orang peserta didik didapatkan nilai rata-rata nilai pretest 53,6 dari nilai maksimal 70. Pada hasil nilai posttest didapatkan nilai rata-rata 59,8 dari nilai maksimal 70. Berdasarkan hasil rata-rata pretest dan posttest yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,40 yang termasuk kedalam kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahwa media pembelajaran pada mata kuliah koperasi dan UMKM pendidikan ekonomi FKIP ULM cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

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

1. Pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah koperasi dan UMKM FKIP ULM berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yaitu *define* (pendefinisian): dalam tahap ini peneliti melakukan melakukan analasis awal akhir dengan cara mengobservasi dan mewawancarai dosen mata kuliah Koperasi dan UMKM kemudian menganalisis mahasiswa berkaitan dengan kemampuan akademik, perkembangan kognitif, motivasi, minat dan keterampilan individu yang berkaitan dengan topik pembelajaran, berikutnya peneliti menganalisis tugas dimana pada tahapan ini dilakukan mengetahui tujuan yang harus dicapai dengan melihat indikator-indikator pencapaian mahasiswa dalam kuliah Koperasi dan UMKM yang terdapat pada RPS. Pada analisis konsep peneliti menyusun isi materi media pembelajaran yang mengacu pada RPS modul pembelajaran koperasi dan UMKM. Tahap terakhir adalah melakukan perumusan tujuan pembelajaran yang dibuat

berdasarkan kompetensi dasar pada RPS. Pada tahap *design* (perancangan): peneliti melakukan rancangan media yang disesuaikan dengan mahasiswa, oleh karena itu terpilih media pembelajaran sesuai dengan karakteristik pengguna sasaran. Tahap *development* (pengembangan): peneliti mengahasilkan produk akhir berupa media pembelajaran *Smart Apps Creator* dengan melalui revisi oleh ahli materi dan ahli media serta uji coba produk kepada 22 orang mahasiswa untuk mendapatkan respon mahasiswa, dan *disseminate* (penyebaran) yang dimodifikasi: peneliti menyebarluaskan dan mebagi media pembelajaran *Smart Apps Creator* kepada mahasiswa. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan penilaian total rata-rata skor 100% dari ahli materi dan penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 98,4%. Dari hasil penilian tersebut kemudian ditotal kembali dan mendapatkan skor rata-rata sebesar 99,2%. Dari penilaian yang telah didapatkan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak" dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.
3. Penerapan pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah koperasi dan UMKM Pendidikan Ekonomi FKIP ULM menggunakan model pengembangan 4D telah berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata kuliah koperasi dan UMKM FKIP ULM. Berdasarkan uji n-gain diketahui bahwa media pembelajaran *Smart Apps Creator* meningkatkan minat belajar peserta didik sebesar 0,40 dan tergolong dalam kategori sedang.

Saran yang dapat disampaikan peneliti brdasarkan hasil penelitian pengembangan, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi program studi Pendidikan Ekonomi

   Peneliti menyarankan media ini digunakan dan dimanfaatkan sebaik mungkin dalam proses pembelajaran, agar dapat mendorong minat belajar pada mata kuliah koperasi dan UMKM.
2. Bagi Dosen

   Peneliti menyarankan hasil pengembangan produk media pembelajaran *Smart Apps Creator* dapat menjadi alternatif media pembelajaran pada mata kuliah koperasi dan UMKM, karena dapat memberikan kemudahan dalam pemberian materi, dapat menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Bagi Mahasiswa

   Peneliti menyarankan media pembelajaran *smart apps creator* ini dapat mendorong minat belajar mahasiswa pada mata kuliah koperasi dan UMKM.

DAFTAR PUSTAKA

Adriana. (2010). SDM UKM dan Pengaruhnya Terhadap Kinerka UMKM di Surabaya. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan, Vol.12 No. 1*, 42.

Effendy, A. A., & Sunarsi, D. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Kemampuan Dalam Mendirikan UMKM Dan Efektivitas Promosi Melalui Online Di Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, dan Akuntansi)*, 703.

Fitriana, E. (2012). *Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan*. Univeristas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Kurniasari, W., Murtono, & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom. *Jurnal Educatio*, 142.

Pribadi, B. A. (2011). *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Dian Rakyat.

Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 22.

Santyasa, I. W. (2007). Landasan Konseptual Media Pembelajaran. *Prosiding Workshop Media Pembelajaran*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.

Suryana. (2006). *Kewirausahaan Pedoman Praktis: Kiat dan Proses Menuju Sukses.* Jakatra: Salemba.

Susanti, & Lestari. (2016). Analisis Layanan Informasi Tentang Minat Belajar Siswa Kelas X di MAN 1 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 12.

Syardiansah. (2016). Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen. *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 5(1), 440-448.

Tafonao, t. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103.

Mansur, H., Rafiudin (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.4, No.1*, 37-48

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 4, No. 1, Januari 2023 (91-97)

PENGEMBANGAN PUSAT SUMBER BELAJAR BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL

Muhammad Irvandy Dewa Nugraha[1], Hamsi Mansur[2], Susanti[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
[1]Ivandewanugraha@gmail.com, [2]hamsi.mansur@ulm.ac.i, [3]susanti.sufyadi@ulm.ac.id

Abstrak

Belum adanya *website* sebagai pusat sumber belajar serta keterbatasan guru dalam mengembangkan *website* sebagai pusat sumber belajar menyebabkan rendahnya keterampilan literasi digital. Untuk memecahkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan produk layanan digital pada sistem berbasis komputer maupun *smartphone* yang menyajikan konten seperti teks, data, maupun gambar. Pengembangan pusat sumber belajar berbasis *website* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital dipilih agar pihak sekolah dapat menambahkan media pembelajaran serta sumber belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengembangkan pusat sumber belajar berbasis *website* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital di SMPN 1 Muara Teweh, (2) Mengetahui kelayakan pengembangan pusat sumber belajar berbasis *website* di SMPN 1 Muara Teweh, (3) mengetahui peningkatan keterampilan literasi digital peserta didik di SMPN 1 Muara Teweh. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D *(Research and Development)* dan menggunakan prosedur pengembangan 4D yaitu *define, design, develop,* dan *disseminate* yang telah dimodifikasi sesuai dengan keperluan penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan pusat sumber belajar berbasis *website* dapat meningkatkan keterampilan literasi digital. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pusat sumber belajar berbasis *website* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik di SMPN 1 Muara Teweh.

Kata Kunci: Pengembangan, Pusat Sumber Belajar, *Website*, Keterampilan Literasi Digital

Abstract

The absence of a website as a learning resource center and the limitations of teachers in developing a website as a learning resource center causes low digital literacy skills. To solve this problem, researchers develop digital service products on computer- and smartphone-based systems that present content such as text, data, and images. Development of a website-based learning resource center to improve selected digital literacy skills so that schools can add learning media and learning resources that are in accordance with the learning objectives to be achieved. The aims of this study were (1) to develop a website-based learning resource center to improve digital literacy skills at SMPN 1 Muara Teweh, (2) to find out the feasibility of developing a website-based learning resource center at SMPN 1 Muara Teweh, (3) to find out the increase in participants' digital literacy skills. studied at SMPN 1 Muara Teweh. This research is a type of R&D (Research and Development) research and uses the 4D development procedure, namely defining, designing, developing, and disseminating which has been modified according to research needs. The results of this study indicate that a website-based learning center can improve digital literacy skills. Based on the results of the research, it can be interpreted that the website is a resource-based learning center to improve digital literacy skills that is suitable for use as a learning medium for students at SMPN 1 Muara Teweh.

Keywords*: Development, Learning Resource Center, Website, Digital Literacy Skills.*

Pendahuluan

Era globalisasi mengharuskan dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan yang di sertai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat memaksimalkan tujuan pendidikan. Bentuk upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan menyediakan sarana dan prasarana, terutama sumber belajar yang memadai. Salah satu bentuk implementasi dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan yaitu *website* sebagai pusat sumber belajar di sekolah.

Penggunaan *website* sebagai pusat sumber belajar bertujuan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Pusat sumber belajar memiliki peran penting dalam mengoptimalkan serta membuat proses pembelajaran menjadi efektif. Pusat sumber belajar memiliki beberapa fungsi layanan yaitu layanan media, pelatihan, konsultasi, pembelajaran dan lain sebagainya. Selain itu pusat sumber belajar juga memiliki fungsi pengadaan, pengembangan media pembelajaran, fungsi penelitian dan pengembangan, serta fungsi lain yang relevan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Darmansyah, 2010). Dengan kata lain PSB (Pusat Sumber Belajar) merupakan suatu unit yang berperan dalam mendorong efektivitas serta mengoptimalkan proses pembelajaran dengan menyediakan media pembelajaran. *Website* atau situs merupakan kumpulan halaman - halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing- masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut hypertext (Batubara, 2012). *Website* sebagai pusat sumber belajar ini lebih praktis karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja melalui *smartphone* atau komputer yang terhubung ke jaringan internet. *Website* sebagai pusat sumber belajar ini juga dapat digunakan sebagai pengganti pembelajaran tatap muka.

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi merupakan awal kemunculan era revolusi digital di Indonesia. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat menjadi pengaruh besar dalam segala aspek kehidupan, terutama aspek pendidikan. Dalam dunia pendidikan memiliki konsekuensi berupa desain pembelajaran. Desain pembelajaran tersebut dibuat dengan memanfaatkan media digital sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik. Media digital dapat menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, audio maupun visual secara menarik dan interaktif (Umam, 2013). Literasi merupakan bagian penting dalam sekolah serta literasi tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Hobbs (2017), yang mengemukakan bahwa literasi digital merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan pengetahuan kemampuan, serta kompetensi yang berkaitan dengan teknologi. Literasi digital adalah kolaborasi antara teknologi informasi serta komunikasi, pengetahuan kemampuan sehingga memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran serta menjadikan pembelajaran menjadi efisien dan efektif pada perancangan, pelaksanaan, maupun penilaian program pembelajaran yang dilakukan.

Literasi digital merupakan hal penting yang dibutuhkan untuk dapat berpartisipasi dalam kedalam dunia modern. Literasi digital bukan sebatas keterampilan dalam penggunaan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, namun juga keterampilan dalam lingkungan sosial, keterampilan pada saat belajar, serta mempunyai pola pikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai keterampilan digital. Namun kegiatan-kegiatan sekolah yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sangat kurang di SMPN 1 Muara Teweh. Penggunaan pusat sumber belajar belum dimanfaatkan seefektif dan semaksimal

mungkin pada SMPN 1 Muara Teweh yang masih menggunakan pusat sumber belajar konvensional untuk mendukung kegiatan pembelajaran disekolah. Alat-alat penunjang penerapan literasi digital disekolah sangat minim. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap tenaga kependidikan di SMPN 1 Muara Teweh didapatkan beberapa permasalahan berupa belum adanya *website* sebagai pusat sumber belajar di sekolah tersebut. Tingkat penerapan dan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam layanan sekolah yang masih kurang. Pusat sumber belajar yang masih digunakan hingga sekarang pada SMPN 1 Muara Teweh hanya terbatas pada pusat sumber belajar berupa perpustakaan. Selain permasalahan diatas, juga didapatkan permasalahan pada saat pembelajaran daring dimana tugas yang diberikan oleh guru kepada peserta didik harus dikumpulkan ke sekolah. Pada permasalahan tersebut *website* sebagai pusat sumber belajar digital juga dapat digunakan sebagai media pengumpul tugas peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka Pengembangan *Website* Sebagai Pusat Sumber Belajar untuk Meningkatkan Keterampilan literasi Digital di SMPN 1 Muara Teweh diperlukan untuk menambah variasi pusat sumber belajar di sekolah agar lebih efektif dan efisien. Melalui produk pengembangan ini, pihak sekolah bisa menambahkan media pembelajaran serta sumber belajar sesuai dengan tujuan sekolah yang ingin dicapai.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran pusat sumber belajar berbasis *website* dalam memfasilitasi pembelajaran serta meningkatkan kemampuan literasi digital di SMPN 1 Muara Teweh.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini termasuk kedalam jenis *research & development* (R&D), sebab penelitian ini akan menghasilkan produk berupa pusat sumber belajar berbasis *website*.

Menurut (Sugiyono, 2016), *research & development* (R&D) adalah model penelitian yang digunakan sebagai penghasil produk serta dapat mengetahui efektifnya suatu produk.

Pada pengembangan Pusat Sumber Belajar Berbasis Website untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital di SMP 1 Muara Teweh ini akan menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Ada empat tahapan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang meliputi define, design, development dan disseminate, namun pada penelitian ini digunakan model 4D yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Muara Teweh. Sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas 7H di SMPN 1 Muara Teweh berjumlah 20 orang dan pada mata pelajaran IPA. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu pengamatan, interview, serta kuisioner. Teknik analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Teknik analisis ini adalah kegiatan yang dilakukan untuk menjadikan data hasil sebuah penelitian menjadi informasi yang akan dapat dipergunakan untuk menarik sebuah kesimpulan.

Analisis data menggunakan format skala *Likert* sebagai berikut:

Tabel 1. Skala *Likert*

Skor	Bentuk Pertanyaan
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Tidak layak
1	Sangat Tidak Layak

Analisis data pengembangan pusat sumber belajar berbasis *website* 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 persentase skor menurut skala *likert* sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Persentase

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

Setelah dilakukan analisis dan dinilai layak digunakan maka akan dilanjutkan dengan menganalisis data literasi digital peserta didik untuk mengetahui pengaruh pusat sumber belajar berbasis *website* yangsudah dikembangakan dengan penigkatan keterampilan literasi digital peserta didik. Teknik analisis data berguna untuk melihat sejauh mana peningkatan keterampilan literasi digital peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan pusat sumber belajar berbasis *website.* Selanjutnya di interpretasikan ke dalam table klasifikasi nilai Gain sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Nilai Gain

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

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Dan Uji Kelayakan Penelitian ini menghasilkan produk

berupa Website sebagai Pusat Sumber Belajar di SMPN 1 Muara Teweh. Model 4D ini digunakan sebagai prosedur dari penelitian pengembangan ini. Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model 4D. Model 4D ini memiliki 4 (empat) langkah yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *dissemination* (penyebaran).

Tahap *define* (pendefinisian) merupakan tahap yang digunakan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan. Tahap ini terdiri dari beberapa bagian yaitu. Analisis awal akhir, tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang ada pada saat proses pembelajaran berlangsung. Analiasis tersebut berupa observasi dan wawancara pada guru mata pelajaran IPA yang sekaligus sebagai wali kelas 7H di SMPN 1 Muara Teweh ibu Gustiana Ramayanis,S.Pd.,M,Pd., yang dilakukan pada 10 Desember 2021 Berdasarkan hasil observasi pada kelas 7H diketahui bahwa sarana dan prasarana pada kelas tersebut sudah sangat lengkap dalam mendukung proses pembelajaran. Selanjutnya pada saat wawacara didapatkan beberapa permasalahan yang dihadapi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Analisis peserta didik, pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap tujuan media sumber belajar yang akan dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Karakteristik peserta didik di SMPN 1 Muara Teweh cenderung tidak tertarik dan kurang bersemangat dalam menerima pembelajaran, daya serap peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media yang diberikan oleh guru kurang, tidak adanya variasi media pembelajaran mempengaruhi motivasi peserta didik, minat dan kemampuan peserta didik mengenai materi pembelajaran cenderung kurang memuaskan guru. Analisis materi, pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum, bahan ajar, media, dan modul pembelajaran yang digunakan guru pada mata pelajaran IPA kelas 7 di SMPN 1 Muara Teweh. Adapaun hasilnya yaitu: di SMPN 1 Muara Teweh menggunakan kurikulum 2013, modul dan buku yang digunakan sebagai bahan ajar, serta powerpoint sederhana yang dipergunakan sebagai media pembelajaran. analisis konsep, pada penelitian ini bertujuan untuk menyusun isi media yang akan disajikan pada pusat sumber belajar berbasis *website* yang dikembangkan. Media pada *website* pusat sumber belajar mengacu pada RPP, modul pembelajaran dan buku mata pelajaran IPA kelas 7. Analisis tujuan

pembelajaran, pada penelitian ini analisis tujuan pembelajaran berdasarkan padaa Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada silabus. Kompeensi dasar inilah yang kemudian akan diuraikan menjadi tujuan yang akan dicapai pada pembelajaran. Materi yang ada pada pusat sumber belajar berbasis website kemudian disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Tahap *desain* (perancangan) merupakan tahapan pembuatan *prototype* atau produk. Tahap *design* terdiri dari beberapa langkah yaitu. Pemilihan media, pada penelitian ini media yang dikembangkan dan dipilih adalah *website* sebagai pusat sumber belajar. Pemilihan *website* sebagai pusat sumber belajar dikarenakan media ini dirasa cukup tepat untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang ada pada SMPN 1 Muara Teweh. Memilih format pada pengembangan ini dengan merancang isi materi pembelajaran, memilih pendekatan, dan membuat desain pusat sumber belajar berbasis *website*, yang meliputi desain, gambar, dan tulisan. Desain awal, pada tahap ini *flowchart* dibuat lalu diberikan arahan oleh dosen pembimbing. Arahan yang didapatkan selanjutnya kemudian akan dipergunakan sebagai penyempurnaan pusat sumber belajar berbasis *website* sebelum produksi. Kemudian dilakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan dari dosen pembimbing.

Tahap *develop* (pengembangan) merupakan tahapan untuk menghasilkan produk pengembangan. Tahap initerdiri dari beberapa bagian yaitu. Validasi ahli pada penelitian ini digunakan untuk memvalidasi isi materi dan tampilanpusat sumber belajar berbasis *website* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Validatoer berjumlah lima oarang dengan satu orang sebagai validator instrumen, dua orang sebagai validator ahli materi, serta dua orang sebagai validator media. Validator yang kemudian akan memvalidasi kelayakan pusat sumber belajar berbasis *website* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui kelayakannya. Ujicoba pengembangan dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pusat sumber belajar berbasis *website* yang sudah divalidasi ahli dan di revisi sesuai saran perbaikan validator ahli. Uji coba produk ini di terapkan pada 20 peserta didik kelas 7H di SMPN 1 Muara Teweh dengan mengisi angket respon peserta didik setelah menggunakan pusat sumberar berbasis *website.*

Tahap *disseminate* (penyebarluasan) merupakan tahap untuk menyebarkan produk hasil pengembangan agar tersampaikan oleh peserta didik, guru, dan sekolah. Pusat sumber belajar berbasis *website* ini akan di unggah pada public_html di cPanel, agar alamat usat sumber belajar berbasis *website* ini dapat diakses oleh siapa saja terutama guru dan peserta didik di SMPN 1 Muara Teweh.

2. Kelayakan *Website* Pembelajaran

Pusat sumber belajar berbasis *website* mendapat skor dari ahli materi sebesar 91,6% dari nilai maksimal 100%. Skor total yang diperoleh dari ahli media sebesar 83% dari nilai maksimal 100%. Sedangkan skor total yang didapatkan dari respon peserta didik sebesar 85,5% dari nilai maksimal100%. Dari ketiga penilaian tersebut, didapatkan hasil kelayakan pusat sumber belajara berbasis *website* menunjukkan bahwa secara keseluruhan media sangat layak untuk digunakan.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Skor ahli
Aspek Efisiensi	81%
Aspek Media	76%
Komunikasi Visual	81%
Skor Total	79%

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Rata-rata
Penyajian Materi	75%
Kesesuaian Media dan Materi	91%
Bahasa dan komunikasi	84%
Skor Total	83%

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Respon Mahasiswa

Indikator Penilaian	Skor Rata-Rata
Segi Tampilan Media	89%
Peran Media dalam Proses Pembelajaran	87%
Manfaat Media	82%
Skor Total	86%

3. Hasil Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa

Berdasarkan penerapan pusat sumber belajar berbasis *website* di SMPN 1 Muara Teweh memperoleh hasil literasi digital peserta didik sebelum menerapkan pusat sumber belajar berbasis *website* dengan nilai 24,8 dan setelah menerapkan pusat sumber belajar berbasis *website* adalah sebesar 30,55 kemudian hasil dari uji N-gain terhadap peningkatan literasi digital peserta didik 0,35 dengan kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelayakan pusat sumber belajar berbasis *website* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik di SMPN 1 Muara Teweh cukup efektif.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

Aspek	**Hasil**
Agket awal	24,8
Angkat akhir	30,55
Nilai Maksimal	40
Gain	0,35
Kriteria	**Sedang**

Berdasarkan hasil keterampilan literasi digital awal dan keterampilan literasi digital akhir didapatkan nilai rata-rata awal 24,8 dari nilai maksimal 40. Pada hasil akhir didapatkan nilai rata- rata 30,55 dari nilai maksimal 40. Kemudian nilai rata-rata keterampilan literasi digital awal dan akhir di normalisasikan menggunakan rumus n-gain dan di interpretasikan kedalam nilai gain. Berdasarkan hasil rata-rata awal dan akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,35 yang termasuk kedalam kategori sedang.

Kesimpulan dan Saran

Pengembangan pusat sumber belajar berbasis *website* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik di SMPN 1 Muara Teweh dikembangkan dengan model 4-D dengan tahapan *define, design, develop,* dan *disseminate.* Pusat sumber belajar berbasis *website* yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak" dan dapat digunakan sebagai sebagaimana mestinya.

Penerapan pengembangan pusat sumber belajar berbasis *website* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dengan model 4D telah berhasil meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik di SMPN 1 Muara Teweh. Penerapan pengembangan pusat sumber belajar berbasis *website* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam menggunakan model pengembangan 4D telah berhasil meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik di SMPN 1 Muara Teweh mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Berdasarkan uji n-gain diketahui bahwa pusat sumber belajar berbasis *website* meningkatkan literiasi digital peserta didik sebesar 0,35 dan tergolong dalam kategori sedang.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pusat sumber belajar berbasis *website* maka peneliti memberikan saran sebagai berikut. Guru mampu menerapkan pusat sumber belajar berbasis *website* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam karena dapat memberikan kemudahan dalam pemberian materi dan soal, serta pengumpulan media yang dapat menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung, menjadikan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menjadi menarik dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterampilan literasi digital agar dapat memahami dengan baik materi pelajaran. Peserta didik dapat menggunakan

pusat sumber belajar berbasis *website* agar dapat meningkatkan keterampilan literasi digital terhadap media baca yang ada di internet dan media yang telah diberikan oleh guru. Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan dapat digunakan sebagai bahan referensi serta bahan evaluasi penelitian dan pengembangan bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan selanjutnya. Dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi penelitian dan pengembangan untuk membuat pengembangan pusat sumber belajar berbasis *website* yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Batubara. (2012). Perancangan Website Pada Pt . Ratu Enim Palembang. 15-17.

Darmansyah. (2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humo*. Bandung: Alfabeta.

Hobbs, R. (2017). *Create to Learn: Introduction to Digital Literacy*. John Wiley and Sons, Inc. Publisher.

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

Umam, K. (2013). Penerapan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik kelas X SMA Negeri 1 Blega. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 4, No. 1, Januari 2023 (98-107)

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS KOGNITIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA BALADAN AMINA BANJARBARU

Muhammad Taufik[1], Hamsi Manusr[2], Agus Salim[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
[1]muhtaufik041173@gmail.com, [2]hamsi.mansur@ulm.ac.id, [3]agus.salim@ulm.ac.id

Abstrak

Kurangnya media pembelajaran yang belum efektif mengakibatkan guru kesulitan dalam menjelaskan materi gaya sehingga meyebabkan hasil belajar siswa yang rendah. Permasalahan tersebut memicu peneliti untuk mencari solusi agar terciptanya kelas yang aktif dan efektif sehingga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui tahap pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran IPA Kelas IV di Madrasah Swasta Ibtidaiyah Baladan Amina, (2) Untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis kognitif pada mata pelajaran IPA Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Baladan Amina, (3) Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Baladan Amina setelah menggunakan media komik digital berbasis kognitif pada mata pelajaran IPA materi gaya. Penelitian pengembangan media komik digital ini merupakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan 4D yaitu *Define*, *Design*, *Development*, dan *Dissemination*. Hasil penelitian ini menunjukan pengembangan komik digital berbasis kognitif ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi gaya . Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis kognitif pada mata pelajata IPA materi gaya layak digunakan sebagai media media pembelajaran bagi siswa. Rekomendasi pada penelitian ini adalah agar pendidik dapat memanfaatkan komik digital berbasis kognitif ini guna mengoptimalkan proses pembelajaran, dan untuk peneliti selanjutnya agar menjadikan penelitian ini sebagai acuan agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Kata kunci : Pengembangan, Media, Komik Digital, Kognitif, Materi Gaya Kelas IV.

Abstrack

The lack of learning media that has not been effective has resulted in teachers having difficulties in explaining style material, causing low student learning outcomes. These problems trigger researchers to find solutions to create active and effective classes that affect the improvement of student learning outcomes. The aims of this study were (1) to find out the stages of developing digital comic learning media in Class IV science subjects at Baladan Amina private Islamic elementary schools, (2) to find out the feasibility of developing cognitive-based digital comic learning media development in class IV science subjects at the Baladan Amina Private Islamic Elementary School, (3) To find out the learning outcomes of fourth grade students at the Baladan Amina Private Islamic Elementary School after using cognitive-based digital comic media in science subjects, style material. This digital comic media development research is a type of R&D research using 4D namely Define, Design, Development, and Dissemination. The results of this study indicate that the development of cognitive-based digital comics can improve student learning outcomes in science subject matter style. Based on the results of the study, it can be concluded that cognitive-based digital comic media for science students in style material is appropriate for use as learning media for students. The recommendation in this study is that educators can utilize this cognitive-based digital comic to optimize the learning process, and for future researchers to make this research a reference so that the media developed becomes better

Keywords*: Development, Media, Digital Comics, Cognitive, Elementary School Force Material.*

Pendahuluan

Dalam kegiatan belajar mengajar banyak faktor pendukung yang diperlukan untuk mencapai keberhasilan. Tentunya salah satu faktor tersebut adalah kemampuan setiap guru dalam memvariasikan media. Hal ini diperlukan untuk menghadapi permasalahan yang sering ada di dalam kelas, seperti rendahnya hasil belajar siswa, kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran, serta kurangnya fokus siswa dalam mengikuti pelajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6) (Teni Nurrita, 2018, p. 175). Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa definisi hasil belajar ialah kemampuan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan memperbaiki strategi pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran dan lain-lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

Dalam teori kognitif, belajar pada prinsipnya adalah perubahan persepsi dan pemahaman, dan tidak selalu dapat dilihat sebagai perubahan perilaku yang konkrit. Teori belajar kognitif, di sisi lain, menekankan bahwa belajar adalah proses yang terjadi dalam pikiran manusia. Seperti yang dikatakan Winkel, "belajar adalah aktivitas mental atau psikologis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan mengarah pada perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, dan sikap. Perubahan ini bersifat relatif dan berbekas (Bujuri, 2018, p. 38)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta Baladan Amina Banjarbaru ditemukan masalah mengenai ingatan dan pemahaman siswa terhadap Mata pelajaran IPA materi "Gaya", media pembelajaran yang digunakan belum efektif, sumber belajar siswa hanya buku tematik sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 31 Maret 2022, guru mata pelajaran mengatakan bahwa, "media yang digunakan masih belum efektif dalam menyampaikan materi "Gaya". Biasanya hanya menggunakan materi-materi yang ada di buku tematik". Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA belum memadai.

Media pembelajaran adalah penyampaian pesan *(the carrie of massages)* dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan. Dalam suatu proses belajar mengajar, media pengajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Dalam proses pembelajaran tersampaikannya pesan oleh pendidik kepada peserta didik adalah hal yang sangat penting, proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik tanpa dukungan seluruh bagian dari komponen pendidikan, salah satunya media belajar (Mansur & Rafiudin, 2020, p. 38). Dari pengertian diatas media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan/informasi kepada siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan sesuai dengan apa yang diharpakan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran ialah media pembelajaran komik digital. Komik digital adalah komik sederhana yang disajikan pada media elektronik tertentu (Lamb & Johnson, 2009, p. 70). Bahwasanya komik digital ialah komik dengan bentuk format digital berbasis elektronik yang tak hanya menampilkan alur cerita, namun juga disisipkan *game*, animasi, *film*, ataupun aplikasi lain yang memberi kemudahan pembaca mengikuti serta menikmati setiap cerita serta penyimpanannya bisa dengan cara *online* atau dengan *gadget* (Yunita, 2017, p. 8). Belajar menggunakan komik digital dapat dilakukan kapan saja dan

dimana saja sehingga mempermudah siswa untuk belajar.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Prodjosantoso & Jumadi (2014) tentang "Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif." Dalam penelitian ini media pembelajaraan bergambar digunakan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif siswa Kelas VII di SMPN 1 Banjarnegara. Penelitian menggunakan *quasi experiment* t dengan *design one group pre-test-post-test*. Hasil uji sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran bergambar menunjukkan perbedaan baik yang menyangkut motivasi belajar, hasil belajar ranah kognitif maupun ranah afektif.

Berdasarkan uraian diatas, mengenai media pembelajaran yang belum efektif untuk pembelajaran tematik materi "gaya". Peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran komik digital terhadap hasil belajar. Maka peneliti mengkaji melalui penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Komik Digital Berbasis Kognitif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta Baladan Amina Banjarbaru".

Kajian Pustaka

Teknologi pendidikan yaitu adalah penelitian, aplikasi ilmu perilaku, dan teori belajar dengan menggunakan pendekatan sistem untuk melakukan analisis, desain, pengembangan,implementasi, evaluasi, serta pengelolaan penggunaan teknologi untuk membantu memecahkan masalah belajar dan kinerja manusia (Miasari et al., 2022, p. 55).

Kawasan Pengembangan adalah proses upaya penerjemahan spesifikasi desain rencana ke dalam bentuk fisik. Ada empat bidang kegiatan khusus dalam Kawasan pengembangan, yaitu teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi komputer, dan teknologi terpadu (Barbara, 1994, p.83).

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Dengan demikian perlu sekali kita ketahui, bahwa media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut. Perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar tersebut (Susilana & Riyana, 2008, p. 6). Dengan kata lain, media merupakan komponen sumber belajar atau komposit fisik yang mengandung materi lingkungan belajar di lingkungan siswa yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran merupakan wahana untuk menyampaikan pesan; materi yang akan disampaikan adalah pesan yang dimaksudkan untuk dipelajari, dan tujuannya adalah untuk memperlancar proses pembelajaran tersebut.

Komik digital ialah komik dengan bentuk format digital berbasis elektronik yang tak hanya menampilkan alur cerita, namun juga disisipkan *game*, animasi, *film*, ataupun aplikasi lain yang memberi kemudahan pembaca mengikuti serta menikmati setiap cerita serta penyimpanannya bisa dengan cara *online* atau dengan *gadget* (Yunita, 2017, p. 8).

Teori kognitif merupakan teori yang lebih menekankan pada proses pembelajaran daripada hasil belajar (Nurhadi, 2020, p. 80). Bagi penganut aliran kognitivistik belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respons. Lebih dari itu belajar adalah melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.

Hasil belajar diakibatkan oleh adanya kegiatan evaluasi belajar (tes) dan evaluasi belajar dilakukan karena adanya akibat belajar. Baik buruknya hasil belajar sangat tergantung dari pengetahuan dan perubahan perilaku dari individu yang bersangkutan terhadap apa yang dipelajarinya (M. Usman, 1999).

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau research and development (R&D). Research and development (R&D) di pilih karena metode penelitian ini merupakan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi,

dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Metode ini dianggap tepat digunakan dalam penelitian ini karena penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bidang pendidikan khususnya pada penelitian ini untuk menghasilkan media komik digital yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Maulida et al., 2020, p. 22)

Oleh sebab itu R&D diartikan sebagai metode penelitian dan pengembangan, yaitu metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dengan menguji keefektifannya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi). Model pengembangan ini memungkinkan peneliti untuk secara sistematis mengatur kegiatannya dan menggunakannya untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran. Model pengembangan ini memungkinkan peneliti untuk mengatur kegiatannya secara sistematis, yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar dengan benar.

Pendapat lain mengemukakan bahwa Model pengcmbangan 4D merupakan model pengembangan sederhana yang dapat membantu peneliti merancang sebuah produk bahan ajar yang nantinya akan membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya dalam pembelajaran (Panggabean & Danis, 2020, p. 60) Model 4D merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh peneliti untuk membuat produk data yang dapat digunakan oleh siswa dalam memahami suatu pelajaran. Penelitian ini merupakan pengembangan sebuah produk media pembelajaran berupa Komik Digital pada mata pelajaran kelas IV IPA tentang gaya yang dapat diakses melalui gawai atau komputer.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, dkk pada tahun 1974. Sesuai namanya, model 4D terdiri dari 4 tahapan utama yakni *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Dalam 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 diciptakan untuk solusi dari masalah tersebut yang nantinya dikembangkan agar menghasilkan ide atau produk yang nantinya bisa disebarluaskan. Model pengembangan ini dipilih bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Komik Digital pada mata pelajaran IPA tentang gaya kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Baladan Amina Banjarbaru

Penelitian dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Baladan Amina, sasaranya siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA. 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:

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:

Table 1. Skala *Likert*

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

Analisis data pengembangan media komik digital 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:

Table 2. Penentuan Skor Skala Likert

Persentase Kriteria	**Nilai**
76-100%	Sangat Layak
51-75%	Layak
26-50%	Tidak Layak
0-25%	Sangat Tidak Layak

Setelah dilakukan analisis dan dinilai layak digunakan maka akan dilanjutkan dengan menganalisis data hasil belajar peserta didik untuk mengetahui pengaruh komik digital yang sudah dikembangakan dengan penigkatan hasil belajar peserta didik. Teknik analisis data berguna untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Hasil pretest dan posttest ini nantinya akan di analisis menggunakan uji N-Gain dan ditentukan berdasarkan rata-rata skor gain yang dinormalisasi (g).

Table 3. Kriteria Data Dan Hasil Tes

Nilai (g)	Klasifikasi
(N-gain) ≥ 0,7	Tinggi
0,7 > (N-gain) ≥ 0,3	Sedang
(N-gain) < 0.3	Rendah

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil pengembangan dan uji kelayakan

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran Komik Digital pada mata pelajaran IPA kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta Baladan Amina Banjarbaru. Media pembelajaran ini yang dimana outputnya adalah digital yang berupa file pdf yang bisa diakses melalui smartphone, pc, dan laptop yang digunakan oleh siswa dan guru.

Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (M. B. Usman & Asnawir, 2002, p. 11). Dalam ciri media yang dikembangkan oleh peneliti ini bisa dilihat secara langsung melibatkan panca indra karena bisa dilihat secara visual. Media pembelajaran komik digital ini dikembangakan berdasarkan teori dari Susilana & Riyana media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (joyfull learning), Aspek penting lainnya penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, terlebih apabila guru kurang cakap dalam menjelaskan materi. Disinilah peran media, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran. Hal ini tentunya dapat dilihat dari hasil uji coba lapangan yang membuktikan bahwa media pembelajaran komik digital memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa

Untuk mengatasi masalah belajar yang ditemui kelas IV Madrasah Ibitidaiyah Swasta Baladan Amina Banjarbaru, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran komik digital yang dapat membantu guru untuk mengajar. Metode

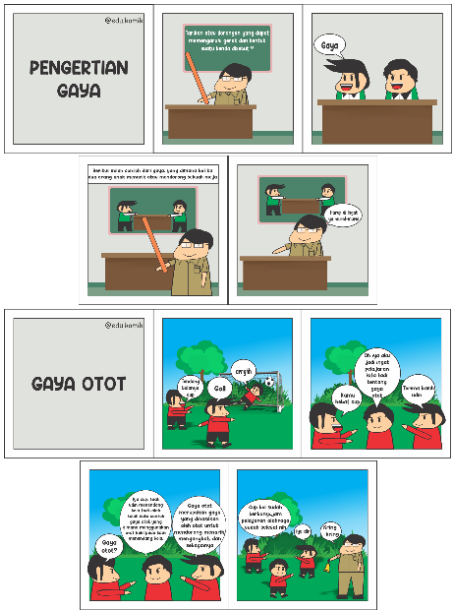
penelitian menggunakan metode penelitian R&D (*Research & Development*) dengan model pengembangan 4-D. Tahapan penelitian 4-D ini diantaranya *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Pada tahapan pendefinisian (*define*) dilakukan identifikasi dan analisis masalah terlebih dahulu, tahap ini dilakukan analisis awal dengan cara observasi dan wawancara dengan guru, analisis peserta didik untuk mengetahui siswa pada proses pembelajaran, analisis tugas bertujuan untuk menganalisis silabus pembelajaran dan LKS Tematik yang digunakan, analisis konsep pada tahap ini dilakukan pemilihan dan penyusunan materi yang akan dimuat ke dalam media pembelajaran komik digital, dan perumusan tujuan pembelajaran ini ditentukan tujuan dari pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik digital. Dari tahap define ini ditemukan pemecahan masalah yang membutuhkan pengembangan media pembelajaran berupa komik digital yang bisa ditampilkan dari smartphone, PC, dan Laptop.

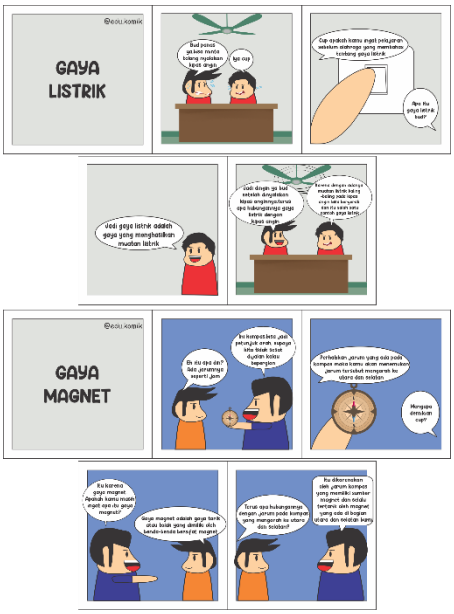
Pada tahap perancangan (*design*) terdapat empat langkah yang harus dilakukan, yaitu penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Pada penyusunan tes dilakukan penyusunan soal evaluasi pada materi gaya yang berbasis komik digital yang akan diterapkan. Pemilihan media ini peneliti memilih media dan mengumpulkan bahan-bahan untuk digunakan pada media yang akan dikembangkan. Pada tahapan pemilihan format dilakukan peneliti untuk menentukan format rancangan media. Rancangan awal bertujuan untuk membuat desain awal dari media pembelajaran komik digital berupa storyboard.

Pada tahap pengembangan (*develop*) bertujuan untuk menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran komik digital dengan melalui proses revisi dari saran ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini terdapat dua langkah yang dilakukan peneliti diantaranya: validasi ahli dan uji coba produk. Pada tahap validasi ahli ini dilakukan validasi materi dan validasi media yang divalidasi oleh para ahli materi dan media untuk mengetahui kekurangan/kelemahan yang terdapat pada media pembelajaran komik digital. Setelah divalidasi dan diberi masukan dari ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan revisi. Revisi dilakukan berdasarkan masukan saran dari ahli materi dan ahli media ini untuk menyempurnakan dan perbaikan produk. Setelah revisi produk sudah selesai dilanjutkan dengan tahap uji coba pengembangan, pada tahap ini media pembelajaran komik digital yang siswa kelas IV untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran komik digital.

Produk akhir dari penelitian ini pengembangan ini adalah produk berupa media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran IPA materi “Gaya” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Madarasah Ibtidaiyah Swasta Baladan Amina Banjarbaru. Berikut ini adalah produk komik digital yang telah dikembangkan.



Gambar 1. Pengertian gaya dan gaya otot



Gambar 2. Gaya listrik dan gaya magnet

Gambar 3. Gaya gravitasi dan gaya gesekan

Tahapan terakhir yaitu penyebaran (*disseminate*). Penyebaran media pembelajaran komik digital ini dilakukan dengan membagikan *link google drive* agar dapat diakses melalui berbagai perangkat keras yang digunakan guru dan siswa. Pada tahap ini peneliti menguji coba media pembelajaran ke 20 orang siswa. Peneliti menggunakan pre-test dan post-test saat uji lapangan.

2. Kelayakan Media Komik Digital

Komik Digital mendapatkan skor dari ahli materi sebesar 87,50% dari nilai maksimal 100%. Skor total yang diperoleh dari ahli media sebesar 95.36% dari nilai maksimal 100%. Dari penilaian tersebut, didapatkan hasil kelayakan komik digital menunjukan bahwa dari keseluruhan media sangat layak digunakan. Kelayakan tersebut didapatkan dari hasil total penilaian ahli materi dan ahli media. Dapat disimpulkan bahwa komik digital pada mata pelajaran IPA materi "gaya" sangat layak digunakan pada siswa untuk digunakan saat pembelajaran.

Table 4. Tabel Validasi Ahli Materi

NO	Butir Penilaiain	Nilai	Presentase	Kategori
1	Warna ukuran dan jenis huruf mudah dibaca	8	80%	Sangat Layak
2	Komposisi warna memiliki keserasian dan tidak mengganggu	6	60%	Layak
3	Tata letak komponen pada komik digital efektif dan efisien	8	80%	Sangat Layak

4	Bentuk dan desain komik digital terlihat menarik	6	50%	Layak
5	Pemilihan kualitas tampilan dan kerapian memungkinkan untuk digunakan berulang	7	70%	Layak
6	Warna *background* yang disajikan tidak mengganggu keterbacaan materi	6	60%	Sangat Layak
7	Desain isi materi pada komik digital mudah dibaca	6	50%	Layak
8	Desain gambar jelas dan teratur	7	70%	Layak
9	Letak gambar pada komik digital sesuai dengan tampilan komik digital	8	80%	Sangat Layak
10	Ilustrasi dan animasi gambar pada komik digital sesuai dengan materi pelajaran	8	80%	Sangat Layak
11	Komik digital yang disajikan bisa digunakan berulang-ulang	6	60%	Layak
12	Komik digital yang disajikan mudah digunakan dalam mata pelajaran IPA	7	70%	Layak
13	Tata letak tampilan komik digital (rapih, teratur, dan tidak terdapat objek dan latar yang mengganggu)	8	80%	Sangat Layak
14	Pemilihan jenis teks pada komik digital jelas dan mudah terbaca	7	70%	Layak
	Persentase Keseluruhan Kriteria Interprestasi		87,50%	

Table 5.Tabel Validasi Ahli Media

NO	Butir Penilaiain	Nilai	Presentase	Kategori
1	Warna ukuran dan jenis huruf mudah dibaca	8	80%	Sangat Layak
2	Komposisi warna memiliki keserasian dan tidak mengganggu	8	80%	Sangat Layak
3	Tata letak komponen pada komik digital efektif dan efisien	8	80%	Sangat Layak
4	Bentuk dan desain komik digital terlihat menarik	7	70%	Layak
5	Pemilihan kualitas tampilan dan kerapian memungkinkan untuk digunakan berulang	8	80%	Sangat Layak
6	Warna *background* yang disajikan tidak mengganggu keterbacaan materi	8	80%	Sangat Layak
7	Desain isi materi pada komik digital mudah dibaca	8	80%	Sangat Layak
8	Desain gambar jelas dan teratur	8	80%	Sangat Layak
9	Letak gambar pada komik digital sesuai dengan tampilan komik digital	8	80%	Sangat Layak
10	Ilustrasi dan animasi gambar pada komik digital sesuai dengan materi pelajaran	8	80%	Sangat Layak
11	Komik digital yang disajikan bisa digunakan berulang-ulang	8	80%	Sangat Layak
12	Komik digital yang disajikan mudah digunakan dalam mata pelajaran IPA	7	70%	Layak
13	Tata letak tampilan komik digital (rapih, teratur, dan tidak terdapat objek dan latar yang mengganggu)	8	80%	Sangat Layak

14	Pemilihan jenis teks pada komik digital jelas dan mudah terbaca	7	70%	Layak
15	Ukuran teks pada komik digital sesuai dengan tampilan komik digital	8	80%	Sangat Layak
16	Warna yang disajikan pada komik digital seimbang dan tidak mengganggu	8	80%	Sangat Layak
17	Kualitas tampilan pada komik digital jelas dan menarik	8	80%	Sangat Layak
18	Ketetapan Struktur Kalimat	7	70%	Layak
19	Kebakuan Istilah	6	60%	Layak
20	Ketetapan Penggunaan kaidah bahasa	7	70%	Layak
21	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	7	70%	Layak
22	Bahasa yang digunakan komunikatif	8	80%	Sangat Layak
23	Ketepatan dalam menggunakan kalimat	7	70%	Layak
24	Kalimat yang digunakan sederhana	8	80%	Sangat Layak
25	Pemilihan kalimat yang sesuai dengan karateristik siswa MI	8	80%	Sangat Layak
26	Ketepatan ejaan	7	70%	Layak
27	Kalimat yang dipakai memuat pesan dan informasi	8	80%	Sangat Layak
	Persentase Keseluruhan Kriteria Interprestasi		95,36%	

3. Peningkat Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tes awal (*Prestest*) dan hasil tes akhir (*Posttest*) didapatkan nilai rata-rata hasil awal 66.5 dari nilai maksimal 100. Pada hasil tes akhir (*posttest*) didapatkan nilai rata-rata 82.5 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata hasil awal dan hasil akhir dinormalisasikan menggunakan rumus n-gain dan diinterpretasikan ke dalam nilai gain. Berdasarkan hasil rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,44 yang termasuk ke dalam kategori sedang.

Table 6. Hasil Uji N-Gain

Aspek	Hasil
Prestest	66,5
Posttest	82,5
Nilai Maksimal	100
Gain	0,44
Kriteria	Sedang

Berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir tersebut maka peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan komik digital pada mata pelajaran IPA yang diterapkan pada kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta Baladan Amina termasuk dalam kategori sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa komik digital ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam kategori sedang.

Kesimpulan dan Saran

Pengembangan komik digital pada mata pelajaram IPA materi “gaya” pada kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Baladan Amina Banjarbaru telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh S.Thiagarajan, dkk pada tahun 1974. Sesuai namanya, model 4D terdiri dari 4 tahapan utama yakni *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develo*p (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Hasil Penelitian ini adalah media komik digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan nilai rata-rata skor 87,50% dari ahli materi dan penilaian dari ahli media mendapat rata-rata skor 95,36%. Dari hasil penilaian tersebut kemudian ditotal kembali

dan mendapatkan rata-rata skor 91,43%. Dari penilaian tersebut yang telah didapatkan dapat ditarik kesimpulan bahwa komik digital yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat layak" dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Penerapan pengembangan komik digital pada mata pelajaran IPA materi "gaya" menggunakan model pengembangan 4D telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Swasta Baladan Amina Banjarbaru sebesar 0,44 dan tergolong dalam kategori sedang.

Berdasarkan hasil penelitian ini,bagi guru, agar dapat memanfaatkan komik digital ini untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi siswa, peneliti menyarankan agar menggunakan handphone sebaik mungkin untuk belajar, seperti menggunakan media pembelajaran komik digital. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media komik digital, peneliti menyarankan agar menjadikan penelitian ini sebagai acuan agar media komik digital yang dikembangkan menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, *9*(1), 37. https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50

Lamb, A., & Johnson, L. (2009). graphic novels, digital comics, and technology-enhanced learning: part 1. *Teacher Librarian*, *36*(5), 70.

Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran infografis untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *4*(1), 37–48.

Maulida, S., Mansur, H., & Fatimah, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *J-INSTECH : Journal of Instructional Technology*, *1*(1), 20–28. http://instechjournaltp.fkip.ulm.ac.id/index.php/J-INSTECH/article/view/13

Miasari, R. L. li. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, *2*(1), 53–61.

Nurhadi, N. (2020). Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *EDISI*, *2*(1), 77–95.

Panggabean, N., & Danis, H. dan A. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains. In *Medan: Kita menulis (Anggota IKAPI)Yayasan Kita Menulis*.

Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.

Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, *03*(01), 171. https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf

Usman, M. (1999). *Hakikat Minat dan Hasil Belajar* (084 ed.). Berita STMT Trisakti.

Usman, M. B., & Asnawir, H. (2002). *Media pembelajaran*. Ciputat Pers.

Yunita, N. (2017). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Contekstual Teaching and Learning (CTL) Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Pernapasan untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP/MTs*. UIN Raden Intan Lampung.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 4 No.1 Januari 2023 (108-114)

EVALUASI KINERJA GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SDN KEBUN BUNGA 1 BANJARMASIN

Muthi'ah Khairiyah, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu

Universitas Lambung Mangkurat

mmuthi611@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id, zaudah.dalu@ulm.ac.id

Abstract

The research objective was to determine teacher performance in the learning process. This research uses evaluative research with a qualitative approach and descriptive data types. This research was conducted at SDN Kebun Bunga 1 Banjarmasin, East Banjarmasin District. Data collection techniques are interview techniques, observation and documentation. Data analysis in this study is data reduction, data presentation and conclusion. The results of research at SD Negeri Kebun Bunga 1 Banjarmasin are 1) The effectiveness of the teacher's learning design at SD Negeri Kebun Bunga 1 Banjarmasin namely. define and formulate goals and formulate solutions to problems. 2) The implementation of learning is adjusted to its application to the curriculum so that it is really competent and meets the needs of the school. 3) Evaluation of teacher learning at SDN Kebun Bunga 1 Banjarmasin can encounter obstacles in any situation in the school environment. For example, obstacles in the implementation of learning, such as lack of study materials and lack of class groups in this school.

Keywords: *Evaluation, Teacher Performance, Learning Process Abstrak*

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui kinerja guru dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan penelitian evaluatif dengan pendekatan kualitatif dan tipe data deskriptif. Penelitian ini dilakukan di SDN Kebun Bunga 1 Banjarmasin Kecamatan Banjarmasin Timur. Teknik pengumpulan data adalah teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil belajar SD Negeri Kebun Bunga 1 Banjarmasin adalah 1) Prestasi belajar guru perencanaan di SD Negeri Kebun Bunga 1 Banjarmasin yaitu. menentukan dan merumuskan tujuan dan merumuskan pemecahan masalah. 2) Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan penerapannya pada kurikulum sehingga benar-benar kompeten dan memenuhi kebutuhan sekolah. 3) Evaluasi pembelajaran guru di SDN Kebun Bunga 1 Banjarmasin dapat menemui kendala dalam situasi apapun di lingkungan sekolah. Misalnya kendala dalam pelaksanaan pembelajaran, seperti kurangnya bahan pelajaran dan kurangnya kelompok kelas di sekolah ini.

Kata kunci: *Evaluasi, Kinerja Guru, Proses Pembelajaran*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian penting dalam mewujudkan cita-cita bangsa. Pendidikan adalah proses dimana seseorang dapat mengembangkan keterampilan dan perilaku yang dapat diterapkan dalam masyarakat di mana mereka tinggal. (Sunaryo Kartadinata, dkk., 1998, hlm. 12) mendefinisikan pendidikan sebagai upaya membantu anak berkembang secara optimal dalam kehidupan sosial. (Sarimaya, 2008, p. 5) Evaluasi kinerja guru merupakan langkah untuk menghasilkan siswa yang lebih baik setiap tahun karena siswa berprestasi memotivasi pendidik profesional, oleh karena itu peneliti merasa perlu untuk mengetahui dan mengevaluasi efektivitas guru di sekolah dan juga di bidang teknologi. meningkat, sehingga kinerja guru harus optimal dan sesuai standar untuk dievaluasi.

Pencapaian tujuan pembelajaran tidak terlepas dari peran pendidik dalam mendidik peserta didik menjadi pribadi yang kekinian tanpa meninggalkan akar budayanya. Pendidikan yang mengintegrasikan budaya dan karakter dapat membentuk nilai dan karakter sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif, dan kreatif. Oleh karena itu, seorang guru haruslah seorang guru yang dapat memadukan kepentingan dan memenuhi kebutuhan pendidikan tersebut dengan usaha yang sungguh-sungguh yang dapat diterapkannya pada pendidikan anak didiknya. (Hamsi dalam Susilo dkk., 2020, hlm.87).

Profesi guru didefinisikan dalam UU No. 14 Tahun 2005 Bab 1 Ayat 1 dimana guru adalah pendidik profesional yang tugas utamanya mendidik, mengajar, memimpin, membimbing, melatih, mengevaluasi dan juga menilai peserta didik. Yaitu pendidikan anak usia dini, pendidikan formal, dan pendidikan dasar dan menengah. Artinya, guru memegang peranan penting dalam keberhasilan pendidikan, khususnya di Indonesia. Karena kualitas guru sangat erat kaitannya dengan kualitas pendidikan di tanah air. Dengan kata lain, guru merupakan garda terdepan dalam peningkatan kualitas layanan dan hasil pendidikan. Juga telah dikemukakan dalam berbagai literatur bahwa kualitas seluruh sistem pendidikan terkait dengan kualitas guru.

Dalam dunia pendidikan, keberadaan guru dan peran guru merupakan faktor yang sangat penting. Guru merupakan faktor terpenting dalam dunia pendidikan, baik dalam pendidikan formal maupun informal. Mereka tidak hanya dibutuhkan sebagai guru yang harus mampu meningkatkan ilmunya, tetapi juga harus mampu menyampaikan pesan moral yang baik kepada anak didiknya. Untuk melaksanakan pendidikan yang bermutu, guru harus mempersiapkan siswa untuk berkreasi dan mandiri dalam bidang yang diinginkan, sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing siswa.

Guru berada di garda depan pengembangan diri anak dengan menanamkan berbagai pengetahuan dan keterampilan serta pembentukan kepribadian. Jadi seorang guru harus mempersiapkan segala keterampilannya untuk mengajar dan membimbing murid-muridnya. (Heryansyah dalam Ahmad, A.K., 2022, p.1) Guru hendaknya memiliki berbagai keterampilan dalam kegiatan pembelajaran, antara lain keterampilan profesional yang meliputi pengelolaan materi pembelajaran, strategi pembelajaran, pengelolaan metode, kepemimpinan dan bimbingan, serta pengelolaan penilaian pembelajaran. Tujuan pendidikan tercapai dan terlaksana apabila guru bekerja dengan sungguh-sungguh, teliti dan sepenuh hati.

Menurut (August W. Smith dalam The Executive Director of Improving the Quality of Teachers and Educational Personnel, 2008, hlm. 20) menyatakan energi adalah energi yang berasal dari proses manusia lainnya, artinya energi adalah hasil dari proses yang dilakukan . dari orang. Dari perspektif di atas, dapat disimpulkan bahwa efisiensi adalah perilaku orang atau organisasi yang berorientasi pada efisiensi. Kinerja manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti keterampilan, kemampuan, kecenderungan, motivasi, lingkungan dan validitas. (Catatan Atmojo, Direktorat Jenderal Pengembangan Kualitas Pelatih dan Staf Pelatihan, 2008, hlm. 20).

Kualitas guru telah dikembangkan dengan berbagai cara dengan mengimplementasikan pengembangan metode pengajaran melalui pendidikan, pelatihan, seminar, lokakarya, dll. Selain itu, ada kebijakan yang ingin ditempuh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Salah satu kebijakan pemerintah

untuk meningkatkan kualitas guru, dimana guru memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional adalah program sertifikasi.

Guru diharapkan memiliki sikap profesional dan komitmen yang kuat terhadap prestasinya, apalagi saat ini homeschooling diwajibkan. Kebanyakan guru sangat membutuhkan bantuan dan pelatihan sebelumnya, seperti: B. Capacity building sebagai strategi peningkatan kuantitas, kualitas, ketepatan waktu dan kemandirian.

Saat peneliti melakukan survei di SDN Kebun Bunga 1 saat itu, sekolah tersebut masih dalam masa pandemi, sehingga tidak ada kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut yang berdampak pada kualitas belajar siswa, dimana siswa tidak bisa. memahami atau memahami materi dengan benar dan tidak dapat belajar secara efektif. Hal ini menyebabkan pembelajaran di rumah tidak berjalan dengan baik bagi siswa karena kinerja guru menurun karena masalah di atas dan banyak guru yang sudah cukup tua untuk kurang memahami teknologi. Dan saat ini sekolah sudah mulai melakukan kelas tatap muka, namun permasalahannya saat ini bagi para guru saat ini tidak mudah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah, karena siswa terlalu lama belajar secara daring sehingga anak-anak pergi ke sekolah. lebih sedikit. interaktif dalam pembelajaran, sehingga hal ini juga menjadi kendala bagi guru yang sedang mengajar sehingga mengakibatkan guru perlu lebih termotivasi untuk belajar. Pandemi menghentikan operasional sekolah dan SDN Kebun Bunga 1 juga ikut terendam banjir yang mengakibatkan banyak arsip, buku dan media lainnya rusak atau hilang. Guru-guru di SDN Kebun Bunga 1 Banjarmasin belum bersertifikat guru, dan ada juga guru yang belum bergelar sarjana. Bahkan, guru bersertifikat cenderung menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru. Dan jumlah guru laki-laki di SDN Kebun Bunga 1 relatif sedikit.

Reviewer Literatur

Refrensi yang digunakan adalah jurnal penelitian dan prosiding. Yang pertama, yaitu : Prosedur Pencarian berupa beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menemukan sumber yang relevan terkai Evaluasi pembelajaran Pencarian sumber data atau literature diilakukan dengan menggunakan data base sebagai berikut : Google scholar dan Sci-Hub. Kata kunci yang digunakan untuk mencari literatur sebagai berikut: Evaluasi Kinerja guru, perencanaan Pembelajaran, Penilaian Kinerja. Abstrak pada literature diperoleh dari pencarian secara online dan disesuaikan dengan kata kunci, selanjutnya dibaca untuk mengetahui apa literature sesuai atau tidak dengan kriteria yang telah ditentukan. Setelah memilih abstrak, tahap selanjutnya adalah membaca literature secara lengkap dan dilakukan analisis. Ditemukan jurnal :

1. Jurnal Cakrawala Ilmiah, 1(7), E-ISSN 1695-1706. Diakses secara online
2. Jurnal Komunikasi Pendidikan, E-ISSN 4337-5348. Diakses secara online.
3. Jurnal Manajemen Pendidikan, 3(2), E-ISSN 219-229. Diakses secara online.
4. Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran, 3947-4368. Diakses secara online.
5. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 4(2), E-ISSN 579-793. Diakses secara online.
6. Jurnal Manajemen Pendidikan, 8(1), ISSN 1695-1739. Diakses secara online.

Metodelogi

Pendekatan penelitian adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah teknik penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa bahasa saja dalam bentuk yang dapat diamati atau dalam bentuk tulisan dan perilaku. Penelitian ini dilakukan di SDN Kebun Bunga 1 Banjarmasin. Penelitian dimulai dari November 2021 hingga selesai. Subyek penelitian adalah seluruh guru di sekolah tersebut. Teknik pengumpulan data adalah teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil evaluasi SDN Kebun Bunga 1 dengan menggunakan 8 kriteria yang telah maka dijabarkan sebagai berikut :

1. Kualitas Kerja yaitu hasil kerja yang diperoleh, kesesuaian hasil kerja dengan tujuan organisasi dan manfaat hasil kerja. Berdasarkan penelitian yang dilakukan kualitas guru terlihat sudah cukup baik berdasarkan nilai siswa yang selau meningkat meskipun dengan terbatasnya media pembelajaran yang ada di SDN Kebun Bunga 1
2. Ketepatan waktu di SDN Kebun Bunga 1 dalam menjalankan proses pembelajaran sudah berjalan dengan rancangan pembelajaran yang di buat oleh guru kecuali untuk Kelas 2 dikarena rombong kelas yang kurang sehingga untuk Guru kelas 2 sedikit mengalami kesulitan untuk mengatur jadwal mengajar.
3. Inisiatif guru di SDN Kebun Bunga 1 sudah cukup inisiatif terlihat dari sarana media pembelajaran yang kurang di sekolah tersebut guru di SDN Kebun Bunga 1 mengganti beberapa media di sekolah dan membuat media baru jika diperlukan.
4. Profesionalisme guru yaitu sifat yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam menjalankan pekerjaannya sehingga pekerjaan tersebut dapat terlaksana dengan sebaik-baiknya dan penuh tanggung jawab terhadap apa yang telah dikerjakannya dengan dilandasi pendidikan serta keterampilan yang dimiliki guru di SDN Kebun Bunga 1. Untuk profesional guru tidak semua guru di SDN Kebun Bunga 1 bersertifikat pendidik dari 23 tenaga pendidik hanya ada 4 orang guru yang mempunyai sertifikat pendidik. Dan masih ada 1 orang guru yang belum menyelesaikan pendidikan sarjana atau masih menjalani kuliah.
5. Komunikasi yaitu komunikasi internal disekolah guru dengan murid, dengan sesasama pengajar SDN Kebun Bunga 1. Komunikasi internal sangat terasa hangat di sekolah ini terasa saat peneliti melakukan penelitian di sekolah ini, guru saling membantu dalam memberikan masukan, pendapat baik dalam ranah pembelajaran maupun yang laiannya. komunikasi eksternal organisasi dan relasi serta kerjasama dalam pelaksanaan tugas seperti hubungan komunikasi dengan orang tua siswa di SDN Kebun Bunga 1 setiap kelas mendiriki Paguyuban untuk orang tua murid.
6. Motivasi di SDN Kebun Bunga 1 cukup baik namun adanya pandemi saat peneliti meneliti disekolah ini guru masih selalu mencoba membangun Motovasi belajar siswa dalam pembelajaran karena siswa terbiasa belajar dirumah dan untuk Guru sekolah ini selalu memberikan motivasi agar siswa bisa semangat untuk masuk kesekolah setiap harinya mengikuti pembelajaran.
7. Kompetensi Pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki Guru di SDN Kebun Bunga 1 Banjarmasin tidak hanya terpaku dari pembelajaran di buku saja guru juga mengembangkan teknologi sekarang jadi siswa dapat belajar dan mendapatkan wawasan yang lebih luas tidak hanya terpaku pada buku pelajaran saja. Selain pengetahuan Sekolah ini juga mengajarkan keterampilan lainnya misalnya di SDN Kebun Bunga 1 mengadakan ekstrakulekuler Tari dan Habsyi.
8. Kemampuan di miliki oleh pengajar di SDN Kebun Bunga 1 Banjarmasin sudah cukup memadai meskipun masih ada beberapa kendala seperti rombong kelas yang kurang namun guru di sekolah ini mampu mensiasati hal tersebut, seperti hal nya media pembelajaran kurang guru mengganti dengan media yang lain agar siswa dapat memahami pembelajaran dan belajar dengan optimal, juga kemampuan komunikasi di sekolah ini sudah cukup baik dan saling bertukar pikiran atau pendapat sesama guru di sekolah ini.

Penilaian kinerja guru bukan hanya alat yang berguna untuk mengevaluasi kinerja guru, tetapi juga dalam hal pengembangan guru dan motivasi guru. Dalam kaitannya dengan aktivitas guru, perilaku yang dimaksud adalah aktivitas guru dalam proses pembelajaran, yaitu. H. Bagaimana guru merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran dan menilai hasil pembelajaran.

Menurut pendapat (Hamsi, 2020, hlm. 38) pendidikan adalah pekerjaan perkembangan kepribadian manusia secara sadar dan terencana, yang mengarah pada perubahan perilaku, pengetahuan, dan keterampilan dalam kehidupan keluarga, masyarakat, dan berbangsa. Oleh karena itu, guru harus dapat lebih memotivasi siswa untuk belajar, sedangkan di SDN Kebun Bunga 1 khususnya guru laki-laki kurang mampu berkomunikasi dibandingkan dengan guru perempuan. Pendidikan berlangsung melalui interaksi antara guru dan siswa dalam lingkungan belajar di lingkungan pendidikan. Proses pembelajaran tidak berjalan tanpa dukungan dari semua komponen pedagogik, termasuk lingkungan belajar. Tujuan media pembelajaran adalah untuk mempelajari cara bekerja secara efektif dan efisien. Evaluasi kinerja guru harus dilakukan untuk mengukur sejauh mana tugas pokok dan fungsi di sekolah telah dilaksanakan dan untuk memantau peningkatan kualitas guru.

(Zahroh, 2017, hlm. 143) mengatakan bahwa RPP merupakan indikator proses yang dapat digunakan secara objektif sebagai indikator untuk mengukur kinerja guru. Perencanaan pembelajaran meliputi tujuan, sasaran, metode, media dan proses. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis kinerja guru sangat penting bagi guru di SD Negeri Kebun Bunga 1 Banjarmasin, hal ini dapat dilihat sebagai berikut:

Pertama, hasil kajian aktivitas guru dalam perencanaan pembelajaran menunjukkan bahwa di SD Negeri Kebun Bunga 1 Banjarmasi, aktivitas guru dalam perencanaan pelaksanaan lebih banyak dilaksanakan, meskipun seperti halnya RPP, kurikulum harus dan menggantikan kelas putri. . guru dan guru kelas diadakan tidak dilaksanakan. cetak semua Guru di sekolah ini hanya mencetak sesuai permintaan. Ketersediaan materi pembelajaran di sekolah ini dapat dikatakan cukup baik. Perangkat tersebut sudah memiliki guru dan telah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Materi visual yang disiapkan guru meliputi RPP dan RPP, program tahun, program semester, survei dan penilaian SK dan CD, KKM, bahan ajar, serta analisis dan soal. Hal ini sejalan dengan kelengkapan peraturan pembelajaran.

Dari uraian tersebut terlihat bahwa ketercapaian guru dalam perencanaan pembelajaran terlihat pada guru yang menyiapkan bahan ajar, alat yang disiapkan sudah sempurna dan digunakan dalam pembelajaran di kelas SD Negeri Kebun Bunga. 1 Banjarmasin yang layak mendukung pembelajaran dan digunakan oleh guru dalam pembelajaran, meskipun sekolah masih memiliki kelompok belajar, tetapi tidak terlalu mempengaruhi proses belajar mengajar. Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa SD Negeri Kebun Bunga 1 Banjarmasin telah terlaksana dengan cukup baik, hal ini terlihat dari hasil ujian sekolah yang nilainya selalu meningkat setiap tahunnya dan pelaksanaan RPP cukup baik, meskipun itu terbatas. Berbagai media seperti buku pelajaran masih kurang, media tidak semua media pembelajaran dalam keadaan baik/siap pakai, bahkan ada siswa yang rusak, namun guru SD Kebun Bunga 1 masih dapat meningkatkan minat belajar anak dengan nilai yang terus meningkat. . Pengembangan diri guru harus dilakukan agar mereka dapat melanjutkan pekerjaannya dengan baik. (Andhika Imam Kartomo, 2016, p. 227) menyatakan bahwa guru selalu berusaha untuk meningkatkan pengetahuannya dari waktu ke waktu untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran. Merencanakan kegiatan pengembangan diri guru dengan mis. kursus pelatihan, seminar, lokakarya, diskusi kelompok kecil, studi banding, program pendidikan, dll.

Kedua, hasil penelitian kinerja guru di SD Negeri Kebun Bunga 1 Banjarmasin dalam melaksanakan pembelajaran menunjukkan bahwa guru mampu melaksanakan pembelajaran. Hal ini dari sudut pandang bahwa guru dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan pembagian waktu objek kajian, guru mengikuti pembagian waktu yang telah ditentukan, pembelajaran dimulai dan diakhiri sesuai dengan pembagian waktu mata pelajaran yang akan diajarkan. , untuk melaksanakan pembelajaran. meliputi soal penilaian, soal penilaian inti dan panduan penilaian untuk memulai proses pembelajaran dengan mengamati dan menguasai materi pembelajaran serta kemampuan

mendemonstrasikannya dalam proses pembelajaran.

Dari uraian tersebut terlihat bahwa kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri Kebun Bunga 1 Banjarmasi dari sudut pandang guru, pelaksanaan tugas sesuai pembagian waktu objek pembelajaran, keputusan pembagian waktu materi pelajaran. pembagian waktu, awal dan akhir pembelajaran sesuai dengan pembagian waktu mata pelajaran yang akan diajarkan, materi pembelajaran yang meliputi soal penilaian, kunci jawaban soal penilaian dan panduan penilaian untuk guru. Pembelajaran guru juga mulai belajar melalui persepsi dan penguasaan substansi, dan hal ini dapat ditunjukkan dalam pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran di SD Negeri Kebun Bunga 1 Banjarmasi cukup baik.

Ketiga, penelitian tentang kinerja guru dalam evaluasi siswa menunjukkan bahwa kinerja guru dalam evaluasi siswa baik. Terlihat guru SD Negeri Kebun Bunga 1 di Banjarmasin sedang mengevaluasi hasil belajar siswa. evaluasi hasil belajar bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan atau penguasaan proses pembelajaran oleh peserta didik, dan dilaksanakan dalam berbagai format dan teknik evaluasi yang disesuaikan dengan materi dan kompetensi yang dicapai. (Raudah, H, 2010, hlm. 19) memperhatikan bahwa proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan pendidikan, dengan komponen utama pembelajaran adalah guru. Agar guru khususnya guru dapat bekerja sesuai dengan rencana dan tujuan yang diharapkan, maka kepemimpinan dan pembinaan harus dilakukan dengan sebaik-baiknya dan berkesinambungan.

Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa kinerja guru SD Negeri Kebun Bunga 1 Banjarmasi dalam penilaian pembelajaran ditunjukkan dengan tersedianya dokumen penilaian pembelajaran, ragam teknik dan metode penilaian yang digunakan, serta tindakan perbaikan dan tindak lanjut. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kinerja guru SD Negeri Kebun Bunga 1 Banjarmasi cukup baik dalam evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan sekolah yang bermutu harus diawali dengan perencanaan strategis yang bermutu. (Mini Sari, 2019, p.55) menceritakan dimana perumusan visi, misi, tujuan dan program merupakan bagian dari renstra sekolah dalam pelaksanaan dan pengembangan mutu sekolah itu sendiri. Berdasarkan uraian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa aktivitas guru SD Negeri Kebun Bunga 1 Banjarmasin berkembang, aktivitas ini tercermin dalam perencanaan proses pembelajaran (RPP), pelaksanaan dan evaluasi, guru mampu menghadapi kendala dalam situasi apapun. Guru SD Negeri Kebun Bunga 1 Banjarmasin mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi siswa. Hal ini juga tidak terlepas dari kualifikasi pendidikan, dimana kepala sekolah membantu guru dengan mengevaluasi efektivitas guru, mengarahkan, mendukung dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan pendidikan berupa perbaikan program dan kegiatan belajar mengajar.

Menurut tahapan pelaksanaan evaluasi formatif (Bell and Cowie di Kemendikbud, P.P.P. dan Abduh, M, 2019, hlm. 16), pengumpulan data (survei) dilakukan peneliti dengan mengumpulkan guru yang berbeda. Informasi mulai dari jumlah guru, jumlah siswa, jumlah guru yang memenuhi syarat, jumlah guru, jumlah guru, guru sukarelawan sekolah hingga kinerja siswa dalam beberapa tahun terakhir, dan juga informasi tentang media pembelajaran di sekolah (2) Pengolahan dan interpretasi data yang ditemukan peneliti SDN Kebun Bunga 1 Banjarmasi, tidak semua guru adalah pendidik yang berwenang dan tidak semua guru adalah PNS, meskipun di sekolah ini masih banyak yang dimuliakan karena pelajaran. Perencanaan Guru Bersertifikat Guru perencanaan pelajaran jauh lebih siap dan lebih lengkap daripada mereka yang bukan pendidik bersertifikat. Pendidik yang bukan guru bersertifikat atau anggota honorer akan membuat rencana pelajaran atau kurikulum hanya berdasarkan permintaan. Selain itu, sekolah ini juga kekurangan kesempurnaan pedagogi media, seperti kurangnya kelompok belajar dan kurangnya media pembelajaran. Dan mengenai komunikasi aktif, guru perempuan di sekolah ini berkomunikasi lebih aktif daripada guru laki-laki (3) Peneliti tindakan melaporkan pentingnya membuat RPP untuk mengidentifikasi apa yang perlu diperbaiki untuk terus memperbaiki sistem pendidikan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian peneliti menyimpulkan bahwa RPP sudah baik, sehingga siswa dapat belajar dengan baik dalam pembelajaran tersebut, artinya kinerja guru di SDN Kebun Bunga 1 Banjarmasin berhasil mendapatkan RPP. Penerapan pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum, dapat diketahui bahwa siswa telah mencapai kompetensi dasar pembelajaran. Penilaian proses pembelajaran terhadap rata-rata nilai UAS/UASBN selama 2 tahun terakhir di SDN Kebun Bunga 1 terus mengalami peningkatan yang berarti efektivitas guru terus meningkat setiap tahunnya. 2. Diharapkan kerjasama guru, kepala sekolah dan pihak sejenis dapat meningkatkan kualitas, sehingga kinerja guru dapat terlaksana dengan optimal dan tujuan yang diharapkan tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, A. K. (2022). Penguatan Kinerja Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Mengajar Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, *1*(7), 1695-1706

Depdiknas. 2008. Instrumen pengawasan sekolah. Jakarta. (t.thn.).

Hamsi Mansur, (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 37-48.

Kartomo, A. I., & Slameto, S. (2016). Evaluasi Kinerja Guru Bersertifikasi. Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan, 3(2), 219-229.

Kemendikbud, P. P. P., & Abduh, M. (2019). Model penilaian formatif pada pembelajaran abad ke-21 untuk sekolah dasar.

Raudah, H. (2010). Upaya Kepala Madrasah dalam Meningkatkan Kinerja Guru pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kebun Bunga Kecamatan Banjarmasin Timur.

Sari, M. (2019). Strategi Implementasi Manajemen Mutu Terpadu (MMT) dI SDN SN Kebun Bunga 4 Banjarmasin. EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran, 47-68.

Sarimaya, Farida, 2008, Sertifikasi Guru, Apa, Mengapa dan Bagaimana? , Bandung: Diedit oleh Yrama Widya.

Sunaryo Kartadinata, dkk. 1998. Bimbingan Di Sekolah Dasar. Bandung: Depdikbud.

Susilo, A. A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *4*(2), 79-93.

UU No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

Zahroh, M. N. (2017). Evaluasi Kinerja Guru Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Di Yayasan Al Kenaniyah Jakarta Timur. Jurnal Manajemen Pendidikan, 8(1),139.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 4 No 1 Januari 2023 (115-124)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTRAKTIF PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SDN 1 PULAU

Noor Aida Destya[1], Susanti Sufyadi[2], Agus Salim[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
[1]aidadestyaa@gmail.com, [2]susanti.sufyadi@ulm.ac.id, [3]agus.salim@ulm.ac.id

Abstrak

Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh metode pembelajaran yang belum efektif dan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga banyak dari peserta didik SDN 1 Pulau masih mengalamai kesulitan dalam proses pembelajaran. Penelitian dan pengrmbangan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1 Pulau dengan mengambangkan media pembelajaran berbentuk *articulate storyline.* Dengan menggunakan teknik analisis kunatitatif deskriptif dengan format skala *likert* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh produk terhadap hasil belajar peserta didik dan menguji kelayakan dari pengembangan media. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket atau kuisioner, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *articulate storyline* yang telah dikembangkan yaitu sangat layak dengan hasil uji coba kelompok kecil mendapat hasil keseluruhan 87% dengan kriteria sangat praktis, dan hasil uji coba kelompok besar mendapat hasil keseluruhan 90% dengan kriteria sangat praktis, dan hasil uji coba *pretest* dan *posttest* mendapakan hasil yang membuat hasil belajar peserta didik meningkat.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Articulate Storyline,* Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Abstract

Many students at SDN 1 Pulau continue to encounter difficulties during the learning process, which is the reason for the student's poor learning outcomes. Learning methods that are not yet effective and learning media that are less varied are to blame. By creating instructional media with a clear storyline, this research and development aims to improve the learning outcomes of class V students at SDN 1 Pulau. by employing a Likert scale-based descriptive quantitative analysis method to test the viability of media development and determine the impact of products on student learning outcomes. Observation, interviews, questionnaires or questionnaires, documentation, and other methods are used to collect data. The outcomes demonstrated that the articulate storyline learning media, which had been developed, was very practical, with the results of the small group trials achieving an overall result of 87 percent with very practical criteria, the results of the large group trials achieving an overall result of 90 percent with very practical criteria, and the results of the pretest and posttest trials achieving results that increase student learning outcomes.

Keywords*: Learning Media, Articulate Storyline, Social Science Subjects.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi global mempengaruhi setiap orang di dunia pendidikan. Kemudian adanya pandemik maka dari itu pembelajaran pun dilaksanakan secara daring (dalam jaringan). Media elektronotik sebagai bagian dari teknologi memiliki banyak keunggulan dalam proses pembelajaran, digunakan menunjang penyajian dan pengajaran serta sebagai sumber belajar. Dari segi pendidikan media pembelajaran berperan sangat penting dalam pembelajaran siswa dikelas maupun dirumah, khususnya bagi siswa di SDN 1 Pulau.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 1 Pulau tentang bagaimana siswa kelas V melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran IPS, berbagai media pembelajaran tersebut secara umum sangat cocok digunakan pada mata pelajaran IPS. Media pembelajaran berbasis elektronik yang merupakan bagian dari teknologi dan mendukung penyajian dan pengajaran serta berfungsi sebagai sumber belajar, memiliki banyak manfaat bagi proses pembelajaran. Melalui penggunaan media diharapkan siswa dapat berinteraksi dengan media, guru, dan siswa lainnya hingga tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan wawancara oleh guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, untuk bahan ajar masih berpacu pada buku ajar dan media pembelajaran yang kurang mendukung. Pembelajaran yang dilakukan disana memang hanya berfokus pada buku paket saja, tanpa adanya media lain, tidak pernah menggunakan video, PPT, ataupun media yang lainnya. Sehingga dengan permasalahan yang terjadi diperlukan adanya sarana pendukung pembelajaran seperti multimedia intraktif yang dapat memudahkan untuk mendidik peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan selama pandemi seperti *whatsapp, google classroom, email, google form, meet, zoom,* dll.

Dalam wawancara berkaitan dengan kegiatan belajar dan pembelajaran, guru memaparkan bahwa ada terjadi perubahan dan itu menjadi masalah terhadap respon siswa khususnya pada hasil belajar siswa untuk belajar, akibatnya guru kesulitan mengetahui apakah siswa sudah paham atau belum.

Wawancara dengan guru IPS mengungkapkan bahwa mereka menggunakan sedikit dukungan untuk alat bantu belajar mengajar dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan disana memang hanya befokus pada buku paket saja, tanpa adanya media lain, tidak pernah menggunakan video, PPT, ataupun media yang lainnya. Sehingga para peserta didik sangat sulit untuk memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Salah satu materi yang memerlukan adanya media adalah pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang mana biasanya hanya dijelaskan melalui buku paket atau metode cerama saja.

Siswa yang menggunakan teknologi untuk belajar akan lebih terlibat dibandingkan siswa yang pasif dan hanya menerima instruksi dari guru. Selain itu, mereka mampu menghasilkan pengetahuan dan menyajikannya dalam berbagai format. (Assyifa, Hamsi Mansur, 2021). Lingkungan belajar di kelas merupakan salah satu inovasi yang menghidupkan kembali pendidikan. Inovasi dalam pendidikan berarti mengajarkan siswa untuk berpikir sendiri dan bertanggung jawab atau menjadi agen pendidikan mereka sendiri. (Blândul, 2015). Karena pada dasarnya media membantu siswa memahami pelajaran, penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki nilai lebih. (Assyifa, Hamsi Mansur, 2021).

Dengan adanya penggunaan media intraktif berbasis *Articulate Storyline* digunakan agar memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kenampakan alam pada peserta didik sehingga peserta didik mampu memahami dan menerapkan konsep pada materi ini, diharapkan dapat membantu siswa khusunya kelas V untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di SDN 1 Pulau. Peneliti menggunakan pendekatan *Articulate Storyline* dikarenakan sebelumnya pendekatan ini belum pernah diterapkan di sekolah khususnya pada bahan ajar media interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Menurut (Purnama, 2012) Siswa dapat mengambil manfaat dari penggunaan media pembelajaran interaktif ini untuk belajar mandiri. Siswa juga lebih tertarik untuk belajar karena fasilitas eksterior dan suara yang menarik. Peranan media dalam proses pengajaran adalah untuk melengkapi dan mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar siswa. Penggunaan media memerlukan interaksi siswa dengan media, interaksi guru dengan siswa, dan siswa dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena perkembangan teknologi dan kebutuhan akan sumber belajar terkait, media telah berkembang menjadi multimedia interaktif yang lebih menarik minat siswa. (Rafmana, 2017).

Menurut (Agustina & Elan, 2021) penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat berpengaruh terhadap pembelajaran dan hasil pembelajaran dan hasil pembelajaran yang dilaksanakan. Multimedia interaktif merupakan gabungan dari berbagai media dalam satu program dan memberikan respon interaktif kepada penggunaan untuk melakukan berbagai kegiatan pembelajaran (Rianto, 2020) dalam (Rafmana & Chotimah, 2018).

Menurut (Agustina & Elan, 2021) media pembelajaran *articulate storyline* diartikulasikan membantu siswa menghasilkan ide untuk mencapai tujuan akademik mereka. *Articulate storyline* ada aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat presentasi atau komunikasi. Keterampilan teknis dan artistik berjalan seiring dengan keterampilan presentasi, dan kombinasi dari kedua keterampilan ini menghasilkan pertunjukan yang menarik. Jadi dapat digunakan tekstur serbaguna ini sebagai alat presentasi dan komunikasi dengan template kustom Anda sendiri, atau gunakan template yang sudah ada untuk membuat presentasi dan mengedit teks sesuka Anda.

Berdasarkan beberapa definisi Articulate Storyline yang berbeda-beda, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam konteks pendidikan, Articulate Storyline merupakan perangkat lunak media pembelajaran animasi yang membantu pendidik dalam mengkomunikasikan pengetahuan kepada peserta didik dengan tujuan meningkatkan jumlah peserta didik. minat belajar dan menumbuhkan minat belajar siswa. (Agustina & Elan, 2021).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media interaktif Articulate Storyline merupakan media pembelajaran elektronik dan berbasis jaringan yang berbasis perangkat lunak aplikasi. Aplikasi Storyline Articulation adalah software yang dirilis pada tahun 2014. Software ini dapat menggabungkan karakter animasi, video, slide, dan file flash (swf) menjadi satu. Articulate Storylines memiliki sejumlah template menarik yang dapat menghemat waktu yang diperlukan untuk membuat dan menggunakan media. Ini memudahkan guru dan siswa untuk menggunakannya, yang menjadi alasan utama peneliti menggunakan aplikasi ini.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan uji coba penelitian media intraktif berbasis aplikasi *articulate storyline* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS)

untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1 Pulau dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran intraktif tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses validitas media pembelajaran *articulate storyline* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *articulate storyline* pada materi kenampakan alam, dan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* pada materi kenampakan alam ditinjau sebelum dan sesudah pembelajaran.

Kajian Pustaka

Pengembangan adalah kegiatan sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran (Rafiudin et al., 2021:10). Sedangkan Borg and Gall (1983:772) Istilah "penelitian dan pengembangan pendidikan" (R&D) mengacu pada proses penciptaan dan validasi produk pendidikan. Tahapan dari proses ini, yang sering disebut R&D adalah penelaahan hasil penelitian terkait produk yang dikembangkan, desain produk berdasarkan hasil tersebut, dan uji lapangan di lokasi pengembangan. Ini akan tersedia nanti dan kami akan memodifikasi produk pada tahap ini untuk mengatasi kekurangan yang teridentifikasi. Siklus ini diulangi dalam program R&D yang lebih ketat hingga data uji lapangan menunjukkan bahwa produk memenuhi sasaran kinerja yang ditentukan.

Bidang pengembangan ditandai dengan hubungan yang rumit antara teori dan teknologi yang memandu penciptaan bahan dan pesan instruksional. Penyebab utama area pengembangan adalah: a) pesan berdasarkan konten; b) strategi pembelajaran berdasarkan teori; dan c) teknologi berupa perangkat keras, perangkat lunak, dan bahan ajar. Bidang pengembangan meliputi: 1) teknologi percetakan; 2) perlengkapan audio visual; 3) teknologi berbasis komputer; dan, sebagai tambahan, (Seels & Richey, 2000).

Pada penelitian ini, dari 4 kawasan pengembangan ini, media pembelajaran yang akan di buat oleh peneliti ialah kawasan pengembangan multimedia. Karena di dalam media pembelajaran yang akan di buat oleh peneliti nanti, terdapat berbagai macam fitur yang tergabung dari berbagai macam kawasan pengembangan. Sehingga bisa dikatakan bahwa media pembelajaran yang akan di buat oleh peneliti adalah bagian dari kawasan pengembangan multimedia.

Menurut Hamalik (1986) dalam buku (Sukiman, 2012) Kesejahteraan psikologis siswa, serta motivasi mereka untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, semuanya dapat dipengaruhi oleh penggunaan media di dalam kelas. Selain itu, ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran secara signifikan akan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran serta penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Media juga dikatakan dapat membantu siswa lebih memahami, menjadikan data dan informasi lebih menarik dan dapat dipercaya, mempermudah dalam menginterpretasikan data, dan mempermudah informasi. Oleh karena itu, disebutkan bahwa media berfungsi sebagai alat untuk kegiatan pendidikan dalam hal ini.

Metode Penelitian

Jenis penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan (R&D) yang mengukur relevansi media yang dikembangkan dengan hasil belajar siswa dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Metode penelitian dan pengembangan atau

Research and Development (R&D) adalah proses untuk pengembangan dan validasi pendidikan (Samsu, 2021).

Model penelitian Karena keterbatasan waktu dan biaya yang terkait dengan penelitian, model 4-D (Four D Model) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) digunakan dalam penelitian ini tanpa tahap penyebaran atau diseminasi. desain), serta tahap pengembangan(Kristianti, D. & Julia, 2018).

Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 1 Pulau. Untuk uji coba lapangan ada 3 macam uji coba yaitu pertama uji coba Aspek Materi, kedua uji coba Aspek Media, dan ketiga uji coba Aspek Manfaat Media.

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif, teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya ialah observasi, wawancara, angket atau kuisioner, dan tes.

Menurut (Makbul, 2021) Arteri utama penelitian adalah instrumen. Suharsimi Arikunto mengatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang dipilih dan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis dan lugas. Adapun menurut Sugiyono dalam (Makbul, 2021) menyatakan bahwa nilai variabel yang akan diteliti diukur dengan instrumen penelitian. Dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen penelitian adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian sehingga lebih mudah dalam mengolah data dan melakukan penelitian yang berkualitas. Hipotesis penelitian akan diuji dengan mendeskripsikan, melampirkan, atau memanfaatkan data yang dikumpulkan instrumen.

Validitas produk diukur terlebih dahulu dari penilaian ahli materi dan ahli media. Berdasarkan kevalidan ini diperoleh saran untuk dilakukan perbaikan produk. Kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa melalui tiga tahapan yaitu tahap pertama uji coba Aspek Materi, kedua uji coba Aspek Media, dan ketiga uji coba Aspek Manfaat Media. Keefektifan diperoleh dari tes kemampuan menjawab soal materi teks deskripsi yang diberikan setelah dilakukan pembelajaran dengan produk yang dihasilkan.

Teknik pengumpulan data dan analisis data pada instrument yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah angket validitas, kepraktisan (respon siswa) dan tes tertulis *(posttest)* kemampuan siswa dalam menjawab soal. Penilaian validasi dan kepraktisan menggunakan kriteria skala likert 1-4. Menurut (Ernawati, 2017) presentase skor rata-rata kriteria yang dihitung dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan:

x_i = nilai kelayakan tiap aspek

S_{max} = skor maksimal

$\sum S$ = jumlah skor

Berdasarkan hasil presentase kevalidan dan kepraktisan, kemudian diinterpretasikan kedalam kriterian kevalidan atau kepraktisan produk (Firmansyah & Rusimamto, 2020).

Tabel 1. Kriteria Kevalidan/Kepraktisan Produk

Presentase (%)	Kriteria
01,00% - 50,00%	Tidak Valid
50,01% - 70,00%	Valid dengan revisi besar
70,01% - 85,00%	Valid dengan revisi kecil
85,01% - 100,00%	Valid tanpa revisi

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yaitu dengan mengambil nilai *pretest* atau sebelum menggunakan media interakrif *articulate storyline* dengan menggunakan soal pilihan ganda berjumlah 10 butir soal tentang materi teks deskripsi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Setelah dilakukannya

pengambilan nilai *pretest* dan *posttest* peneliti menggunakan uji *N-gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari *N-gain:*

$$N\text{-}gain\ (g) = \frac{Postest\ score - pretest\ score}{maximum\ score - pretest\ score}$$

Keterangan:

N-gain (g) : besarnya faktor gain
Skor *Posttest* : nilai hasil tes akhir
Skor *Pretest* : nilai hasil tes awal
Skor Maksimal : nilai maksimal tes

Nilai yang diperoleh akan diinterpretasikan kedalam kriteria besarnya faktor *N-gain* pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Besarnya Faktor N-gain

Interval	Kriteria
$0{,}70 \leq \langle g \rangle\ 1{,}00$	Tinggi
$0{,}30 \leq \langle g \rangle \leq 0{,}70$	Sedang
$0{,}00 \langle g \rangle \leq 0{,}30$	Rendah

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan berdasarkan model 4D dijabarkan sebagai berikut.

Tahap Definisi *(Define)*

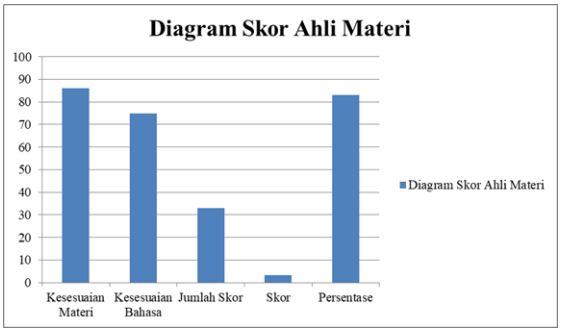
Hasil yang diperoleh dari tahapan pendefinisian *(define)* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di SDN 1 Pulau diperoleh berupa data analisis kevalidan media pembelajaran, analisis keterlaksanaan media pembelajaran, analisis hasil belajar, dan merumuskan tujuan.

Tahap Perancangan *(Design)*

Tahap design atau perancangan dilakukan untuk menyusun gambaran dari pengembangan media pembelajaran intraktif yang akan digunakan antara lain, pemilihan format, pemilihan media, penyusunan tes, dan rancangan awal.

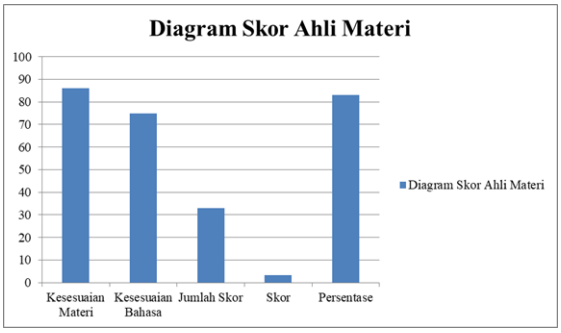
Tahap Pengembangan *(Development)*

Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan media pembelajaran intraktif yang sudah direncanakan sebelumnya. Sebelum dilakukan uji coba lapangan, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu mengevaluasi produk pembelajaran yang sudah dihasilkan kepada validator ahli. Validasi ahli pada pembahasan ini, terlebih dahulu akan dibahas hasil validasi instrumen penelitian. Menurut Ernawati (2017) validasi instrumen dimaksudkan untuk memastikan bahwa instrument yang telah dibuat layak digunakan dan memang mengukur apa yang hendak diukur. Validasi instrumen penelitian dilakukan oleh 1 orang ahli instrumen, 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media. Media dinyatakan dengan kategori sangat layak, tidak layak, dan sangat tidak layak (Assyifa, Hamsi Mansur, 2021).



Gambar 1. Diagram Ahli Instrumen

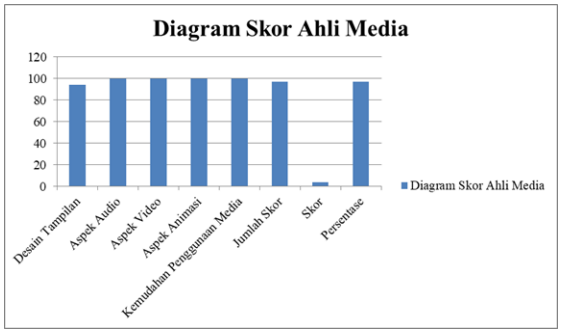
Rata-rata nilai dari keseluruhan aspek adalah 3,9 skor dengan total 12 indikator dan hasil persentase seluruh aspek sejumlah 98%. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata seluruh aspek dengan skor 3,9 dan hasil persentase 98% diinterpretasikan ke dalam kriteria "Sangat Layak".



Gambar 2. Diagram Ahli Materi

Rata-rata nilai dari keseluruhan aspek adalah 3,3 skor dengan total 10

indikator dan hasil persentase seluruh aspek sejumlah 83%. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata seluruh aspek dengan skor 3,3 dan hasil persentase 83% diinterpretasikan ke dalam kriteria "Layak" oleh validator ahli materi.



Gambar 3. Diagram Ahli Media

Rata-rata nilai dari keseluruhan aspek adalah 3,88 skor dengan total 25 indikator dan hasil persentase seluruh aspek sejumlah 97%. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata seluruh aspek dengan skor 3,88 dan hasil persentase 97% diinterpretasikan ke dalam kriteria "Sangat Layak" oleh validator ahli media.

Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Skor			
	SS	S	TS	STS
Aspek Materi	33	41	1	
Aspek Media	45	27	3	
Aspek Manfaat Media	41	32	2	
Jumlah	119	100	6	
Jumlah Skor	476	300	12	
Persentase	900 87%			

Data yang diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan skor penilaian 788, dari skor maksimal 900. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skor skala likert diperoleh hasil sebesar 87%. Hasilnya kemudian di interprestasikan dengan menggunakan tabel kriteria kategori kelayakan dengan kreteria persentase skor tersebut termasuk dalam kategori "**Sangat Praktis**".

Uji Coba Kelompok Besar

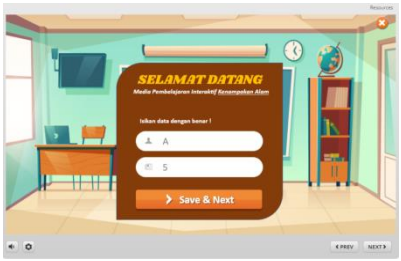
Tabel Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Aspek	Skor			
	SS	S	TS	STS
Aspek Materi	90	91		
Aspek Media	95	84		
Aspek Manfaat Media	102	78		
Jumlah	287	253		
Jumlah Skor	1.148	759		
Persentase	2.100 90%			

Data yang diperoleh dari hasil uji coba kelompok besar pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan skor penilaian 1.907, dari skor maksimal 2.100. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skor skala likert diperoleh hasil sebesar 90%. Hasilnya kemudian di interprestasikan dengan menggunakan tabel kriteria kategori kelayakan dengan kreteria persentase skor tersebut termasuk dalam kategori "**Sangat Praktis**".

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan *articulate storyline* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi teks deskripsi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Pulau. Berikut beberapa gambar dari produk akhir.

Gambar 4. Cover Depan



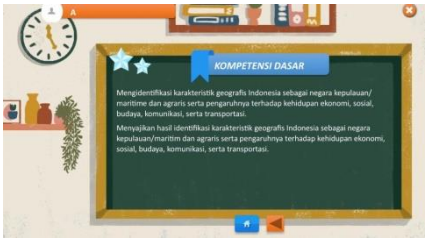
Gambar 5. Nama dan Kelas

Gambar 6. Sub Media Pembelajaran

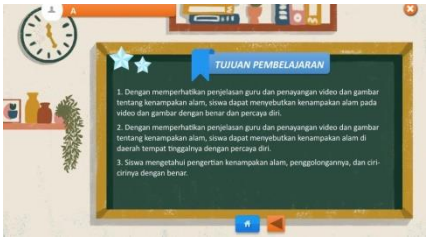
Gambar 7. Petunjuk Penggunaan Media

Gambar 8. Standar Kompetensi

Gambar 9. Kompetensi Inti

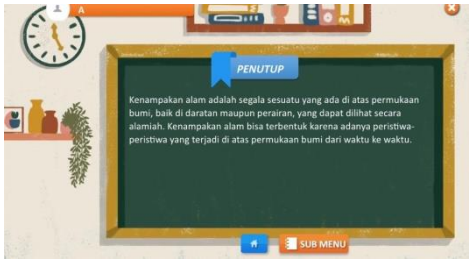


Gambar 10. Kompetensi Dasar



Gambar 11. Tujuan Pembelajaran

Gambar 12. Materi dan Quiz



Gambar 13. Penutup

Gambar 14. Profil Pengembang

Tahap Penyebaran *(Disseminate)*

Tahap *disseminate* adalah tahap penyebaran media intraktif untuk dipergunakan di SDN 1 Pulau. Dalam penelitian ini, tahap *disseminate* dibatasi hanya untuk siswa kelas V SDN 1 Pulau, produk sudah dinilai layak oleh validator ahli sehingga siap digunakan untuk siswa kelas V di SDN 1 Pulau.

Untuk sekolah produk dikemas kedalam bentuk *flashdisk* dengan 1 *disk* serta dibagikan melalui link grup *whathapp.*

Untuk Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM, produk dikemas dalam bentuk 1 buah *flashdisk* atau *Compact Disct* (CD) untuk disimpan dan dipergunakan.

Total	**2360**	**3280**
Mean	**66**	**91**

$$< g \geq \frac{91-66}{100-66} = \frac{25}{34} = 0{,}73$$

Berdasarkan data tersebut bahwa adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan media pembelajaran berbentuk *articulate storyline*. Nilai rata-rata pada pretest menunjukkan hasil 66, setelah diberikan pembelajaran dengan media pembelajaran articulate stroyline maka nilai rata-rata peserta didik menjadi 91 dengan gain yang diperoleh sejumlah 0,73 sehingga dapat diinterpretasikan ke dalam kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik SDN 1 Pulau kec. Kelua yang mengambil mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial setelah diberikan pembelajaran berbentuk articualate storyline.

Kesimpulan

Berdasarkan data yang didapat dari hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi kenampakan alam di desain dengan menggunakan media articulate storyline 3. Model pengembangan pada penilitian ini menggunakan model pengembangan 4D dengan empat tahapan yaitu *define, design, develop,* dan *disseminate.* Media pembelajaran telah dikembangankan dan diuji kelayakan oleh 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media hasil kelayakan tersebut mendapatkan skor 83% diperoleh dari validasi ahli materi, yang dimana termasuk dalam kategori layak dan hasil validasi ahli madia dengan skor persentase 97% yang termasuk dalam kategori sangat layak.
2. Hasil belajar peserta didik setelah belajar menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* ini meningkat. Hal ini dilihat dari uji coba kelompok kecil dengan skor persentase 87%, dan kelompok besar dengan skor persentase 90%. Kemudian dengan mengukur tingkat berhasilan belajar peserta didik melalui *pretest* dan *posttest.* Tes instrument terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya agar tes tersebut dapat benar-benar layak digunakan sesuai dengan tujuannya. *Pretest* dan *posttest* yang dilakukan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan bukti nilai peserta didik mengalami peningkatan dari rata-rata nilai 65 menjadi 91 setelah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline.* Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1 Pulau Kec. Kelua.

Setelah melakukan penelitian, ada beberapa saran dari peneliti sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, Peserta didik yang bijak diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu baik dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Dengan adanya teknologi peserta didik dapat memanfaatkan sebagai media belajar yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran.
2. Bagi Pendidik, Pendidik dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu proses pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih menarik, efektif, dan efesien, namun tetap memperhatikan apakah dengan media tersebut dapat benar-benar membantu peserta didik dan sesaui dengan karakteristik serta materi yang berkseninambungan dengan media tersebut.
3. Bagi Sekolah, Sekolah hendaknya memberikan fasilitas teknologi yang

lebih memadai untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran dan berikan pelatihan pembuatan media pembelajaran kepada para pendidik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya, Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai perbandingan dan referensi untuk peneliti selanjutnya dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya dengan menggunakan variabel yang sama ataupun berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, U., & Elan, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn Sindangheula 02. *Js (Jurnal Sekolah)*, *5*(3), 165. https://doi.org/10.24114/js.v5i3.26827.

Assyifa, Hamsi Mansur, M. (2021). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE MATERI PENCAHAYAAN DAN KOMPOSISI GAMBAR SMK KELAS X BROADCASTING*. *21*(Juli), 40–45.

Blândul, V. C. (2015). Inovation in Education – Fundamental Request of Knowledge Society. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *180*(November 2014), 484–488. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.148.

Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, *2*(2), 204–210. https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315.

Firmansyah, R. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Kepraktisan Modul Pembelajaran Human Machine Interface Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan*, *9*, 399. https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/34784.

Kristianti, D. & Julia, S. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal MAJU, Volume 4 No. 1,Maret 2017 ISSN: 2355-3782*, *4*(1), 40. http://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/71/61.

Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpilan Data dan Instrumen Penelitian*. 6.

Purnama, B. E. (2012). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer*. *4*(2), 60–67.

Rafmana, H. (2017). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORY LINE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS XI DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG*.

Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, *6*(1), 84. https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225.

Samsu, S. (2021). *Metode Penelitian (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)* (Issue 17).

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran* (PEDAGOGIA (ed.)). PT Pustaka Insan Madano. Anggota IKAPI. http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 4 No. 1 Januari 2023 (125-134)

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPA MATERI HUKUM PEWARISAN SIFAT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IX

Noorhilmah[1], Sarbaini[2], Adrie Satrio[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
[1]nrhilmah26@gmail.com, [2]sarbaini@ulm.ac.id, [3]adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran mata pelajaran IPA materi hukum pewarisan sifat pada makhluk hidup dan mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IX SMP Negeri 24 Banjarmasin setelah penggunaan video pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebarluasan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, angket dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media video pembelajaran materi hukum pewarisan sifat pada makhluk hidup berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji coba video pembelajaran menunjukkan bahwa video pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX SMP Negeri 24 Banjarmasin.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Hukum Pewarisan Sifat, Model 4D, Hasil Belajar.

Abstract

This study aims to develop learning videos of natural science subjects on the law of inheritance in living things and to find out the increase in learning outcomes for class IX students of SMP Negeri 24 Banjarmasin after using the learning videos. The research method used is the research and development method with the 4D development model which consists of the defining stage, the design stage, the development stage and the dissemination stage. Data collection techniques used were interviews, observations, questionnaires and learning achievement tests. The data obtained were analyzed using quantitative descriptive data analysis techniques. The results of the validation test show that the learning video media on the law of inheritance in living things is in a very suitable category for use in learning activities. The results of the learning video trials show that this learning video is effective in improving the learning outcomes of class IX students of SMP Negeri 24 Banjarmasin.

Keywords: Development, Learning Videos, Laws of Inheritance, 4D Models, Learning Outcomes.

Pendahuluan

IPA adalah ilmu yang mempelajari, mendeskripsikan dan menyelidiki fenomena alam dalam segala aspek empirisnya (Putra, 2013, p.5). IPA adalah pengetahuan alam yang tersusun secara sistematis dan diperoleh melalui pengumpulan dan pengamatan data guna menjelaskan fenomena dan kejadian yang terjadi.

Hakikat sains meliputi: 1) Sikap: rasa ingin tahu tentang objek, fenomena alam, organisme, dan hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat diselesaikan dengan prosedur yang benar; 2) Proses: prosedur pemecahan masalah dengan metode ilmiah; 3) Hasil kerja: dalam berupa fakta, prinsip, teori dan hukum; 4) Penerapan: Penerapan metode ilmiah dan konsep ilmiah dalam kehidupan sehari-hari (Zubaidah, 2017, p.5-6). Unsur-unsur tersebut diharapkan muncul selama proses pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk mengalami seluruh proses pembelajaran dan memahami fenomena alam yang terjadi.

Permasalahan yang terjadi berdasarkan hasil wawancara pada guru mata pelajaran IPA untuk kelas IX SMP Negeri 24 Banjarmasin adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, kurangnya pemahaman peserta didik khususnya pada materi mengenai hukum pewarisan sifat khususnya pada persilangan monohibrida dan persilangan dihibrida sehingga hasil belajar peserta didik kurang maksimal karena kesulitan memahami materi pembelajaran.

Observasi yang dilaksanakan pada kelas IX SMP Negeri 24 Banjarmasin menunjukkan bahwa peserta didik kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPA khususnya pada materi hukum pewarisan sifat. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal.

Hasil belajar sis adalah gambaran kemampuan peserta didik yang diperoleh dari hasil penilaian proses belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pengajaran. (Nurmisanti, Kurniawan & Muliyani, 2017, p.17). Hasil belajar berupa perubahan sikap dan tingkah laku yang terjadi setelah peserta didik setelah mempelajari sesuatu. Hasil belajar peserta didik yang maksimal dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran, sehingga diperlukan alternatif untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh peserta didik.

Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan kesiapan siswa agar proses pembelajaran diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif (Sukiman, 2012, p.29). Media pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran salah satunya adalah melalui media video pembelajaran. Media video pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang terdapat pada pembelajaran melalui unsur gambar dan suara sehingga materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami. Video pembelajaran dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah pada mata pelajaran IPA.

Penelitian yang dilakukan oleh Ricardus Jundu, Fransiskus Nendi, dkk menunjukkan bahwa video pembelajaran sebagai salah satu alternatif yang baik untuk peserta didik (Jundu,et al, 2020, p.72). Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa video pembelajaran dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang baik dalam mendukung peserta didik dalam proses pembelajaran mandiri untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Media video pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah belajar yang dialami peserta didik. Media video pembelajaran dapat menggambarkan suatu objek

yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai (Arsyad, 2019, p.50). Media video pembelajaran dapat menampilkan pesan pembelajaran yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih bervariasi sehingga penyajian materi tidak monoton dan pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media video pembelajaran pada materi hukum pewarisan sifat, media video pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik belajar dalam memahami mengenai hukum pewarisan sifat khususnya dalam memahami langkah-langkah yang dilakukan dalam persilangan monohibrida dan persilangan dihibrida sehingga kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal.

Pengembangan merupakan salah satu kawasan dalam teknologi pendidikan yang merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik (Abdulhak & Darmawan, 2017, p.183). Kawasan pengembangan tidak hanya berupa perangkat keras pembelajaran namun juga berupa perangkat lunak dan bahan pembelajaran dalam penerjemahan desainnya. Dalam penelitian ini pengembangan yang dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berupa media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi hukum pewarisan sifat pada mata pelajaran IPA untuk kelas IX SMP Negeri 24 Banjarmasin.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahapan dalam mengembangkan video pembelajaran materi hukum pewarisan sifat pada mata pelajaran IPA untuk kelas IX SMP Negeri 24 Banjarmasin untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, menganalisis kelayakan video pembelajaran materi hukum pewarisan sifat mata pelajaran IPA untuk kelas IX SMP Negeri 24 Banjarmasin serta mengidentifikasi hasil belajar peserta didik kelas IX SMP Negeri 24 Banjarmasin setelah penggunaan media video pembelajaran pewarisan sifat.

Penelitian ini mengembangkan produk berupa video pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang dapat menyajikan materi yang bervariasi untuk memudahkan peserta didik dalam belajar, spesifikasi video pembelajaran yang dikembangkan yaitu 1) materi dalam video pembelajaran ini adalah hukum pewarisan sifat pada mata pelajaran IPA untuk kelas IX semester 1 di SMP Negeri 24 Banjarmasin menggunakan aplikasi inshot. 2) video pembelajaran ini memuat teori dan contoh tentang hukum pewarisan sifat yang disertai dengan tampilan gambar. 3) format video pembelajaran ini adalah mp4. 4) video pembelajaran ini memiliki durasi 15 menit. 5) video pembelajaran ini dikemas dalam *link*. 6) video pembelajaran ini dapat diputar pada komputer maupun pada *handphone* (hp) yang memiliki aplikasi pemutar video.

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang dikenal dengan *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menemukan atau menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016, p.297). Video pembelajaran dikembangan menggunakan model 4D (*four*) dengan empat tahapan yaitu *define, design, develop* dan *dessiminate* (Thiagarajan & Semmel, 1974, p.5) .

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IX di SMP Negeri 24 Banjarmasin pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Data penelitian ini diperoleh melalui metode wawancara, observasi, angket dan tes hasil belajar (THB).

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data bagi peneliti untuk melakukan penelitian pendahuluan guna menemukan permasalahan yang ingin diteliti, dan ketika peneliti ingin mendalami atau memiliki responden yang

sedikit (Sugiyono, 2016, p.137). Wawancara ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran.

Kuisioner adalah teknik pengumpulan data dimana responden diminta untuk menjawab serangkaian pertanyaan atau pernyatan tertulis. (Sugiyono, 2016, p.142). Kuisioner dalam penelitian ini adalah kuisioner yang berisi pertanyaan tertutup karena jawaban untuk setiap pertanyaan telah disediakan oleh peneliti untuk validator media pembelajaran, sehingga validator hanya perlu memberikan jawaban sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Tes adalah cara (bisa digunakan) atau prosedur (yang akan diambil) dalam rangka pengukuran dan evaluasi dalam pendidikan (Kadir, 2015, p.71). Dalam penelitian ini menggunakan THB bentuk pilihan ganda dengan lima pilihan jawaban untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Tes ini dilakukan pada saat *pre-test* dan *post-test*.

Data yang diperoleh berupa data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Analisis data validasi ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuisioner/angket oleh ahli instrumen, ahli materi, ahli media dan ahli bahasa/naskah dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor perolehan dari setiap komponen instrumen menggunakan skala likert dengan skala pilihan jawaban 1-4.

Data yang diperoleh dari ahli instrumen, ahli materi, ahli bahasa/naskah dan ahli media melalui angket kemudian dihitung untuk mengetahui persentase skor validasi. Persentase skor (Sugiyono, 2016, p.94) validitas media adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase validitas media

No	Skor	Kategori
1	76% - 100 %	Sangat Valid
2	51% - 75%	Valid
3	26% - 50%	Kurang Valid
4	0% - 25%	Sangat Tidak Valid

2. Analisis Tes Hasil Belajar

Analisis tes hasil belajar dilakukan untuk mengetahui apakah media video pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan menghitung nilai *gain*, *gain* adalah selisih skor antara *pre-test* dan *post-test*. Rumus *n-gain* (Meltzer dalam Ramadhani, Khoirunnisa & Siregar, 2020, p.164) adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{(skor\ post - test) - (skor\ pre - test)}{skor\ maksimal\ ideal - skor\ pre - test}$$

Nilai *gain* (g) memiliki beberapa kategori (Meltzer dalam Ramadhani, Khoirunnisa & Siregar, 2020, p.164) yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. nilai *gain*

Nilai *gain*	Keterangan
G > 0,70	Tinggi
0,30 ≤ G ≤ 0,70	Sedang
G < 0,30	Rendah

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Video Pembelajaran IPA Materi Hukum Pewarisan Sifat

Hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan model 4D yaitu tahap pertama dalam mengembangkan video pembelajaran pada penelitian ini ialah tahap *define* (pendefinisian) yang pertama dilakukan ialah mengetahui permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran agar alternatif penyelesaian masalah tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas IX materi hukum pewarisan sifat. Kedua, dilakukan analisis peserta didik, kurangnya partisipasi peserta didik diakibatkan oleh penggunaan media *powerpoint* yang mereka rasa kurang menarik, peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran

berbasis video agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami. Ketiga, dilakukan analisis materi, analisis materi perlu terlebih dahulu dilakukan untuk mendapatkan acuan dan materi utama untuk media pembelajaran yang dikembangkan, materi yang dimuat adalah materi hukum pewarisan sifat dengan pembahasan utama yaitu persilangan monohibrida dan persilangan dihibrida.

Tahap kedua, *design* (perancangan), bertujuan untuk merancang media video pembelajaran yang akan dijadikan media pembelajaran. Hal pertama yang dilakukan adalah melakukan penyusunan topik pembelajaran yang dimuat kedalam media video pembelajaran yaitu materi hukum pewarisan sifat sebagai topik utama dan persilangan monohibrida dan dihibrida sebagai sub topik pembahasan. Kedua, melakukan pemilihan media, media video pembelajaran dipilih karena dinilai cocok untuk menampilkan langkah-langkah persilangan monohibrida dan persilangan dihibrida untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi hukum pewarisan sifat. Ketiga, melakukan pemilihan format, hal ini dilakukan dengan menentukan susunan materi yaitu 1) hukum pewarisan sifat, 2) persilangan monohibrida dan 3) persilangan dihibrida, menentukan *font* yang digunakan yaitu 1) *Roboto condensed bold*, 2) *Roboto condensed regular*, gambar dan animasi yang digunakan disesuaikan dengan topik bahasan materi yang ditampilkan, serta audio dalam media menggunakan musik latar serta narasi dalam media video pembelajaran ini menggunakan pengisi suara. Keempat, membuat desain awal berbentuk *storyboard*. *Storyboard* dibuat berdasarkan susunan materi yang digunakan.

Tahap ketiga, *develop* (pengembangan) pada tahap pengembangan ini, tiga hal yang dilakukan oleh peneliti yaitu, pada tahap pertama yaitu validasi kepada dua orang ahli materi, dua orang ahli media, dan seorang ahli naskah. Tahap kedua melakukan revisi produk sesuai saran dari validaror media pembelajaran. Tahap ketiga yaitu tahap uji coba yang dilakukan kepada peserta didik kelas IX SMP Negeri 24 Banjarmasin.

Tahap keempat, *disseminate* (penyebarluasan) video pembelajaran yang telah dikembangkan adalah dengan memberikan video pembelajaran berupa *file* video kepada guru mata pelajaran IPA kelas IX SMP Negeri 24 Banjarmasin.

2. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Hasil validasi media pembelajaran diperoleh dari pengisian angket yang diberikan kepada masing-masing validator. Hasil validasi media pembelajaran yang diperoleh dari ahli materi dari 24 butir pernyataan pada kuisioner dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil validasi ahli materi

No	Aspek yang divalidasi	Skor	
		Ahli materi 1	Ahli materi 2
1	Desain Pembelajaran	24	24
2	Isi Materi	18	19
3	Bahasa dan Komunikasi	23	23
4	Pemanfaatan Video	8	8
5	Penyajian atau presentasi	20	20
	Jumlah	**93**	**94**
	Total Skor	**187**	
	Persentase	**97,3%**	

Hasil dari penilaian ahli materi pada tabel 3 menunjukkan skor yang diperoleh adalah 187 dari skor yang diharapkan atau skor tertinggi yaitu 192 dengan persentase 97,3% yang menunjukkan berada pada kategori sangat valid.

Hasil validasi dari ahli bahasa/naskah dari 15 butir pernyataan pada kuisioner dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil validasi ahli bahasa/naskah

No	Aspek yang divalidasi	Skor
1	Kesesuaian narasi	16
2	Kejelasan narasi	8
3	Bahasa dan komunikasi	23
4	Konten video	12
	Total Skor	**59**
	Persentase	**98,3%**

Hasil dari penilaian ahli bahasa/naskah pada tabel 4 menunjukkan skor yang diperoleh adalah 59 dari skor skor tertinggi yaitu 60 dengan persentase 98,3% dan menunjukkan berada pada kategori sangat valid.

Hasil validasi dari ahli media dari 21 butir pernyataan pada kuisioner dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil validasi ahli materi

No	Aspek yang divalidasi	Hasil Penilaian	
		Ahli Media 1	Ahli Media 2
1	Pendahuluan program	16	15
2	Presentasi teks	11	11
3	Presentasi visual media	11	12
4	Presesntasi video	12	12
5	Presentasi audio	8	6
6	Penggunaan media	8	8
7	Fungsi dan manfaat media	15	13
	Jumlah	**81**	**77**
	Total Skor	**157**	
	Persentase	**93,4%**	

Hasil dari penilaian ahli media pada tabel 5 menunjukkan skor yang diperoleh adalah 157 dari skor skor tertinggi yaitu 60 dengan persentase 93,4% dan menunjukkan berada pada kategori sangat valid.

3. Analisis Hasil Belajar

Video pembelajaran yang telah divalidasi dan dinyatakan valid untuk digunakan kemudian dilakukan uji coba untuk mengetahui apakah video pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi hukum pewarisan sifat kelas IX. Hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilaksanakan dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil belajar peserta didik

No	Peserta Didik	Skor	
		Pre-test	***Post-test***
1	Peserta didik 1	80	90
2	Peserta didik 2	70	80
3	Peserta didik 3	80	100
4	Peserta didik 4	70	90
5	Peserta didik 5	70	80
6	Peserta didik 6	70	90
7	Peserta didik 7	60	80
8	Peserta didik 8	60	80
9	Peserta didik 9	70	80
10	Peserta didik 10	80	100
11	Peserta didik 11	80	100
12	Peserta didik 12	80	100
13	Peserta didik 13	70	100
14	Peserta didik 14	60	80
15	Peserta didik 15	80	100
	Total skor	**1080**	**1350**
	Rata-rata skor	**72**	**90**

Uji n-*gain* dilakukan pada uji coba produk untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media video pembelajaran. Hasil uji n-*gain* produk uji coba dapat dilihat pada perhitungan di bawah ini.

$$N - gain = \frac{90-72}{100-72} = 0{,}64$$

Berdasarkan data yang diperoleh pada perhitungan di atas, diketahui bahwa setelah adanya penggunaan media video pembelajaran, terdapat peningkatan hasil belajar 0,64 yang berada pada kategori nilai sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran pewarisan sifat pada makhluk hidup untuk kelas IX efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Simpulan

Media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA pada materi hukum pewarisan sifat kelas IX SMP Negeri 24 Banjarmasin yang telah dikembangkan menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan adaptasi model pengembangan 4D (*Four-D*) dengan empat tahap pengembangan penelitian meliputi *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* dapat dikatakan video pembelajaran sangat layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX SMP Negeri 24 Banjarmasin.

Saran untuk peneliti selanjutnya media video pembelajaran ini masih terbatas dari segi tampilan dan isi konten. Oleh karena itu, peneliti berikutnya diharapkan mampu mengembangkan media video pembelajaran yang lebih interaktif dan lebih baik lagi. Selain itu media yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan baik untuk membantu kegiatan pembelajaran di kelas.

Daftar Pustaka

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

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran.* Depok: PT RajaGrafindo Persada.

Jundu, R., Nendi, F., Kurnila, V. S., Mulu, H., Ningsi, G. P., & Ali, F. A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual di Manggarai untuk Belajar Siswa pada Masa Pandemic Covid-19. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA , 10* (2), 63-73.

Kadir, A. (2015). Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Jurnal Al-Ta'dib* , 71.

Nurmisanti, Kurniawan, Y., & Muliyani, R. (2017). Identifikasi Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa pada Materi Fluida Statis. *Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika, Vol. 2, No.1, Maret 2017* , 17.

Putra, S. R. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains.* Jogjakarta: DIVA Press.

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

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Pedagogia.

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

Zubaidah, S. (2017). Pembelajaran Sains (IPA) sebagai Wahana Pendidikan Karakter. 5-6.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 4 No. 1 Januari 2023 (135-140)

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM MATERI TATA SURYA KELAS VII DI SMP NEGERI 25 BANJARMASIN

Normila Santi[1], Sarbaini[2], Agus Hadi Utama[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
[1]normilasanti123@gmail.com, [2]sarbaini@ulm.ac.id, [3]agus.utama@ulm.ac.id

Abstrak

Guru memiliki peran dalam memperhatikan penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung aktivitas belajar siswa di kelas. Video pembelajaran ialah salah satu jenis media yang menarik dan efektif karena dapat mencipatakan pengalaman belajar yang langsung bagi siswa. Tujuan dari penelitian ini ialah mengetahui pengembangan media video pembelajaran IPA materi tata surya dan mengetahui kelayakan video pembelajaran IPA materi tata surya kelas VII di SMP Negeri 25 Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* dengan prosedur model 4D (*Four-D*) dengan tahapan pendefinisian, perancangaan, pengembangan dan tahap penyebaran. Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan kuesioner. Hasil penelitian mendapatkan hasil uji validasi oleh ahli media dengan kategori yang sangat layak, dan hasil uji validasi materi mendapatkan nilai pada kategori yang sangat layak. Sehingga media video animasi pembelajaran IPA bisa ditarik kesimpulan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya di kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Ilmu Pengetahuan Alam, Materi Tata Surya.

Abstract

Teachers have a role in paying attention to the use of appropriate learning media to support student learning activities in class. Video learning is an interesting and effective type of media because it can create direct learning experiences for students. The purpose of this study was to find out the development of science learning video media on solar system material and to find out the feasibility of science learning videos on solar system material for class VII at SMP Negeri 25 Banjarmasin. This study used the Research & Development method with the 4D (Four-D) model procedure with the stages of defining, designing, developing and deploying. The research instruments used for data collection were interviews, observations and questionnaires. The results of the study obtained validation test results by media experts in a very appropriate category, and the results of the material validation test scored in a very feasible category. So that the animated video media for learning science can be concluded that it is very suitable for use in natural science learning activities, especially in class VII SMP Negeri 25 Banjarmasin.

Keywords: *Development, Learning Videos, Science, Solar System Material.*

Pendahuluan

Pendidikan ialah proses pembelajaran untuk mencerdaskan sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran, bimbingan atau latihan bagi perannya dimasa mendatang (Suwartini, 2017, p.220). Pendidikan menjadi hal terpenting dalam mengembangkan kemampuan generasi bangsa untuk bersaing dengan yang lain. Proses pendidikan pada dasarnya mampu dilaksanakan dalam kondisi formal dan non-formal. Penidikan juga harus diakui sebagai proses yang selalu berkembang dan berubah sesuai dengan perkembangan teknologi dan perubahan masyarakat. Pembelajaran ialah proses dimana terjadi transformasi ilmu pengetahuan serta nilai-nilai. Pada proses pembelajaran, terdapat interaksi antar guru dan siswa yang memungkinkan guru untuk mengenali karakteristik dan potensi yang di miliki siswa (Sanjaya, 2009, p.128).

Penggunaan media pembelajaran hendaknya selalu menjadi bagian dari proses pembelajaran di kelas. Pengaruh media pembelaajaran bagi siswa sangat penting terutama dalam memotivasi dan meningkatkan keterampilan teknologi mereka. Media pembelajaran di anggap sebagai alat pendukung bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran, karena dapat membantu proses belajar menjadi lebih efektif dan memudahakan siswa untuk memahami materi yang diajarkan (Nurita, 2018, p.232). Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dan mempengaruhi hasil belajar.

Media pembelajaran dapat di kelompokan ke dalam beberapa kategori seperti media audiovisual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media visual semi gerak, media audio dan cetak (Tafonao, 2018, p.106). Salah satu jenis media yang kerap kali dimanfaatkan adalah media audiovisual gerak, yaitu video pembeleajaran. Media video pembelajaran ialah jenis media yang menyajikan audio dan visual yang beriisikan pesan-pesan pembelajaranm seperti konsep, prinsip, petunjuk, dan teori aplikasi pengetahuan, untuk membantu pemahaman terhadao suatu materi pembelajaran (Riyana, 2007, p.185). Media video memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran karena memiliki fungsi atensi, afektif, kognitif, dan fungsi kompensatoris (Yudianto, 2017, p.234).

Berdasarkan pengamatan peneliti di SMP Negeri 25 Banjarmasin, dimana sekolah ini sudah menerapkan kurikulum 2013 yang menuntut siswa lebih aktif dibandingkan guru, diamana guru hanya berperan sebagai fasilitator. Menurut salah satu guru, proses pembelajaran saat ini pada nyatanya masih bersifat konvensional dan tidak adanya media pembelajaran yang sesuai. Sehingga guru harus lebih ekstra dalam memberikan pengajaran agar siswa mampu memahami pembelajaran. Lebih lanjut siswa melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran IPA. Beliau mengatakan pembelajaran IPA sangat memerlukan media pembelajaran agar mempermuudah siswa saat memahami materi.

Melalui hasil observasi yang dijabarkan, maka kiranya diperlukan pengembangan video pembelajaran guna menunjang pembelajaran. Seperti yang diketahu mata pelaajran IPA dianggap penting karena dapat membantu siswa dalam memahami dunia sekitar dan membentuk sikap ilmiah dalam berpikir dan bertindak. Oleh sebab itu, media video yang diharapkan mampu menggabungkan antara audio dan gerak serta gambar sehingga pembelajaran lebih jelas dan menarik. Media audiovisual ialah media yang yang paling tepat dalam permasalahan kali ini. Terutama pada jenjang SMP, yang mana siswa masih memerlukan bentuk visual dan audio dalam memaknai suatu pelajaran. Kelebihan media video bisa menyajikan materi yang memerlukan demonstrasi, mampu menyampaikan makna yang kompleks dibandingkan hanya menggunakan teks saja dan variatif. Disisi lain, pemilihan media pembelajaran tidak lepas dari peran guru. Guru harus mampu memberikan bimbingan pada siswa yang saling tumbuh dan berkembang baik fisik, psikis, sikap ataupun kecakapan lain (Wahid, 2018, p.2). Di satu hal ini juga merupakan tugas seorang Teknolog Pendidikan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran. Tujuan utamanya tetap untuk memfasilitasi pembelajaran agar efektif, menarik dan meningkatkan kinerja (Mansur & Utama, 2016, p.2). Oleh sebab itu pembuatan suatu media pembelajaran yang berkualitas sangat

relevan dengan tugas seorang Teknolog Pendidikan.

Melalui observasi dan pengamatan yang sudah peneliti lakukan, maka peneliti ingin memberikan solusi pembuatan media video pembelajaran untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi tata surya di kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin. Adapun definisi operasional kali ini yang berupa media video yang dikembangkan dengan diujicobakan terlebih dahulu kepada beberapa ahli dan selanjutnya akan diujicobakan ke siswa terhadap kepraktisan media dalam penggunaannya di kelas sewaktu guru memberikan pembelajaran.

Metode Penelitian

Metode dan Jenis Penelitian

Penelitian mengimplementasikan Penelitian metode R&D (*Research & Development*). Selanjutnya prosedur yang digunakan ialah model 4D. Model 4D terdiri atas 4 tahapan yang *Define, Design, Development,* dan *Dissemination* (Sugiyono, 2013). Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggambarkan hasil analisis data uji kelayakan media dari para ahli, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan mengetahui hasil analisis data peningkatan belajar siswa setelah menggunakan media.

Penelitian mengambil tempat di SMP Negeri 25 Banjarmasin dengan sasarannya yaitu siswa kelas VII pada mata pelajaran IPA. Pengumpulan data dilakukan dengan mengguanakan metode observasi, penyebaran angket, melakukan wawancara dan dokumentasi. Teknik analisa data yang digunakan adalah teknik kuantitatif deskriptif yaitu jenis analisis yang digunakan untuk mendeskripsikan data yang dikumpulkan tanpa menarik kesimpulan umum.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini akan mengembangkan media video pembelajaran menggunakan model 4D dengan tahapan berikut:

1. *Define*
   Tahapan ini dilakukan pendefinisian syarat-syarat yang diperlukan dalam pengembangan media. Langkah-langkah pendefinisian yaitu analiisis front-end-analysis, learner analysis (analisiis siswa), analisis konsep, analisis tugas dan analisis tujuan.
2. *Design*
   Tahapan desain atau perancangan produk dilakukan langkah berikut:
   a) Penyusunan topik pembelajaran
   b) Pemilihan media
   c) Pemilihan format
   d) Desain Awal
3. *Development*

Tabel 1 Hasil uji validasi instrumen

No	Komponen penilaian	Nilai	Kriteria
1.	Konstruksi	10	Baik
2.	Isi	30	Baik
3.	Bahasa	16	Sangat Baik
Rata-Rata		**56**	**Sangat Layak**
Persentase		**85%**	

Berdasarkan hasil uji instrumen dari validator diperoleh persentase 85% sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa instrumen sudah “Sangat Layak”.

Tabel 2 Hasil uji validasi media

No	Aspek	Nilai	
		Validator 1	Validator 2
1.	Pendahuluan program	11	11
2.	Presentase teks	11	12
3.	Penilaian kelayakan aspek penyajian	9	12
4.	Present	7	8

	asi video		
5.	Presentasi audio	6	7
6.	Penilaian aspek media terhadap strategi pemb.	15	16
7.	Penilaian aspek program media video pemb.	10	11
Jumlah		**69 (86%)**	**77 (96%)**

Berdasarkan hasil uji validasi media diperoleh dari validator 1 dan 2 masing-masing sebesar 86% dan 96% dan disimpulkan "Sangat Layak" dijadikan sebagai media pembelajaran.

Tabel 3 Hasil uji validasi materi

No	Aspek	Nilai	
		Validator 1	Validator 2
1.	Desain pembelajaran	18	23
2.	Isi materi (konten)	20	23
3.	Bahasa dan komunikasi	21	22
4.	Pemanfaatan media	7	6
5.	Penyajian/presentasi	18	16
Jumlah		**84 (87,5%)**	**84 (87,5%)**

Berdasarkan hasil uji validasi materi diperoleh dari validator 1 dan 2 masing-masing sebesar 87,5% dan 87,5% dan disimpulkan media video pembelajaran dikategorikan "Sangat Layak".

Tabel 4 Hasil uji validasi naskah & bahasa

No	Aspek	Nilai	
		Validator 1	Validator 2
1.	Kesesuaian narasi	13	16
2.	Kejelasan narasi	8	8
3.	Bahasa dan komunikasi	20	23
4.	Konten video	11	12
Jumlah		**52 (86,6%)**	**59 (98%)**

Berdasarkan hasil uji validasi naskah & bahasa diperoleh dari validator 1 dan 2 masing sebesar 86,6% dan 98% dan disimpulkan media video pembelajaran dikategorikan "Sangat Layak".

No	Nama	Hasil Penilaian Tiap Pertanyaan															JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Adrian	2	3	4	3	4	2	4	3	4	4	3	2	3	2	4	47
2	M. Gani Yannor	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	3	4	45
3	Ahmad Fairuz Rijani	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57
4	Ahmad Hamid	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	53
5	Ahmad Faisal	3	4	2	3	3	4	4	2	3	4	3	4	3	3	4	49
6	Ahmad Merjy	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	4	45
7	Ahmad Ridha Maulana	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
8	Akbari	3	3	2	2	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	46
9	Abdul Rizky Ramadhan	4	3	3	4	4	2	2	3	1	3	3	4	3	3	4	46
10	Ahmad Shofwani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56
11	Adam Rahmatun Arif	3	3	3	4	3	3	4	3	2	2	4	2	3	4	4	47
12	Ahmad Jaka Al-Husni	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	46
13	Ahmad Ananda Raffi	4	2	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	2	1	4	48
14	Martinnus Gunawan	4	3	3	3	4	2	3	4	3	3	2	3	3	2	4	46
15	Alif Chandra Saputra	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	3	3	4	4	52
JUMLAH																	728

Gambar 1 Hasil uji coba produk

Berdasarkan hasil analisis data, dengan 15 indikator yang diisi oleh 15 peserta didik, total skor yang diperoleh adalah 728 dan skor yang diharapkan atau tertinggi adalah 900. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skala likert diperoleh hasil sebesar 80%. Hasilnya kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan tabel kriteria dan tingkat kepraktisan media, 80% di antaranya masuk dalam tabel kategori sangat praktis.

4. *Disseminate*

Tahapan ini adalah tahap penyebaran media video pembelajaran. Media dikemas dalam bentuk DVD untuk proses

pembelajaran di SMP Negeri 25 Banjarmasin.

Kajian Produk

1. Revisi Produk
   Setelah pengujian media dari ahli, selanjutnya dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan terkait produk. Adapun rincian revisi produk, antara lain:

Tabel 5 Revisi produk

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1		(Penambahan biodata di opening)
2		(Penambahan sumber pada setiap gambar)
3		(Penambahan judul dan nama kelas di opening)
4		(Penambahan animasi)
5		(Penambahan sekilas gambar isi media si cover)
6		(Penambahan kesimpulan di ending video)
7		(Penambahan bagian penting)

2. Produk Akhir
   Pengembangan merupakan bagian dari teknologi pendidikan. Dalam membuat bahan bealajar perlu dipertimbangkan prinsip-prinsip dari teori psikologi belajar, serta faktor sosial dan budaya peserta didik, desain pembelajaran yang efektif, serta hasil riset tentang fitur-fitur yang penting dalam bahan ajar yang akan membantu peserta didik dalam proses belajarnya (Haryanto, 2015, p.72). Pengembangan media video pembelaajaran IPA materi tata surya mengacu pada prosedur 4D (*Four-D)*. Media video pembelajaran memuat materi tata surya mata pelajaran IPA. Video memiliki format MP4 dengan skala 9:16 yang berdurasi kurang lebih 16 menit. Video berisikan deskripsi lengkap materi tata surya mata pelajaran IPA. Kelayakan media berdasarkan tahap verifikasi ahli media, materii dan ahli naskah & bahasa.

Simpulan

Tahapan mediia video pembelajaran IPA materi tata surya menggunakan model penelitiian 4D (*Four*-D) yaang berupa tahapan definisii, desain, pengeembangan dan diseminasi.

Berdasarkan uji validasi terhadap media video pembelajaran IPA materi tata surya menghasilkan kategori “sangat layak” dari ahli media, ahli materi dan ahli naskah & bahasa. Oleh karena itu bisa ditarik kesimpulan bahwa media video animasi sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Melalui penelitian pengembangan peneliti memberiikan saran antara lain:

1. Bagi guru hendaknya memanfaatkan media video pembelajaran semaksimal mungkin dalam proses pembelajaran agar bisa menarik perhatian siswa
2. Bagi siiswa harusnya lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran setelah penggunaan media video pembelajaran
3. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya mampu membuaat media ajar dengaan memperhatikan karateristik siswa dan sesuai kebutuhan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Doyan, A., Taufik, M., & Anjani, R. (2018). Pengaruh Pendekatan Multi Representasi Terhadap Hasil Belajar Fisika Ditinjau dari Motivasi Belajar Peserta Didik. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA

Ekantini, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi Covid-19: Studi Komparasi Pembelajaran Luring dan Daring pada Mata Pelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Madrasah. 5(2), 187-194.*

Faizi, M. (2013). *Ragam Metode Mengajar Eksakta pada Murid*. Jogjakarta: DIVA Press.

Hamsi, Mansur, dkk. (2021). Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan. Nizamia Learning Center : Sidoarjo

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

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

Moh. Suardi. (2012). *Pengantar Pendidikan Teori dan Aplikasi.* Jakarta: PT. Indeks.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat. *Volume 03, Nomor 01, Juni 2018.*

Rahdiyanta, Dwi. (2016). Teknik Penyusunan Modul. Jurnal Pendidikan.

Riyana, C. (2007). Pedoman Pengembangan Media Video. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.

Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Kencana.

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

Setiawan, A. Mansur, H., Mastur. (2020). Pengembangan E-learning Academiana Berbasis Moodle untuk Mata Kuliah Komunikasi Pendidikan. Journal of Instructional Technology.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryaningsih,Arifah,dkk. Teknik Pengelolaan Audio Video untuk SMK/MAK Kelas XII. PT Gramedia Widiasarana Indonesia: Jakarta

Suwartini, S. (2017). Pendidikan Karakter Dan Pembangunan Sumber Daya Manusia Keberlanjutan. Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, Vol. 4, Nomor 1, September 2017, hlm. 220-234.

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan. *2(2), 103-114.*

Widyastuti Ana,dkk. (2020). Pengantar Teknologi Pendidikan. Yayasan Kita Menulis

Yudianto, A. (2017). Penerapan Media Video dalam Pembelajaran. Seminar Nasional Pendidikan 2017.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 4 No. 1 Januari 2023 (141-147)

PENGEMBANGAN *WEBSITE* PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA KULIAH STUDI KELAYAKAN BISNIS

Nurrahmadina[1], Susanti[2], Zaudah Cyly Arrum Dalu[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
[1]nurrahmadinaaa@gmail.com, [2]susanti.sufyadi@ulm.ac.id, [3]zaudah.dalu@ulm.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran yang kurang bervariasi dan metode perkuliahan yang bergaya konvensional menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik. Permasalahan tersebut memicu peneliti untuk mencari solusi agar terciptanya inovasi dalam pembelajaran. Dengan adanya pengembangan *website* pembelajaran diharapkan dapat memecahkan permasalahan tersebut. Pengembangan *website* pembelajaran adalah solusi atau alternatif media pembelajaran yang efisien serta praktisdan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun menggunakan *smartphone* yang terhubung jaringan internet. Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut(1) Mengembangkan *website* pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar pada mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat, (2) Mengetahui kelayakan pengembangan *website* pembelajaran, (3) Meningkatkan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat setelah belajar menggunakan *website* pembelajaran. Penelitian ini menggunakan penelitian R&D *(Research and Development)* serta dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D yaitu *define, design, develop,* dan *disseminate* yang telah dimodifikasi sesuai dengan keperluan penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan *website* pembelajaran ini bisa membangkitkan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah studi kelayakan bisnis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan *website* pembelajaran untu meningkatkan minat belajar pada mata kuliah studi kelayakan bisnis layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa.

Kata Kunci: Pengembangan, *Website* Pembelajaran, Mata Kuliah Studi Kelayakan Bisnis, Minat Belajar.

Abstract

Learning media that are less varied and conventional-style lecture methods lead to low student interest in learning. These problems trigger researchers to find solutions to create innovation in learning. With the development of a learning website it is hoped that it can solve these problems. The development of learning websites is an alternative to efficient and practical learning media that can be used anytime and anywhere using a smartphone connected to the internet network. The aims of this study were (1) to develop a learning website to increase interest in learning in the Feasibility Study course in Economics Education Business at Lambung Mangkurat University, (2) to determine the feasibility of developing a learning website to increase interest in learning in the Feasibility Study course in Economics Education Business at Lambung Mangkurat University, (3) Increasing students' interest in learning in the Feasibility Study course of Economic Education Business at Lambung Mangkurat University after learning to use a learning website. This research is a type of R&D (Research and Development) research and uses 4D development procedures defined, designed, developed, and disseminated modified according to research needs. The results of this study indicate that the development of this learning website can increase student learning interest in the business feasibility study course. Based on the results of the research, it can be concluded that developing a learning website to increase interest in learning in the business feasibility study course is appropriate for use as a learning medium for college students.

Keywoards: *Development, Learning Website, Business Courses, Learning Interest.*

Pendahuluan

Sistem teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Pengaruhnya sangat besar terhadap kehidupan sosial, ekonomi, kebudayaan, politik dan juga terhadap dunia pendidikan. Khususnya di dunia pendidikan dituntut untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dalam usaha peningkatan mutu pendidikan (Pramana, 2020:910). Perkembangan dunia pendidikan yang dosertai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat mencapai keseimbangan antara pembangunan teknologi dan Kecerdasan sumber daya manusia. Semakin berkembang teknologi informasi dan komunikasi, semakin banyak pula sarana dan prasarana pembelajaran serta ilmu pengetahuan yang semakin berkembang. Seiring berkembangnya teknologi berkembang pula ilmu pengetahuan. Hal tersebut membuat banyaknya gebrakan dalam pembaharuan yang memanfaatkan teknologi yang mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan merupakan hal yang penting dalam menunjang proses pembelajaran.

Pembelajaran mahasiswa dilakukan dibeberapa tingkat pendidikan, salah satunya di universitas. Pembelajaran di beberapa universitas masih menggunakan metode pembelajaran konvensional (Ibrohim, 2015:22). Hal tersebut mengakibatkan mahasiswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan dalam perkuliahan.Hal ini disebabkan oleh minimnya media pembelajaran, mahasiswa yang kurang memperhatikan serta perkuliahan yang menggunakan cara konvensional. Perkuliahan yang bergaya konvensional atau tradisional dalam penyampaian materi yang masih bergantung pada modul pembelajaran, serta pemberian materi kepada mahasiswa yang menggunakan metode ceramah dari dosen. Mahasiswa cenderung melupakan apa yang mereka dengar karena berbagai alasan. Salah satu alasan paling yaitu kecepatan dosen berbicara dan kecepatan mendengarkan mahasiswa. Tanpa adanya media pembelajaran mahasiswa tidak dapat berkonsentrasi walaupun materinya menarik, karena tidak mudah untuk berkonsentrasi dalam waktu yang lama, sehingga dibutuhkan media pembelajaran. Hal tersebut juga terjadi di Universitas Lambung Mangkurat di salah satu program studi yaitu Pendidikan Ekonomi. Kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan serta keaktifan mahasiswa yang kurang menyebabkan tidak maksimalnya pemahaman mahasiswa.

Adapun permasalahan yang didapatkan peneliti berdasrkan hsil wawancara dengan salah satu dosen program studi Pendidikan Ekonomi dalam mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis didapatkan hasil berupa media pembelajaran hanya terbatas pada PowerPoint, media pembelajaran yang digunakan kurang memberikan pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis. Wawancara pun dilkukan pada mahasiswa semeter 5 Pendidikan Ekonomi mengenai perkuliahan Studi Kelayakan Bisnis dan didapatkan permasalahan berupa aktifnya mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran terlihat dari mahasiswa kurang merespon ketika dosen mengajukan pertanyaan atau memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memberikan pendapat. Kurangnya minat mahasiswa terhadap mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis juga menjadi salah satu permasalahan yang didadapatkan pada saat wawancara.

Pembuatan media pembelajaran bertujuan agar pembelajaran berjalan efektif dan efesien. Media pembelajaran yang menarik bagi mahasiswa dapat menjadi rangsangan bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran (Nurita, 2018:172). Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi efisien sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakansuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan audien (mahasiswa) sehingga dapat terjadinya proses belajar pada dirinya (Usman B. , 2002:11). Peran media pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran bisa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan ilmu dari pengajar ke mahaiswa. Media pembelajaran sangat berguna bagi mahasiswa, dengan adanya media pembelajaran akan dapat memperjelas

penyampaian materi agar memberikan pemahaman maksimal. Media pembelajaran juga berguna untuk mengurangi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera hal tersebut dapat menambah keinginan atau minat belajar pada mahasiswa. Media pembelajaran pula dapat melatih mahasiswa belajar secara mandiri

Menurut Setianto web adalah sebuah tempat di internet yang terdiri atas kumpulan gambar, video dan file-file lain yang ditempatkan dalam server web, sehingga bisa diakses secara online oleh siapapun melalui jaringan internet (Setianto, 2008:8). *Website* merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang dapat dijadikan media yang tepat dan sesuai dalam pembelajaran (Octaria, 2013: 108).

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh dilakukan oleh Moh. Irsyad Karim Amrulloh (2016) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMAN Kesamben Jombang" menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis *website* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Skor hasil peningkatan minat awal dan minat akhir sebesar 0,45.

Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana peran *website* pembelajaran dalam menunjang pembelajaran mata kuliah studi kelayakan bisnis pada mahasiswa S1 Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Penelitian ini dilakukan dengan judul "Pengembangan *Website* Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Kuliah Studi Kelayakan Bisnis Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat".

Metode Penelitian

Penelitian ini dikenal sebagai penelitian pengembangan atau biasa disebut sebagai *Research and Development* (R&D). Hasil dari penelitian dan pengembangan ini merupakan *website* pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar pada mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016:407). Hal yang sama juga disampaikan oleh Nana dalam bukunya yang mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2009:164). Dengan kata lain (*Research and Development* atau R&D) merupakan suatu model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

Metode pengembangan *website* pembelajaran pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Terdapat empat langkah dalam model 4D ini, yang meliputi *define, design, development* dan *disseminate.*

Tahap 4-D pada penelitian ini terdiri dari beberapa bagian yaitu pada tahap *define* terdiri dari analisis awal akhir (*front-end analysis*), analisis peserta mahasiswa (*learner analysis*) analisis materi (*material analysis*) analisis konsep (*concept analysis*), dan perumususan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Pada tahap *design* terdiri dari pemilihan media (*media selection*) pemilihan format (*format selection*) rancangan awal (*initial design*). Pada tahap *develop* terdiri dari validasi ahli (*expert appraisal*) dan uji coba pengembangan (*development testing*).Uji validasi dan uji coba pengembangan berdasarkan penilaian validasi ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik, dan dan terakhir merupakan tahap penyebaran *(disseminate).*

Penelitian ini dilakukan di Universitas Lambung Mangkurat Program Studi Pendidikan Ekonomi, sasarannya adalah mahasiswa semester 5 konsentrasi bisnis pada mata kuliah studi kelayakan bisnis. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan angket. Pada penelitian ini

menggunakan analisis data deskripstif kuantitatif.

Teknik analisis data deskriptif kuantitatif merupakan cara analisis data kuantitatif yang diperoleh dari instrumen menjadi bentuk deskriptif persentase. Teknik analisis ini adalah prosedur yang dilakukan untuk mengolah hasil data penelitian menjadi informasi yang nantinya akan digunakan untuk mengambil sebuah kesimpulan.

Analisis data menggunakan format skala *Likert* sebagai berikut:

Tabel 1. Skala *Likert*

Skor	Bentuk Pertanyaan
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Tidak layak
1	Sangat Tidak Layak

Analisis data pengembangan *website* pembelajaran 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 persentase skor menurut skala *likert* sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Persentase

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

Setelah dilakukan analisis dan dinilai layak digunakan maka akan dilanjutkan dengan menganalisis data minat belajar peserta didik untuk mengetahui pengaruh *website* pembelajaran yang sudah dikembangakan dengan penigkatan minat belajar peserta didik. Teknik analisis data berguna untuk melihat sejauh mana *website* pembelajaran dapat menambah minat belajar mahasiswa. Skor minat awal dan minat akhir ini nantinya akan di analisis menggunakan uji N-Gain dan ditentukan berdasarkan rata-rata skor gain yang dinormalisasi (g).

Tabel 3. Kriteria Nilai Gain

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

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Dan Uji Kelayakan

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa *website* pembelajaran pada mata kuliah studi kelayakan bisnis Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat. Metode penelitian ini merupakan penelitian *R&D (Research & Development)*. Model pengembangan pada *website* pembelajaran ini menggunakan model pengembangan 4D yaitu *define, design, development,* dan *disseminate*.

Tahap pendefinisian *(define)* dilakukan untuk mengetahui serta mendefinisikan apasaja kekurangan di dalam proses pembelajaran serta mencari beberapa informasi yang sesuai dengan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti memperoleh informasi dari hasil wawancara dan observasi di program studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat, diperoleh informasi berupa metode pembelajaran konvensional atau ceramah, media pembelajaran yang terbatas pada *Powerpoint* sederhana yang menyebabkan kurang terpusatnya perhatian mahasiswa terhadap materi yang dijelaskan oleh dosen. Solusi yang diberikan oleh peneliti adalah pengembangan *website* pembelajaran. Tahap *define* terdiri dari beberapa langkah yaitu. Analisis awal akhir pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada dosen dan mahasiswa mata kuliah studi kelayakan bisnis program studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat. Analisis

Mahasiswa bertujuan untuk mengamati karekteristik mahasiswa yang berkaitan dengan kemampuan akademik, minat, serta gaya belajar mahasiswa. Analisis materi dikakukan untuk menentukan materi apasaja yang akan disusun atau diterapkan kedalam *website* pembelajaran. Analisis konsep dilakukan untuk menyusun isi materi pada *website* pembelajaran agar materi pada *website* pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman mahasiswa. Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran pada *website* pembelajaran.

Tahap perancangan *(design)* bertujuan untuk merancang suatu *website* pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran mata kuliah studi kelayakan bisnis. Tahap *design* terdiri dari beberapa tahap yaitu. Pemilihan media, tahap ini dilakukan untuk menentukan media yang akan dikembangkan guna untuk menyelesaikan masalah pemebelajaran yang ada pada mahasiswa pendidikan ekonomi. Pemilihan format, pada tahap ini dilakukan perancangan isi materi pembelajaran serta membuat desain *website* pembelajaran. Desain awal, tahap ini merupakan proses pembuatan *flowchart* dan s*toryboard website* pembelajaran.

Tahap pengembangan *(develop)* bertujuan untuk menghasilkan *website* pembelajaran. Tahap *develop* terdiri dari beberapa tahap yaitu. Validasi ahli, tahap ini bertujuan untuk memvalidasi konten materi mata kuliah studi kelayakan bisnis dalam *website* pembelajaran sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Uji coba pengembangan, tahap ini dilakukan untuk mengetahui hasil penerapan *website* pembelajaran dalam pembelajaran di kelas, meliputi pengukuran minat belajar mahasiswa.

Tahapan penyebaran (*diseminate*) tahap ini memiliki tujuan untuk menyebarkan atau mempublikasikan *website* pembelajaran. *website* pembelajaan akan di sebarluaskan untuk diimplementasikan pada mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM. W*ebsite* pembelajaran ini akan di unggah pada public_html di cPanel, agar alamat *website* pembelajaran ini dapat diakses oleh siapa saja terutama dosen danmahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP ULM. Alamat *website* pembelajaran mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis yaitu https://webpembelajaranskbulm.my.id.

2. Kelayakan *Website* Pembelajaran

Website pembelajaran mendapat skor dari ahli materi sebesar 96% dari nilai maksimal 100%. Skor total yang diperoleh dari ahli media sebesar 95,5% dari nilai maksimal 100%. Sedangkan skor total yang didapatkan dari respon mahasiswa sebesar 81% dari nilai maksimal100%. Dari ketiga penilaian tersebut, didapatkan hasil kelayakan *website* pembelajaran menunjukkan bahwa secara keseluruhan media sangat layak untuk digunakan.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Skor ahli
Aspek *Usability*	100%
Aspek *Functionallity*	100%
Aspek Komunikasi Visual	87,5%
Rata-Rata	95,5%

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Persentase
Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	92%
Keakuratan Materi	80%
Teknik Penyajian	100%
Penyajian Pembelajaran	100%
Pendukung Penyajian	100%
Komunikatif	100%
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	100%
Kelayakan	100%

bahasa	
Kesesuaian dengan perkembangan mahasiswa	100%
Rata-rata	96%

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Respon Mahasiswa

Indikator Penilaian	Skor Rata-Rata
Segi Tampilan Media	87%
Peran Media dalam Proses Pembelajaran	84%
Manfaat Media	74%
Rata-rata	81%

3. Hasil Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa

Berdasarkan hasil minat awal dan minat akhir yang di ujicobakan kepada 20 orang peserta didik didapatkan nilai rata-rata minat awal 56,4 dari nilai maksimal 75. Pada hasil minat akhir didapatkan nilai rata-rata 64,55 dari nilai maksimal 75. Berdasarkan hasil rata-rata minat awal dan minat akhir didapatkan nilai N-gain sebesar 0,44 kategori “sedang”. Dapat disimpulkan bahwa bahwa *website* pembelajaran pada mata kuliah studi kelayakan bisnis pendidikan ekonomi Universitas Lambung Mangkurat cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

Aspek	Hasil
Minat awal	56,4
Minat akhir	64,55
Nilai Maksimal	75
Gain	0,445
Kriteria	Sedang

Berdasarkan hasil minat awal dan minat akhir didapatkan nilai rata-rata minat awal 56,4 dari nilai maksimal 75. Pada hasil minat akhir didapatkan nilai rata- rata 64,55 dari nilai maksimal 75. Kemudian skor hasil minat awal dan minat akhir di normalisasikan menggunakan rumus n-gain dan di interpretasikan kedalam nilai gain. Berdasarkan hasil rata-rata minat awal dan minat akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,445 yang termasuk kedalam kategori sedang.

Kesimpulan dan Saran

Pengembangan *website* pembelajaran pada mata kuliah studi kelayakan bisnis program studi pendidikan ekonimi Universites Lambung Mangkurat 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 *website* pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan penilaian total rata-rata skor 96% dari ahli materi dan penilaian dari ahli media mendapatkan ratarata skor 95,5%. kemudian rata-rata skor total penilaian Angket respon peserta didik sebesar 81%. Dari penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *website* pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak" dan dapat digunakan sebagai sebagaimana mestinya.

Penerapan pengembangan *website* pembelajaran pada mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis menggunakan model pengembangan 4D telah berhasil meningkatkan minat belajar mahasiswa semester V (lima) Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis. Berdasarkan uji n-gain diketahui bahwa *website* pembelajaran meningkatkan minat belajar mahasiswa sebesar 0,44 dan tergolong dalam kategori sedang.

Berdasarkan penelitian ini, bagi dosen pengajar mampu menerapkan *website* pembelajaran pada mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis karena dapat memberikan kemudahan dalam pemberian materi dan soal, dapat menarik perhatian mahasiswa pada saat perkuliahan berlangsung.

Bagi mahasiswa, dapat menggunakan *website* pembelajaran agar dapat mendorong minat belajar serta yang mengalami kesulitan belajar dikarenakan media pembelajaran yang monoton, dapat menggunakan *website* pembelajaran ini sebagai media pembelajaran yang praktis dan efisien dengan menggunakan jaringan internet.

Bagi program studi pendidikan ekonomi, dapat mempertimbangkan *website* pembelajaran ini sebagai referensi media untuk mata kuliah lainnya dalam meningkatkan minat mahasiswa.

Bagi program studi teknologi pendidikan dapat digunakan sebagai bahan referensi serta bahan evaluasi penelitian dan pengembangan bagi mahasiswa program studi teknologi pendidikan yang akan datang.

Bagi peneliti selanjutnya, Dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi penelitian dan pengembangan untuk membuat pengembangan *website* pembelajaran yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Ibrohim. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mata Kuliah Mekanika Tanah Berbasis Macromedia Terhadap Prestasi Mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan UNNES.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*.

Octaria, D. (2013). Pengembangan Website Bahan Ajar Turunan untuk meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 108.

Pramana, C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Era Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Pasca Sarjana Unnes*, 910.

Setianto, E. (2008). *Browsing Aja di Internet.* Jakarta: Elex Media.

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

Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Remaja Rosdakarya.

Usman, A., & Basyiruddin, M. (2002). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Ciputat Pers.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol. 4 No 1 Januari 2023 (148-161)

PEMANFAATAN *KAHOOT* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATEMATIKA PEMINATAN KELAS XII

Ruliyani Febriyanti[1], Hamsi Mansur[2], Zaudah Cyly Arrum Dalu[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
[1]ruliyanifebriyanti@gmail.com, [2]hamsi.mansur@ulm.ac.id, [3]zaudah.dalu@ulm.ac.id

Abstract

Utilization of Kahoot with the Inquiry learning model can improve student learning outcomes because, in the learning process, it uses the Inquiry learning model, in which students use critical, logical, and systematic thinking skills to find correct answers based on facts. In addition, the use of Kahoot in the learning process can create a pleasant atmosphere so that students are enthusiastic about doing the assignments given by educators. The purpose of this study was to find out the conditions and facts in schools related to the use of Kahoot, to find out the learning process using Kahoot with the Inquiry learning model, and to find out the increase in student learning outcomes through the use of Kahoot with the Inquiry learning model in the mathematics subject specializing in class XII MIA at SMAN 8 Barabai. This study used a quantitative method with the type of quasi-experimental research type nonequivalent control group design. Data collection and retrieval techniques used interviews, documentation, and literature studies, while learning outcomes using the T-test. The results of this study are that educators are able to plan, use, and carry out learning by using Kahoot in learning and there is an increase in student learning outcomes. The value of student learning outcomes after using Kahoot with the Inquiry learning model is higher than before using Kahoot with the Inquiry learning model. As well as an increase in student learning outcomes in the experimental class after using Kahoot with the Inquiry learning model. Meanwhile, students in the control class also experienced an increase in learning outcomes but had not yet reached the completeness score. Recommendations for educators and students can utilize Kahoot with the Inquiry learning model in learning and for further researchers to use methods and combine other variables with their research models.

Keywords*: Kahoot Utilization, Inquiry Learning Model, Learning Outcomes.*

Abstrak

Pemanfaatan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dalam proses pembelajarannya menggunakan model pembelajran *Inquiry* yang mana peserta didik menggunakan kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis untuk menemukan jawaban yang benar berdasarkan fakta. Selain itu, pemanfaatan *Kahoot* dalam proses pembelajarannya dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga peserta didik bersemangat mengerjakan tugas yang diberikan pendidik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kondisi dan fakta di sekolah terkait pemanfaatan *Kahoot*, untuk mengetahui proses pembelajaran menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry*, dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui pemanfaatan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* pada mata pelajaran matematika peminatan kelas XII MIA di SMAN 8 Barabai. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi-experimental* tipe *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan dan pengambilan data menggunakan wawancara, dokumentasi, studi literatur, sedangkan untuk hasil belajar menggunakan Uji T-tes. Hasil dari penelitian ini adalah pendidik mampu merencanakan, menggunakan, dan melaksanakan pembelajaran dengan pemanfataan *Kahoot* dalam pembelajaran dan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. nilai hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry*. Serta terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen setelah menggunakan *kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry*. Sedangkan peserta didik pada kelas kontrol terjadi peningkatan hasil

belajar juga akan tetapi belum mencapai nilai ketuntasan. Rekomendasi untuk pendidik dan peserta didik dapat memanfaatkan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* dalam pembelajaran serta untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode dan menggabungkan variabel-variabel lain dengan model penelitiannya.
Kata kunci: Pemanfaatan *Kahoot*, Model Pembelajaran *Inquiry*, Hasil Belajar.

Pendahuluan

Pembelajaran jarak jauh terbagi dua pendekatan, yakni pembelajaran dalam jaringan (*daring*) dan pembelajaran luar jaringan (*luring*). Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, satuan pendidikan dapat memilih pendekatan *daring* atau *luring* atau kombinasi keduanya sesuai dengan karakteristik dan ketersediaan, kesiapan sarana dan prasarana. Sistem pembelajaran daring dapat dilakukan tanpa tatap muka secara langsung melainkan dapat melalui pemanfaatan aplikasi seperti *messenger*, *video conference*, *google classroom*, *kahoot* dan aplikasi lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara awal pada Sabtu, 4 September 2021 yang dilakukan peneliti bersama satu orang pendidik yang mengampu mata pelajaran Matematika Peminatan Kelas XII MIA 2 SMA Negeri 8 Barabai hasil belajar peserta didik masih ada yang belum mencapai nilai ketuntasan dan tidak memenuhi standar ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 70. Dari jumlah 28 peserta didik ada (65%) atau (16) peserta didik yang nilainya memenuhi standar ketuntasan sedangkan (35%) atau (12) peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan. Data tersebut merupakan data dari penilaian yang di dapat dari wawancara dengan pendidik Matematika Peminatan untuk hasil belajar menggunakan metode *Direct Instruction* dan diskusi melalui *WhatsApp* yang diterapkan pada mata pelajaran Matematika Peminatan Kelas XII. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Matematika Peminatan adalah 70. Di karenakan ada beberapa rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika Peminatan hal ini berkaitan dengan kurangnya perhatian peserta didik pada materi dan tugas terhadap mata pelajaran Matematika Peminatan yang diberikan secara *online*. Permasalahan ini didukung oleh (Arianti 2018, p.22) bahwa banyak peserta didik yang kurang termotivasi untuk belajar, dapat dilihat dari sikap peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan pendidik dan tidak mengerjakan tugas. Dengan demikian, peneliti beranggapan masih besar kesempatan untuk memperbaiki proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penyebab permasalahan lainnya juga berasal dari pendidik. Pada hasil wawancara pendidik tidak bisa menjelaskan materi pelajaran secara detail untuk materi yang tidak bisa dijelaskan secara *online*. Begitu pula dalam penelitian oleh (Arianti 2018, p.22) bahwa pendidik kesulitan menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Permasalahn lain yaitu pendidik belum menggunakan platform *kahoot* sebagai alternatif pembelajaran karena kemampuan IT pendidik dalam pemanfaatan aplikasi. Menurut (Ningsih et al. 2019, p.1) juga masih banyak tenaga pendidik yang belum mengetahui dan belum bisa menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di karenakan pembelajaran yang dilangsungkan di sekolah masih secara tatap muka sehingga penggunaan laptop atau *smartphone* terbatas dan belum dimanfaatkan secara maksimal untuk proses pembelajaran. Pada anak kelas XII yang rata-rata memiliki usia 17 tahun yang mana pada usia tersebut memberikan peluang untuk melatih perkembangan kognitifnya, perkembangan psikologis, emosional, sosial dan perkembangan bahasa. Pada tahap ini, sebaiknya pendidik menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan langsung peserta didik terhadap proses pembelajaran. Sehingga peserta didik mudah memahami antara konsep dan hal-hal yang konkrit berhubungan dengan materi pembelajaran dikelas. Karena metode pembelajaran yang menarik merupakan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas mental maupun psikis secara aktif dalam lingkungan, sehingga menghasilkan perubahan pada kognitif, psikomotor dan afektif peserta didik.

Atas dasar permasalahan yang disebutkan sebelumnya maka solusinya adalah pemanfaatan kahoot untuk meningkatkan hasil peserta didik. Pembelajaran yang efektif dan efesien dapat dicapai dengan pemanfaatan media belajar (Mansur, H. dan Rafiudin, 2020, p.38). Pemanfaatan merupakan suatu proses bagaimana strategi pembelajaran, menggunakan media pembelajaran dan memanfaatkan sumber belajar dalam pembelajaran jarak jauh. Pemanfaatan merupakan kegiatan yang melibatkan proses dan sumber untuk belajar. Pendidik yang terlibat dalam pemanfaatan bertanggung jawab untuk menyesuaikan peserta didik dengan bahan dan kegiatan yang spesifik, menyiapkan peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan bahan dan kegiatan yang dipilih, memberikan bimbingan, serta penilaian hasil belajar (Daulae, T. H. 2019, p.442–456). Pemanfaatan sendiri adalah salah satu kawasan dalam teknologi pendidikan. Pada tiap kawasan teknologi pendidikan saling keterkaitan dalam teori dan praktik. Bidang garapan Teknologi Pendidikan berdasarkan pada definisi AECT 1994 lima kawasan tersebut yakni desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian.

Kahoot merupakan contoh platform pembelajaran yang digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Pemanfaatan *Kahoot* menjadi salah satu pilihan dari banyak macam media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran di sekolah menjadi kreatif dan tidak membosankan peserta didik maupun pendidik karena aplikasi *Kahoot* membuat gaya belajar aktif pada partisipan atau peserta didik dengan sejawatnya dalam hal peraduan mendapatkan nilai terbaik dalam pembelajaran yang telah dipelajarinya (Harlina, dkk. (2017). *Kahoot* merupakan laman *online* edukatif yang pada mulanya hasil buah pikiran oleh Jamie Brooker dan Morten Versik dalam sebuah joint project dengan Norwegian *University of Technology and Science* pada Maret 2013. Secara resmi laman *Kahoot* dipublikasi pada bulan september 2013 (Official Website "*Kahoot!*", 2017).

Pemanfaatan *kahoot* sebagai media penyampian materi pembelajaran dan kuis sangat tepat dalam pembelajaran karena akan mempengaruhi dalam hal perkembangan emosi, mental dan sosial peserta didik dalam mengembangkan jiwa berkompetisi dan berkolaborasi dengan teman sejawat. *Kahoot* sebagai game interaktif dapat melatih tingkat konsentrasi dan fokus peserta didik. *Kahoot* menjadi sarana pendukung kegiatan belajar baik tingkat sekolah maupun perguruan tinggi. Pemanfaatan *Kahoot* dapat membantu peserta didik mengingat kembali materi pelajaran yang telah di pelajari dan memunculkan kompetisi antar peserta didik sehingga mereka tertantang untuk menjadi yang tebaik di dalam kelas.

Penelitian ini di perkuat dengan penelitian yang relevan yang dilakukan oleh (Maulida, dkk. 2019, p.1-7) yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika Di SMP Daarul Qur'an Internasional Cipondoh Tangerang" menggunakan metode penelitian survei, ekspositori dan demontrasi. Berdasarkan analisis data kuesioner untuk pendidik menunjukan hasil 93% bahwa *Kahoot* sangat memberikan semangat bagi pendidik dan anak didik dalam pembelajaran, menambah keterampilan IT dalam proses pembelajaran, dapat dijadikan inovasi dalam pembelajaran. Dari analisis data kuesioner untuk peserta didik menunjukan hasil nilai indeks dari perhitungan 87%, yang disimpulkan bahwa peserta didik sangat setuju dengan pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran matematika.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Ardianyah 2020, p.145-155) dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot!* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif" hasil pembahasan menyatakan bahwa penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pemanfaatan *Kahoot* pada pembelajaran matematika terhadap 30 peserta didik yang berada di kelas X SMK Islam Perti Jakarta Barat memperoleh persentase akhir sebesar 90% dengan kriteria sangat menarik.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh (Mafatih 2021, 138-147) yang berjudul "Penggunaan Media Interaktif Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 6 Singosari" menggunakan metode pendekatan kualitatif yang berlandaskan atas fenomenologi dengan jenis penelitian studi kasus. Hasil pembahasan pada penelitian tersebut yaitu dalam pelaksanaan penelitian pendidikan Islam meliputi indikator waktu,

aplikasi yang digunakan, bahan ajar, metode pembelajaran dan evaluasi.

Kondisi belajar yang tidak nyaman dan menyenangkan peserta didik akan membuat jenuh dan tidak dapat menerima ilmu yang telah di berikan pendidik sehingga peserta didik menjadi malas untuk memahaminya. Salah satu cara agar peserta didik tertarik dalam mempelajari materi pembelajaran Matematika Peminatan adalah penggunaan *Kahoot* dengan model pembelajaran *inquiry*. Melalui pengaplikasian model pembelajaran *Inquiry* diharapkan dapat memperbaiki atau meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *Kahoot*. Maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian ini agar peserta didik dan pendidik memperoleh proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan serta memberikan kesempatan dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan untuk belajar mandiri.

Penerapan model *Inquiry* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran matematika, yang mana peserta didik dituntun untuk berpikir kritis dan menemukan sendiri dengan melakukan eksperimen untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul "Pemanfaatan *Kahoot* dengan Model Pembelajaran Inquiry untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Matematika Peminatan Kelas XII".

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi-experimental* tipe *nonequivalent control group design*. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus uji t. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut (Raihan 2017, p.35) kuantitatif merupakan data-data berupa angka yang di olah dengan metode statistik untuk interpretasi datanya. Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *quasi-experimental* tipe *nonequivalent control group design*. Ekperimen merupakan suatu penelitian kuantitatif yang dirancang untuk menentukan kemungkinan sebab-akibat. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemanfaatan *Kahoot* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dengan membandingkan kelompok yang mendapatkan perlakukan eksperimen dan kelompok kontrol atau yang tidak mendapatkan perlakuan.

Hasil dan Pembahasan

Gambaran umum mengenai data yang didapatkan dari hasil penelitian pada dua kelompok belajar dan hasil perhitungan disertai pembahasannya, yang berkaitan dengan pengujian hipotesis. Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi dilakukan saat didapatkan izin penelitian. Data didapatkan ketika pendidik menggunakan *Kahoot* dan saat proses pembelajaran berjalan. Selain data observasi yang didapatkan, data lainnya didapatkan dari wawancara tidak terstruktur. Pada tahap pemanfaatan pendidik terlebih dahulu menyampaikan materi apa yang akan dijelaskan dan dipelajari. Kemudian menyampaikan tentang *Kahoot* dan penggunaannya, selanjutnya pendidik membagikan *PIN game kahoot* dan terakhir pendidik menyampaikan kepada peserta didik agar mengerjakan soal melalui *kahoot*.

1. Kondisi dan Fakta Yang Ada Di Sekolah Terkait Pemanfaatan Kahoot

Pentingnya kreativitas dan inovasi pendidik harus ditingkatkan karena dapat menjawab masalah di kelas. Pendidik harus mampu menguasai teknologi agar dapat mendampingi peserta didik untuk memanfaatkan berbagai teknologi yang tersedia guna mendorong peserta didik untuk memanfaatkan kemudahan internet dalam memperluas wawasan. Pemanfaatan media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan tugas dalam pembelajaran. Pendidik harus mampu meningkatkan semangat dan perhatian peserta didik untuk belajar. Dengan demikian, pendidik harus mulai mencoba menggunakan media pembelajaran yang belum pernah pendidik gunakan. Selanjutnya dapat dilihat dari situasi dan karakteristik peserta didik karena dapat menentukan keberhasilan penggunaan media pembelajaran.

Dari hasil wawancara, peneliti menemukan fakta di sekolah bahwa pendidik belum pernah menggunakan *kahoot* sebagai

media pembelajaran. Selain mengajar, pendidik juga disibukkan dengan hal lain sehingga kurangnya waktu pendidik untuk mempelajari media *kahoot* dan kurangnya kemampuan pendidik dalam penggunaan platform pembelajaran. Pernyataan tersebut di perkuat oleh peneliti lain (Ningsih et al. 2019, p.1) masih banyak tenaga pendidik yang belum mengetahui dan belum bisa menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di karenakan pembelajaran yang dilangsungkan di sekolah masih secara tatap muka sehingga penggunaan laptop atau *smartphone* terbatas dan belum dimanfaatkan secara maksimal untuk proses pembelajaran. Pendidik hanya menggunakan media pembelajaran yang sama untuk beberapa pertemuan, sehingga peserta didik cenderung kurang memperhatikan materi pembelajaran bahkan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik. Kondisi ini tidak akan terjadi jika pendidik berimprovisasi dengan media yang digunakan disetiap pertemuannya.

Pemanfaatan *kahoot* melibatkan peserta didik untuk berkompetisi dengan teman sebayanya terhadap pembelajaran yang sedang atau dipelajari. Selain itu, *kahoot* dapat mempengaruhi perkembangan otak, sosial, emosional peserta didik dalam kemampuan berkompetisi dan berkolaborasi. Dengan *kahoot* dapat membantu peserta didik menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan membuat penilaian dalam proses pembelajaran.

2. Proses pembelajaran menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inqury* pada mata pelajaran Matematika Peminatan kelas XII MIA 2 di SMAN 8 Barabai

Sarana pembelajaran adalah peralatan, perangkat, atau bahan yang dapat digunakan langsung oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Sarana menjadi faktor penting untuk mendorong peserta didik belajar lebih baik dan menyenangkan di sekolah. Sarana pembelajaran juga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan mencapai hasil belajar yang diinginkan. Sekolah telah memfasilitasi pendidik dan peserta didik berupa LCD proyektor, Wi-Fi untuk mengakses internet dalam keberlangsungan pembelajaran menggunakan *kahoot*. Selama penelitian, peserta didik diberikan izin membawa *smartphone* untuk mengoperasaikan *kahoot* dalam pembelajaran. *Kahoot* dapat digunakan untuk menagadakan *pretest-posttest*, latihan soal, penguatan materi, remedial, dan pengayaan. Langkah-langkah pemanfaatan *kahoot* sebagai sarana pendukung pembelajaran pada mata pelajaran Matematika Peminatan Kelas XII MIA 2 SMAN 8 barabai sebagai berikut:

a. Registrasi

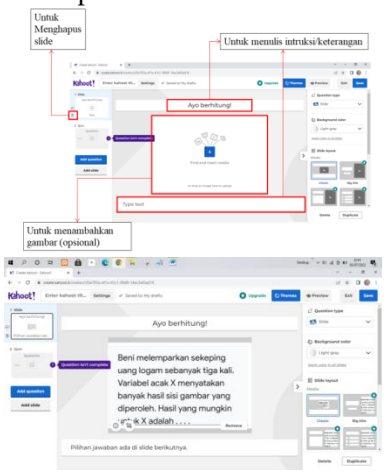
1. Membuat akun pendidik di laman https://www.kahoot.com kemudian klik *sign up* untuk mendaftar.
2. Pilih jenis akun yang dibuat, untuk pendidik dapat memilih ” *Teacher*”.
3. Setelah itu muncul pertanyaan tempat bekerja, pilih “*School*”
4. Pendidik diminta untuk mengisi email dan *password* dapat menggunakan tombol “*sign up with Google*” lalu login menggunakan email pendidik agar lebih mudah dan menyimpan user dan *password*.
5. Setelah login pendidik memilih pembayaran, jika ingin menggunakan versi gratis, maka pendidik dapat memilih “*Get Basic for Free*”.

b. Membuat Kahoot

1. Setelah berhasil login/mendaftar akun, akan muncul data diri terlebih dahulu, pendidik dapat mengisi nama, *username*, *country*, dan nama sekolah.
2. Selanjutnya, pendidik dapat membuat langsung kuis kahoot dengan klik tombol “*Create*” di bagian atas dashboard.
3. Kemudian muncul pilihan *Create a New Kahoot*, pilih “*Create*”
4. Klik tombol “*Add slide*” lalu pilih *Classic* jika kahoot versi free
5. Pindahkan slide agar menjadi urutan pertama ditampilkan
6. Pendidik dapat mulai memasukkan pertanyaan yang sudah disiapkan dalam bentuk kalimat, gambar, atau video.
7. Setelah itu pendidik dapat memasukkan soal dan pilihan jawaban

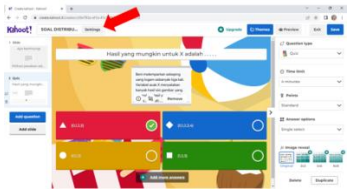
pada slide "*Question*" dan membuat jenis pertanyaan "*Quiz*" (Pilihan Ganda).

Tampilan slide



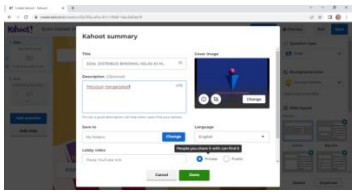
Tampilan *Quiz*

8. Setelah membuat pertanyaan, maka pendidik dapat mengisikan deskripsi *kahoot* dengan klik tombol "*Setting*" di kiri atas dashboard.

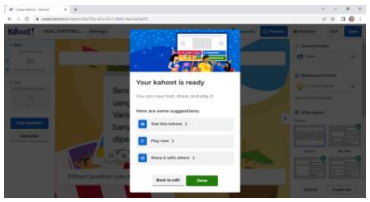


Tampilan *Setting Kahoot*

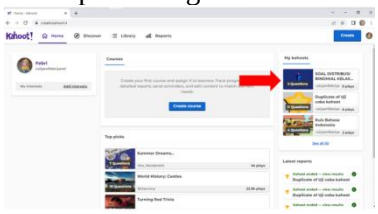
Pendidik harus mengisi judul, deskripsi (opsional), menambahkan *cover* (opsional), dan mengubah kuis menjadi *private* agar peserta didik yang memiliki PIN game dari kuis kahoot yang pendidik berikan saja yang bisa mengaksesnya. Kemudian klik "*Done*"



9. Selesai membuat pertanyaan dan mengisi deskripsi kahoot, pendidik dapat klik tombol "*Save*" lalu muncul pilihan untuk "*Play Now*". Jika belum ingin memainkannya secara live, maka klik tombol "*Done*".



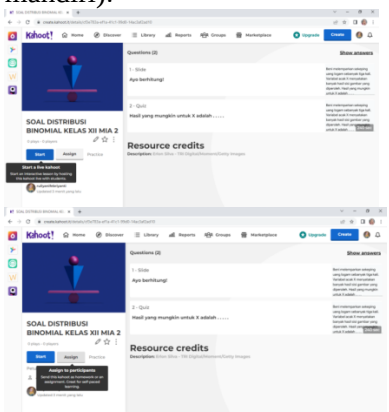
10. *Kahoot* yang berhasil terbuat akan tersimpan di bagian kanan dashboard.



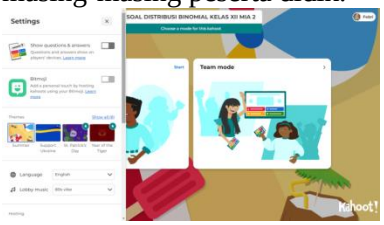
c. Penggunaan Kahoot

1. Untuk menggunakan *kahoot*, peserta didik dapat diminta untuk donwload aplikasi kahoot terlebih dahulu atau langsung ke halaman web *kahoot* yaitu https://www.kahoot.it
2. Untuk memulai kuis, pendidik membuka kahoot yang sudah tersimpan, kemudian klik tombol "*Start*"

   Tampilan untuk melakukan kuis secara *live* atau *Assign* (pembelajaran mandiri).

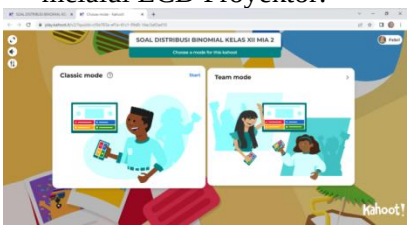


3. Ada beberapa opsi kuis yang bisa pendidik atur agar kuis menjadi lebih menarik.
   a. *Show Questions and Answers*: jika di ON kan, maka pertanyaan dan jawaban akan mucul di layar kahoot masing-masing peserta didik.

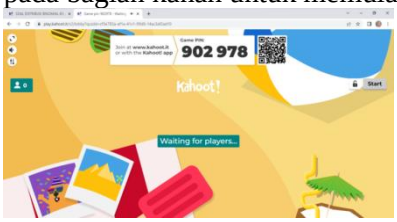


   b. *Lobby Music*: jika diganti, maka music akan berubah sesuai yang diinginkan
   c. *Random order for answer*: jika di ON kan, maka urutan jawaban yang telah dibuat akan diacak, tujuannya untuk merendomkan jawaban.

   d. *Nickname generator*: jika di ON kan, maka nickname peserta didik akan di generate otomatis oleh sistem untuk menghindari nama-nama yang tidak sopan. Jika di OFF kan, maka ketika peserta didik masuk ke dalam kuis, mereka akan dapat membuat nickname mereka secara mandiri.
   e. *2-Step Join*: jika di ON kan ketika peserta didik join, maka selain harus memasukkan kode PIN kuis, peserta didik juga harus mencocokan simbol yang muncul di layar pendidik agar dapat bergabung. Hal ini bertujuan untuk mencegah adanya peserta didik luar yang menyusup bergabung dalam kuis kahoot.
4. Setelah pendidik melakukan konsfigurasi opsi kuis, pendidik dapat memilih opsi "*Classic mode*" dan dapat memulai kuis. Peserta didik dapat melihat soal dan jawabannya melalui LCD Proyektor.

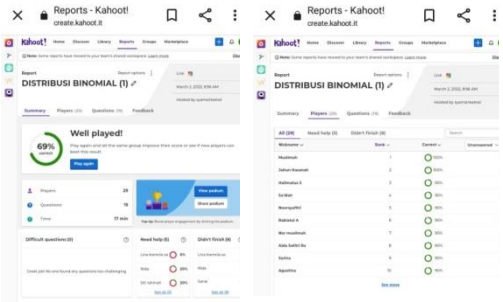


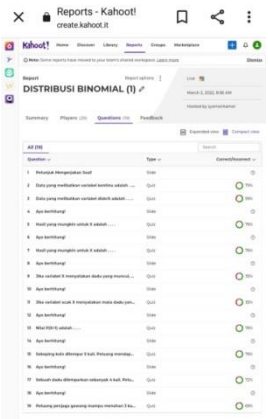
5. Saat mulai masuk ruangan kuis akan muncul kode PIN game kahoot di akun pendidik, peserta didik memasukkan kode PIN ke kolom yang di minta di layar *kahoot* masing-masing. Jika peserta didik sudah bergabung dalam kuis maka pendidik dapat klik tombol kunci untuk mencegah kecurangan peserta didik yang melakukan login dengan dua perangkat, kemudian pendidik dapat klik "*Start*" pada bagian kanan untuk memulai kuis .



6. Setelah berhasil maka kuis akan dimulai, pendidik harus klik tombol "Next" di kanan atas dashboard untuk melanjutkan ke soal berikutnya.

7. Lakukan langkah tersebut hingga kuis berakhir.
8. Hasil laporan kuis kahoot akan tampil di akun pendidik, dari laporan tersebut menunjukkan persentase perolehan hasil peserta didik dan persentase tingkat kesukaran soal.





Pemanfaatan *Kahoot* di dalam kelas memiliki beberapa kelebihan, yakni 1) Suasana kelas dapat lebih menyenangkan. 2) Peserta didik dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media belajar. 3) Peserta didik dilatih kemampuan motoriknya dalam penggunaan *kahoot* dan meningkatkan konsentrasi dan fokus peserta didik dalam menjalankan kuis. Menurut Chen dkk (dalam Warsihna & Ramdani, 2020 p.156) media *kahoot* dirancang untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap suatu pertanyaan karena didukung oleh tampilan, warna, waktu, dan alternatif jawaban yang sangat menarik sehingga peserta didik cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar saat menggunakannya. Musik yang diberikan saat pembelajaran berlangsung juga meningkatkan hormon biologis peserta didik untuk tetap aktif dan menikmati persoalan dengan perasaan senang. Selain itu, *kahoot* menyediakan bermacam fitur yang secara virtual bisa diakses dan dinikmati dengan sangat mudah. Dibalik kelebihan pasti ada kekurangan, saat menggunakan *kahoot* bisa saja terkendala jaringan internet meskipun sudah menggunakan Wi-Fi sekolah dikarenakan banyaknya pengguna internet yang berada pada saluran jaringan yang sama dan pendidik juga tidak punya waktu untuk menyusun pembelajaran dengan menggunakan *kahoot*.

3. Pelaksanaan Pembelajaran

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sebelum memulai pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan *Kahoot* diberikan kepada kelompok eksperimen, dilakukan langkah-langkah melakukan presensi kemudian peserta didik diberikan materi Matematika Peminatan bagian binomial. Dalam hal ini pendidik juga menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan contoh-contoh yang sesuai dengan materi pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran Matematika Pemintan.

a) Proses Pembelajaran pada Kelompok Kontrol

Pendidik terlebih dahulu membuat perencanaan pembelajaran pada kelas kontrol dengan tahapan pembelajarannya sebagai berikut.

a. Persiapan, pada tahap ini pendidik merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi pembelajaran yang akan dibahas dan menyiapkan alat bantu pembelajaran seperti powerpoint.
b. Pelaksanaan, pada awal pembelajaran pendidik meyakinkan peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan pendidik memberikan apersepsi guna mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik tentang materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pendidik mulai menerangkan serta menyampaikan materi pembelajaran secara berurutan didepan kelas dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik. Pada tahap ini peserta didik mendengarkan apa yang disampaikan oleh pendidik dan menulis hal-hal penting pada buku catatan. Selanjutnya pendidik memberikan contoh soal dan melakukan tanya jawab pada peserta didik tentang materi pembelajaran yang telah diajarkan. Jika peserta didik bertanya, pendidik harus segera merespon peserta didik karena hal itu yang nantinya membuat

kelas aktif dan terjadi timbal balik antara pendidik dan peserta didik.

c. Penutup, pendidik membimbing peserta didik untuk menarik kesimpulan dari materi yang baru saja dipelajari, tahap ini mendorong peserta didik untuk membuat ulasan atau tanggapan mengenai materi pembelajaran, kemudian memberikan *posttest* untuk dikerjakan oleh masing-masing peserta didik pada saat itu juga guna mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar dan seberapa jauh peserta didik menguasai materi yang baru disampaikan.

b) Proses Pembelajaran pada Kelompok Eksperimen

Sebelum melaksanakan pembelajaran pendidik terlebih dahulu membuat perencanaan pembelajaran untuk kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *inquiry* dengan kahoot, adapun tahapannya yaitu sebagai berikut.

a. Orientasi, pada tahap ini pendidik menyampaikan materi, tujuan dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Pendidik memberikan pertanyaan sebagai teka teki yang menantang peserta didik untuk menemukan jawabannya.
b. Merumuskan masalah, peserta didik diminta untuk memecahkan masalah terkait materi pembelajaran yang tersedia dalam modul.
c. Mengajukan hipotesis, peserta didik diminta bertanya yang dapat mendorong peserta didik untuk merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan perkiraan kemungkinan jawaban dari permasalahan yang dikaji.
d. Mengumpulkan informasi, pengumpulan informasi ini merupakan kegiatan menjaring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Tugas pendidik dalam tahap ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir mencari informasi yang diperlukan. Pendidik menggiring peserta didik untuk menguji dugaan yang dirumuskan peserta didik dan pendidik meyakinkan peserta didik akan jawaban yang ditemukan adalah benar.
e. Menguji hipotesis, merupakan proses untuk menemukan jawaban yang dapat diterima sesuai informasi yang diperoleh dari pengumpulan informasi. Peserta didik menganalisis kesesuian masalah dan memverifikasi jawaban yang diyakini.
f. Merumuskan kesimpulan, peserta didik menyimpulkan sendiri hasil dari pemecahan masalah dan kaitannya terhadap konsep materi yang diberikan.
g. Terakhir peserta didik diberikan tugas berisi 10 soal pilihan ganda yang sudah tersedia di dalam *kahoot*. Penugasan ini diberikan bertujuan untuk evaluasi harian (*posttest*) peserta didik terkait pembelajaran yang terlah dipelajari dan mengetahui apakah hasil belajarnya ada peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran *inquiry* dengan *kahoot*.

Pada pembelajaran dengan menggunakan *Kahoot* dilaksanakan, pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, mengembangkan sikap-sikap yang positif terhadap pembelajaran lalu kemudian memberikan cara-cara pembelajaran dengan menggunakan Kahoot. Pada tahap ini pendidik memberikan gambaran umum tentang cara pembelajaran menggunakan metode Kahoot. Kemudian pendidik membimbing peserta didik membuka aplikasi atau web *kahoot.it* untuk mendaftar sebagai peserta agar dapat login. Setelah semua peserta didik sudah melakukan login, pendidik meminta agar peserta didik mengerjakan soal *posttest* di dalam *kahoot* dengan waktu pengerjaannya sendiri yaitu selama 45 menit yang terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda. Peserta didik tidak dapat mencontek atau berdiskusi satu sama lain dikarenakan soal dibuat secara acak, jadi peserta didik menjawab soal dengan kemampuannya sendiri dalam mengerjakan. Jawaban akan dihitung secara otomatis ke akun pendidik selanjutnya skor pada peserta didik bisa langsung dilihat pada akhir tahap pengerjaan masing-masing peserta didik.

Pada proses pembelajaran kelas eksperimen diterapkan *blended learning* sebagai dasar penggunaan *Kahoot* di dalam kelas secara tatap muka. *Blended Learning* menurut (Nurjani et al., 2021, p.40-50) adalah menggantikan pembelajaran tatap muka dikelas namun tidak sepenuhnya *online* tetapi melengkapi materi yang belum tersampaikan ke peserta didik dalam kelas. Pendidik memberikan materi pembelajaran secara tatap muka dan memberikan tugas menggunakan *Kahoot*.

Pembelajaran menggunakan sistem *Posttest* yang secara langsung pengerjaannya di web dan waktu pengerjaan selama 45 menit terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Masing-masing peserta didik tidak dapat mencontek karena soal dibuat acak sehingga peserta didik mengerjakan dengan kemampuannya sendiri. Jawaban peserta didik akan langsung masuk ke akun pendidik dan peserta didik dapat melihat langsung pada akhir soal.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 8 Barabai pada peserta didik kelas XII MIA 3, peneliti melakukan pengumpulan data dari instrumen *Posttest* peserta didik yang tidak menggunakan *kahoot* dengan model pembelajaran *inquiry*.

Tabel 1 Analisis Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Statistik	**Nilai Statistik**	
	Pretest	**Posttest**
Nilai terendah	30	70
Nilai tertinggi	40	80
Rata-rata	53	64
Standar Deviasi	12	10

Dari hasil data analisis hasil belajar kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata *pretest* yaitu 53, sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 64. Dengan selisih perbedaan sebanyak 11, maka disimpulkan bahwa dari penggunaan media konvensional ini dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika Peminatan.

Tabel 2 Analisis Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Statistik	**Nilai Statistik**	
	Pretest	**Posttest**
Nilai terendah	40	60
Nilai tertinggi	70	100
Rata-rata	58	81,5
Standar Deviasi	1	1,23

Dari hasil data analisis hasil belajar kelompok eksperimen diperoleh, nilai rata-rata *pretest* yaitu 58, sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 81,5. Dengan selisih perbedaan sebanyak 23,5 maka disimpulkan bahwa dari penggunaan media *Kahoot* dengan model pembelajaran *inquiry* ini dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika Peminatan.

Peneliti melakukan analisis dengan melihat data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sebelum melakukan uji hipotesis tersebut harus dilakukan terlebih dahulu uji normalitas, dan uji homogenitas, yaitu:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji mengetahui persebaran data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui data hasil *pretest* dan *posttest* adalah uji normalitas dengan Kolmogrov-Smirnov. Dengan hipotesis jika *p-value* < α = 0,05 berarti terdapat perbedaan yang signifikan dan data berdistribusi tidak normal, dan jika *p-value* > α = 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan dan dapat diasumsikan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 3 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Eskperimen	Posttest Kontrol
N		20	20	20	20
Normal Parameters[a]	Mean	58.00	53.00	81.50	64.00
	Std. Deviation	10.052	12.607	12.258	10.463
Most Extreme Differences	Absolute	.279	.194	.206	.267
	Positive	.171	.194	.144	.183
	Negative	-.279	-.161	-.206	-.267
Kolmogorov-Smirnov Z		1.247	.868	.921	1.193
Asymp. Sig. (2-tailed)		.089	.439	.364	.116

Sumber pengolahan data: SPSS 16.00

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas menunjukkan bahwa nilai *p-value* pada hasil *pretest* eksperimen adalah 0.089. Dengan menggunakan *level of significance* α = 0.05 berarti pengujian tidak signifikan karena *p-value* = 0.089 > α = 0.05, sehingga ditarik kesimpulan bahwa data mengikuti distribusi normal. Untuk data *posttest* mengahasilkan *p-value* sebesar 0.364 > α =

0.05. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa Ha diterima. Dengan demikian, simpulannya adalah data yang diperoleh baik data *pretest* maupun *posttest* merupakan data yang berdistribusi normal.

Uji normalitas yang dilakukan pada kelas kontrol juga menghasilkan nilai yang sama dengan kelas eksperimen yaitu menghasilkan data yang berdistribusi normal baik nilai *pretest* maupun nilai *posttest*. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa *p-value* data *pretest* adalah 0.439. Dengan menggunakan *level of significance* α = 0.05 yakni pengujian tidak signifikan karena *p-value* = 0.439 > α = 0.05 yang artinya data mengikuti distribusi normal. Untuk nilai *posttest* kontrol sebesar 0.116 > α = 0.05. Kedua data tersebut menunjukkan bahwa Ha diterima. Dengan demikian, data yang diperoleh peneliti baik *pretest* dan *posttest* adalah data yang berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah uji homogenitas. Hipotesis pada uji homogenitas adalah Ha diterima jika sig > 0.05 sedangkan Ha ditolak jika sig < 0.05.

Tabel 4 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	Based on Mean	.263	1	38	.611
	Based on Median	.327	1	38	.571

Sumber pengolahan data: SPSS 16.00

Berdasarkan hasil *ouput* di atas diketahui nilai sig. *Based on Mean* adalah sebesar 0.611 > 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol sama atau homogen.

Kemudian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode *Kahoot* dan peserta didik yang tidak menggunakan kahoot. Hal ini menunjukan bahwa pembelajaran menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* berpegaruh terhadap peserta didik pada pelajaran matematika peminatan.

c) Uji Hipotesis

Berdasarkan analisis pada data yang berupa uji normalitas dan uji homogenitas dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua sampel berdistribusi normal dan homogen. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan uji T-tes. Evaluasi hasil belajar di lakukan dengan menerapkan bentuk evaluasi obyektif meggunakan jenis tes pilihan ganda dengan teknik *Pretest* dan *Posttest*. Hasil belajar tes yang terdiri atas *pretest* dan *posttest* di analisis menggunakan SPSS 16.00 menghasilkan nilai *output Paired Samples Statistics* pada tabel di bawah ini.

Tabel 5 *Paired Samples Statistics*

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	58.00	20	10.052	2.248
	Posttest	81.50	20	12.258	2.741

Sumber pengolahan data: SPSS 16.00

Pada tabel *Paired Samples Statistics* menunjukan perbedaan rata-rata (*Mean*) antara *Pretest* kelompok eksperimen sebesar 58.00 yang diterapkan kepada peserta tes sebanyak N = 20 peserta didik, dengan sebaran data (*Std. Deviation*) diperoleh adalah 10.052. Sedangkan pada nilai rata-rata (*Mean*) *Posttest* sebesar 81.50 yang diterapkan kepada peserta tes sebanyak N = 20 peserta didik, dengan sebaran data (*Std. Deviation*) diperoleh adalah 12.258. Selanjutnya, di lakukan penentuan korelasi berpasangan antara nilai *Pretest* dan *Posttest*. Hasilnya di tampak pada tabel *Paired Samples Correlations*.

Tabel 6 *Paired Samples Correlations*

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	20	-.103	.667

Sumber pengolahan data: SPSS 16.00

Pada tabel *Paired Samples Correlations* di atas, menunjukan besarnya korelasi antara *Pretest* dan *Posstest* yaitu sebesar -0.103 dengan taraf *Significant* 0.667. Hal ini menunjukan bahwa korelasi antara rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* adalah *Significant*.

Berikutnya, di lakukan analisis data *Paired Samples Test*, untuk mengetahui perbandingan nilai peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry*. Hasil analisis tersebut, tampak pada tabel di bawah ini.

Tabel 7 *Paired Samples Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-23.500	16.631	3.719	-31.283	-15.717	-6.319	19	.000

Sumber pengolahan data: SPSS 16.00

Berdasarkan hasil perhitungan uji t menunjukan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0.000 < 0.05 sehingga nilai hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry*.

Hasil perhitungan hipotesis *Pretest* peserta didik menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Tidak ada perbedaan dikarenakan kedua kelompok pada awal pertemuan menggunakan metode pembelajaran yang sama, yaitu dengan metode diskusi melalui whatsapp. Akan tetapi, pada hasil perhitungan *Posttest* peserta didik menghasilkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* berpengaruh pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika peminatan.

Melalui pembelajaran dengan *Kahoot* proses pembelajaran berlangsung setiap saat tanpa dibatasi waktu yang artinya peserta didik dapat melakukan proses pembelajaran sesuai kehendaknya. Pedidik selaku pemberi materi dapat menggabungkan materi dan simulasi soal yang akan dipelajari. Sehingga peserta didik dapat mempelajarinya dimanapun dan kapanpun. Selain itu, pada *Kahoot* terdapat fitur yang dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan video yang bisa langsung dilihat tanpa harus berpikir secara abstrak. Dengan hal ini makan akan lebih mempermudah proses pembelajaran.

Penyebab lain lemahnya pembelajaran tidak menggunakan *Kahoot* adalah peserta didik cenderung pasif dan pendidik sulit mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi. Jika pendidik tidak memiliki kemampuan yang baik maka peserta didik mudah bosan dan acapkali peserta didik diberikan materi yang banyak dalam satu waktu sehingga membuat peserta didik merasa bosan.

Berdasarkan *Posttest* pembelajaran dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inqury* lebih tinggi daripada peserta didik yang tidak menggunakan *Kahoot*. Dengan begitu terbukti bahwa pembelajaran yang menggunakan *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini terjadi karena adanya perbedaan perlakuan antara dua kelompok tersebut.

Simpulan dan Rekomendasi

Dari data yang telah didapatkan dari penelitian, dapat ditarik kesimpulan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kondisi dan fakta yang ada di kelas XII MIA 2 SMAN 8 Barabai terkait pemanfaatan *Kahoot* adalah pendidik belum pernah menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran dikarenakan kurangnya waktu pendidik untuk mempelajari media *Kahoot* dan kurangnya kemampuan pendidik dalam penggunaan platform pembelajaran.
2. Pelaksanaan pembelajaran berbantuan platform media *Kahoot* dengan model pembelajaran *inquiry* untuk membentuk peserta didik belajar mandiri. Peserta didik

diminta memecahkan masalah terkait materi pembelajaran dengan mengumpulkan informasi yang diperlukan lalu peserta didik menganalisis kesesuian masalah dan memverifikasi jawaban, peserta didik membuat kesimpulan sendiri hasil pemecahan permasalahan yang berkaitan dengan konsep materi tersebut. Untuk mengevaluasinya peserta didik diberikan 10 soal pilihan ganda yang sudah tersedia dalam *kahoot*.

3. Hasil belajar matematika peminatan peserta didik kelas XII MIA 3 SMAN 8 Barabai selaku kelompok kontrol yang tidak menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* mengalami peningkatan rata-rata yaitu 64 dan berada pada kategori hasil belajar sedang, namun belum mecapai nilai ketuntasan (70) dikarenakan dalam pembelajarannya tidak menggunakan media *Kahoot* dengan model pembelajaran *inquiry*. Untuk hasil belajar peserta didik kelas XII MIA 2 SMAN 8 Barabai selaku kelompok eksperimen yang menggunakan *Kahoot* dengan model pembelajaran *Inquiry* mengalami peningkatan rata-rata yaitu 81,5 dan berada pada kategori hasil belajar tinggi artinya hasil belajar mencapai ketuntasan (70) ke atas, hasil belajar mengalami peningkatan karena dalam proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *inquiry* yang mana peserta didik menggunakan kemampuan berpikirnya untuk menemukan jawaban berdasarkan fakta atau data yang benar. Peserta didik diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis. Selain itu, dalam pembelajarannya juga menggunakan media *Kahoot* yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga peserta didik bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik.

Setelah selesai melakukan penelitian, ada beberapa hal yang peneliti sarankan yaitu sebagai berikut

1. Untuk pendidik matematika peminatan SMAN 8 Barabai dapat menerapkan dan menggunakan *kahoot* dalam proses pembelajaran agar menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif agar peserta didik tidak merasa bosan dan belajar mandiri dalam mengikuti pelajaran matematika peminatan.
2. Untuk peserta didik diharapkan mampu menerapkan pembelajaran menggunakan *kahoot* dan lebih memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran agar waktu yang digunakan dengan koneksi internet lebih optimal.
3. Bagi peneliti selanjutnya berdasrkan hasil pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian menggunakan metode deskriptif untuk mengukur seberapa jauh pengaruh pada tiap variabel-variabelnya. Kemungkinan di masa mendatang akan terjadi perubahan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar individu terhadap suatu sistem, jadi untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggabungkan variabel-variabel lain ke dalam model penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif. *Jumlahku: Jurnal Matematika Ilmiah*, *6*, 145–155.

Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, *12*, 22.

Daulae, T. H. (2019). Pemanfaatan Kawasan-Kawasan Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Darul 'Ilmi*, *07*(02), 442–456.

Harlina, dkk. (2017). *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21*. Seminar Serantau, 627– 635.

Mafatih, I. dkk. (2021). Penggunaan Media Interaktif Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 6 Singosari. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, *6*, 138–147.

Maulida, R. dkk. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Matematika

Di SMP Daarul Qur ’ An Internasional Cipondoh Tangerang. *Jamaika : Jurnal Abdi Masyarakat*, *1*, 1–7.

Mansur, H., & Rafiudin, (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4. p38.

Ningsih, Y. L., Kesumawati, N., Fitriasari, P., Octaria, D., & Marga, A. (2019). *Peningkatan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Kahoot Bagi Guru di SMA Negeri 11 Palembang*. 1.

Nurjani, M., Mansur, H., & Mastur. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning. *Journal of Instructional Technology*, *2*(1), 40–50.

Raihan. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Universitas Islam Jakarta

Warsihna, J., & Ramdani, Z. (2020). Signifikansi Kahoot: Interaksi Manusia Dan Mesin Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *08*(02), 156. https://doi.org/http://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p154--167

Official Website ‘Kahoot!”. (2017). kahoot.com/company/. Diakses pada 09 Agustus 2021

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol 4 No 1 Januari 2023 (162-169)

PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS DENGAN PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA KELAS VIII DI SMP KRISTEN BANJARMASIN

Thea Philia[1], Hamsi Mansur[2], Zaudah Cyly Arrum Dalu[3]
Universitas Lambung Mangkurat
thea.philia31@gmail.com[1], hamsi.mansur@ulm.ac.id[2], zaudah.cyly@gmail.com[3]

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membantu guru dalam menyelesaikan masalah belajar yang terjadi karena terdampak pandemi, yaitu penurunan hasil belajar mata pelajaran prakarya pada siswa kelas VIII SMP Kristen Banjarmasin. Maka dari itu, peneliti mengembangangkan sebuah media pembelajaran infografis dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Four D Model) yang meliputi empat tahapan, diantaranya Define, Design, Develop, dan Disseminate. Dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran infografis ini menggunakan pendekatan Problem Based Learning (PBL). Teknik pengumpulan dan pengambilan data penilaian validasi ahli media dan ahli materi menggunakan analisis kuantitatif dan deskriptif menggunakan skala likert dengan rumus presentase, dan penilaian respon siswa menggunakan rumus N-gain. Hasil penelitian dari validasi kelayakan ahli media yaitu 98% dengan kategori “sangat layak” dan untuk kelayakan materi yaitu 92% dengan kategori “sangat layak”. Untuk respon siswa mendapatkan hasil 86% dengan kategori “sangat layak”. Dapat dilihat dari pretest yang diperoleh dari siswa memperoleh nilai sebesar 52, kemudian diberikan posttest dan memperoleh nilai sebesar 72. Hasil belajar siswa dinormalisasikan menggunakan rumus N-Gain yang memperoleh nilai sebesar 0,5 yang termasuk dalam kategori “sedang”. Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari nilai posttest lebih baik dari pada pretest siswa setelah menggunakan media pembelajaran infografis.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Infografis, Problem Based Learning, Hasil Belajar.

Abstract

This research was conducted to assist teachers in solving learning problems that occur due to the impact of the pandemic, namely a decrease in learning outcomes in craft subjects in class VIII students of Banjarmasin Christian Middle School. Therefore, researchers developed an infographic learning media with a Problem-Based Learning (PBL) approach to improve student learning outcomes. The research method used by researchers is the Research and Development (R&D) method with the 4D development model (Four D Model) which includes four stages, Define, Design, Develop, and Disseminate. In learning activities, this infographic learning media uses a Problem-Based Learning (PBL) approach. The technique of collecting and retrieving validation assessment data from media experts and material experts used quantitative and descriptive analysis using a Likert scale with a percentage formula and assessing student responses using N-gain. The results of the research from the eligibility validation of media experts were 98% in the "very feasible" category and for material feasibility, namely 92% in the "very feasible" category. For student responses to get results of 86% in the "very decent" category. It can be seen from the pretest obtained from students obtaining a score of 52, then being given a posttest and obtaining a value of 72. Student learning outcomes are normalized using the N-Gain formula which obtains a value of 0.5 which is included in the "moderate" category. Thus, there is an increase in student learning outcomes from the posttest scores which are better than the students' pretest after using infographic learning media.

Keywords: *Learning Media Development, Infographics, Problem-Based Learning, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan hal paling pokok dalam dunia Pendidikan. Hasil belajar yang baik ditentukan oleh kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran peran guru sangat penting, tugas guru diatur dalam UU Guru dan Dosen No.14 tahun 2005 menegaskan bahwa guru adalah pendidik profesionalisme dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimibing, memfasilitasi, mengarahkan, melatih menilai dan mengevaluasi peserta didik. Agar kegiatan pembelajaran lebih maksimal maka di perlukan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi (Yaumi, 2018:7)

Metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan esensial dari materi pelajaran (Agustina, 2019:166). Metode pembelajaran ini dirasa sangat tepat untuk mata pelajaran prakarya karena prakarya merupakan ilmu terapan yang memadukan berbagai ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan masalah praktis secara *real* yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari.

Peneliti melakukan pengamatan di SMP Kristen Banjarmasin, selama kegiatan pembelajaran guru hanya memberikan materi melalui buku paket, LKS dan video pembelajaran yang sudah tersedia di YouTube. Dari hasil observasi dan wawancara peneliti menemukan permasalahan yang dimana media pembelajaran yang digunakan masih belum bervariatif dan hasil belajar siswa tidak

maksimal. Permasalahan yang dialami baik guru dan siswa tentunya harus segera diatasi dengan menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, fasilitas sekolah, dan guru. Tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang maksimal dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari hasil belajar sebelumnya.

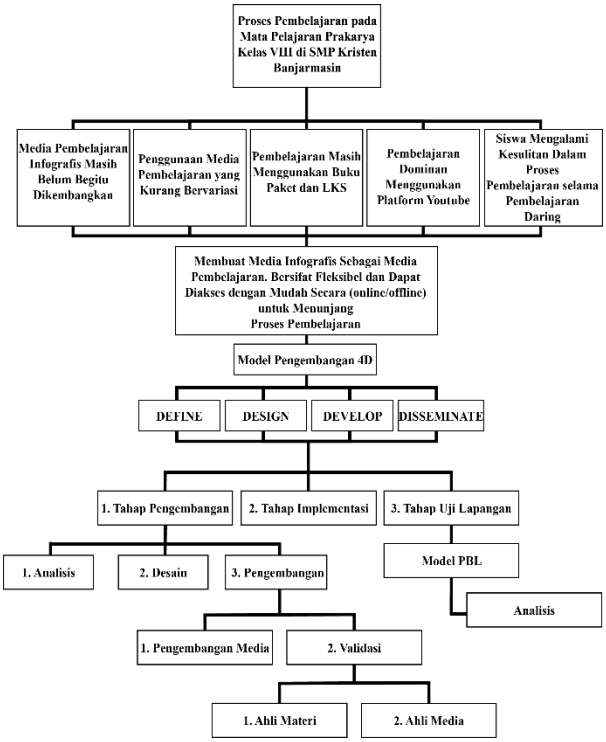
Oleh karena itu peneliti memberikan solusi dengan mengembangankan media pembelajaran infografis. Infografis merupakan sarana untuk menyampaikan data dan informasi yang dipadukan dalam berbagai macam objek visual. Dengan daya tarik visual memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Media pembelajaran infografis dirasa sangat cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya kelas VIII, karena menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta (Fadila, 2020:194).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (dalam Haryati, 2012:12) metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode penulisan yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu, dan menguji

keektifan produk tersebut.

Untuk model pengembangan media peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, model ini digunakan untuk pengembangan perangkat pembelajaran. Menurut Thiagarajan sebuah model untuk pengembangan instruksional terbagi empat diantaranya mendefinisikan (*define*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). (Thiagarajan & Semmel, 1976:14).



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Model *Four-D*

Produk penelitian yang dikembangkan yaitu media pembelajaran infografis. Media pembelajaran infografis ini dikhususkan untuk mata pelajaran prakarya yang mencakup materi Budidaya Satwa dan Harapan kelas VIII di SMP Kristen Banjarmasin. Minimnya sarana media pembelajaran yang ada di sekolah dan kurangnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran membuat siswa merasa bosan dan sulit memahami pelajaran sehingga memerlukan media yang efektif membantu pemahaman siswa dalam belajar.

TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis kuantitatif deskriptif. Data yang dianalisis meliputi kelayakan media dari ahli media, ahli media, dan respon siswa sebagai objek uji coba. Teknik pada penelitian ini menggunakan cara menganalisis data kuantitatif data yang diperoleh dari kuisioner validasi media dan materi. Analisis data menggunakan format skala *Likert*.

Bentuk Pernyataan	Skor
Sangat Memuaskan	5
Memuaskan	4
Cukup	3
Kurang Memuaskan	2
Tidak Memuaskan	1

Tabel 1. Skala *Likert*

Berdasakan skor skala *Likert*, langkah selanjutnya mencari rata-rata empiris menggunakan rumus skor rata-rata sama dengan jumlah nilai angket yang ingin dibagi dengan jumlah responden, kemudian skor rata-rata dimasukan kedalam tabel 2 kriteria nilai kelayakan:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan : $\bar{\chi}$ = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai

N = Jumlah responden

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

Tabel 2. Nilai Kelayakan Media Pembelajaran

UJI TES HASIL BELAJAR

Pada tahap uji tes hasil belajar pada siswa, peneliti menggunakan teknik *normalized gain score* dengan ketentuan:

O_1XO_2

Keterangan:

O_1 : Nilai Minat Awal

X : Treatment

O_2 : Nilai Minat Akhir

Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran infografis. Hasil belajar siswa dari awal dan akhir tersebut akan dianalisis dengan rumus (N-gain) yang ditentukan berdasarkan rata-rata skor gain yang dinormalisasi (g). Gain dinormalisasi (N-Gain) dinyatakan dengan persamaan berikut:

$$g = \frac{S_{Akhir} - S_{Awal}}{S_{Maks} - S_{Awal}}$$

Keterangan:

g : Skor gain yang dinormalisasikan

S_{Akhir} : Skor Minat Akhir

S_{Awal} : Skor Minat Awal

S_{Max} : Skor Maksimal

Selanjutnya di interpretasikan ke dalam table klasifikasi nilai Gain sebagai berikut:

Nilai (g)	Kategori
(N-gain) ≥ 0,7	Tinggi
0,7 > (N-gain) ≥ 0,3	Sedang
(N-gain) < 0.3	Rendah

Tabel 3. Kalsifikasi Nilai G

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasil sebuah media pembelajaran infografis pada mata pelajaran Prakarya kelas VIII SMP Kristen Banjarmasin. Media infografis sebagai media visual mendukung suatu topik pembelajaran sebagai bentuk penekanan, memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa, mempresentasikan konten

pembelajaran melalui gaya bercerita yang efektif (Wulandari, 2019:38). Media infografis adalah representasi visual yang grafis informasi, data yang atau pengetahuan dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas (Mansur & Rafiudin, 2020:40).

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik (Nurrita, 2018:174). Media pembelajaran adalah seperangkat alat dan bahan yang memuat pesan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan (Satrio & Gafur, 2017:3). Untuk mengatasi masalah belajar yang ditemui kelas VIII SMP Kristen Banjarmasin, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran infografis yang dapat membantu guru untuk mengajar.

Pada tahapan *define* dilakukan identifikasi dan analisis masalah terlebih dahulu, tahap ini dilakukan analisis awal dengan cara observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran prakarya, analisis peserta didik untuk mengetahui siswa pada proses pembelajaran, analisis tugas bertujuan untuk menganalisis silabus pembelajaran dan modul pembelajaran yang digunakan, analisis konsep pada tahap ini dilakukan pemilihan dan penyusunan materi yang akan dimuat kedalam media pembelajaran infografis, dan perumusan tujuan pembelajaran ini ditentukan tujuan dari pembelajaran menggunakan media pembelajaran infografis. Pada tahap *design* terdapat empat langkah yang dilakukan peneliti yaitu penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Dalam tahap *develop* terdapat dua langkah yang dilakukan peneliti diantaranya: validasi ahli dan uji coba produk. Dan tahap terakhir yaitu *disseminate* ini dilakukan dengan membagikan kode barcode yang berisikan link agar dapat diakses melalui berbagai perangkat keras yang digunakan guru dan siswa.

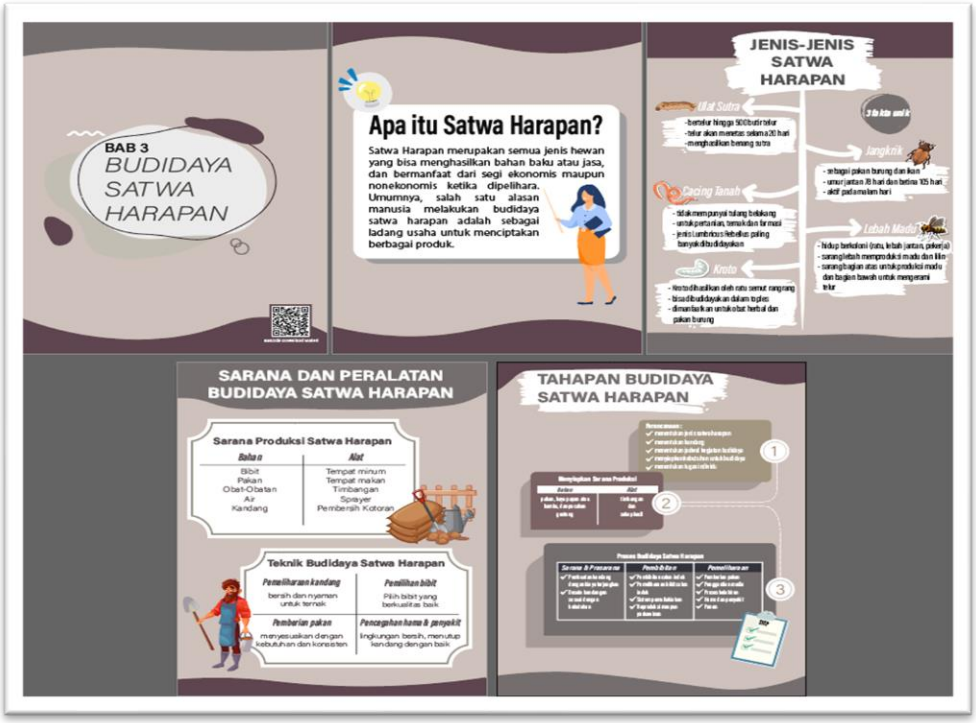
Selain itu peneliti menerapkan metode *problem based learning* pada saat uji lapangan. Problem based learning adalah diskripsi dari fenomena atau kejadian yang perlu penjelasan mekanisme terjadinya (Armanto, 2020:11). Melalui PBL siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah yang realistis, dan menekan- an pada penggunaan komunikasi, kerjasama, dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran (Nafiah, 2017:127). Metode pembelajaran *Problem Bassed Learning* digunakan saat uji lapangan dan untuk menjawab permasalahan yang ada, siswa dapat

mencari solusi dari media pembelajaran infografis yang dikembangkan oleh peneliti. Dari segi kelayakan media pembelajaran infografis mendapatkan rata-rata skor dari ahli materi sebesar 92%. Skor rata-rata total diperoleh dari ahli media sebesar 98% dari nilai maksimal 100%. Sedangkan total skor rata-rata yang didapatkan dari respon siswa sebesar 86% dari nilai maksimal 100%. Dari ketiga penilaian tersebut, didapatkan hasil kelayakan media pembelajaran infografis menunjukan bahwa secara keseluruhan media sangat layak untuk digunakan. Kelayakan tersebut didapatkan dari hasil total penilaian ahli materi, ahli media dan respon siswapada tahap pengembangan. Total hasil penilaian dirata-ratakan kemudian disimpulkan dan dikategorikan sesuai dengan kategori yang terdapat pada tabel interpretasi skor.

Untuk peningkatan hasil belajar dapat dilihat berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang diujicobakan kepada 10 orang siswa mendapatkan nilai rata-rata *pre-test* 52 dari nilai maksimal 100. Pada *post-test* nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 76 dari nilai maksimal 100. Berdasarkan hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,5 yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran infografis mata pelajaran prakarya kelas VIII SMP Kristen Banjarmasin cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Nilai	**Kriteria**
80% - 100%	Sangat Memuaskan
60% - 79,99%	Memuaskan
40% - 59,99%	Cukup
20% - 39,99%	Kurang Memuaskan
0% - 19,99%	Tidak Memuaskan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang merupakan salah satu dari kawasan teknologi Pendidikan. Pada dasarnya media pembelajaran infografis ini dikembangkan untuk mengatasi permasalahan belajar yang ada di SMP Kristen Banjarmasin. Media pembelajaran infografis ini dikembangkan untuk mata pelajaran prakarya kelas VIII. Mata pelajaran ini dirasa membutuhkan media pendukung untuk kegiatan pembelajarannya, media pembelajaran ini bisa menyesuaikan kegiatan pembelajaran daring *(online)* maupun luring *(offline)*. Sebelumnya keseluruhan media yang dikembangkan berdasarkan pertimbangan karakteristik dari pengguna media nantinya. Berdasar berbagai kajian yang dilakukan peneliti akhirnya memilih media pembelajaran infografis untuk dikembangkan.



Gambar 2. Tampilan Media Pembelajaran Infografis

KESIMPULAN

Menurut hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan:

Media pembelajaran infografis mata pelajaran prakarya materi Budidaya Satwa Harapan kelas VIII di SMP Kristen Banjarmasin telah dikembangkan menggunakan R&D *(Research & Development)*. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (desain), tahap *develop* (pengembangan), serta tahap *disseminate* (penyebarluasan). Pengembangan media infografis ini menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran infografis yang berisi materi Budidaya Satwa Harapan.

Uji coba media pembelajaran infografis hanya dilakukan terbatas kepada ahli materi dan ahli media yang masing-masingnya sebanyak dua validator. Hasil dari validasi ahli materi dari kedua ahli materi mendapatkan kategori “sangat layak” dengan nilai 92% dari nilai maksimal 100% sehingga materi dalam media pembelajaran infografis sudah bisa dikatakan layak untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian hasil dari validasi ahli media dari kedua ahli media mendapatkan kategori “sangat layak” dengan nilai 98% dari nilai maksimal 100% sehingga media pembelajaran infografis sudah siap digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Akan tetapi penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti hanya terbatas pada SMP Kristen Banjarmasin. Jika ingin digunakan disekolah atau ditempat lain maka perlu uji coba siswa sesuai dengan tahapan di model pengembangan 4D.

1. Berdasarkan hasil uji coba dilapangan terhadap siswa kelas VIII di SMP Kristen Banjarmasin, media pembelajaran infografis dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran prakarya kelas. Dapat dilihat dari hasil *disseminate* yang di uji cobakan kepada 10 orang siswa untuk meningkatkan hasil belajar kelas VIII di SMP Kristen Banjarmasin menghasilkan nilai rata-rata pre-test 52 dari nilai maksimal 100. Pada hasil *post-test* didapatkan nilai rata-rata 76 dari nilai maksimal 100. Berdasarkan rata-rata hasil awal dan hasil akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,5 yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran infografis dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran prakarya kelas VIII SMP Kristen Banjarmasin cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, M. (2019). Problem Base Learning (PBL): Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kreatif Siswa. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan*, 164–173. http://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/tadib/article/download/173/118

Armanto, R. P. (2020). *PBL (Problem Based Learning) dan OSOCA (Objective Structured Student Oral Case Analysis)*.

Fadila Hersita, A., Kusdiana, A., & Respati, R. (2020). Pengembangan Media Infografis sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(4), 192–198. http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index

Haryati, S. (2012). *(R & D) SEBAGAI SALAH SATU MODEL PENELITIAN DALAM*.

Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *4*(1), 37. https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.443

Nafiah, Y. N. (2017). Penerapan Model Pbm Untuk Meningkatkan Kinerja Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, *1*(1), 45–53. https://doi.org/10.33369/diklabio.1.1.45-53

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. https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10140

Teni Nurrita. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. *03*, 171–187.

Thiagarajan, S., Semmel, D., & Semmel, M. . (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, *14*(1), 75. https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2

Wulandari, V., Abidin, Z., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Infografis Sebagai Penguatan Kognitif Siswa X MIA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *2*(1), 37–44. http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 4 No 1 Januari 2023 (170-180)

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENINGKATKAN KETERAMPILAN PERMAINAN BOLA VOLI KELAS VII SMP NEGERI 5 BANJARMASIN

Wartinah[1] , Adrie Satrio[2] , Agus Hadi Utama[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
[1]wartinahh02@gmail.com, [2]adrie.satrio@ulm.ac.id, [3]agus.utama@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini untuk membantu guru dalam menyelesaikan masalah dengan mengembangkan video pembelajaran pada mata pelajaran PJOK materi untuk meningkatkan keterampilan bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Banjarmasin. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D: pendefinisian (*define*), perencangan (*design*), pengembangan (*develop*) serta penyebarluasan (*disseminate*). Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan angket. Analisis keefektifan dilakukan dengan *pretest* dan *posttest*. Data dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala likert untuk para ahli. Sedangkan respon peningkatan keterampilan menggunakan uji N-gain. Hasil penelitian ini dari ahli materi skor rata-rata 96,4%. Menurut validator ahli media skor rata-rata 92,8%. Analisis validator ahli naskah bahasa skor rata-rata 88,5%. Dapat dihitung keseluruhan validasi oleh ahli materi, media, dan naskah bahasa mendapatkan rata-rata 80% atau sama dengan "Sangat baik". Hasil Penelitian video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dengan rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata N-gain dengan nilai 0,42 kategori sedang, Sehingga pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan permainan bola voli ini sudah layak untuk digunakan.

Kata kunci: PJOK, Keterampilan, Permainan Bola Voli.

Abstract

This research is to assist teachers in solving problems by developing learning videos on PJOK material subjects to improve skills for grade VII students at SMP Negeri 5 Banjarmasin. This research method uses a 4D development model: define, design, develop and disseminate. Data collection is carried out by means of observation, interviews, and questionnaires. Analysis of effectiveness is carried out by pretest and posttest. The data in this study were analyzed descriptively and quantitatively using a Likert scale for experts. Meanwhile, the skill improvement response uses the N-gain test. The results of this study from material experts scored an average of 96.4%. According to expert media validators, the average score is 92.8%. Expert validator analysis of linguistic manuscripts averaged 88.5%. It can be calculated that overall validation by material experts, media, and language scripts gets an average of 80% or equal to "Excellent". The results of the learning video research to improve skills with a normalized average of the initial test and the final test obtained an average score of N-gain with a value of 0.42 medium category, So that the development of learning videos to improve the skills of this volleyball game is worthy of use.

Keywords*: Sports Courses, Volleyball, Game Skills.*

Pendahuluan

Kementerian Pendidikan Indonesia dengan mengeluarkan surat edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan dan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) dengan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah dengan mengggunakan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sistem dalam jaringan (daring) di rumah.

Adanya pembatasan interaksi, Kementerian Pendidikan di Indonesia juga mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring). Dengan seiring berjalan nya waktu penurunan covid – 19, pembelajaran dalam jaringan berubah menjadi pembelajaran tatap muka terbatas, pembelajaran tersebut tidak membuat para siswa untuk belajar secara tatap muka disekolah

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian untuk mengungkap bagaimana proses pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang telah dilakukan di Sekolah Menengah Pertama, di SMP Negeri 5 Banjarmasin, siswa dapat belajar secara tatap muka disekolah maupun di rumah, peneliti menemukan permasalahan di sekolah kurang maksimalnya penyampaian materi dari guru, kemudian kesulitan dalam pengembangan video pembelajaran dan peserta didik tidak sepenuhnya memberikan respon terhadap pembelajaran yang baik terhadap guru sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai dengan baik.

Media video pembelajaran memiliki kelebihan dalam kegiatan pembelajaran beberapa kelebihannya, dalam proses pembelajaran, video mempunyai kelebihan maupun kekurangan, kelebihan video dapat di pakai dalam jangka waktu yang panjang dan kapan pun jika materi yang terdapat dalam video ini masih relevan dengan materi yang ada, video merupakan media pembelajaran yang menyenangkan, video mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan membantu guru dalam proses pembelajaran, video pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru dan mudah diakses dan menjelaskan suatu keadaan nyata dari suatu proses, kombinasi audio video lebih efektif dan cepat dalam menyampaikan pesan dibanding media teks ambar, cocok untuk mengerjakan materi dalam ranah perilaku atau psikomotorik, kombinasi audio video lebih efektif dan cepat dalam menyampaikan pesan dibanding media teks menunjukan dengan jelas suatu langkah procedural, belajar dengan video dianggap lebih mudah dibandingkan dengan teks sehingga peserta didik kurang untuk lebih aktif.

Hal ini yang membuat penyampaian materi dalam permainan bola voli tanpa di sertai praktek secara langsung terjun kelapangan, peserta didik kurang memahami teknik gerakan dalam permainan bola voli maka dari itu peneliti Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Untuk Meningkatkan Keterampilan Permainan Bola Voli Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Banjarmasin, mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran PJOK untuk meningkatkan keterampilan permainan bola voli dengan adanya media pembelajaran berupa video, peserta didik dapat melihat dan memahami materi yang di sampaikan melalui video pembelajaran, khususnya materi pembelajaran permainan bola voli, sangat diperlukan alat peraga/media pembelajaran yang bisa membantu siswa untuk memahami dan mengetahui bagaimana teknik-teknik gerakan yang

terkait dengan materi pembelajaran yang di sampaikan. untuk mengatasi permasalahan diatas, peneliti tertatik untuk mengembangkan video pembelajaran yang diharapkan dapat menjadi media yang membantu guru dalam memberikan peragaan yang efektif. Sehingga penelitian ini akan dilakukan dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Untuk Meningkatkan Keterampilan Permainan Bola Voli Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Banjarmasin.

Teknologi pendidikan adalah kajian dan praktik untuk membantu proses belajar dan meningkatkan kinerja dengan membuat, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang memadai. Dalam arti sempit teknologi pendidikan adalah media pendidikan, yakni teknlogi yang digunakan sebagai alat bantu dalam pendidikan supaya lebih efektif, efisien dan berhasil guna. Pemanfaatan teknologi digital adalah pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif (Nandang & Husnul , 2019, p.10-11).

Selain itu pembelajaran juga akan lebih interaktif masa perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi saat ini, teknologi digital sangat erat dengan peserta didik. Kemudahan akses internet lewat telepon genggam merupakan salah satu alasan teknologi digital adalah hal yang dekat dan erat dengan peserta didik. Setiap detik peserta didik dapat mengakses berbagai informasi dalam berbagai media.

Definisi AECT (2018) Teknologi Pendidikan adalah studi danpenerapan etis dan teori, penelitian dan praktik terbaik untuk memajukan pengetahuan serta memediasi dan meningkatkan pembelajaran dan kinerja memalui desain strategis, pengelolaan dan implimentasi proses belajar (Syafril dkk, 2018, p.10).

Definisi yang dikemukakan oleh Reiser dan Dempsey tersebut adalah suatu gagasan dapat memancing diskusi dikalangan pada masa sebelumnya sebelum AECT membuat rumusan baru secara resmi pada tahun 2018 tentang definisi pendidikan.

Definisi TP sampai dengan definisi terbaru 2018 tampak bahwa perubahan tidak menghilangkan eksistensi konsep TP sebelumnya. TP pada masa lalu diperluas dan melalui para pakar yang aktif dalam AECT-Annual Convention. Mem perluas dengan menggunakan teknologi Pendidikan dan mempersempit menggunakan istilah pelajaran kemudian memperluas dengan menggunakan istilah pembelajaran, kemudian menyepakati menggunakan istilah pembelajaran, demikian seterusnya berganti-ganti sampai tahun 2018.

Model pembelajaran maupun penemu terbaru yang berkontribusi terhadap kemajuan teknologi pendidikan dan ditandai dengan penggunaan teori dan praktek dalam mendayagunakan hasil penelitian dengan pembelajaran agar dapat memberikan efek yang jelas bagi perkembangan Kawasan desain, pengembangan, penggunaan dan pengelolaan pembelajaran.

Dalam definisi tersebut terkandung pengertian bahwa teknologi pembelajaran menyangkut studi dan praktek pembelajaran dalam lima kawasan – desain, pengembangan, penggunaan, manajemen, dan evaluasi. Definisi ini memberikan indikasi bahwa para ahli dan praktisi teknologi pembelajaran memberikan perhatian pada pengembangan teori dan praktek dalam berbagai kawasan pembelajaran yaitu kawasan desain, pengembang an, penggunaan, dan evaluasi agar dapat

menciptakan proses dan sumber belajar untuk meningkatkan hasil belajar.

Kawasan pengembangan berarti proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia (Seels & Richey, 2000, p.10).

Penggunaan media video sebagai media tambahan dalam proses pembelajaran pada Sekolah Menengah didasarkan atas hasil penelitian. Siswa yang kurang paham materi sehingga media ini sangat bagus dan sesuai jika digunakan. Alasan ketiga dipilihnya media video adalah berkaitan dengan fungsi media pembelajaran yaitu fungsi fikasatif, menurut Gerlach dan Ely dalam Ibrahim, et.al (dalam Daryanto, 2012, p.08)

Peneliti mengambil media berbasis audio-visual disebut dengan media video pembelajaran merupakan penggabungan penggunaan suara dengan pengerjaannya dilakukan beberapa tahapan secara khusus. Video merupakan teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak, Media pembelajaran sangat popular karena video pembelajaran mencakup semua aspek dari jenis-jenis media mulai dari media pembelajaran berbasis manusia hingga media pembelajaran berbasis visual (Utama, A, H & Salim, A., 2021, p.73-82).

Dalam pengembangan video pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajan dan membantu guru dalam proses pembelajaran, dengan adanya video pembelajaran peserta didik dapat mengulang video pembelajaran saat dirumah, Media video pembelajaran ini dikembangkan bertujuan untuk membantu peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran yang ada di sekolah SMP Negeri 5 Banjarmasin.

Karena beberapa permasalahan di atas, maka peneliti melakukan pengembangan video pembelajaran yang di laksanakan pada kelas VII F SMP Negeri 5 Banjarmasin, Penelitian ini yang berjudul “ Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk meningkatkan keterampilan permainan bola voli”. Penelitian ini dilakukan agar mempermudah peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dengan adanya media video pembelajaran ini dapat belajar kapanpun dan dimana saja. Pada penelitian ini, penelitibert ujuan untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran dan mengetahui peningkatan keterampilan permainan bola voli siswa kelas VII F SMP Negeri 5 Banjarmasin.

Kegunaan hasil penelitian ini dapat mempermudah peserta didik memahami materi yang di sampaikan dan guru dapat memanfaatkan video pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, Media video disini dapat menvisualisasikan materi pelajaran/pesan-pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media video disini sangat bagus jika digunakan sebagai media tambahan, dengan adanya video pembelajaran siswa mampu menarik perhatian dan juga lebih dipahami siswa dalam proses pembelajaran.

Metode yang digunakan ialah dengan pendekatan deskriptif kuantitatif karena data yang terkumpul dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan hasil angket validasi ahli menggunakan perhitungan skala likert dan analisis peningkatan keterampilan siswa menggunakan uji N-gain. dimana seorang peneliti mengembangkan video

pembelajaran untuk mengatasi permasalahan terhadap peserta didik dan guru khususnya pada siswa kelas VII F SMP Negeri 5 Banjarmasin.

Kegiatan penelitian di sekolah pada suatu titik waktu dan menganalisisnya secara rinci dan mendalam pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan kuesioner. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas VII f berjumlah 31 orang. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Banjarmasin, Jl. Belitung Darat No. 132, Belitung Utara, Kec. Banjarmasin Bar., Kota Banjarmasin Kalimantan Selatan 70116. Waktu penelitian dimulai dari bulan Maret 2022 sampai bulan September 2022.

Penelitian ini mengkaji dua variabel, (Arikunto 2002, p.96) menyatakan bahwa "Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian". Variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini terdapat yaitu variabel (*Independen*) bebas dan variabel (*Dependen*) terkait. adapun kedudukan definisi operasional dalam suatu penelitian sangat penting karena dengan adanya definisi akan mempermudah para pembaca dan menulis dalam memberikan gambaran atau batasan tentang masing-masing variabel. Pertama menggunakan media video (Variabel Bebas). Penggunaan media video adalah proses penyampaian materi pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, materi permainan bola voli kelas VII F SMP dengan menyajikan informasi, gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan dan animasi yang menyertainya yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dan dapat membantu tercapainya tujuan Pendidikan, Media video dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena memungkinkan siswa lebih aktif dan memahami mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Kedua, Keterampilan belajar (Variabel Terikat). Keterampilan belajar merupakan variabel terkait yang mengarah kepada keterampilan siswa pada saat diperlakukannya proses pembelajaran setelah menggunakan video pembelajaran. Dimana keterampilan belajar siswa tersebut dapat dilihat setelah guru memberikan tes berupa angket dan praktek dilapangan untuk mengetahui seberapa besar keterampilan siswa.

Dengan adanya video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan permainan bola voli diharapkan dapat meningkatkan keterampilan, Dalam proses pelaksanaan pembelajaran siswa tidak hanya sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi, akan tetapi berpikir aktif kemudian dapat mempraktekkan keterampilan permainan bola voli yang sudah di pelajari.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini penelitian dan pengembangan (*reseach and development*) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif menggunakan metode penelitian kuantitatif. penelitian ini dapat dianalisis dengan menggunakan analisis hasil angket validasi ahli menggunakan perhitungan skala likert dan analisis meningkatkan keterampilan siswa menggunakan uji N-gain.

Subjek uji coba penelitian ini, yaitu siswa kelas VII f SMP Negeri 5 Banjarmasin, Dengan jumlah 31 siswa, Penelitian ini dilaksanakan pada bulan maret 2022 tahun pelajaran 2021/2022. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D (*Four-D model)* dari Thiagarajan, Sammel, dan Sammel (Trianto, 2009, p.189). Merupakan model pengembangan perangkat

pembelajaran, terdiri atas 4 tahapan, yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). dalam penelitian pengembangan video pembelajaran terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi.

Penelitian dilakukan di SMPN 5 Banjarmasin sasarannya kepada siswa kelas VII pada mata pelajaran PJOK materi permainan bola voli, Teknik pengumpulan dan pengambilan data melalui observasi, wawancara dan kuesioner (Sugiyono, 2013, p.137). Teknik analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif deskriptif.

Penelitian ini akan menggunakan instrument observasi, teks wawancara serta angket atau kuesioner untuk ahli media, ahli materi dan ahli naskah Bahasa, Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian (Arikunto, 2010,p.160).

1. Analisis Kelayakan Media

   Hasil dari instrument validasi ahli media. Ahli materi dan ahli naskah Bahasa kemudia peserta didik dan keterampilan bola voli dapat dikelompokan dalam kriteria skor prestasi menurut skala likert sehingga akan dapat diperoleh kesimpulan dan kelayakan media, skala likert dapat mengukur dan digunakan dengan ketentuan presentasi skor menurut skala likert sebagai berikut.

Tabel 1. Skor Presentasi

Indeks <g>	**Kriteria**
(<g>) 0,70	Tinggi
0,30<(<g>) <0,70	Sedang
(<g>) < 030	Rendah

2. Analisis Peningkatan Keterampilan Belajar

   Setelah melakukan analisis media dan nilai kelayakan dilakukan maka akan dilakukan data keterampilan untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran yang sudah dikembangakan dengan peningkatan keterampilan belajar peserta didik diperoleh dari nilai *pretes* dan *posttest* yang diberikan sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan video pembelajaran, Dalam menguji instrument penelitian ini yang digunakan sebagai alat pengumpulan data, maka dilakukan uji coba kepada kelas dalam populasi dan sampel penelitian, Kegiatan penelitian diawali dengan tes awal (*pretest)* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang dilakukan setelah itu pada materi video.

   Pembelajaran permainan bola voli untuk meningkatkan keterampilan siwa, Kegiatan penelitian diakhiri dengan tes akhir (*post-test*) dengan melakukan praktek keterampilan permainan bola voli, Instrumen ini terdiri dari 15 butir soal pernyataan keterampilan, baik positif maupun negatif dengan lima pilihan Jawaban, menggunakan media video pembelajaran. Hasil keterampilan awal dan keterampilan akhir ini nantinya akan di analisis menggunakan uji N-Gain yang akan dikembangakan oleh hake (1999) dan ditentukan berdasarkan rata-rata skor gain yang akan dinormalisasi (g).

Tabel 2 . Kriteria Interprestasi N-Gain

No	Tingkat percapaian	Kualifikasi
1	0%-19.99%	Sangat Kurang Baik
2	20%-39.99%	Kurang Baik
3	40%-59.99%	Cukup Baik
4	60%-79.99%	Baik
5	80%-100%	Sangat Baik

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Untuk

Meningkatkan Keterampilan Permainan Bola Voli

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

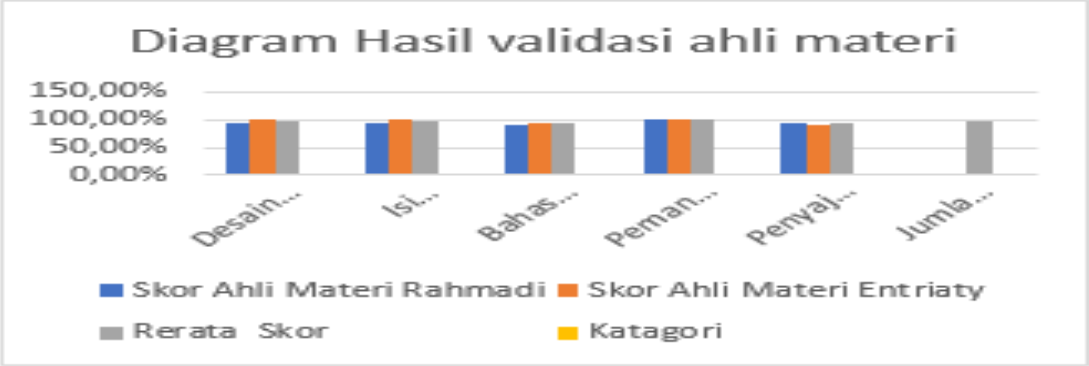
Pada tahapan kedua yaitu *design* (perencanaan) ada beberapa tahapan kecil didalamnya, yaitu pemilihan media, pemilihan format, serta rancangan awal media. peneliti telah menyusun tes yang sesuai dengan praktik dilapangan bola voli, guru akan menilai gerakkan yang sudah dipelajari dari media pembelajaran yang sudah ditayangkan didepan kelas. Penyususnan praktik yang dilakukan dilapangan dapat digunakan untuk mengetahui keterampilan siswa dan keefektifan suatu multimedia pembelajaran. Pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal. Dari tahapan perencangan penelitian telah menentukan tes yang sesuai dengan kompentensi dasar, konsep penyajian, bentuk gambaran video pembelajaran *storyboard*.

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

Tahapan keempat *Dissemination* (penyebarluasan) sebelum media digunakan secara luas sebelumnya media di uji coba lapangan dengan model pendekatan menggunakan model 4D. Uji coba lapangan dilakukan dengan guru dan siswa kelas VII F dengan 31 siswa di SMP Negeri 5 Banjarmasin.

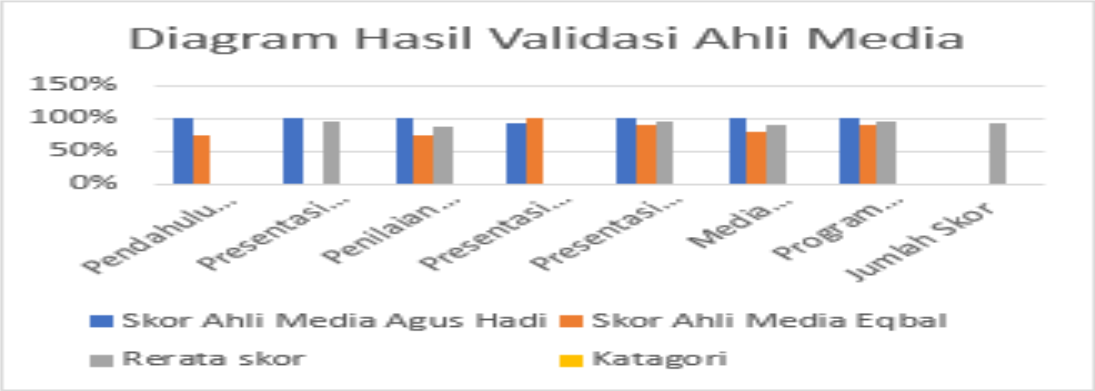
2. Kelayakan Video Pembelajaran Pjok Untuk Meningkatkan Keterampilan Permainan Bola Voli

Hasil pengembangan sebelumnya dilakukan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli meteri, media dan naskah bahasa. Uji validasi dilakukan pada juni hingga Juli 2022 dengan memberi angket validasi kepada para ahli. hasil dari validasi ahli materi memperoleh presentase 93%, 97% dapat diakumulasikan bahwa hasil keseluruhan validasi memperoleh presentase 95% dengan katagori “Sangat Baik”. Lebih jelasnya lihat gambar diagram dibawah ini;



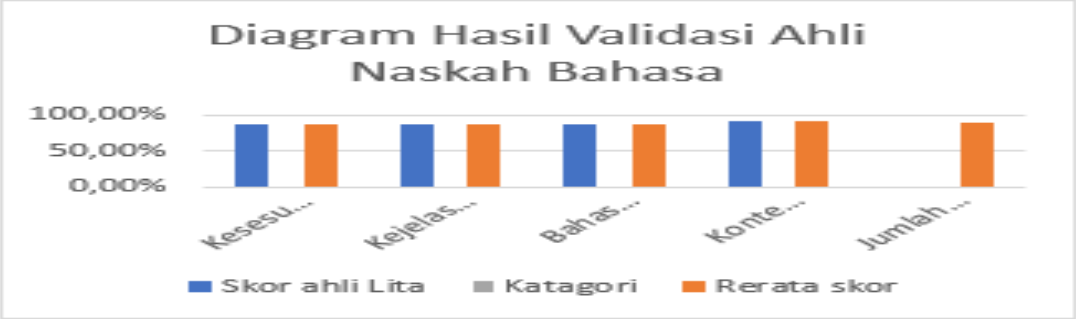
Gambar 1. Diagram Ahli Materi

Sedangkan pada penilaian oleh ahli media pembelajaran memperoleh nilai dengan presentase 99%, 89% dari penilaian tersebut bahwa dapat diakumulasikan hasil dari validasi media memperoleh presentase 92% dengan katagori "Sangat baik". Lebih jelasnya lihat gambar grafik dibawah ini;



Gambar 2. Diagram Ahli Maedia

Hasil analisis data dari satu orang Validator ahli naskah memperoleh hasil dengan presentase 88% berdasarkan hasil tersebut hasil keseluruhan penilaian oleh ahli naskah bahasa memperoleh hasil dengan persentase 88% termasuk kedalam katagori "Sangat Baik". Lebih jelasnya lihat gambar grafik dibawah ini;



Gambar 3. Diagram Ahli Naskah Bahasa

Disimpulkan bahwa media video pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan materi keterampilan gerak spesifik permainan bola voli. sudah baik digunakan dengan akumulasi nilai rata-rata 91% menyatakan bahwa media yang telah dikembangkan telah siap digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Banjarmasin.

3. Uji Peningkatan Tes Hasil Keterampilan Permainan Bola Voli

Berdasarkan hasil tes awal (*pretest*) dan hasil tes akhir (*posttest*) didapatkan nilai rata-rata hasil tes awal 75,8 dari nilai maksimal 100. Pada hasil tes akhir (*posttes*) didapatkan nilai ratarata 85,9 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata keterampilan awal sebelum melakukan praktik dan keterampilan sesudah melakukan praktik akhir di normalisasikan menggunakan rumus n-gain dan di interpretasikan kedalam nilai gain. Berdasarkan hasil rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,42 yang termasuk kedalam kategori sedang. Berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir tersebut maka peningkatan keterampilan belajar peserta didik setelah menggunakan video pelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diterapkan pada kelas VII F SMP Negeri 5 Banjarmasin termasuk dalam kategori peningkatan sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa video pembelajaran PJOK materi permainan bola voli ini dapat meningkatakan keterampilan belajar peserta didik dalam kategori sedang.

Tabel 3. Nilai Rata-rata pretest, Posttest, & N-Gain

Pretest	Posttest	N-gain	Kategore
37,55	52,55	0,23	Rendah
75,87	85,97	0,42	Sedang

Berdasarkan pada Tabel 3 diketahui awal dari melakukan keterampilan permainan bola poli tanpa praktek nilai rata-rata *pretest* untuk kelas VII f yaitu 37,55 dan *post-test* yaitu 52,55 peningkatan keterampilan sebesar 23% dengan kategore rendah. Kemudian melakukan uji coba akhir memperaktekkan keterampilan permainan bola voli dengan nilai rata-rata *pretest* 75,87 dan *post-test* yaitu 85.97 dengan peningkatan keterampilan sebesar 52% kategori sedang.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan setelah video pembelajaran dikembangkan melalui validasi oleh ahli materi, media, dan naskah ini telah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dengan rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata N-gain dengan nilai 0,42 kategori sedang, pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan permainan bola voli ini sudah layak digunakan bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Banjarmasin.

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

Hasil uji kelayakan video pembelajaran termasuk kriterian “Baik” dengan rata-rata presentanse didapatkan

dari hasil validasi guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sebagai validasi ahli materi, dosen sebagai validasi ahli media, dan naskah bahasa. Berdasarkan analisi oleh guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan telah dinyatakan layak oleh validasi ahli materi, media dan naskah, ahli materi dengan skor presentase 96,4%. ahli media dengan skor presentase 92,8%. Sedangkan analisis dosen sebagai validator ahli naskah bahasa dengan skor presentase 88,5%. Dapat dihitung kesluruhan validasi mendapatkan rata-rata 80% atau sama dengan "Sangat baik".

DAFTAR PUSTAKA

Nandang & Husnul. (2009) "Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran" dalam *jurnal Pendidikan dan pengajaran guru sekolah dasar 2*",No. 1 (pp.10-11).

Syafril, S Eldarni,E,& Rahmi, U. (2018). Teknologi Pendidikan Peningkatan Kualitas dan Akses Pendidikan Jakarta: Prenada Media Grup.

eels, Barbara B., and Rita C. Richey. (2000). *Instructional technology: the efinition and domains of the field*. Washington DC: AECT

Daryanto. 2012. Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasar, Dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

Fauziyyah, Z. (2019). *Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III SDN Merjosari 2 Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Arikunto, S. 2002. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D* Bandung: Alfabeta.

Hake, R, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D *Amerecan Education Reach Association's Devision.D, Measurement and Reasearch Methodology*.

Utama, A. H., & Salim, A. (2021). Program Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, Vol.1, No. 2, (pp.73-82).

9 772722 340146