



Volume 4 Nomor 2 Juni 2023

J-INSTECH

Journal of Instructional Technology

Diterbitkan oleh:
Program Studi Teknologi Pendidikan
FKIP ULM Banjarmasin

J-Instech	Volume 4	Nomor 2	Halaman 01-187	Banjarmasin Juni 2023	ISSN 2722-340X
-----------	-------------	------------	-------------------	--------------------------	----------------

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)

Pujiriyanto (Universitass Negeri Yogyakarta)
Sulthoni (Universitas Negeri Malang)
Wanda Ramansyah (Universitas Trunojoyo Madura)

Journal Information

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

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

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

Editorial Office

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

Email : teknologi.pendidikan@ulm.ac.id

Percetakan: Jameela Printing Solution

DAFTAR ISI

	Hal
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin Shella Sephiana, Agus Salim, Susanti Sufyadi	01-10
Evaluasi Video Tutorial Proses Produksi Multimedia Sebagai Sumber Belajar Peserta Didik SMKN 1 Amuntai Khairunnisa Khairunnisa, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu	11-15
Evaluasi Multimedia Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMPN 15 Banjarmasin Renny Dwi Ayuni, Adrie Satrio, Agus Salim	16-24
Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Motion Graphic untuk Meningkatkan Pengetahuan Konseptual Pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar Risma Dwi Kolwatin, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu	25-35
Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Perilaku Konsumen dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Muhammad Zakie Mubarak, Mastur Mastur, Adrie Satrio	36-46
Pemanfaatan Microsoft TEAMS Sebagai Learning Management System untuk Mendukung Pembelajaran Kolaboratif Heldy Adynata Putra Pratama, Hamsi Mansur	47-57
Pengembangan Media Pembelajaran Video Animaker Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Untuk Siswa Kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin Antonius Beny Setyawan, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, Agus Hadi Utama	58-66
Evaluasi Multimedia Pembelajaran Dasar-dasar Sinematografi untuk Mata Kuliah Media Televisi dan Video Arif Rahman Hakim, Hamsi Mansur, Rafiudin Rafiudin	67-79
Pengembangan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar (SD) Asmah Wati, Agus Salim, Agus Hadi Utama	80-87
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Whiteboard Animation untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2D dan 3D Kelas XI Multimedia SMKN Deden Sumarna, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama	88-98
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CIRC untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Inggris Enisa Ananda Putri, Agus Hadi Utama, Adrie Satrio	99-107
Pengembangan E-Modul Materi Hakikat Bangsa dan Negara Dengan Pendekatan Kognitif Kelas X Animasi SMKN 2 Banjarmasin Fitria Fitria, Sarbaini Sarbaini, Mastur Mastur	108-115

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Infografis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Berkorespondensi Dalam Surat Menyurat di SMP Kebun Bunga 1 Banjarmasin Nurhayati Nurhayati, Susanti Sufyadi, Agus Hadi Utama	116-129
Pemanfaatan E-Learning Sevima Edlink untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMA Muhammad Akbar Haz, Mastur Mastur, Adrie Satrio	130-136
Pengembangan Video Pembelajaran IPS Materi Interaksi Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 23 Banjarmasin Muhammad Fahmi, Karyono Ibnu Ahmad, Adrie Satrio	137-145
Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Proses Fotosintesis untuk Siswa Kelas V SDN SN Pasar Lama 3 Banjarmasin Muhammad Fery Syaifudin, Hamsi Mansur, Rafiudin Rafiudin	146-152
Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelejaran IPS untuk Siswa Kelas VIII di SMPN 25 Banjarmasin Muhammad Ihsan Ramadhani, Mastur Mastur, Agus Salim	153-160
Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Debat SMA Kelas X Muhammad Rifani, Mastur Mastur, Agus Salim	161-167
Pengembangan Web Pembelajaran Model VAK untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X SMA Muhammad Rizaldi Fahlifi, Hamsi Mansur, Susanti Sufyadi	168-177
Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran PKn Di SMPN 15 Banjarmasin Sherly Merliana Az zahra, Susanti Sufyadi, Agus Hadi Utama	178-187

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-BOOKSTORY UNTUK
MENINGKATKAN MINAT MEMBACA SISWA DI SDN PEKAPURAN RAYA 1
BANJARMASIN**

Shella Sephiana¹, Agus Salim², Susanti Sufyadi³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

1910130220002@mhs.ulm.ac.id ¹, agus,salim@ulm.ac.id², susanti.sufyadi@ulm.ac.id³

Abstrak

Kampus Mengajar merupakan program yang bertujuan untuk membekali mahasiswa dalam bidang pendidikan. Dari berbagai kegiatan yang telah dilaksanakan, diperoleh permasalahan salah satunya yaitu rendahnya minat membaca siswa disebabkan kurangnya media yang menarik. Minat membaca merupakan motivasi, rasa suka serta perhatian terhadap kegiatan membaca yang berasal dari dalam diri maupun dari luar seseorang. Media pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan minat membaca siswa salah satunya yaitu E-Bookstory karena umum bagi siswa dan juga menarik sebagai sumber pembelajaran, serta cerita dapat divisualisasikan dengan gambar dan warna-warna yang menarik sesuai dengan alur dan latar cerita. Penulis berupaya memberikan alternatif dengan membuat media pembelajaran E-Bookstory dengan jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan Model 4D. Hasil laporan media pembelajaran E-Bookstory layak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat membaca dibuktikan dengan hasil validasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Hasil validasi dengan hasil persentase berturut turut 95,4%, 96,6%, dan 93,7% dikategorikan layak untuk digunakan. Serta hasil pengukuran minat membaca setelah menggunakan media lebih tinggi dari sebelum menggunakan media, dan hasil keduanya memiliki perbedaan yang signifikan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *E-Bookstory*, Minat Membaca

Abstract

Teaching Campus is a program that aims to equip students in the field of education. From the various activities that have been carried out, one of the problems obtained is the low interest in reading of students due to the lack of attractive media Motivation, liking, and attention to reading activities that come from within and outside a person are referred to as interest in reading. E-Bookstory is one of the learning media that can help students become more interested in reading because it is something that students are familiar with and is also interesting as a source of learning. Stories can be illustrated with appealing pictures and colors that correspond to the plot and setting of the story. The author seeks to provide an alternative by making E-Bookstory learning media with the type of research used is Research and Development (R&D) with the 4D Model. The results of the E-Bookstory learning media report are feasible as learning media to increase interest in reading as evidenced by the results of validation by three experts, namely material experts, media experts, and learning experts. The validation results with consecutive percentage results of 95.4%, 96.6%, and 93.7% are categorized as suitable for use. As well as the results of measuring interest in reading after using the media is higher than before using the media, and the results of both have a significant difference.

Keywords: Learning Media, *E-Bookstory*, Reading Interest.

Pendahuluan

Kampus Merdeka Belajar dan Tujuan pengajaran Kampus Merdeka adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan berkembang melalui kegiatan di luar kelas. Salah satu program Kampus Merdeka Belajar adalah Kampus Mengajar. Inti dari program Showing Grounds adalah membekali siswa dengan kemampuan dan kemampuan yang berbeda dengan menjadi kaki tangan pendidik dan sekolah dalam menciptakan model pembelajaran, serta mendorong imajinasi dan pengembangan dalam mewujudkan sehingga berdampak pada penguatan pembelajaran profisiensi dan numerasi di sekolah. Kegiatan program ini dirancang untuk melibatkan siswa dan memberi mereka tanggung jawab untuk membantu guru dan satuan pendidikan dalam proses pembelajaran, adaptasi teknologi, administrasi sekolah seta untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi peserta didik.

Dengan adanya kegiatan Kampus Mengajar ini pengetahuan dan keterampilan yang didapat khususnya pada mahasiswa Kesempatan yang diberikan digunakan untuk dapat berkontribusi dan menjadi agen perubahan bagi pendidikan di Indonesia, khususnya dengan memberikan pengalaman yang mengasah jiwa kepemimpinan dan mengembangkan potensi diri di luar perkuliahan. Kontribusi paling signifikan yang dapat diberikan untuk pengajaran di kampus adalah membantu para guru untuk belajar dari rumah atau langsung di sekolah, khususnya dalam bidang literasi dan numerasi. membantu kepala sekolah dalam perannya sebagai administrator dan manajer dengan memfasilitasi integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran (daring dan luring).

Dari berbagai kegiatan yang dilaksanakan pada program ini, banyak informasi dan pengetahuan baru yang diperoleh yaitu pada saat pembekalan sebelum kegiatan ini berlangsung mahasiswa dibekali beberapa ilmu seperti kurikulum yang akan diajarkan dalam penunjang literasi dan numerasi, strategi dan kegiatan yang akan dihadapi dalam kegiatan yang akan dilaksanakan, serta beberapa program kerja yang telah dirancang oleh mahasiswa program ini.

Dari hasil observasi awal, penulis menemukan beberapa kendala yang berdampak pada kurangnya minat membaca, Ketiadaan bahan ajar yang menarik menjadi faktor penyebab kurangnya minat membaca siswa, khususnya di kelas III. Dalam pembelajaran hanya buku tematik dan LKS yang isinya tidak jauh berbeda dengan buku tema 5 serta sudah kusam dan sobek yang dijadikan referensi atau buku.

Dari informasi tersebut, pada saat pelaksanaan program Kampus Mengajar, penulis memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran Berbasis *E-Bookstory*, dengan harapan agar guru dan siswa dapat menggunakan media ini untuk memicu minat baca yang lebih besar di kalangan siswa. Menggunakan media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, khususnya membaca, merupakan salah satu cara untuk mendorong minat baca siswa. Minat baca siswa akan meningkat dengan adanya media yang menarik.

Untuk mendukung peningkatan minat baca, pembaca harus memiliki keinginan yang kuat baik terhadap buku maupun membaca. Minat baca mengacu pada motivasi internal dan eksternal seseorang, kesukaan, dan perhatian terhadap kegiatan membaca. Seseorang yang menyenangkan kegiatan membaca lebih cenderung puas dan akrab dengannya, yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Penulisan laporan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Titis Kholifah (2021) yang menghasilkan bahan ajar cerita bergambar. Bahan ajar yang dikembangkan terbukti berdampak terhadap peningkatan minat baca siswa kelas IV di SDN 2 Rojoimo, Kecamatan Wonosobo.

Dari penjelasan mengenai program Kampus Mengajar serta kegiatan yang dilaksanakan penulis di sekolah sasaran untuk membantu sekolah mengatasi permasalahan kurangnya minat membaca siswa, maka dalam laporan ini penulis mengangkat topik atau fokus laporan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Bookstory* Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin”.

Studi Literatur

Menurut AECT 2004 (Warsita, 2013) definisi teknologi pendidikan sebagai studi etis dan praktik menciptakan, menerapkan, dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja. Tujuan utamanya tetap untuk membuat pembelajaran menjadi lebih mudah sehingga bermanfaat, menarik, dan meningkatkan kinerja. Merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, dan mengevaluasi proses dan sumber belajar yang dapat diterapkan dalam penelitian, memperluas aplikasi praktis, dan meningkatkan sumber belajar untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menerapkan, dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat adalah lima bidang di mana teknologi pendidikan adalah teori dan praktik. Berdasarkan berbagai definisi yang dikemukakan, dapat diketahui bahwa teknologi pendidikan merupakan teori sekaligus praktik. (Warsita, 2013).

Teknologi pendidikan adalah perpaduan antara teori dan praktik dalam lima subbidangnya, yaitu perancangan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses pembelajaran dan sumber daya yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian, perluasan aplikasi praktis, dan peningkatan sumber belajar untuk membantu dalam pembelajaran. dan meningkatkan kinerja melalui pengembangan, pelaksanaan, dan administrasi prosedur dan sumber belajar yang tepat. Berdasarkan berbagai definisi yang telah disebutkan, dapat diketahui bahwa teknologi pendidikan merupakan teori sekaligus praktik. (Warsita, 2013).

Apa saja yang digunakan guru untuk menghadirkan kelima indra penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan perasa ke dalam pelajaran dianggap sebagai media pembelajaran. Dalam konteks belajar mengajar, media pembelajaran adalah media

yang membawa informasi yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan. (Hasan, 2021). Salah satu media yang dikembangkan penulis yaitu media pembelajaran *E-Bookstory*.

E-Bookstory adalah buku digital yang telah terbukti untuk mengajar siswa. *E-Bookstory* dapat dikemas secara modern dan lebih interaktif dengan menggunakan teknologi yang semakin dekat dengan kehidupan siswa. Itu dapat memiliki desain visual, alur cerita, dan fitur integratif yang menarik bagi siswa. Itu dapat disajikan secara digital sehingga siswa dapat menikmatinya di komputer, smartphone, dan tablet dengan berbagai cara. Sesuai dengan karakteristik kurikulum 2013, pembuatan media *E-Bookstory* bertujuan untuk menekankan pada penyajian deskripsi cerita yang membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tematik integratif. Cerita deskriptif menggunakan tema-tema tersebut untuk mendukung pemahaman dan interpretasi siswa terhadap materi yang sedang mereka pelajari. (Gogahu & Prasetyo, 2020). Penggunaan *E-Bookstory* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap sebuah cerita. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *E-Bookstory* adalah buku cerita digital yang mendorong siswa untuk memahami isi cerita dan membantu mereka mempelajari kosa kata. Dengan adanya *E-Bookstory* ini harapannya dapat meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar khususnya pada kelas III.

Keinginan, kemauan, dan dorongan siswa untuk membaca disebut minat membaca. (Amalia Rahmi & Febrina Dafit, 2022) Selain itu, minat baca adalah salah satu yang memotivasi kita untuk terlibat dalam kegiatan membaca dengan minat dan kesenangan dan untuk memperoleh pengetahuan yang luas dari kegiatan tersebut, termasuk membaca buku untuk memahami bahasa tulisan. Siswa sendiri juga mengembangkan minat membaca. Bagi mereka yang mampu menumbuhkan minat membaca, diperlukan bimbingan. Alhasil,

sebagai seorang guru, ia mendorong kegiatan yang berhubungan dengan membaca karena siswa memiliki keinginan yang kuat untuk memperoleh pengetahuan baru dalam bentuk tulisan untuk memahami materi yang dibacanya.

Dari hasil pemaparan diatas, penulisan laporan ini didasari pada salah satu Kawasan teknologi pendidikan yaitu kawasan pengembangan, yang mana pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya, mencakup berbagai variasi teknologi dalam hal ini pengembangan yang dilakukan merupakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Bookstory* Pada Mata Pelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas III SDN Pekapuran Raya 1 Banjarmasin.

Metode

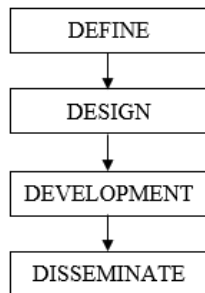
Penulisan laporan ini disusun dengan menggunakan metode deskriptif dan studi referensi, untuk menjelaskan proses dan hasil pelaksanaan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Kampus Mengajar 3 yang telah diikuti oleh penulis. Sementara proses pengembangan media pembelajaran berbasis *E-Bookstory* yang menjadi topik dalam laporan ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D. Pada bagian ini penulis akan menjelaskan model yang digunakan untuk pengembangan media. Tahapan model pengembangan ini terdiri dari Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan, Disseminate (Penyebaran) yang kemudian meliputi sebagai berikut :

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap yang dikenal sebagai tahap analisis kebutuhan adalah yang satu ini. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menentukan istilah berbasis kebutuhan untuk pengembangan produk. Pada titik ini, ada lima tindakan yang harus dilakukan;

- a. Analisis awal, berdasar hal tersebut maka pada penelitian ini akan dilakukan dengan cara ini akan dilakukan analisis awal pada keadaan sekolah.
 - b. *Learner analysis*, pada tahap ini dilakukan analisis dengan proses pembelajaran terutama pada kebutuhan yang disediakan sekolah untuk menunjang kegiatan belajar.
 - c. *Task Analysis*, pada tahap ini dilakukan analisis materi yang akan dipilih.
 - d. *Concept analysis*, pada tahap ini melakukan identifikasi pada produk.
 - e. *Specifying instructional object*, pada tahap ini dilakukan pemilihan sasaran produk yang dikembangkan.
2. Tahap Perancangan (Design)
adalah tahap pengembangan produk atau prototipe. Ada empat tahap yang harus diselesaikan pada tahap ini, khususnya; *constructing criterion-referenced test, media selection, format selection, initial design*, yang kemudian meliputi sebagai berikut:
- a. *Constructing criterion-referenced test*, melakukan pengumpulan data awal.
 - b. *Media selection*, pada tahap ini melakukan pengumpulan media.
 - c. *Format selection*, pada tahap ini dilakukan pemilihan format produk yang dikembangkan.
 - d. *Initial Design*, pada tahap ini dilakukan rancangan awal produk
3. Tahap Pengembangan (Development)
Merupakan tahap pembuatan produk yang dikembangkan. Ada tindakan tertentu yang harus diambil pada saat ini, yaitu:
- a. Validasi oleh ahli pembelajaran, ahli materi dan ahli media.
 - b. Revisi berdasarkan saran ahli hingga dapat dikatakan media layak digunakan.
4. Tahap Penyebaran
Merupakan tahapan terakhir yang dilakukan. Pada tahap ini dilakukan publikasi hasil media pembelajaran yang dibuat, pada penelitian ini penyebaran dilakukan yaitu pemberian media

pembelajaran berupa *E-Bookstory* yang dikembangkan kepada guru dan siswa serta pengisian kuesioner oleh siswa.



Gambar 1. Penelitian R&D Model 4D

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Studi Pendahuluan

Temuan studi pendahuluan menunjukkan pentingnya sekolah akan kebutuhan media untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Para penulis menemukan, berdasarkan pengamatan mereka, bahwa siswa senang membaca, tetapi cerita dan ilustrasi buku tidak terlalu menarik, dan beberapa buku memiliki terlalu banyak bahasa, membuat isinya sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar. Meskipun guru menyadari masalah ini, mereka tidak dapat mengembangkan media yang dapat mengatasi masalah tersebut. Guru masih menggunakan metode pembelajaran lama, khususnya dalam minat baca, dan hanya menggunakan buku panduan rancangan pemerintah yang syaratnya guru dapat berkembang secara mandiri. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis, bahwa kurangnya minat membaca siswa dalam pembelajaran yang kurang sesuai dengan kondisi nyata siswa, masalah tersebut menyebabkan siswa kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru melalui minat membaca. Proses pengembangan minat membaca seharusnya membuat siswa senang membaca isi bacaan tersebut, dengan demikian memudahkan siswa untuk memahami isi bacaan dari materi tersebut.

2. Hasil Pengembangan Media Berbasis *E-Bookstory*

Tahap define atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, pada tahapan ini penulis melakukan studi pendahuluan dan analisis kebutuhan siswa yang berkaitan dengan kurangnya minat membaca siswa serta apa saja faktor yang mempengaruhi hal tersebut terjadi. Hasil yang didapat dari tahap pendefinisian yaitu informasi mengenai keadaan sekolah dan kelas yang ada di lokasi kegiatan Kampus Mengajar. Sehingga, ditemukannya permasalahan yaitu mengenai kurangnya minat membaca siswa khususnya pada kelas III, serta penulis memutuskan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis *E-Bookstory*.

Tahap perancangan (*design*) pada tahapan ini penulis membuat rancangan materi, rancangan desain *E-Bookstory*, dan rancangan instrumen penelitian. Hasil yang didapat dari tahap pengembangan yaitu penulis melakukan pengumpulan data yang mendukung perancangan media yang dibuat, pemilihan aplikasi pembuatan media, serta pembuatan media pembelajaran berupa *E-Bookstory*. Setelah media selesai dibuat, kemudian divalidasi oleh para ahli, melakukan perbaikan sesuai saran para ahli, serta melakukan uji coba kepada siswa.

Tahap pengembangan (*develop*) Tahap ketiga Development, yaitu tahap pengembangan melibatkan angket validasi ahli yang terdiri dari lembar angket ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran; dan angket minat membaca siswa juga terdiri dari dua buah angket, yaitu angket minat membaca sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Pada tahapan validasi oleh para ahli, terdapat beberapa revisi yang dilakukan oleh penulis yaitu revisi media yang perlu dilakukan perbaikan sampai pada siap untuk digunakan untuk siswa. Sebelum diuji coba kepada siswa,

media pembelajaran terlebih dahulu diuji validitasnya oleh tim pakar (Ahli). Pembahasan tingkat validitas media pembelajaran *E-Bookstory* dengan skor sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Ahli

Validator	Total Skor	Jawaban Skor	Persentase	Kategori
Ahli Materi	44	42	95,4%	Sangat Layak
Ahli Media	60	58	96,6%	Sangat Layak
Ahli Pembelajaran	64	60	93,7%	Sangat Layak

Tahap penyebaran (*disseminate*) Terakhir pada tahap disseminate atau penyebaran, media yang telah di uji validasi , kemudian diperbaiki telah siap digunakan.

Kegiatan pengujian minat membaca diawali dengan pemberian angket sebelum pemanfaatan media kepada siswa-siswi berisikan pertanyaan-pertanyaan seputar minat membaca yang disusun sesuai dengan indikator minat baca yang ada. Kemudian, siswa diberikan media pembelajaran berbasis *E-Bookstory* selama pembelajaran hingga satu subtema selesai. Setelah itu, siswa diberikan angket kembali untuk melihat hasil jawaban setelah menggunakan media pembelajaran. Berikut hasil jawaban angket minat membaca siswa dan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Analisis Angket Minat Membaca Siswa

Aspek	Total Skor	Jawaban Skor	Persentase	Kategori
Rata-rata nilai angket sebelum	32	28,35	87,5%	Baik
Rata-rata nilai angket sesudah	32	31,5	98,4%	Sangat Baik
Perbandingan hasil nilai	32	3,15	10,5%	

Perancangan pengembangan media *E-Bookstory* adalah upaya perancangan media yang menggunakan tema untuk menghubungkan muatan pembelajaran bahasa Indonesia, matematika, dan SBDP dengan materi yang disusun menjadi cerita nonfiksi yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa sekolah dasar dapat dengan mudah mengerti mereka. Media *E-Bookstory* ini direncanakan sebagai buku cerita verifikasi berbasis elektronik,

yang dilengkapi dengan halaman awal, Profil Penulis, Petunjuk Penggunaan, Panduan Bab demi Bab, Tujuan Pembelajaran, KI/KD, Gelar Pembelajaran, Substansi Materi, Praktikum Pertanyaan, dan indeks Referensi. Buku guru dan buku siswa kelas III tentang perubahan cuaca disesuaikan dengan konten media *E-Bookstory*. Penulis menggunakan aplikasi Chrome atau sejenisnya untuk mendesain media *E-Bookstory*, yang kemudian dibuat dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator, CorelDraw, dan Canva.



Gambar 2. Tampilan Cover *E-Bookstory*



Gambar 3. Tampilan Profil Pengguna Dan Petunjuk Penggunaan *E-Bookstory*



Gambar 4. Tampilan Isi

Kesimpulan dan Rekomendasi

Media pembelajaran berbasis E-Bookstory dapat dikatakan sangat efektif untuk meningkatkan minat baca siswa berdasarkan hasil pengembangan. dicontohkan dengan hasil validasi tiga ahli yaitu ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli materi. Hasil validasi materi memiliki skor 42 dan tingkat keberhasilan 95,4 % sehingga sangat baik untuk digunakan. Hal ini juga terlihat pada hasil validasi media yang mendapat skor 58 dan persentase 96,6%, dan hasil validasi pembelajaran yang mendapat skor 60 dan persentase 93,7%. Akibatnya, itu dianggap tinggi dan sangat praktis untuk digunakan. Selain itu, post test menghasilkan hasil yang lebih unggul dari pre test, yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara keduanya. Serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dapat menambahkan beberapa bagian pembahasan materi yang tidak hanya mencakup Tema 3 Subtema 2 untuk kelas III.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan, W., Saidatul, I., & Kholida, F. (2021). Implementasi Merdeka Belajar Melalui Kampus Mengajar Perintis Di Sekolah Dasar. *METODIK DIDAKTIK Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 16(2), 102–107.
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
<https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>.
- Alpusari, M. (2020). Analisis keterampilan proses sains siswa dalam pembelajaran IPA SD. *Suparyanto Dan Rosad (2015)*, 5(3), 248–253.
- Amalia Rahmi, A., & Febrina Dafit. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 415–423.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51363>
- Dianingrum, Y. (2021). Pemahaman Siswa SD terhadap Materi Pembelajaran Bahasa Jawa Ditinjau Dari Minat Baca. *Thesis*, 10–27.
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Hasan, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai upaya Peningkatan kemampuan belajar siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(2), 95–105.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group (Issue Mei)*.
- Mansur, H., Mastur, Utama, A. H., Satrio, A., & Rini, S. (2021). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Kholifah, W. T., & Kristin, F. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3061–3072.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1256>.
- Lubis, M. A. (2016). *Pembelajaran Tematik di SD / MI (Issue June)*.

- Maydiantoro, A. (2019). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development)*. 10.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.
- Muali, C. (2018). Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Nurul Jadid*, 1–13.
- Munthe, A. P., & Halim, D. (2019). Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar. *Satya Widya*, 35(2), 98–111. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p98-111>.
- Murniati, A. (n.d.). *Pemanfaatan E-Journal Dan E-Book Oleh Mahasiswa Di Lingkungan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Susk Riau*.
- Somadayo. (2008). *Membaca*. 48.
- Warsita, B. (2013). Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 72. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.6>

EVALUASI VIDEO TUTORIAL PROSES PRODUKSI MULTIMEDIA SEBAGAI SUMBER BELAJAR PESERTA DIDIK SMKN 1 AMUNTAI

Khairunnisa¹, Hamsi Mansur², Zaudah Cyly Arrum Dalu³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

1910130220018@mhs.ulm.ac.id¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², zaudah.dalu@ulm.ac.id³

Abstrak

Video tutorial digunakan dalam rangka menarik perhatian dan kemandirian siswa dalam memahami materi, sesuai dengan video yang dikembangkan terdapat visualisasi berupa gambar, dan materi yang dapat di mengerti oleh siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan isi, media dan desain pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif, teknik analisis statistik deskriptif dan jenis evaluasi formatif. Subjek dari penelitian ini peserta didik kelas XII Multimedia SMKN 1 Amuntai, dan objek dari penelitian ini media pembelajaran video tutorial proses produksi multimedia. Sehingga dapat disimpulkan media video tutorial di kategorikan “Layak dan Efektif” menjadi sumber belajar pada mata pelajaran Teknik Audio Video kelas XII Smkn 1 Amuntai.

Kata Kunci: Evaluasi Media, Evaluasi Formatif, Video Tutorial, Sumber Belajar.

Abstract

Video tutorials are used in order to attract students' attention and independence in understanding the material, in accordance with the videos developed there are visualizations in the form of pictures, and material that students can understand. The purpose of this study is to determine the effectiveness and feasibility of content, media and instructional design. The research method used is quantitative methods, descriptive statistical analysis techniques and formative evaluation types. The subjects of this study were class XII Multimedia students at SMKN 1 Amuntai, and the objects of this study were video tutorial learning media for multimedia production processes. So that it can be concluded that the video tutorial media is categorized as "Decent and Effective" as a learning resource in the subject of Class XII Audio Video Engineering at SMK 1 Amuntai.

Keywords: *Media Evaluation, Formative Evaluation, Video Tutorials, Learning Resources.*

Pendahuluan

Peranan media sangat berpengaruh di kurikulum 2013 yang berfokus pada upaya untuk pembelajaran peserta didik yang aktif, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Kemendikbud, 2013). Media pembelajaran salah satunya berupa video tutorial. Video tutorial merupakan video yang berisi rangkaian dan penjelasan dalam suatu proses, yang bertujuan untuk memudahkan pemahaman dan menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran serta praktikum. Penggunaan media termasuk dalam perhatian tenaga pendidik dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, tenaga pendidik perlu memperhatikan pemilihan media pembelajaran agar mencapai tujuan yang diharapkan. (Afif, 2022).

Pemilihan media pembelajaran memerlukan penggunaan model kriteria, dan prinsip tertentu sehingga tepat dalam memilih media pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna.. (Mansur, Utama, Mastur, 2020). Dalam penggunaan media pembelajaran melalui tahapan evaluasi, sehingga media pembelajaran yang nanti dikembangkan memiliki kualitas yang baik, dan sehingga mencapai tujuan pembelajaran (Sugiono, 2015: 211). Evaluasi bertujuan untuk mengetahui bahwa media pembelajaran berupa video tutorial yang dihasilkan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil observasi awal di SMKN 1 Amuntai ada temuan masalah yang didapat, siswa terpaku terhadap video tutorial saat proses pembelajaran, dan media pembelajaran dibuat sendiri oleh guru digunakan sebagai sumber belajar selama kurang lebih 2 tahun, akan tetapi belum dilakukannya uji kelayakan dalam aspek media, aspek desain pembelajaran dan aspek materi.

Berdasarkan uraian diatas pengembangan media perlu dilakukan uji kelayakan materi, karena materi yang lengkap dan tepat akan berpengaruh terhadap kualitas media pembelajaran, dan pemahaman peserta didik. Aspek media sebagai komponen sistem komunikasi dalam media pembelajaran, yang berarti aspek media mutlak harus ada disetiap media pembelajaran (Ina, 2021). Dan aspek desain merupakan bagian yang tak terpisahkan, sehingga harus diperhatikan agar

pengguna yang menggunakannya tidak merasa jenuh dengan tampilan media tersebut, dengan kata lain media pembelajaran lebih menarik (Wira, 2018).

Evaluasi merupakan bagian dari bidang teknologi pendidikan yang terdiri dari desain, pemanfaatan, pengelolaan, pengembangan, dan evaluasi. Evaluasi adalah penilaian dan penaksiran kemajuan menuju tujuan yang ditetapkan (Sugiono, 2015). Evaluasi yaitu proses kegiatan untuk menentukan sebuah hasil, sampai sejauh mana kelayakan atau ketercapaian suatu program. Secara historis evaluasi, (Patton, 2018) mengatakan "*Evaluasi pada dasarnya adalah tentang memberikan penilaian tentang jasa, nilai, dan signifikansi*". Pada dasarnya evaluasi dilakukan untuk memberikan penilaian prestasi, nilai, dan signifikan.

Kawasan evaluasi dibedakan menjadi evaluasi program, evaluasi proyek dan evaluasi media (Worthen dan Sanders, 2017). Dalam studi kasus peneliti melakukan evaluasi produk berupa media pembelajaran video tutorial Proses Produksi Multimedia. Jenis evaluasi yang di menggunakan evaluasi formatif, sebagai sarana untuk memperbaiki atau membuat media pembelajaran tersebut lebih layak dan efektif

Evaluasi formatif (*formative evaluation*) dilaksanakan untuk pengumpulan informasi tentang kecukupan suatu media, sehingga nantinya akan dilakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan saran dari hasil informasi tersebut (Suranto, 2015:9). Evaluasi formatif adalah proses penyediaan dan penggunaan informasi untuk dijadikan dalih dalam rangka perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran yang sedang dalam tahap pengembangan. Evaluasi formatif ini dilakukan melalui tahap review oleh para ahli, kemudian dilakukan perbaikan/revisi sebelum program media pembelajaran diimplementasikan di lapangan.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran, dan berfungsi sebagai maksud untuk menjelaskan dari informasi yang ingin disampaikan. Media pembelajaran dalam pembelajaran membuat siswa merangsang kegiatan belajar, dan berdampak positif bagi psikologi siswa (Widyastuti, 2017). Jenis

media pembelajaran adalah media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Salah satu contoh media pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar yaitu video tutorial.

Video tutorial merupakan rangkaian suatu proses yang didalamnya terdapat langkah-langkah, guna membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Aria Pramundito, 2013). Dalam video tutorial, informasi ditampilkan dalam berbagai bentuk seperti animasi, narasi, gambar dan kemungkinan teks. Informasi terserap secara optimal.

Sumber belajar yaitu segala sesuatu yang dijadikan sebagai alat belajar, artinya sumber belajar dapat berupa apa saja. Menurut AECT dalam (Satrianawati, 2017) dari berbagai sumber yang berupa data maupun bentuk tertentu yang dapat di pakai dalam pembelajaran, individu maupun gabungan sehingga dapat memudahkan dalam mencapai tujuan belajar. Pada penelitian ini sumber belajar yang digunakan pada proses pembelajaran berupa video tutorial pada mata pelajaran teknik audio video. Teknik audio video yaitu sebuah materi yang menggunakan mesin mekanik dan elektronik sebagai sarana penyampain pesannya. (Kustandi, 2018).

Teori perkembangan kognitif Jean Piaget atau teori Piaget membuktikan bahwasanya kecerdasan akan berubah seiring tumbuh besar si anak. Kognitif anak tidak hanya sekedar pengetahuan akan tetapi mental yang ada harus dibangun oleh anak itu sendiri. menunjukkan bahwa kecerdasan berubah seiring pertumbuhan anak. Perkembangan kognitif anak tidak hanya sebatas memperoleh pengetahuan, anak juga harus mengembangkan atau membangun mentalnya. Menurut J. Piaget, transformasi kognitif yang besar yaitu perubahan cara berfikir lebih abstrak dan konseptual masa ini biasanya di alami pada masa remaja. (IDAI, 2017). Masa remaja mulai menampakkan minat, serta kemampuan lainnya di bidang tertentu. Kognitif adalah teori belajar yang lebih memfokuskan pada bagaimana proses yang di alami di dibandingkan hasil yang di dapat. Teori ini menyatakan, bahwasanya setiap orang tidak hanya merespon hubungan antara rangsangan dan respon ketika belajar, tetapi

juga sikap untuk mencapai apa yang menjadi tujuan. (Lenny, 2019).

Metode Penelitian

Penelitian media pembelajaran ini memakai jenis metode kuantitatif dan jenis evaluasi formatif yang memiliki tujuan sebagai penentuan terhadap apa yang harus di perbaiki dan direvisi agar menjadi media yang sistematis, efektif dan efisien (Atwi 2012). Evaluasi formatif dikembangkan oleh Michael Scriven. Langkah evaluasi formatif pada video tutorial ini sebagai berikut :

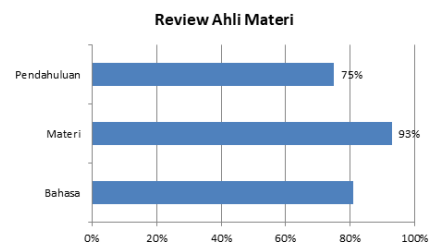
1. Review ahli materi
2. Review ahli media
3. Review ahli desain pembelajaran
4. Uji perorangan
5. Uji kelompok kecil
6. Uji kelompok besar

Teknik pengumpulan data yaitu dengan wawancara dan kuesioner. Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini yakni analisis statistik deskriptif dari data media pembelajaran yang dievaluasi. Perhitungan analisis data evaluasi ini menggunakan skala Likert

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

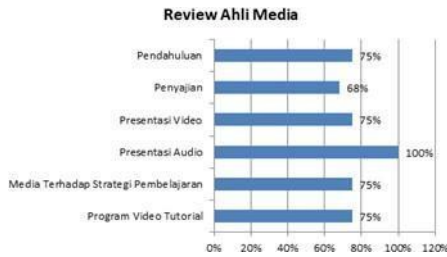
Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Review Ahli Materi



Pada ahli materi terdapat 3 aspek penilaian yaitu aspek pendahuluan memperoleh nilai 81% , aspek materi memperoleh nilai 93% dan aspek bahasa memperoleh nilai 75%. Saran dari ahli materi ditambahkan tujuan pembelajaran yang sebelumnya belum terdapat pada video tutorial

2. Hasil Review Ahli Media



Pada ahli media terdapat 6 aspek penilaian yaitu aspek pendahuluan memperoleh nilai 75%, aspek penyajian memperoleh nilai 68%, aspek presentasi video memperoleh nilai 75%, aspek presentasi audio memperoleh nilai 100%, aspek strategi pembelajaran memperoleh nilai 75%, dan program video tutorial memperoleh nilai 75%. Saran dari ahli media masukkan.

3. Hasil Review Ahli Desain Pembelajaran



Pada ahli desain pembelajaran terdapat 1 aspek penilaian yaitu aspek penyajian media dengan nilai 79%. Saran dari ahli desain pembelajaran ditambahkan identitas video seperti logo, sasaran video dan tujuan pembelajaran, suara, maupun yang terhubung melalui suatu jaringan yang disebut internet.

4. Hasil Uji Perorangan



Uji perorangan melibatkan 3 orang peserta didik, instrumen yang digunakan berupa angket yang berjumlah 11 aspek penilaian, total nilai keseluruhan 82%.

5. Hasil Uji Kelompok Kecil



Uji kelompok kecil melibatkan 10 orang peserta didik, instrumen yang digunakan berupa angket yang berjumlah 11 aspek penilaian, total nilai keseluruhan 80%.

6. Hasil Uji Kelompok Besar



Uji kelompok besar melibatkan 30 orang peserta didik, instrumen yang digunakan berupa angket yang berjumlah 11 aspek penilaian, total nilai keseluruhan 82,54%.

Pada uji lapangan peneliti menggunakan 3 tahapan untuk memastikan hasil penelitian yang konkret pada video tutorial sebagai sumber belajar. Maka dapat ditarik kesimpulan, video tutorial proses produksi multimedia sudah “Sangat Layak” digunakan sebagai sumber belajar pada proses pembelajaran.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisa deskriptif dan penelitian, hasil data keseluruhan tentang evaluasi formatif media pembelajaran video tutorial proses produksi multimedia sudah “Layak” karena media pembelajaran tersebut dapat digunakan sesuai dengan manfaat penggunaan video tutorial untuk menarik perhatian peserta didik sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan kemandirian peserta didik dalam memahami materi yang kemudian di praktikkan sesuai dengan tujuan pembelajaran teknik audio video, hal tersebut didapat dari hasil uji kelayakan tinjauan ahli materi, tinjauan ahli media, tinjauan ahli rancangan pembelajaran dan uji lapangan dilakukan dalam 3 tahap yaitu uji individu, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar.

Saran untuk guru diharapkan menganalisis media pembelajaran yang dikembangkan dengan memvalidasi uji

kelayakan dalam aspek materi, media dan desain pembelajaran terlebih dahulu sebelum digunakan dalam proses pembelajaran dikelas sebagai sumber belajar. Untuk peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat ditindaklanjuti lebih kompleks tentang proses produksi multimedia sesuai dengan kaidah pengembangan media pembelajaran.

Wira. (2018). "Media Pembelajaran Berbasis Komputer". *Jurnal Ilmiah*, 3(1), 1-16.

Worthen, Sanders. (2017). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2. Dalam S. Arikunto, Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2 (hlm. 1-3). Jakarta: Grafik Sinar Offs

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Afif. "Evaluasi Media Video Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar Pada Pengurangan dan Penjumlahan." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, no.1 (2022):83-88.
- Mansur, H., Utama, A. H., & Mastur, M. (2020). Evaluasi Pemilihan Media Pembelajaran Muatan Lokal Lahan Basah yang Tepat di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Se-Kota Banjarmasin.
- Aria Pramundito. (2020). "Media Pembelajaran Sebagai Penunjang Pembelajaran".
- Ina. (2021). "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Siswa di SDN Meruya Selatan 06 Pagi".
- Kustandi. (2018). "Teknik Audio Video Proses Multimedia Dasar".
- Patton. (2018). "Model Evaluasi, Measurement, Assessment, Evaluation" *Islamadina XIV*.
- Santrianawati, Basuki. (2017) "Jenis-Jenis Sumber Belajar". *Jurnal Pendidikan*, no.8:23-29.
- Sugiono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Dalam Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (hal. 1-282). Bandung: Alfabet
- Widyastuti. (2017). "Evaluasi Media Pembelajaran Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Muhammadiyah".

**EVALUASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DALAM MATA
PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP NEGERI 15 BANJARMASIN**

Renny Dwi Ayuni¹, Adrie Satrio², Agus Salim³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

rennydwiayuni@gmail.com¹, adrie.satrio@ulm.ac.id², agus.salim@ulm.ac.id³

Abstract

The relationship between teachers and learning multimedia can collaborate with each other to present an interesting learning media for students. From the result of interviews, one of the learning multimedia has been used by students in class 2019 and is only used in that class, but is not reused in various batches. So that the objectives of this study are: (1) to determine the quality of material content and media presentation in solar system learning multimedia, (2) to determine student learning outcomes when using solar system learning multimedia, (3) to determine the feasibility of media in solar system learning multimedia to be implemented in other schools. The type of evaluation used is Summative Evaluation with descriptive statistical analysis techniques. The result of the quality validation and presentation feasibility of material and media on multimedia learning in science subjects are "Very Feasible". After using the solar system learning multimedia, student learning outcomes improved. This is based on the results of the N-gain test showing a gain value of 0.598 "Moderate" based on the gain value, it can be concluded that the solar system learning multimedia in science subjects grade VII is feasible to be tested in other schools, other than in SMP Negeri 15 Banjarmasin.

Keywords: *Evaluation, Learning Multimedia, Summative Evaluation, Natural Sciences (IPA), Learning Outcomes*

Abstrak

Kaitan guru dengan multimedia pembelajaran bisa saling berkolaborasi untuk menghadirkan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dari hasil wawancara, salah satu multimedia pembelajaran sudah pernah digunakan pada siswa angkatan 2019 dan hanya digunakan pada angkatan tersebut, akan tetapi tidak dipergunakan kembali di berbagai angkatan. Sehingga tujuan penelitian ini yaitu: (1) mengetahui kualitas isi materi dan penyajian media pada multimedia pembelajaran tata surya, (2) mengetahui hasil belajar siswa pada saat menggunakan multimedia pembelajaran tata surya, (3) mengetahui kelayakan media pada multimedia pembelajaran tata surya untuk diimplementasikan pada sekolah lain. Jenis evaluasi yang digunakan yaitu Evaluasi Sumatif dengan teknik analisis statistik deskriptif. Hasil validasi kualitas dan kelayakan penyajian materi dan media pada multimedia pembelajaran dalam mata pelajaran IPA adalah "Sangat Layak". Setelah menggunakan multimedia pembelajaran tata surya, hasil belajar siswa meningkat. Hal tersebut berdasarkan hasil uji *N-gain* menunjukkan nilai *gain* sebesar 0,598 "Sedang" berdasarkan nilai *gain* tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran tata surya pada mata pelajaran IPA kelas VII layak di uji cobakan pada sekolah lain, selain di SMP Negeri 15 Banjarmasin.

Kata Kunci: Evaluasi, Multimedia Pembelajaran, Evaluasi Sumatif, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Hasil Belajar.

Pendahuluan

Sistem pendidikan nasional mengungkapkan bahwa pendidikan adalah pekerjaan sadar dan diatur untuk membuat lingkungan dan pengalaman yang berkembang dan pengalaman pendidikan sehingga siswa secara efektif mengembangkan kemampuan mereka untuk memiliki kekuatan, ketenangan, karakter, pengetahuan moral, terhormat dan kemampuan dunia lain yang ketat yang diperlukan tanpa bantuan dari orang lain, wilayah lokal negara itu. dan bangsa (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). Proses pembelajaran juga membutuhkan variasi seperti media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Pembelajaran juga disebut sebagai cara membelajarkan siswa menggunakan asas-asas pendidikan dan teori-teori belajar sebagai penentu utama keberhasilan pendidikan. Syaiful Sagala (2009, p.61).

Sebagai sarana untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan siswa agar lebih efektif, media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat berisi pesan yang akan disampaikan kepada siswa berupa alat, orang, atau bahan ajar. Pengembangan dan pemanfaatan media pendidikan seharusnya memberikan minat untuk mengetahui bagaimana siswa belajar sehingga juga mempengaruhi prestasi belajar mereka. Terkait peningkatan ilmu pengetahuan dan inovasi, lembaga pendidikan harus memiliki pilihan untuk menerapkan media pembelajaran yang ada. Dikarenakan jarang guru menggunakan media pendidikan dalam proses belajar mengajar di kelas, maka media pendidikan yang digunakan oleh lembaga pendidikan saat ini belum dimanfaatkan secara maksimal.. Media pembelajaran yang telah dikembangkan juga memerlukan evaluasi

setelah diujicobakannya media kepada siswa. Evaluasi akan menentukan media tersebut dapat mengikuti perubahan zaman atau tidak. Evaluasi juga dapat diartikan sebagai cara yang paling umum memberikan data yang berharga sebagai pertimbangan dalam menentukan biaya dan administrasi dari mencapai tujuan, rencana, pelaksanaan dan efek dalam membantu dengan keputusan, membantu tanggung jawab, dan memperluas pemahaman tentang suatu kekhususan.

Menurut Mansur (2017, p.16), Evaluasi adalah proses metodis dan berkelanjutan untuk mengumpulkan, menggambarkan, menafsirkan, dan menyajikan data untuk digunakan sebagai titik awal untuk program masa depan. Tujuan evaluasi yaitu untuk mendapatkan informasi yang akurat dan objektif untuk sebuah program. Evaluasi menerapkan berbagai format yang berbeda-beda seperti juga evaluasi kepada tenaga pendidik, evaluasi kepada peserta didik, evaluasi pada kurikulum, dan evaluasi pada media pembelajaran. Media yang digunakan oleh pendidik memiliki tujuan untuk terciptanya pembelajaran yang efektif dan mendorong peserta didik untuk membuat sesuatu yang bertujuan untuk tercapainya tujuan pembelajarannya. Menurut Tian Hadiansyah dkk. (2018, p.20), kebutuhan akan media pembelajaran lanjutan yang berkualitas akan membuat wadah yang berbeda menumbuhkan materi media yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA di SMP Negeri 15 Banjarmasin, multimedia pembelajaran IPA pada materi tata surya tersebut digunakan pada proses pembelajaran tetapi hanya pada saat di tahun ajaran 2019 dan siswa juga masih kurang aktif dalam menggunakan multimedia pembelajaran IPA pada materi tata surya tersebut. Serta dalam menggunakan multimedia pembelajaran tata surya ini sekolah masih kekurangan sarana dan prasarana di dalam kelas seperti LCD, proyektor, dan speaker sehingga multimedia

pembelajaran tata surya ini menjadi jarang digunakan oleh guru.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk beberapa pihak. Penelitian ini dapat menambahkan wawasan terhadap peneliti tentang evaluasi media pembelajaran. Serta bagi guru dapat menambah wawasan terkait penggunaan multimedia pembelajaran dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Hasil penelitian ini nantinya dapat memudahkan siswa dan guru dalam penggunaan multimedia pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan evaluasi terhadap multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPA, di SMP Negeri 15 Banjarmasin. Evaluasi yang dilakukan yaitu pada sebuah media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh Achmad Riyadi pada skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Pendekatan Kognitif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII dalam Mata Pelajaran IPA di SMPN 15 Banjarmasin” yang merupakan salah satu alumni Sarjana Strata-1 pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam penambahan pengetahuan dan keterampilan. Mata pelajaran IPA khususnya materi pada bab tata surya yang akan dipilih sebagai objek penelitian. Penelitian yang dilakukan merupakan evaluasi terhadap media pembelajaran yang pernah diujicobakan di SMP Negeri 15 Banjarmasin. Media pembelajaran yang dikembangkan telah digunakan oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 15 Banjarmasin. Peneliti memiliki alasan dalam mengevaluasi media pembelajaran tersebut. Alasan peneliti melakukan

evaluasi pada media pembelajaran tersebut karena media pembelajaran tersebut merupakan salah satu media yang telah diimplementasikan pada mata pelajaran IPA khususnya pada bab tata surya dan juga telah digunakan oleh siswa kelas VII angkatan 2019 di SMP Negeri 15 Banjarmasin. Maka dari itu, peneliti akan melakukan evaluasi media pembelajaran tersebut kepada siswa kelas VII angkatan 2023 dengan tujuan untuk mengetahui kualitas isi dan penyajian media dan kelayakan media pada multimedia pembelajaran tata surya untuk diimplementasikan pada sekolah lain serta penelitian ini akan mengetahui hasil belajar siswa pada saat menggunakan multimedia pembelajaran tata surya..

Metode Penelitian

Jenis penelitian pada evaluasi ini menggunakan evaluasi sumatif. Tujuan evaluasi sumatif adalah untuk mengidentifikasi apa yang perlu diperbaiki agar produk menjadi lebih sistematis, efisien, dan efektif. Tujuan utama evaluasi sumatif adalah untuk mengevaluasi manfaat program sehingga temuan evaluasi dapat digunakan untuk memutuskan apakah suatu program akan dilanjutkan atau dihentikan. Darodjat dan Wahyudhiana M, (2015, p.16). Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2023 di SMP Negeri 15 Banjarmasin. Multimedia pembelajaran tata surya milik Achmad Riyadi yang di upload dalam bentuk link website menjadi objek penelitian. Sedangkan subjek penelitian yaitu 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi, dan 33 orang siswa kelas VII di SMP Negeri 15 Banjarmasin.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian ini yaitu:

1. Analisis masalah
Tahap pertama yang dilakukan yaitu peneliti melakukan kajian ulang bersama pengembang terhadap produk untuk menganalisis permasalahan pada produk.
2. Menentukan tujuan evaluasi
Hasil dari analisis masalah yang di dapat

menghasilkan tujuan evaluasi dan mendapatkan tujuan yang pertama yaitu mengetahui kualitas dari multimedia pembelajaran tata surya, yang kedua mengetahui hasil belajar siswa pada saat menggunakan multimedia pembelajaran tata surya dan yang ketiga mengetahui kelayakan penyajian materi dan media pada multimedia pembelajaran tata surya.

3. Membuat instrumen

Peneliti selanjutnya akan merancang dan membuat instrumen penelitian yang terdiri dari kisi-kisi angket.

4. Melakukan validasi instrumen kepada ahli

Validasi dilakukan agar tidak ada kesalahan terhadap isi dari instrumen yang akan diberikan kepada guru dan siswa. Validasi instrumen akan dilakukan oleh ahli validator instrumen yaitu salah satu dosen di Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM Banjarmasin.

5. Revisi instrumen

Setelah dilakukannya validasi, instrumen akan direvisi oleh validator instrumen yang sama.

6. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan ini dilakukan dengan menyebarkan instrumen berupa angket kepada ahli media, ahli materi serta siswa pada salah satu kelas VII di SMP Negeri 15 Banjarmasin yang bertujuan untuk mendapatkan hasil evaluasi pada penelitian.

7. Membuat Laporan

Setelah didapatkannya hasil evaluasi pada penelitian, peneliti akan membuat laporan keseluruhan hasil evaluasi.

Evaluasi sumatif pada umumnya menggunakan metode kuantitatif, dengan menggunakan skor numerik ataupun nilai untuk menilai suatu prestasi peserta didik. Dengan demikian, peneliti memilih untuk

menggunakan instrumen kuisioner atau angket untuk menguji kelayakan isi materi dan menguji kelayakan penyajian materi dan media pada multimedia pembelajaran dalam mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 15 Banjarmasin.

Penelitian pada evaluasi Multimedia Pembelajaran Tata Surya ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan bentuk wawancara, angket, dan studi dokumentasi. Skala *Likert* umumnya digunakan dalam kuisioner penelitian untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau beberapa kelompok tentang fenomena sosial. Ardina Friesty (2017, p.47).

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif pada data yang diperoleh dari Multimedia Pembelajaran Tata Surya. Statistik deskriptif adalah pengukuran yang digunakan untuk mengurai informasi dengan menggambarkan suatu informasi yang telah dikumpulkan tanpa maksud untuk memberikan tujuan umum atau spekulasi. Sugiyono (2014, p.207). Analisis data akan dihitung menggunakan skala likert yang berarti metode ini menggunakan skala bipolar yang tanggapan negative responden maupun tanggapan positif terhadap pernyataan yang diberikan. Kriteria interpretasi skor pada format skala *likert* sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert

Persentase	Kategori
0% - 24,99%	Sangat Tidak Layak
25% - 49,99%	Tidak Layak
50% - 74,99%	Layak
75% - 100%	Sangat Layak

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari pengumpulan data awal pada penelitian ini dilakukan dengan wawancara kepada Achmad Riyadi Mahasiswa Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat selaku pengembang Multimedia Pembelajaran Tata Surya dan wawancara

kepada Ibu Hj. Arbainah, S. Pd selaku guru IPA Kelas VII di SMP Negeri 15 Banjarmasin. Multimedia Pembelajaran Tata Surya ini pertama kali diuji cobakan pada kelas VII di SMP Negeri 15 Banjarmasin. Dari hasil diskusi dengan pengembang dan seorang guru menghasilkan beberapa permasalahan yang perlu dilakukannya evaluasi, yaitu menguji kembali kualitas isi dan penyajian media serta mengetahui hasil belajar siswa dalam menggunakan multimedia pembelajaran tata surya. Tujuan dari penelitian evaluasi ini akan menjadi tolak ukur multimedia pembelajaran tata surya yang telak dikembangkan apakah layak atau tidak untuk digunakan pada sekolah lain.

Hasil dari data penelitian yang didapat berupa angket yang telah disebarkan kepada para ahli dan siswa dengan menyesuaikan aspek-aspek yang ada pada instrumen penelitian. Hasil dan pengolahan data berupa skala presentase kemudian di klasifikasikan berupa bentuk kategori sangat layak, layak, tidak layak, dan sangat tidak layak. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif yang nantinya akan mengukur kelayakan dan keefektifan multimedia pembelajaran tata surya dalam mata pelajaran IPA di SMP Negeri 15 Banjarmasin.

Dalam penelitian ini review ahli media melibatkan 1 orang ahli media yang berasal dari kalangan Civitas Akademika. Adapun latar belakang ahli media dalam penelitian ini sebagai berikut: Moh. Iqbal Assyauqi, M. Pd, merupakan dosen di UIN Antasari dan dosen mata kuliah photography di prodi Teknologi Pendidikan ULM. Review ahli media pada penelitian ini akan memvalidasi kelayakan penyajian media yang terdiri dari 10 aspek yaitu: praktik siswa, refleksi siswa, interaksi siswa,

integrasi dengan lingkungan belajar, motivasi siswa, efektif dan efisien, *maintainable*, kesederhanaan pengoprasian, *reusability*, dan *user interface*. Ada 19 butir pertanyaan pada semua aspek tersebut.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

Nama	Presentase Hasil	Kriteria
Moh. Iqbal Assyauqi, M. Pd	94,73%	Sangat Layak

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi

Nama	Presentase Hasil	Kriteria
Hj. Arbainah, S. Pd	82,5%	Sangat Layak

Uji lapangan dalam penelitian ini melibatkan 33 orang siswa dan siswa kelas VII D di SMP Negeri 15 Banjarmasin. Instrumen yang digunakan dalam uji lapangan ini berupa angket yang disebarkan kepada siswa. Pada uji lapangan ini akan mengukur respon siswa terhadap multimedia pembelajaran dan memvalidasi kelayakan penyajian materi (petunjuk penggunaan, bahasa, penyajian konten, praktik siswa, refleksi siswa, interaksi siswa, motivasi siswa, efektif dan efisien) serta kelayakan penyajian media (kesederhanaan pengoprasian dan *reusability*).

Tabel 4. Hasil Penilaian Siswa Terhadap Multimedia Pembelajaran Tata Surya

Aspek	Presentase Hasil	Kriteria
Materi	82,5%	Sangat Layak
Media	81,6%	Sangat Layak
Hasil Keseluruhan	82,5%	Sangat Layak

Uji lapangan ini juga mengetahui hasil belajar siswa pada saat menggunakan multimedia pembelajaran tata surya.



Gambar 1. Dokumentasi Uji Coba Lapangan Multimedia Pembelajaran Tata

Tabel 5. Data Hasil Belajar Siswa

Jumlah Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test	N-Gain	Kriteria
33	61,51	84,54	0,598	Sedang

Berdasarkan hasil pada tabel diatas, nilai pada uji gain skor memiliki nilai sebesar 0,598 dengan kriteria sedang. Kesimpulannya yaitu seluruh siswa kelas VII telah meningkat hasil belajarnya setelah menggunakan multimedia pembelajaran tata surya.

Berdasarkan hasil uji lapangan multimedia pembelajaran tata surya ini tidak ada revisi lagi dan dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi.

Pembahasan dalam penelitian ini adalah membahas tentang analisis data untuk mengetahui kelayakan penyajian materi dan media pada multimedia pembelajaran dalam mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 15 Banjarmasin. Jenis penelitian ini menggunakan model evaluasi sumatif yang dilaksanakan untuk

menentukan tingkat keberhasilan suatu program dan hasil evaluasinya digunakan untuk sebagai analisis data perbaikan keseluruhan.

Adapun rincian skor validasi dan catatan untuk multimedia pembelajaran tata surya yang didapat dari masing-masing validator dan uji lapangan sebagai berikut:

- a) Moh. Iqbal Assyauqi, M. Pd., multimedia pembelajaran tata surya dalam mata pelajaran IPA dengan skor validasi kelayakan media sebesar 94,73% (“Sangat Layak”) dengan catatan konsistensi font didalam multimedia pembelajaran perlu diperbaiki agar tidak ada perbedaan font disetiap menu pada multimedia dan petunjuk tombol perlu dilakukan perbaikan.
- b) Hj. Arbainah, S. Pd., multimedia pembelajaran tata surya dalam mata pelajaran IPA dengan skor validasi kelayakan materi sebesar 82,5% (“Sangat Layak”) dengan catatan durasi materi video yang ada didalam multimedia pembelajaran terlalu panjang, membuat siswa kurang memperhatikan.

c) Uji lapangan dengan 33 siswa sebagai responden, multimedia pembelajaran tata surya dalam mata pelajaran IPA dengan skor validasi kelayakan penyajian materi sebesar 83,8% (“Sangat Layak”) dan kelayakan penyajian media sebesar 81,6% (“Sangat Layak”). Dan hasil belajar siswa siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran tata surya mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata hasil *pre-test* sebesar 61,51 dan nilai rata-rata hasil *post-test* sebesar 84,54, kemudian data tersebut diperoleh uji N-Gain sebesar 0, 598 dengan kriteria sedang.

Berdasarkan hasil data diatas, kalkulasi total skor presentase validasi kelayakan yang didapat multimedia pembelajaran tata surya dalam mata pelajaran IPA dari review ahli media mendapatkan skor validasi kelayakan penyajian media sebesar 94,73% (“Sangat Layak”). Review dari ahli materi mendapatkan skor validasi kelayakan penyajian materi sebesar 82,5% (“Sangat Layak”). Uji lapangan kelayakan penyajian materi sebesar 83,8% (“Sangat Layak”) dan kelayakan penyajian media sebesar 81,6% (“Sangat Layak”).

Hasil total kalkulasi skor validasi kelayakan penyajian materi dalam multimedia tata surya sebesar 83,15% (“Sangat Layak”) dan kelayakan penyajian media dalam multimedia pembelajaran tata surya sebesar 88,2% (“Sangat Layak”). Dapat disimpulkan bahwa evaluasi multimedia pembelajaran dalam mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 15 Banjarmasin sudah “Layak” dalam kelayakan penyajian materi dan penyajian media.

Penelitian tersebut juga telah disesuaikan dengan teori penguat pembelajaran oleh Munir (2015, p.114) yaitu berisikan pesan yang disampaikan dalam sebuah materi yang membuat pesan tersebut terasa lebih nyata karena

disajikan secara kasat mata, merangsang berbagai indera, visualisasi animasi yang akan lebih dapat diingat oleh peserta didik, menghemat waktu, biaya, dan juga energi. Produk tersebut juga telah disesuaikan dengan fungsi multimedia pembelajaran sebagaimana yang dijelaskan oleh Mansur dkk (2016, p.3), Kemampuan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran sepenuhnya untuk melayani kebutuhan siswa, sehingga media pembelajaran harus dibuat secara nyata dan mahir serta selanjutnya sesuai dengan kebutuhan setiap siswa.

Selain itu, sejumlah video digunakan dalam multimedia pembelajaran untuk menunjukkan keefektifan produk. Tayangan rekaman yang dapat dilanjutkan selama pengalaman berkembang juga akan membuat siswa lebih mudah memahami materi dalam sebuah video, selain itu pengenalan isi materi juga harus memiliki konstruksi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. substansi materi, khususnya berkenaan dengan ide-ide pembelajaran yang akan diperkenalkan. Sofyan Hadi (2017, p.99).

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian, dari kualitas penyajian materi dan penyajian media pada multimedia pembelajaran tata surya sudah “Layak”. Maka multimedia pembelajaran tata surya ini layak untuk diimplementasikan di SMP Negeri 15 Banjarmasin dan diimplementasikan pada sekolah lain.

Hasil evaluasi yang telah dilaksanakan, ada beberapa saran yang perlu disampaikan diantaranya bagi pengembang multimedia pembelajaran, dari hasil penelitian Evaluasi Multimedia Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Negeri 15 Banjarmasin ini diharapkan bisa menjadi acuan dasar untuk melakukan perbaikan pada beberapa aspek sesuai rekomendasi dari evaluator, bagi peneliti selanjutnya

disarankan terlebih dahulu perlu dilakukannya perbaikan pada multimedia pembelajaran tata surya ini sesuai dengan hasil penelitian evaluasi yang sudah evaluator rekomendasikan untuk dilakukannya revisi. Serta hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya, dan bagi guru diharapkan agar selalu memberikan tanggapan terhadap multimedia pembelajaran tata surya ini agar terciptanya media pembelajaran yang lebih baik lagi, serta dapat menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Darodjat dan Wahyudhiana M. (2015). Model Evaluasi, Measurement, Assesment, Evaluation. *Islamadina*, Vol.14, No. 1, (pp.1-28.).
- Friesty, Ardina. (2017). *Evaluasi Media Pembelajaran Ellis Sebagai Sumber Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas 2 SMP BOPKRI 3 Yogyakarta*. (Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta). (pp.1-138).
- Hadi, Sofyan. (2017). Efektifitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TRP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21*, Vol. 1, No. 15, (pp.96-102).
- Hadiansyah, Tian. (2018). *Pengembangan Buku Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran Untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*. (Skripsi. Universitas Negeri Jakarta). (pp.20)
- Mansur, Hamsi. (2017). *Evaluasi Program Pendidikan Inklusif Dengan Menggunakan Contenance Evaluation Models di SMP Kota Banjarmasin*. (Disertasi. Universitas Negeri Jakarta). (pp.16)
- Mansur, Hamsi. dkk. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Menyimak Teks Wawasan Kebangsaan*. Banjarmasin: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, Syaiful. (2009). *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- UU RI. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (p.1-33). Jakarta: Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia dan Presiden Republik Indonesia. https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf (diakses tanggal 25 Agustus 2022 pukul 15.12 WITA).

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN KONSEPTUAL PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK SISWA SEKOLAH DASAR**

Risma Dwi Kolwatin¹, Hamsi Mansur², Zaudah Cyly Arrum Dalu³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130220032@mhs.ulm.ac.id¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², zaudah.dalu@ulm.ac.id³

Abstrak

Pemanfaatan video animasi *motion* diyakini dapat membantu meningkatkan pengetahuan konseptual siswa karena terdiri dari gabungan teks, warna, grafik, gerakan dan narasi membuat animasi *motion graphic* dapat mencapai indikator pemahaman konseptual yang terdiri dari menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasi, meringkas, menarik kesimpulan, membandingkan dan menjelaskan. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan video pembelajaran animasi *motion graphic* pada materi tematik 8 kelas VI secara layak serta dapat meningkatkan pengetahuan konseptual siswa. Metode pengembangan menggunakan model 4D (*four-d*) dengan empat tahapan yaitu, *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Dalam melihat kelayakan video pembelajaran digunakan angket sebagai instrumen pengumpulan data. Teknik analisis data menggunakan teknik kuantitatif deskriptif dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari ahli materi dan media serta siswa. Sedangkan pada peningkatan pengetahuan konseptual, dilakukan pretest dan posttest kemudian dihitung menggunakan penilaian N-gain. Sehingga dapat diperoleh peningkatan pengetahuan konseptual siswa. Dengan demikian pengembangan video pembelajaran animasi *motion graphic* dikatakan layak dan dapat meningkatkan pengetahuan konseptual siswa. Sekolah dapat memanfaatkan video pembelajaran animasi *motion graphic* untuk membantu meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang bersifat konseptual agar mudah diterima.

Kata Kunci: Video pembelajaran, Animasi *motion graphic*, Pengetahuan konseptual, Tematik.

Abstract

The use of motion animation video is believed to be able to help increase students' conceptual knowledge because it consists of a combination of text, color, graphics, movement and narration so that motion graphic animation can achieve indicators of conceptual understanding consisting of interpreting, giving examples, classifying, summarizing, drawing conclusions, comparing and explain. The purpose of this research and development is to produce motion graphic animation learning videos on class VI thematic material in an appropriate manner and to increase students' conceptual knowledge. The development method uses the 4D (*four-d*) model with four stages, namely, *define*, *design*, *develop*, *disseminate*. The feasibility test of learning videos used a questionnaire as a data collection instrument. Data analysis techniques used descriptive quantitative by analyzing quantitative data obtained from material and media experts and students. In increasing conceptual knowledge, pretest and posttest were carried out and calculated using the N-gain assessment. So that it can be obtained to increase students' conceptual knowledge. The development of motion graphic animation learning videos is said to be feasible and can increase students' conceptual knowledge. Schools can utilize motion graphic animation learning videos to help increase students' knowledge of conceptual material so that it is easily accepted.

Keywords: Learning videos, Motion graphic animations, Conceptual knowledge, Thematic.

Pendahuluan

Pendidikan berkaitan erat dengan pembelajaran yang merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, yakni pada pertumbuhan aktivitas siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. Interaksi antara guru dan siswa akan lebih efektif dengan adanya perantara media pembelajaran. Perkembangan media yang ada saat ini dipengaruhi dengan perkembangan teknologi. Perkembangan pendidikan di Indonesia dalam memanfaatkan teknologi kurang merata, hal tersebut disebabkan tidak sedikit wilayah di Indonesia yang tergolong sebagai wilayah terisolir dengan akses teknologi yang tidak memadai (Syamsuar & Reflianto, 2018).

Demi upaya memperbaiki mutu pendidikan nasional Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim meluncurkan program kampus mengajar. Program ini merupakan implementasi dari kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Hasil dari program kampus mengajar dalam meningkatkan mutu pendidikan ada tiga yaitu (1) Mengajar; (2) Membantu Adaptasi Teknologi; (3) Membantu Administrasi Sekolah dan Guru. Dengan adanya program merdeka belajar menjadi tumpuan akan adanya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran semakin meningkat dalam (Widiyono, Irfana, & Firdaus, 2021).

Studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara dalam program kampus mengajar dengan guru kelas VI di SDN Teluk Dalam 11. Dilihat dari hasil wawancara dengan guru kelas VI menjelaskan bahwasannya sekolah menerapkan kurikulum 2013 dengan model pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya (Rusman, 2011). Menurut Bloom yang dikembangkan oleh Anderson

dan Krathwohl, tingkat pemahaman konseptual apabila ditinjau dari indikator pemahaman konseptual meliputi, kemampuan menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasi (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*) dalam (Fauziyah, Praherdhiono, & Ulfa, 2020).

Karakteristik pembelajaran tematik yang memberikan pengalaman bermakna bagi siswa, menuntut guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Permasalahan pembelajaran dari hasil temuan di lapangan adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru secara konvensional dengan ceramah memang dapat diterapkan dalam pembelajaran pada materi yang ada. Namun pada materi yang bersifat abstrak guru perlu memanfaatkan media sebagai perantara pembelajaran agar siswa mendapatkan pengetahuan dengan konsep materi yang konkrit. Karena pada hasil temuan lapangan terdapat materi yang bersifat abstrak dan di dalam buku tidak dapat merepresentasikan materi tersebut melalui gambar. Kompleksnya materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat diringkas dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang tidak mampu guru jelaskan dengan kata atau kalimat tertentu (Rejeki, Adnan, & Siregar, 2020). Media dalam hal ini dapat berperan sebagai komplemen atau pelengkap dalam pembelajaran.

Selain itu pada permasalahan bahan ajar yang digunakan oleh guru dengan memanfaatkan media cetak berupa buku kerja siswa dan buku paket. Di dalam buku memuat materi berupa teks dan gambar-gambar yang terkait. Namun pada beberapa materi yang bersifat abstrak membutuhkan media yang dapat memberikan pengalaman visual belajar secara langsung. Jika dalam pembelajaran semakin banyak verbalisme baik dalam bentuk teks maupun lisan, maka semakin abstrak pemahaman yang diterima siswa, media adalah suatu cara yang dapat dimanfaatkan untuk mengkonkretkan sesuatu yang abstrak (Budiman, 2016).

Dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah guru memiliki keterbatasan dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi. Hal ini mengakibatkan proses penyampaian materi konseptual yang bersifat abstrak dari guru ke siswa kurang efektif. Memanfaatkan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar merupakan sebuah usaha untuk menunjang efektivitas serta kualitas dari proses pembelajaran (Winda & Dafit, 2021). Menciptakan media pembelajaran juga harus mengetahui karakter peserta didik yang dimana pada usia Sekolah Dasar memiliki tahapan perkembangan kognitif. Dalam teori Piaget membagi perkembangan kemampuan kognitif manusia menurut usia menjadi 4 tahapan. Tahapan sensori, tahap pra operasional, tahap operasional konkret, tahap operasional formal. Pada tingkat siswa sekolah dasar kelas VI berada berada pada usia 11-12 tahun, yang masuk pada tahap operasional konkrit. Pada tahap ini anak cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada. Namun tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional konkrit masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas logika (Juwantara, 2019).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Riyana, dkk (2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan konsep pola anak usia 5-6 tahun, dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar (Riyana, Solfiah, & Chairilisyah, 2020). Uraian latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi *Motion graphic* Untuk Meningkatkan Pengetahuan Konseptual Siswa Pada Materi Tematik 8 Kelas VI SDN Teluk Dalam 11 Banjarmasin”, dengan pengembangan video pembelajaran animasi *motion graphic* ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan konseptual peserta didik.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2009, p. 407) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*four-d*) yang merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Samel dan Melvyn I. Model pengembangan 4D terdiri atas empat tahap yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran) dalam (Maydiantoro, 2021).

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2009, p. 207), teknik analisis data deskriptif kuantitatif merupakan analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Analisis kelayakan media dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Pengumpulan data menggunakan angket dengan perhitungan skala likert. Untuk melihat respon siswa terhadap media juga digunakan angket dalam mengumpulkan data dengan perhitungan skala likert.

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

Tabel 1. Skor Interpretasi Kelayakan

No.	Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	0% - 19.99%	Sangat Kurang Baik	Revisi Total
2	20% - 39.99%	Kurang Baik	Revisi
3	40% - 59.99%	Cukup Baik	Perlu Revisi
4	60% - 79.99%	Baik	Tidak Revisi
5	80% - 100%	Sangat baik	Tidak Revisi

Sumber : (Sugiyono, 2009)

Pada peningkatan pengetahuan konseptual siswa dapat diketahui dengan menggunakan *test* dengan model *one group*

pretest posttest yang kemudian hasil tes dihitung dengan perhitungan N-gain sehingga dapat diketahui terjadi peningkatan pengetahuan konseptual atau tidak. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Teluk Dalam 11 Banjarmasin yang berjumlah 20 orang.

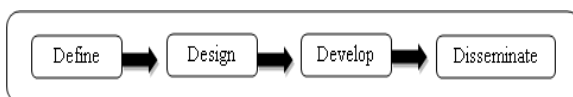
$$N\text{-gain (g)} = \frac{\text{Skor Posttests} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Sumber : (Hake, 1999)

Tabel 2. Kriteria Besarnya Faktor Gain

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

Sumber : Melzer dalam (Kurniawan & Hidayah, 2021)



Gambar 1. Alur Pengembangan Model Four-D

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Pendefinisian merupakan proses penerjemahan hasil analisis untuk menentukan kebutuhan dalam pengembangan produk, tahap ini meliputi:

- a. Analisis Awal
Pada tahap awal dilakukan analisis perangkat pembelajaran yang digunakan di sekolah.
- b. Analisis Siswa
Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik sesuai dengan jenjang pendidikan sehingga dapat ditentukan pengembangan media yang sesuai kebutuhan.
- c. Analisis Fasilitas
Pada analisis fasilitas digunakan untuk mengetahui apa saja fasilitas yang dimiliki sekolah sehingga kita dapat mengembangkan media dan dapat diterapkan dengan fasilitas yang ada.
- d. Analisis Materi
Analisis ini dilakukan untuk menentukan materi-materi yang akan

dimuat ke dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

- e. Merumuskan Tujuan Pembelajaran
Perumusan tujuan pembelajaran untuk mengetahui kompetensi yang akan dicapai siswa, hal ini diperlukan oleh peneliti untuk membatasi penelitian agar tidak keluar dari batasan penelitian ketika.

2. Tahap Design (Perencanaan)

Tahap desain merupakan proses dimana rancangan awal pengembangan ditentukan, pada kegiatan dibagi menjadi 4 kegiatan sebagai berikut :

- a. Menyusun materi pembelajaran, materi yang telah dianalisis kemudian disusun sesuai dengan kebutuhan untuk dimasukkan ke media yang akan dikembangkan.
- b. Menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan menyesuaikan dengan materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran.
- c. Pemilihan format media yang terdiri dari konsep media, membuat desain layout, gambar, dan tulisan.
- d. Desain awal yang menghasilkan *storyboard* yang berisi visual dan narasi sebagai rencana dan gambaran dalam pengembangan media pembelajaran.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap penciptaan produk atau produksi media pembelajaran, produk dibuat sesuai dengan hasil analisis yang telah dilaksanakan. Setelah media diproduksi maka akan dilakukan dua tahapan sebagai berikut :

- a. Validasi ahli (Expert Appraisal), validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi kelayakan produk media pembelajaran. Media pembelajaran akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media, sehingga dapat diketahui apakah media pembelajaran tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan.
- b. Uji coba produk (Development Testing), produk yang telah dikembangkan dan dilakukan uji

validasi oleh ahli kemudian diuji coba untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang telah dikembangkan.

- c. Tes pengetahuan konseptual, Untuk mengetahui peningkatan konseptual siswa melakukan tes dengan menjawab soal. Tes yang digunakan adalah model one group pretest posttest dilakukan dua sesi sebelum implementasi video pembelajaran (pretest) dan sesudah implementasi video pembelajaran (posttest).
4. Tahap Disseminate (Penyebaran)
Tahap disseminate (penyebaran) dilakukan untuk mempromosikan hasil media yang telah dikembangkan agar lebih mudah diterima pengguna dan digunakan sesuai kebutuhan. Produk yang telah di produksi dan divalidasi oleh ahli serta telah diuji coba dalam pembelajaran. Setelah itu dilakukan penyebaran produk guna memudahkan untuk diakses pengguna sesuai dengan kebutuhan.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil pengembangan

Hasil dari penelitian pengembangan dengan menciptakan produk video pembelajaran animasi untuk meningkatkan pengetahuan konseptual pada mata pelajaran tematik materi perbedaan waktu dan pengaruhnya. Pembuatan produk video animasi *motion graphic* dengan aplikasi adobe *after effect* dan aplikasi pendukung lain seperti adobe *illustrator*, corel *draw*, Canva, VN untuk membantu menyempurnakan. Video animasi berdurasi kurang lebih 12 menit yang mencakup judul, tujuan pembelajaran, isi (materi), soal evaluasi dan penutup.



Gambar 2. Hasil Video Animasi *Motion Graphic*

Tahap *define* (pendefinisian) merupakan proses penerjemahan hasil analisis untuk menentukan kebutuhan dalam pengembangan video pembelajaran animasi *motion graphic* untuk meningkatkan pengetahuan konseptual siswa. Analisis awal untuk mengetahui perangkat pembelajaran yang digunakan hasil observasi dalam pembelajaran di SDN Teluk Dalam 11 menggunakan kurikulum 2013. Guru menggunakan RPP dan silabus sesuai kurikulum yang digunakan dan memodifikasi sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian analisis siswa memiliki tujuan untuk mengetahui karakter siswa tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari analisis akan menjadi dasar untuk mengembangkan sebuah media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Hasil dari observasi oleh peneliti terhadap karakteristik siswa dalam pembelajaran yaitu siswa lebih memperhatikan guru menjelaskan dibantu dengan video pembelajaran, materi yang bersifat konseptual membutuhkan media untuk memvisualisasikan agar siswa lebih mudah dalam memahami, serta karakter siswa sekolah dasar yang tertarik dengan gambar-gambar daripada hanya mendengarkan penjelasan guru dan membaca buku membuat siswa lebih pasif. Selanjutnya analisis fasilitas digunakan untuk mengetahui apa saja fasilitas yang dimiliki oleh sekolah sehingga dapat menyesuaikan media pembelajaran apa yang dapat dikembangkan dan digunakan di sekolah. Setelah analisis fasilitas dilakukan analisis materi untuk menentukan materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran video animasi *motion graphic* dasar menentukan materi mengacu pada RPP dan mata pelajaran tematik 8 di SDN Teluk Dalam 11. Pemilihan

materi ditentukan setelah melakukan wawancara dengan guru kelas 6 SDN Teluk Dalam 11. Materi yang dipilih bersifat konseptual dan abstrak sehingga membutuhkan video animasi untuk memvisualisasikan materi. Analisis tujuan pembelajaran bertujuan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran berdasarkan terhadap kompetensi inti dan kompetensi dasar. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Adapun tujuan pembelajaran yaitu, siswa mampu menjelaskan pengaruh rotasi bumi, siswa mampu menafsirkan perbedaan garis lintang dan garis bujur, siswa mampu mengklasifikasikan daerah di Indonesia berdasarkan pembagian waktu WIB, WITA dan WIT, siswa mampu menarik kesimpulan pada pembelajaran perbedaan waktu dan pengaruhnya.

Tahap design (perencanaan) merupakan proses dimana rancangan awal pengembangan ditentukan dengan adanya rancangan awal pembuatan media pembelajaran dapat terarah dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Perencanaan yang dimulai dari penyusunan materi pembelajaran digunakan untuk memilih materi yang sesuai dengan media yang akan dikembangkan, selain itu penyusunan materi juga untuk memenuhi keruntutan materi. Materi yang dipilih adalah perbedaan waktu dan pengaruhnya. Kemudian pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi jenis media pembelajaran yang relevan digunakan dengan kebutuhan dan karakter siswa. Pemilihan media yang akan dikembangkan adalah video pembelajaran animasi *motion graphic*, video animasi tepat dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan siswa terhadap materi yang bersifat konseptual sehingga dapat mendapatkan pemahaman yang lebih konkrit. Selain itu media video terdiri dari audio visual, teks, gambar yang dapat disesuaikan dengan karakter siswa sekolah dasar. Pemilihan media ini juga didasarkan ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah sehingga dapat diimplementasikan. Lalu pemilihan format media video pembelajaran yang dikembangkan memiliki rasio 1920x1080. Penataan gambar dan teks disesuaikan agar mudah dibaca. Pemilihan teks dalam satu

video terdiri dari dua jenis teks agar memudahkan fokus siswa. Animasi yang dimuat dalam video harus menyesuaikan dengan materi dan *voice over* dari narrator. Dalam pengembangan video pembelajaran ini memiliki audio dari background dan narator. Sebelum produksi media video pembelajaran animasi langkah yang dilakukan adalah desain awal. Desain awal meliputi membuat storyboard, menyusun naskah narasi dan menentukan durasi video pembelajaran animasi.

Tahap *develop* (pengembangan) merupakan tahap penciptaan produk atau produksi media pembelajaran, produk dibuat sesuai dengan hasil analisis yang telah dilaksanakan. Setelah dikembangkan produk kemudian divalidasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi kelayakan produk media pembelajaran. Video pembelajaran akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media, sehingga dapat diketahui apakah video pembelajaran tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan video pembelajaran yang dikembangkan. Adapun revisi video animasi sebelum diimplementasikan ke siswa sebagai yaitu, memperbaiki karakter animasi sesuai karakter siswa di Indonesia, menambah credit title di akhir video, merubah beberapa warna yang kurang sesuai, menambahkan animasi pop up pada video pembukaan dan penutup narrator, menambah peta sesuai dengan pembagian zona waktu di Indonesia, memberikan jeda waktu pada bagian soal. Setelah video pembelajaran animasi divalidasi oleh ahli materi dan media kemudian video diimplementasikan dalam pembelajaran siswa. Uji coba ini dilakukan untuk melihat respon siswa terhadap video pembelajaran animasi *motion graphic* yang telah dikembangkan, sehingga dapat diketahui video pembelajaran layak digunakan. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan pengetahuan konseptual siswa melakukan tes dengan menjawab soal. Tes dilakukan dua sesi sebelum implementasi video pembelajaran (*pretest*) dan sesudah implementasi video pembelajaran (*posttest*).

Tahap *disseminate* (penyebaran) tahap penyebaran dilakukan untuk

mempromosikan hasil media yang telah dikembangkan agar lebih mudah diterima pengguna dan digunakan sesuai kebutuhan. Produk yang telah di produksi dan divalidasi oleh ahli serta telah diuji coba dalam pembelajaran. Setelah itu dilakukan penyebaran produk ini dengan mengunggah video pembelajaran di aplikasi youtube agar dapat dengan mudah diakses. Kemudian link dari youtube diberikan kepada guru dengan harapan memudahkan guru, baik dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan meningkatkan pengetahuan konseptual siswa (Mansur, H., Utama, A. H., & Sari, N., 2021, December).

2. Kelayakan Video Animasi *Motion Graphic*

Setelah video diproduksi maka dilakukan uji kelayakan video pembelajaran animasi *motion graphic*, uji kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Setelah video pembelajaran animasi *motion graphic* dikatakan layak akan dilakukan uji coba kepada siswa.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor	Persentase
1	Pendahuluan	13	86%
2	Teks	11	73%
3	Kelayakan Penyajian	11	73%
4	Presentasi Video	8	80%
5	Presentasi Audio	8	80%
6	Video Terhadap Strategi Pembelajaran	16	80%
7.	Video Animasi	12	80%
	Jumlah	79	79%

Pada tabel 3. merupakan hasil validasi kelayakan oleh ahli media dengan jumlah pertanyaan 20 butir mendapatkan jumlah skor 79 dengan persentase 79% yang masuk pada kategori “Baik”. Media video pembelajaran animasi *motion graphic* mendapatkan

beberapa revisi oleh ahli media yaitu penyesuaian karakter animasi, pop up animasi, warna beberapa gambar, dan jeda video. Setelah dilakukan revisi akhirnya video pembelajaran animasi *motion graphic* dapat dikatakan layak dan mendapatkan respon positif dari ahli media. Hasil kelayakan ini didapat pada kategori “Baik” artinya video yang dikembangkan telah layak digunakan setelah melalui beberapa tahapan revisi untuk menyempurnakan produk.

Terdapat beberapa aspek penilaian ahli media yaitu aspek pendahuluan mendapatkan skor 13 dengan persentase 86% dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Aspek teks mendapatkan skor 11 dengan persentase 73% dengan kategori “Baik”. Kelayakan penyajian mendapatkan skor 11 dengan persentase 73% termasuk dalam kategori “Baik”. Presentasi video mendapatkan skor 8 dengan persentase 80% termasuk dalam kategori “Baik”. Pada aspek presentasi audio mendapatkan skor 8 dengan persentase 80% termasuk dalam kategori “Baik”. Aspek vido terhadap strategi pembelajaran mendapatkan skor 16 dengan persentase 80% termasuk kategori “Baik”. Yang terakhir aspek video animasi mendapatkan skor 12 dengan persentase 80% termasuk dalam kategori “Baik”. Sehingga dapat disimpulkan penilaian dari ahli media terhadap video animasi *motion graphic* layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil kelayakan ini didapat pada kategori “Baik” artinya video yang dikembangkan telah layak digunakan setelah melalui beberapa tahapan revisi untuk menyempurnakan produk.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Persentase
1	Pendahuluan	23	92%
2	Materi	29	96%
3	Bahasa dan Komunikasi	28	93%
4	Penyajian	14	93%
	Jumlah	94	94%

Pada tabel 4. merupakan hasil validasi kelayakan oleh ahli materi dengan jumlah 20

butir pertanyaan mendapatkan jumlah skor 94 dengan persentase 94% yang termasuk pada kategori “Sangat Baik”. Video pembelajaran animasi motion graphic tidak mendapatkan revisi mendapatkan respon positif dari ahli materi dan dikatakan layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran. Terdapat beberapa aspek penilaian oleh ahli materi yaitu aspek pendahuluan yang mendapatkan skor 23 dan persentase 92% dengan kategori “Sangat Baik”. Aspek materi mendapatkan skor 29 dan persentase 96% dengan kategori “Sangat Baik”. Kemudian aspek bahasa dan komunikasi mendapatkan skor 28 dan persentase 93% dengan kategori “Sangat Baik”. Pada aspek penyajian mendapatkan skor 14 dan persentase 93% dengan kategori “Sangat Baik”. Dilihat dari keseluruhan aspek materi pada media video animasi motion graphic berada pada kategori “Sangat Baik” yang berarti media layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan pengetahuan konseptual dari segi materi. Hasil kelayakan oleh ahli materi dikatakan sangat layak karena pada skor penilaian mendapatkan nilai cukup tinggi dan menurut ahli materi video pembelajaran animasi sudah sesuai dan layak untuk digunakan.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Skor	Presentase
1	Penyajian Materi	261	87%
2	Tampilan Video	357	89,25%
3	Kebermanfaatan	263	96,66%
	Jumlah	881	88,1%

Pada tabel 5. merupakan hasil uji coba lapangan oleh siswa SDN Teluk Dalam 11 yang berjumlah 20 orang dengan 10 butir pertanyaan/ Pernyataan. Jumlah skor yang diperoleh adalah 881 dengan persentase 88,1% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran animasi motion graphic layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil kelayakan pada uji coba siswa diketahui dari respon siswa yang sangat positif dengan antusias dalam melaksanakan pembelajaran dengan video pembelajaran animasi motion graphic.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran animasi motion graphic layak digunakan dalam pembelajaran dilihat dari uji coba media terhadap siswa. Hasil kelayakan pada uji coba siswa diketahui dari respon siswa yang sangat positif dengan antusias dalam melaksanakan pembelajaran dengan video pembelajaran animasi motion graphic.

3. Hasil Peningkatan Pengetahuan Konseptual Siswa

Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan konseptual siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment, peneliti menggunakan uji N-gain yang dikembangkan oleh Hake Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari N-gain:

Tabel 6. Hasil N-Gain Pengetahuan Konseptual

Pretest	Posttest	Skor N-Gain	Keterangan
71.5217	81.9565	0.36641	Sedang

Tes dilakukan dua sesi sebelum implementasi video pembelajaran (*pretest*) dan sesudah implementasi video pembelajaran (*posttest*). Soal terdiri dari lima butir yang mencakup indikator pengetahuan konseptual yaitu menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasi, meringkas, menarik kesimpulan, membandingkan dan menjelaskan. Hasil skor yang diperoleh dihitung dengan penilaian N-gain untuk mengetahui peningkatan pengetahuan konseptual siswa pada materi perbedaan waktu dan pengaruhnya dengan menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic. Perhitungan hasil pretest mendapatkan skor 71,5217 dan perhitungan hasil posttest dengan skor 81,9565 sehingga hasil akhir perhitungan N-gain mendapat skor 0,36641 yang termasuk pada kategori “Sedang” dalam peningkatan pengetahuan konseptual. Hasil peningkatan pengetahuan konseptual didapat dengan hasil tes dengan mencapai indikator pemahaman konseptual yang terdiri dari menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasi, meringkas, menarik kesimpulan, membandingkan dan menjelaskan.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengembangan video pembelajaran animasi *motion graphic* untuk meningkatkan pengetahuan konseptual siswa materi tematik 8 kelas VI SDN Teluk Dalam 11 Banjarmasin. Penelitian pengembangan atau *research and development* dan menggunakan model pengembangan 4D (*four-d*). Dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu, tahap pendefinisian, tahap perencanaan atau desain awal produk, tahap pengembangan yang meliputi validasi produk, uji coba produk, tes pengetahuan konseptual dan yang terakhir adalah tahap penyebaran produk. Penyebaran dilakukan untuk mempromosikan produk dan menjangkau pengguna yang lebih luas.

Dari hasil uji kelayakan video animasi *motion graphic* oleh ahli media yang mendapatkan hasil dengan kategori “Baik” serta ahli materi yang mendapat hasil dengan kategori “Sangat Baik”. Pada tahap validasi oleh ahli mendapatkan beberapa revisi untuk menyempurnakan video. Setelah direvisi dilakukan uji coba video pembelajaran kepada siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap video pembelajaran yang telah dikembangkan dan uji coba mendapatkan hasil “Sangat Baik”. Sehingga dapat buktikan bahwa video pembelajaran animasi *motion graphic* layak digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan video pembelajaran animasi *motion graphic* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan konseptual siswa dengan kategori “Sedang”. Hasil peningkatan pengetahuan konseptual diperoleh dari tes yang telah dilakukan oleh siswa sebelum penggunaan video pembelajaran animasi (*pretest*) dan sesudah penggunaan video pembelajaran animasi (*posttest*). Untuk melihat peningkatan pengetahuan konseptual siswa digunakan perhitungan N-gain dalam mendapatkan hasilnya. Dengan demikian pengembangan video pembelajaran animasi *motion graphic* untuk meningkatkan pengetahuan konseptual siswa materi tematik 8 kelas VI SDN Teluk Dalam 11 Banjarmasin dapat meningkatkan pengetahuan konseptual siswa dan layak

untuk digunakan atau dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Kelemahan dalam penelitian ini terdapat pada hasil peningkatan pengetahuan konseptual pada kategori “Sedang” sehingga hasil peningkatan pengetahuan konseptual kurang maksimal. Hasil peningkatan pengetahuan konseptual pada penelitian ini dengan nilai Gain 0,366 yang berarti lebih rendah dibandingkan penelitian terdahulu dilakukan oleh (Rosdiana & Ulya, 2021) yang berjudul Keefektifan Video Animasi Pembelajaran Media Lapisan Bumi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII SMP dengan menggunakan desain penelitian yang sama “*One group Pretest Posttest design*” memiliki nilai Gain lebih tinggi yaitu 0,73 yang berada pada kategori “Tinggi”.

Perkembangan teknologi yang mempengaruhi bidang pendidikan di Indoensia. Hal tersebut mengharuskan agar sekolah dan guru menjadi bagian dalam perkembangan sehingga guru memiliki kemampuan untuk menciptakan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Agar dapat membantu siswa mendapatkan kualitas pembelajaran yang layak dan sesuai. Sekolah dapat memanfaatkan video pembelajaran animasi *motion graphic* untuk membantu meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang bersifat konsep dan abstrak agar memberikan pengalaman belajar secara konkrit untuk siswa. Selain dapat meningkatkan pemahaman konseptual video animasi *motion graphic* juga dapat membantu guru menjelaskan materi secara visual dan lebih mudah diterima oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech Volume 1, Nomor 1*, 9.
- Badjeber, R., & Mailil, W. (2019). Profil Pengetahuan Konseptual Matematis Siswa SMP Ditinjau Dari Gaya Kognitif. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Vol.2 No.1*, 7.

- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Volume 7*, 178.
- Fauziyah, E. I., Praherdhiono, H., & Ulfa, S. (2020). Efektivitas Penggunaan Video Dengan Pengayaan Tokoh Dan Animasi Terhadap Pemahaman Konseptual Siswa. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol.3, No.4*, 449.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association's Division: D, Measurement and Research Methodology.
- Mansur, H., Utama, A. H., & Sari, N. (2021, December). The SAMR Model Online Learning Quality Improvement Training for Working Group Head Elementary School at North Banjarmasin District. In *2nd International Conference on Education, Languages, Literature, and Arts (ICELLA)*.
- Hanif, M. (2020). The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes. *International Journal of Instruction Vol.13, No.3*, 247-266.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Pada Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Vol. 9 No. 1*, 30.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android. *JPPMS, Vol. 5, No.2*, 94.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research Aand Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidikan Indonesia (JPPPI)*.
- Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena Vol. IV No. 1*, 67-68.
- Rejeki, Adnan, M., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol 4 No 2*, 338.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rosdiana, L., & Ulya, R. (2021). The Effectiveness of The Animation Video Learning Earth's Layer Media to Improve Students' Concept Understanding. *Journal of Physics: Conference Series 1899 (2021) 012172*, 6.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sa'adah, I., Pramono, S. E., & Suharso, R. (2017). Pengembangan Media Video Motion Graphic Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Untuk SMA. *Indonesian Journal of History Education 5 (1)*, 31.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Teknologi Pembelajaran (Definisi dan Kawasannya)*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan vol.6 no.2*.
- Tanjung, Y. I., Abubakar, Wulandari, D., & Lubis, R. H. (2020). *Kajian*

Pengetahuan Konseptual (Teori dan Soal). Bandung: Media Sains Indonesia.

Widiyono, A., Irfana, S., & Firdaus, K. (2021). Implementasi Merdeka Belajar Melalui Kampus Mengajar Perintis Di Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Vol. 16 No. 2*, 102-107.

Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran Volume 4, Number 2*, 211-221.

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PERILAKU KONSUMEN
DENGAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA**

M. Zakie Mubarak¹, Mastur², Adrie Satrio³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

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

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pada mata kuliah perilaku konsumen dengan pendekatan *contextual teaching and learning* dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Model pengembangannya yaitu 4-D dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel dengan tahapan *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *dissemination* (penyebaran). Namun, pada penelitian ini dibatasi sampai tahap *develop*. Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata tingkat kelayakan produk sebesar 95,85% dengan kategori sangat layak. Selain itu, dari hasil *n-gain* pada uji coba kelompok besar diperoleh nilai sebesar 0,3 dengan kategori sedang. Berdasarkan hal tersebut, maka pengembangan video animasi pada pembelajaran mata kuliah perilaku konsumen dengan pendekatan *contextual teaching and learning* dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi.

Kata kunci: Pengembangan Video Animasi, CTL, Perilaku Konsumen, Pendidikan Ekonomi.

Abstract

The aim of the research was to develop animated video learning media in consumer behavior courses with a contextual teaching and learning approach in increasing students' interest in economic education. The research method used is Research and Development (R&D). The development model is 4-D from Thiagarajan, Semmel, and Semmel with the stages of definition, design, development, and dissemination. However, in this study, it was limited to the development stage. The results showed that the average score of the product feasibility level was 95.85% in the very feasible category. In addition, from the *n-gain* results in the large group trial, a value of 0.3 was obtained in the moderate category. Based on this, the development of animated videos in learning consumer behavior courses with a contextual teaching and learning approach can increase students' interest in economic education.

Keywords: Animation Video, Contextual Teaching and Learning, Economic Courses.

Pendahuluan

Berdasarkan hasil observasi didapatkan informasi bahwa perkuliahan mahasiswa pendidikan dengan dosen pengampu mata kuliah “perilaku konsumen” FKIP Universitas Lambung Mangkurat masih menggunakan media pembelajaran melalui *powerpoint* sederhana saja ketika menjelaskan materi dan menggunakan beberapa pertanyaan kepada mahasiswa ketika pembelajara tersebut. Hal demikian menunjukkan masih minimnya penggunaan media yang lebih interaktif ketika perkuliahan berlangsung. Peneliti melakukan wawancara kepada sejumlah mahasiswa melalui beberapa pertanyaan yang relevan untuk mendapatkan informasi tentang pembelajaran. Dari wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa mahasiswa masih kesulitan untuk memahami materi serta kini belum terdapat model pengkajian yang bisa memberikan kemudahan untuk mengulang materi yang sudah disampaikan oleh dosen saat perkuliahan sehingga mengakibatkan mahasiswa tersebut kurang dalam pengetahuan secara mendalam. Selain itu, mahasiswa juga merasa minimnya materi yang menjurus kepada praktik lapangan secara langsung. Padahal materi “perilaku konsumen” merupakan materi penting yang dipelajari karena berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

(Yusnita, 2019: 213) dalam buku Pola Perilaku Konsumen dan Produsen menjelaskan bahwa dengan mengetahui perilaku konsumen, maka kita bisa mendapatkan gambaran dengan cara apa konsumen memilih, membeli, memakai dan menjlai sebuah produk. Pada kenyataannya perilaku pengguna mempunyai pengaruh yang relevan pada keputusan untuk membeli. Hal ini menjadi ilmu penting karena nantinya tentu mahasiswa bisa menjadi pelaku produsen ataupun konsumen.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah yang bersangkutan. Dari hasil wawancara tersebut menjelaskan bahwa minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi mata kuliah “perilaku konsumen” masih rendah dikarenakan media pembelajaran yang masih dominan monoton

terhadap metode ceramah sehingga interaksi dua arah masih kurang. Metode ceramah dianggap kurang relevan karena ada tiga aspek pembelajaran belum teralisasi, termasuk terhambatnya aktivitas dua sisi antara pendidik dan peserta didik, dan pula pendidik dianggap masih kurang dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran (Harsono, 2000: 56).

Berdasarkan masalah di atas peneliti memiliki ketertarikan untuk mengembangkan video animasi pembelajaran pada mata kuliah tingkah laku konsumen dengan materi tingkah laku konsumen rasional dan irasional. Pemilihan materi ini dikarenakan materi ini sebenarnya perlu menjurus hal-hal yang berhubungan langsung secara praktik lapangan. Dengan adanya video animasi ini diharapkan dapat membantu mahasiswa semester tiga program studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Sebagaimana penelilitan (Hayati, 2010:124), tentang mengembangkan model pengkajian video pada *patient safety virtual education* bahwa hasil penilaian ahli menunjukkan sarana yang ditingkatkan valid dan patut dipakai dengan skor 82,71% untuk materi; dan 82% untuk medianya. Selain itu, respon pengguna pada penelitian ini mendapat skor rata-rata 3,79 yang artinya minat belajar menjadi lebih baik melalui penggunaan media video ini (Hayati, 2010: 124).

Faktor lainnya yang menjadi perhatian dalam mengembangkan video animasi adalah pada pendekatan pembelajaran dan materi. Pendekatan pembelajaran yang dibutuhkan untuk hal-hal yang terjadi pada aktivitas setiap hari yaitu pendampingan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*).

Contextual Teaching and Learning yaitu suatu pendampingan pembelajaran yang menyokong guru untuk menyambungkan materi yang dididikkan dan situasi kehidupan nyata pada siswa, mendorongnya untuk membangun ikatan antara pengetahuannya dengan menerapkan pada aktivitas setiap hari. Hal ini sejalan dengan mata kuliah “Comportment of the Consumer” yang bertautan langsung dengan perdebatan dunia nyata atau aktivitas setiap hari sehingga

mahasiswa dapat memahaminya dengan lebih efisien dan membangun minat belajar karena mudah dipahami melalui pendekatan praktis. pembelajaran sehari-hari yang dapat diimplementasikan melalui video animasi.

Video animasi merupakan medium yang menampilkan suatu siaran yang memadukan rancangan alur beserta tulisan, suara dan objek yang digerakan yang biasanya berupa karakter yang sudah disiapkan (Astuti, & Mustadi, 2014: 250). Dengan video animasi, informasi yang disajikan bisa tersampaikan secara jelas dan berpotensi menolong pengguna untuk mengimplementasikannya secara visualisasi informasi yang ditangkap, maka sarana video animasi berperan menjadikan pilihan tepat untuk metode pembelajaran dan pengajaran. Pemanfaatan video animasi berperan menjadikan pilihan tepat dalam proses belajar mengajar.

Informasi dapat disampaikan melalui video animasi, dan berpotensi membantu pengguna mengaplikasikan informasi yang telah mereka pelajari secara visual. Maka dari itu, media video animasi mempunyai peran penting dan merupakan sebuah keputusan yang tepat dalam metode pembelajaran dan pengajaran. Peranan video animasi dalam metode pembelajaran dan pengajaran menjadi keputusan yang tepat pada pemanfaatan instrumen tersebut. Penggunaan video animasi dalam proses belajar memiliki keunggulan seperti peningkatan kreativitas dan ketelitian, ketekunan, keluwesan, serta **ketenteraman**, mengembangkan kemauan belajar, menghilangkan frustrasi pada diri, menjadi sangat efisien, meyakinkan, memukau, dan mampu memusatkan perhatian dan menghadirkan model asli desain untuk menciptakan hal-hal yang tidak ada di dunia nyata dan mampu menunjukkan langkah atau kausalitas yang abstrak (Prakoso & Najma, 2020: 72). Untuk mengemas hal tersebut lebih baik, dibutuhkan sarana dan prasarana yang menunjang dalam pengembangan teknologinya.

Pesatnya perkembangan ICT (*Information & Communication Technology*) merupakan peluang bagi tumbuhnya dunia Pendidikan. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menekan adanya pembaharuan proses pembelajaran. Pendidik

dituntut mampu menggunakan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran yang teknologi itu sendiri pada umumnya disebut media pembelajaran (Sukanto, 2016: 70).

Media pembelajaran memungkinkan terjadinya penyampaian pesan dari pengajar kepada pelajar yang bisa menstimulasi pemikiran, emosi, serta minatnya dalam proses pembelajaran (Tafanoa, 2018:68).

Media pembelajaran adalah alat bagi pendidik untuk memberikan informasi dan materi pendidikan kepada peserta didik selama sistem pembelajaran dan pengajaran sehingga dengan memakai sarana pembelajaran yang dapat membantu pelajar memenuhi tujuan pembelajaran. Disebabkan perkembangan teknologi yang pesat, media pembelajaran juga harus berkembang.

Perkembangan media pembelajaran berupa video animasi dalam mata kuliah "Perilaku Konsumen" ini diharapkan dapat membantu pendidik/dosen di program studi pendidikan ekonomi, Universitas Lambung Mangkurat. Pada sistem pembelajaran memakai pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Hal ini sebagai upaya agar mudah dipahami oleh mahasiswa pendidikan ekonomi serta mereka mendapatkan materi nyata kehidupan sehari-hari karena pendekatan *Contextual Teaching and Learning* tersebut. Berdasarkan hal tersebut, penulis mengambil judul penelitian "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Mata Kuliah Perilaku Konsumen dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP ULM pada materi perilaku konsumen rasional dan irasional.

Kajian Pustaka

Definisi AECT tahun 1994 Teknologi Pendidikan yaitu desain, peningkatan, pemanfaatan, pengendalian, dan penilaian mengenai sumber serta proses dalam belajar. (Bambang Warsita, 2013:2). Teknologi pendidikan berarti penelitian serta praktik etis yang bertujuan mendorong pembelajaran dan mengembangkan kinerja melalui pengembangan, penerapan, serta perencanaan pengguna dalam sistem dan sumber yang sesuai (Yusup, H. 2016: 90). Menurut Seels

dan Reechey Perkembangan teknologi pendidikan adalah proses menerjemahkan perincian desain ke dalam bentuk fisik. Metode menerjemahkan detail desain ke dalam bentuk fisik berada di bawah lingkup perkembangan teknologi pendidikan. Perkembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi multimedia semuanya termasuk dalam bidang ini. (Bambang Warsita, 2013:81). Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan teknologi pendidikan pada kawasan perkembangan merupakan kawasan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk atau metode untuk mengimplemtasikanya dalam mendukung dan memberikan sebuah solusi dalam kebutuhan penggunaan teknologi di zaman sekarang khusus dalam ranah pendidikan.

Pengertian media menurut Education Association (NEA) meliputi instrumen yang dipakai pada aktivitas pembelajaran dan pengajaran serta hal yang dapat dibaca, ditangani, didengar, dilihat, atau didiskusikan. Media juga mencakup hal-hal yang dapat mempengaruhi seberapa baik program pendidikan bekerja. Menurut Association for Education and Communication Technology (AECT), media termasuk penyampaian informasi (Arsyad, A. 2011: 85).

Metode Penelitian

Penelitian mengembangkan medium video animasi pembelajaran pada mata kuliah perilaku konsumen untuk mahasiswa pendidikan FKIP, Universitas Lambung Mangkurat menggunakan jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D) (Thigarajan, 1984: 65). Sistem yang dipakai untuk membuat sebuah produk dan akan divalidasi oleh para ahli yaitu penelitian serta pengembangan.

Model 4-D adalah model pengembangan yang ada pada penelitian ini yang diajukan oleh Sivasailam T., Dorothy S. S., dan Melvyn I. S. (1984). Model 4D yang dimaksud memiliki 4 langkah diantaranya *Define, Desain, Develop* dan *Disseminate*.

Model pengembangan 4D ini cocok digunakan pada penelitian dan pengembangan produk video animasi pembelajaran mata kuliah perilaku konsumen karena mendukung pengembangan dapat menghasilkan suatu produk untuk kebutuhan dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di program studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM, sasarannya kepada mahasiswa semester III pada mata kuliah perilaku konsumen. Teknik pengumpulan dan pengambilan data melalui observasi, wawancara dan kuisisioner (Sugiyono, 2013:137). Teknik analisis data memakai analisis kuantitatif deskriptif.

1. Analisis Kelayakan media video animasi

Penelitian ini untuk dapat memahami kelayakan video animasi dengan menganalisis data yang didapat kuesioner uji oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan menggunakan skala *linkert*.

Tabel 2 Nilai Kelayakan Media

No	Rentang Nilai Media	Kelayakan	Kategori Kelayakan Media
1	81%-100%		Sangat Layak
2	61%-80%		Layak
3	21%-40%		Tidak Layak
4	≤ 20%		Sangat Tidak Layak

2. Analisis Meningkatkan Minat Belajar mahasiswa

Setelah mendapatkan hasil analisis ahli dan mendapat hasil layak digunakan. Selanjutnya melakukan analisis terhadap meningkatkan minat belajar mahasiswa untuk mengetahui pengaruh video animasi pembelajaran dengan mengembangkan pendekatan *Contextual Teaching And Learning*. Pada penelitian ini diperoleh dengan membandingkan minat belajar mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning*. Sebelum dan setelah, hasil minat akan dianalisis menggunakan uji N-Gain dan ditentukan berlandaskan nilai rata-rata skor gain yang dinormalisasi.

Tabel 3 Kriteria Besarnya faktor n- gain

No	Interval	Kriteria
1	$g > 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
3	$g < 0,3$	Rendah

Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi yang diperoleh dari pengembangan video animasi dengan tiga tahapan yang dijalankan pada model 4D, yaitu tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), dan *Develop* (pengembangan).

1. *Define* (Pendefinisian)

Hasil yang diperoleh dari tahap pendefinisian (*define*) dalam mata kuliah perilaku konsep di program mata kuliah perilaku konsumen sebagai berikut.

a. Analisis Awal Akhir

Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa masih terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Permasalahan itu diantaranya, fasilitas yang belum dimanfaatkan dengan baik, dosen hanya menggunakan buku dan *power point* sebagai acuan dan media pada pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurang maksimalnya dalam memanfaatkan dan menggunakan fasilitas sehingga menyebabkan pembelajaran di ruang kelas kurang bervariasi, membosankan, dan monoton. Kurangnya kesadaran akan pentingnya video animasi pembelajaran karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan sehingga membuat minat belajar yang rendah, khususnya pada mata kuliah perilaku konsumen.

b. Analisis Mahasiswa

Mahasiswa program studi pendidikan ekonomi semester tiga ini berlatar belakang pendidikan yang mana belum sepenuhnya mengetahui mata kuliah perilaku konsumen secara dasarnya maupun secara luasnya, karena ada beberapa mahasiswa yang berlulus pada tingkat berbeda arah pada mata kuliah ini yang mengarah selain pada hal sosial dan ekonomi. Oleh karena itu minat dan karakter dari mahasiswa perlu diberikan dorongan agar secara mudah memahami materi tersebut. Sebagian mahasiswa merasa kurang berminat untuk menyimak hal yang dosen sampaikan sebab terbatasnya tidak maksimalnya media

pembelajaran yang digunakan seperti *power point* sederhana dengan banyak teks. Mahasiswa juga kurang memahami materi dan inti dari pembelajaran. Data ini didapat ketika peneliti melakukan wawancara dengan kesimpulan hasil mereka belum cukup memahami materi perilaku konsumen karena latar pendidikan dan merasa jenuh dengan media yang digunakan serta tidak dapat dipelajari lagi secara mandiri di lain waktu.

c. Analisis Materi

Berdasarkan kurikulum yang digunakan di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat yaitu kurikulum 2013 pembuatan video animasi untuk peserta didik beratkan pada mata kuliah perilaku konsumen. Bahan referensi yang dipakai peneliti pada pembuatan media video animasi ada pada table pengkajian di bawah ini.

Tabel 4 Referensi Materi

No	Uraian	Referensi
1	RPS Program studi Pendidik Ekonomi pada mata kuliah perilaku konsumen dengan kompetensi perilaku konsumen rasional dan irasional	Rencana Pembelajaran Semester (RPS)
2	Berupa buku pembelajaran perilaku konsumen.	Bahan Ajar

d. Analisis konsep

Analisis konsep didasarkan pada kompetensi ini dan kompetensi dasar pada mata kuliah perilaku konsumen. Kompetensi inti dari mata kuliah ini yaitu Mahasiswa dapat memahami mengenai definisi perilaku konsumen rasional dan irasional. Sedangkan kompetensi dasar mahasiswa mampu menjelaskan pengertian perilaku konsumen; menunjukkan ciri perilaku konsumen rasional, dan irasional; dan dapat memahami definisi dan perbedaan antara perilaku konsumen rasional dan irasional.

e. Analisis tujuan pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dispesifikasikan untuk mempelajari materi perilaku konsumen rasional dan irasional menggunakan media video pembelajaran

dengan harapan dapat meningkatkan hasil minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi. Berdasarkan perumusan tujuan pembelajaran hasil analisis awal pada tahap pendefinisian ini, selanjutnya akan menjadi dasar untuk merancang produk video animasi pada tahap *design*.

2. Design (Perancangan)

Hasil yang diperoleh dari tahap *design* (perancangan) video animasi yaitu sebagai berikut.

a. Pemilihan Format

Pemilihan pada format dalam pengembangan yang diartikan untuk merancang dan menata sebuah produk pembelajaran. Pendekatan yang dipilih pada penelitian adalah *Contextual Teaching and Learning* karena pendekatan ini cukup sesuai dengan permasalahan pada proses pembelajaran. *Contextual Teaching and Learning* bisa diartikan sebagai hubungan, konteks, keadaan, atau suasana. Sehingga *Contextual* dipahami memiliki hubungan dengan situas (konteks).

Desain letak gambar dan format dalam pengembangan video pembelajaran animasi ini menggunakan aplikasi *Canva Pro*. Pada ilustrasi hiasan menggunakan aplikasi *procreate* pada video animasi pembelajaran, pada penyusunan alur animasi karakter dan cerita menggunakan aplikasi platagon, dan pada tahap akhir menggunakan aplikasi *VN* sebagai pengeditan durasi dan penambahan *backsound* pada video animasi sehingga terbentuknya video animasi pembelajaran.

b. Pembuatan Naskah

Naskah berisi uraian materi yang dituangkan menyesuaikan karakter mahasiswa dimana ada yang berperan sebagai narator video; pemateri perilaku konsumen rasional dan irasional; ada sebagai pembeli yang berperilaku rasional; dan sebagai pembeli yang berperilaku irasional yang disusun menjadi sebuah naskah yang nantinya dinarasikan menjadi video berdurasi 8-10 menit.

c. Pembuatan Rancangan awal

Rancangan awal memerlukan *storyboard* yang singkat agar video terkonsep dengan baik. Pada *storyboard* memerlukan beberapa indicator agar terbentuk video animasi pembelajaran yang jelas. Hal ini terdapat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 5 Rancangan awal *storyboard*

No Konten	Keterangan
1 Halaman	-Logo universitas -Logo Kemendikbud - Logo Teknologi Pendidikan -Mata kuliah
2 Halaman Judul	-Tempat -peneliti
3 Kompetensi Dasar	-KD dan KI
4 Peranan karakter video animasi	-Pembagian peran

3. Develop (Pengembangan)

Peneliti melakukan pengembangan yang memiliki beberapa tingkatan yaitu tahap uji validasi dan uji coba produk.

a. Validasi Ahli

Selain validasi naskah bahasa, validasi ahli meliputi validasi materi, media, dan instrumen.

1) Validasi Instrumen

Validasi instrument dilakukan oleh ahli instrument yaitu dosen pendidikan geografi bapak Faisal Arif Setiawan, M.Pd. angket dipakai berjumlah 15 butir penilaian dengan rentang skala penilaian 1-5 yang kemudian dikonversi menjadi skor 0%-100%. Aspek penilaian terdiri dari petunjuk; isi; dan Bahasa. Hasil validasi ahli instrument yaitu.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Instrumen

Aspek	Skor Ahli	Kategori
Petunjuk	93%	Sangat layak
Isi	95%	Sangat Layak
Bahasa	93%	Sangat Layak
Rata-rata	93,6%	Sangat Layak

2) Validasi Ahli Materi

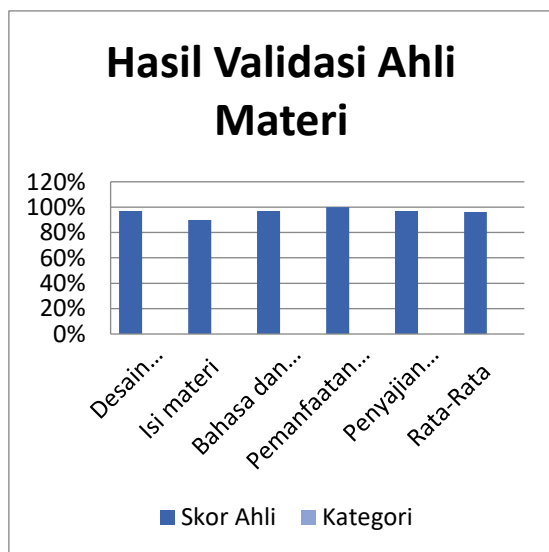
Ahli materi, Bapak Baseran Nor, M.Pd., salah satu dosen pendidikan ekonomi,

memvalidasi ahli materi 23 butir penilaian dengan kemungkinan rentang skor 1-4 yang dibuat angket. Desain pembelajaran isi materi, kemampuan bahasa dan komunikasi, penggunaan media, dan penyajian merupakan aspek yang dinilai ahli materi. Hasil validasi ahli materi terlampir pada tabel di bawah.

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor Ahli	Kategori
Desain Pembelajaran	97%	Sangat layak
Isi Materi	90%	Sangat Layak
Bahasa dan Komunikasi	97%	Sangat Layak
Pemanfaatan Media	100%	Sangat Layak
Penyajian/Presentasi	97%	Sangat Layak
Rata-rata	96,2%	Sangat Layak

Pada hasil validasi di atas, menunjukkan skor rata-rata 96,2%. Hal ini berarti materi yang disusun pada video animasi tersebut sangat layak digunakan.



Validasi berikutnya yakni validasi ahli media yang terdapat pada tabel dibawah.

3) Validasi Ahli Media

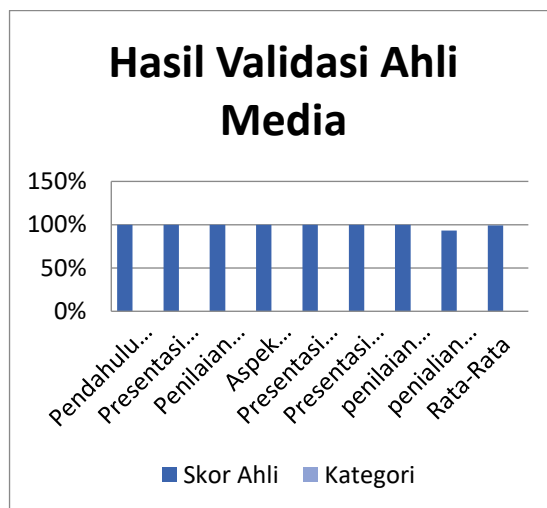
Salah satu ahli media, UIN Antasari Moh Iqbal Assyauqi, M.Pd., melakukan validasi ahli media. Dua puluh item penilaian pada angket memiliki rentang skor 1-4. Aspek penilaian ahli media meliputi pendahuluan program, presentasi teks, evaluasi kelayakan komponen penyajian, presentasi video; penilaian aspek media terhadap

strategi pembelajaran; dan penilaian aspek program media video pembelajaran. Selanjutnya, skor tersebut diubah ke dalam rentang 0% hingga 100%, seperti yang terdapat pada tabel terlampir.

Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor Ahli	Kategori
Pendahuluan Program	100%	Sangat layak
Presentasi Teks	100%	Sangat Layak
Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian	100%	Sangat Layak
Presentasi Video	100%	Sangat Layak
Presentasi Audio	100%	Sangat Layak
Penilaian aspek media terhadap Strategi Pembelajaran	100%	Sangat Layak
Penilaian Aspek Program Media Video Pembelajaran	93,33%	Sangat Layak
Rata-Rata	99,05%	Sangat Layak

Validasi media yang digunakan dalam pembuatan video animasi memiliki nilai rata-rata 99,05% yang menunjukkan sudah efisien untuk digunakan, sesuai tabel di atas.



Validasi berikutnya yakni validasi ahli naskah bahasa yang terdapat pada tabel 9 dibawah ini.

4) Validasi Ahli Naskah Bahasa

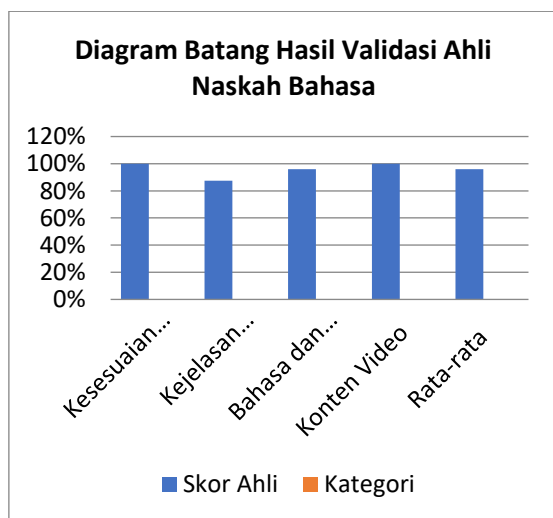
Dosen pendidikan Bahasa Sastra Indonesia Ibu Lita Lufthiyanti, M.Pd melakukan validasi ahli naskah bahasa.

Angket yang digunakan berjumlah 15 butir soal. Aspek penilaian ahli naskah Bahasa meliputi aspek kesesuaian narasi; kejelasan narasi; bahasan dan komunikasi; dan konten video. Penilaian ini dengan skor 1-4 yang dikonversi menjadi 0%-100%. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 9 Hasil Validasi Ahli Naskah Bahasa

Aspek	Skor Ahli	Kategori
Kesesuaian Narasi	100%	Sangat layak
Kejelasan Narasi	87,5%	Sangat Layak
Bahasa dan Komunikasi	95,85%	Sangat Layak
Konten Video	100%	Sangat Layak
Rata-Rata	95,85%	Sangat Layak

Validasi dokumen bahasa mendapat skor 95,85%, dengan kategori sangat layak, sesuai tabel di atas.



Rata-rata skor seluruh hasil validasi ahli instrumen, validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa adalah 96,17%. Berdasarkan hal tersebut, terlihat bahwa produk video animasi yang dibuat sangat layak.

b. Uji Coba Produk

Uji coba lapangan dipakai untuk memahami pengaruh peningkatan minat belajar mahasiswa dalam pembelajaran setelah menggunakan video animasi pembelajaran. Uji cob a ini dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah perilaku konsumen terhadap mahasiswa semester

III tahun 2022. Uji coba produk ini melalui tiga tahapan mulai dari uji coba perorangan; uji coba kelompok kecil; hingga uji coba kelompok besar.

1) Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan kepada salah satu mahasiswa yang dipilih secara acak. Mahasiswa tersebut disajikan video animasi pembelajaran yang telah dikembangkan, didampingi oleh peneliti. Hasil wawancara memberikan keternagan bahwa video animasi tersebut sangat baik, desainnya dan alur cerita animasinya menarik perhatian sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar, akan tetapi *backsound* dari video animasi terlalu kuat. Jadi sarannya *backsound* music dipelankan.

2) Uji coba kelompok kecil

Uji coba dilakukan kelima orang mahasiswa pendidikan ekonomi semester tiga yang dipilih secara acak. Mahasiswa tersebut menggunakan video animasi pembelajaran yang didampingi peneliti. Setelah selesai menggunakan video animasi pembelajaran ke-lima mahasiswa memberikan keterangan bahwa video animasi pembelajaran tersebut menghibur, dan sangat menarik perhatian bagi s)mahasiswa. Desain dan animasi tampilannya juga bagus.

3) Uji coba kelompok besar

Uji coba dilakukan kepada dua puluh mahasiswa

4) N-gain

Uji N-gain dilakukan untuk memahami perubahan pada minat belajar mahasiswa sebelum dan setelah diberikannya video animasi pembelajaran. Uji n-gain dengan hitungan berikut.

$$\frac{S_{pos} - pre}{Maks - pre} = \frac{83 - 75,5}{100 - 75,5} = 0,3$$

Tabel 10 Presentase Test

No	Aspek	Persentase
1	Nilai Pretest	75,5%
2	Nilai Postest	83%
3	Nilai Maksimal	100%

4	N-gain	0,3
5	Kesimpulan	Sedang

Dari tabel tersebut maka n-gain dikategorikan sedang. Hal ini membuktikan bahwa produk yang dikembangkan mempengaruhi minat dan bakat mahasiswa.

4. Disseminate (Penyebarluasan)

Tahapan penyebarluasan ini produk akan disebarluaskan untuk diimplementasikan di Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat mata kuliah perilaku konsumen semester III melalui penelitian yang telah dilakukan. Produk ini dipublikasikan dengan cara penyebaran alat keeping CD/Flashdisk kepada dosen mata kuliah perilaku konsumen. Media juga disebarluaskan melalui *platform Youtube* dengan judul video animasi pembelajaran perilaku konsumen yang kemudian sebagai media pembelajaran yang bisa dipakai oleh semua kalangan khususnya mahasiswa pendidikan ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media video animasi pembelajaran mata kuliah perilaku konsumen bertujuan untuk mengembangkan minat belajar mahasiswa semester III program studi pendidikan ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Pengembangan ini didasarkan data fakta bahwa program studi tersebut untuk mata kuliah perilaku konsumen masih kurang dalam memanfaatkan medium pengkajian yang interaktif dan menarik. Kurangnya fokus minat belajar mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran mengakibatkan belajar kurang maksimal. Hal ini berkaitan dengan perlu adanya instrumen pembelajaran yang mengembangkan minat belajar pada perkuliahan dalam sistem belajar mengajar.

Selaras dengan pernyataan Ruth Lautfer, menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan pelajaran, menumbuhkan kreativitas siswa, dan fokus pada studi mereka yaitu salah satu strategi mengajar yang digunakan oleh guru (Tafanoa, ...). Sehingga penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memenuhi media pembelajaran yang bisa meningkatkan minat belajar mahasiswa semester tiga pendidikan

ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan ini diadaptasi dari model 4-D dan telah dimodifikasi oleh peneliti. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan, yaitu sebagai berikut: 1) *Define* (Pendefinisian), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Develop* (Pengembangan), dan 4) *Dessiminate* (Penyebaran).

Pembahasan sebelumnya pada bagian atas, bahwa pada tahap *define* (pendefinisian) ini dilakukan beberapa tahapan diantaranya temuan dari pengamatan menunjukkan bahwa masih ada beberapa masalah dengan sistem pembelajaran dan pengajaran mata kuliah perilaku konsumen. Permasalahan itu diantaranya, fasilitas yang belum dimanfaatkan dengan baik, dosen hanya menggunakan buku dan *Power Point* sebagai acuan dan media pada pembelajaran hal ini di karenakan kurang maksimalnya dalam pemanfaatan dan penggunaan fasilitas hingga menyebabkan pembelajaran diruang kelas kurang bervariasi, membosankan, dan monoton. Padahal fasilitas kelas dan media berpengaruh terhadap kelancaran proses belajar mengajar (Wina, 2009). Menurut Purwono (2014), media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Selain itu, beragamnya latar belakang pendidikan dan karakter mahasiswa menjadi PR dalam menggunakan media pembelajaran agar mudah dipahami. Mahasiswa kurang memahami materi dan poin-poinnya saja.

Pada tahap *design* (perancangan) dipilihlah pengembangan media berbentuk video animasi pembelajaran dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning*. Pendekatan ini digunakan karena sesuai dengan permasalahan pada mata kuliah perilaku konsumen yang erat kaitannya dengan kehidupan nyata sehari-hari. *Contextual Teaching and Learning* diartikan sebagai hubungan, konteks, keadaan, atau suasana. Dengan demikian diharapkan akan memberikan hubungan antara kontens materi dan kesesuaian implementasi materi yang dikontekkan pad video animasi pembelajaran mata kuliah perilaku konsumen. Hal ini selaras dengan penelitian M. Bahri Arifin & Yulinda Ari Wardani (2020) dengan pengembangan media menggunakan

pendekatan *Contextual Teaching and Learning* yang mana media audio visual yang dikembangkan sangat layak digunakan. Langkah selanjutnya yang penting juga dalam perancangan ini adalah penyusunan *storyboard*. *Storyboard* berfungsi sebagai rancangan atau gambaran awal dalam pembuatan video animasi pembelajaran. *Storyboard* memainkan peran penting dalam penciptaan multimedia, (Binanto, 2010: 56).

Pengembangan video animasi ini kemudian dilakukan validasi ahli dan uji n-gain. Validasi ahli rata-rata 96,17% dengan kategori sangat layak. Hal ini sejalan dengan penelitian (Synthia Permatasari, 2019:89) menunjukkan bahwa materi pembelajaran video animasi gerak tangan pada mapel IPS dengan konteks lingkungan memperoleh skor 86,19% dengan kategori sangat layak.

Nilai n-gain 0,3 dengan kategori sedang menunjukkan produk yang dikembangkan mempengaruhi minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi semester 3. Hal ini selaras dengan penelitian (Anggraeni, 2019:13) bahwa produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis video dapat mengembangkan ketertarikan menuntut ilmu pada siswa.

Hasil akhir dari produk adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Bagian pembuka terdiri dari logo instansi, judul video, tujuan pembelajaran dan sambutan narrator animasi



Gambar 2. Bagian penjelasan materi.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video animasi pembelajaran yang telah dipaparkan, terdapat beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan video animasi pembelajaran pada mata kuliah perilaku konsumen rasional dan irasional ini melalui 3 tahap pada model pengembangan 4D, yaitu tahap *define* (Pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Tahap pengembangan dengan uji validasi ahli materi, ahli media, dan ahli naskah dan Bahasa serta uji coba produk ke kelompok besar mahasiswa pendidikan ekonomi semester tiga yang mengambil mata kuliah perilaku konsumen.
2. Tingkat kelayakan produk video animasi pembelajaran pada mata kuliah perilaku konsumen memperoleh nilai rata-rata sebesar 95,85% dengan kategori sangat layak.
3. Implementasi uji coba produk diperoleh n-gain sebesar 0,3 dengan tergolong kategori sedang. Hal ini menunjukkan video animasi yang dikembangkan berhasil meningkatkan ekonomi semester tiga FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

Adapun saran berdasarkan penelitian dan pengembangan video pembelajaran ini kepada peneliti selanjutnya yaitu, peneliti dapat mengkolaborasikan video animasi pembelajaran ini dengan berbagai media pembelajaran yang baru, dan dapat dijadikan referensi untuk mata kuliah lain yang serupa agar pembelajaran lebih menarik dan menumbuhkan minat belajar mahasiswa lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, Sri Wulan., Alpian, Yayan., Prihamdani, Depi., Winarsih, Euis. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*

Depdikbud. (2013). *Materi pelatihan guru implementasi kurikulum 2013 SMP, MTs Ilmu Alam (pp.1-366)*. Jakarta:

- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan, Kemendikbud.
- Hamm, R.W. (1985). *A Systematic evaluation of an environmental investigation course*. (Doctoral dissertation. Georgia State University). ERIC Document. Reproduction Service No ED-256-622.
- Paramata, Y. (2001). *Pengembangan model so-sialisasi inovasi dan supervisi pembelajaran ilmu pengetahuan alam*. (Disertasi Doktor. Universitas Pendidikan Indonesia). Hal 2.
- Provus, M., Malcolm. (1969). *The discrepancy evaluation models. An approach to local program improvement and development*. Pitaburgh Public School.
- Raharja, J. T., & Retnowati, T. H. (2013). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya SMA di Kabupaten Lombok Timur, NTB. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. Vol. 17, No. 2, (pp.287-258).
- Rustaman, N.Y. (2010). Kemampuan Dasar Bekerja Ilmiah dalam Pendidikan Sains dan Assessmentnya. *Makalah Universitas Indonesia*. http://file.upi.edu/direktori/sps/prodi.pendidikan_ipa/195012311979032_nuryani_rustaman/kdbi_dalamdiksainsfinal.pdf (diakses 08 April 2014)
- Scriven, M. (1967). *The methodology of evaluation*. In R.W.Tyler, R M. Gagne, & M Scriven (Eds). *Perspectrives of curri-culum evaluation*. (pp.39-83). Chicago: Rand McNally.
- Stake, R E. (1967). *Forward technology for the evaluation of educational programs*. In R W Tyler, R M Gagne, & M Scriven. (Eds). *Perspectives of curriculum evaluation*. (pp.1-12). Chicago: Rand McNally.
- Stake, R E. (1967). The countenance of educational evaluation. *Teacher's Coole-ge Record*. Vol. 68, no:7.
- Stake, R E. (1977). *The Countenance of educational evaluation*. In A.A. Bellack & H.M Kliebard. Eds 1. *Curriculum and evaluation* (pp. 372-390). Berkeley. CA McCutchan.
- Stufflebeam, D. L., & Shinkfield, A.J. (1984). *Systematic evaluation a self-instructional guide to theory and practice*. Boston: Kluwer-Nijhoff Publishing.

PEMANFAATAN MICROSOFT TEAMS SEBAGAI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM UNTUK Mendukung Pembelajaran Kolaboratif

Heldy Adynata Putra Pratama, Hamsi Mansur
Universitas Lambung Mangkurat
hamsi.mansur@ulm.ac.id

Abstract

Microsoft Teams is a chat-based collaboration application made by Microsoft with various features provided, such as video conferencing, chat, reminders, calendars, file storage, and so on. In the development of this application, it can become a Learning Management System to support distance learning, especially in the current post-pandemic era. Writing in this journal aims to describe Microsoft Teams, its function to support the learning process, and the latest version of Teams which can be utilized in synchronous learning. The method used in writing this journal is literature study through data collection and library data processing activities. The results of the literature study and the use of the Microsoft Teams application show that Microsoft Teams can be used as a Learning Management System in synchronous learning activities, and can be accessed online. As technology develops, conventional learning processes experience adaptation in the form of the inclusion of digital technology in the world of education. This Learning Management System from Microsoft Corporation can be accessed via desktop or smartphone. The author recommends using Microsoft Teams for use by educators and education staff as virtual classroom media in learning, because its use can be combined with video conferencing, class chats, through assignment feedback, and calendars that can be adjusted as needed. Microsoft Teams installation is available with various options, on smartphones, you can get it from the PlayStore or AppStore, on the desktop, you can install it through the Office Portal. The author also recommends conducting further research related to Microsoft Teams.

Keywords: *learning, microsoft teams, learning management system*

Abstrak

Microsoft Teams merupakan aplikasi kolaborasi buatan Microsoft yang berbasis obrolan dengan berbagai fitur yang disediakan, seperti video conference, chat, pengingat, calendar, penyimpanan file, dan lain sebagainya. Pada perkembangan aplikasi ini dapat menjadi Learning Management System untuk mendukung pembelajaran jarak jauh, terlebih pada era pasca pandemi saat ini. Penulisan jurnal ini bertujuan untuk mendeskripsikan Microsoft Teams, fungsinya untuk mendukung proses pembelajaran, dan Teams versi terbaru yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran synchronous. Metode yang digunakan dalam penulisan jurnal ini adalah studi pustaka melalui kegiatan pengumpulan data dan pengolahan data pustaka. Hasil studi pustaka dan pemanfaatan aplikasi Microsoft Teams memperlihatkan bahwa Microsoft Teams bisa digunakan sebagai Learning Management System dalam kegiatan belajar synchronous, dan dapat diakses secara online. Seiring berkembangnya teknologi membuat proses pembelajaran konvensional mengalami adaptasi berupa masuknya teknologi digital dalam dunia pendidikan. Learning management System dari Microsoft Corporation ini dapat diakses melalui desktop maupun smartphone. Penulis merekomendasikan penggunaan Microsoft Teams untuk digunakan para pendidik dan tenaga kependidikan sebagai media kelas maya dalam pembelajaran, karena pemanfaatannya bisa dikombinasikan dengan video conference, obrolan kelas, melalui umpan balik tugas, dan kalender yang dapat diatur sesuai kebutuhan. Untuk instalasi Microsoft Teams tersedia dengan berbagai pilihan pada smartphone bisa didapat dari PlayStore maupun AppStore, pada desktop kita bisa melakukan instalasi melalui Portal Office. Penulis juga merekomendasikan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut terkait Microsoft Teams.

Kata kunci: *pembelajaran, microsoft teams, learning management system*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan proses interaktif yang membantu pendidik dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran bersama. Komunikasi dua arah ini terjadi dalam lingkungan pendidikan, yang penting untuk keberhasilan pembelajaran. Pendidik dan peserta didik adalah dua bagian penting dari proses pembelajaran. Kedua aspek tersebut merupakan interaksi terjerat yang berfungsi untuk saling melengkapi atau membantu satu sama lain guna memperoleh hasil yang sebaik-baiknya dalam hal pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran adalah proses penyampaian pengetahuan, dalam hal ini terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk saling berbagi informasi. Dimiyati (2009:5), menjelaskan bahwa bila peserta didik/siswa belajar, maka akan terjadi perubahan mental pada diri peserta didik. Proses pembelajaran yang sukses akan menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan intelektual, pemikiran kritis, dan pengembangan kreativitas, serta perubahan perilaku atau kepribadian berdasarkan pengalaman.

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan tidak dapat dihindari, terutama mengingat pengenalan pendidikan online baru-baru ini di Indonesia setelah pandemi. Istilah "pembelajaran jarak jauh" mengacu pada metode pendidikan apa pun yang menggunakan koneksi ke internet sebagai bagian dari proses pembelajaran. Menurut Beaudoin (2016:15), pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu sarana bagi pendidikan untuk menjadi lebih responsive dan relevan. Hal ini memaksa peserta didik untuk menyesuaikan diri dengan perubahan dalam sistem pendidikan, yang pada suatu waktu memprioritaskan pengajaran tatap muka tetapi sejak itu mengalihkan fokusnya ke pendidikan online, tentunya akan ada beberapa kendala yang harus dihadapi. Peserta didik harus mampu menyesuaikan pemikirannya dengan beberapa modus, antara lain konkret, luas, dan kreatif.

Secara tidak langsung, pandemi menjadi katalisator reformasi pendidikan global, di mana dunia pendidikan harus menetapkan metode tambahan yaitu pembelajaran online. Menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh adalah proses belajar mengajar dimana guru dan peserta didik terpisah secara fisik, proses pembelajaran tidak

tradisional dan harus didukung oleh teknologi informasi dan media pembelajaran pendukung lainnya, dan proses pembelajaran tidak tradisional dan harus didukung oleh teknologi informasi dan media pembelajaran pendukung lainnya.

Ada banyak pendekatan berbeda yang dapat diambil untuk merancang bahan ajar atau bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan tersebut adalah dengan memaksimalkan efektivitas penggunaan media pembelajaran. Proses mengoptimalkan solusi dengan memaksimalkan fungsi tujuan untuk mencapai efisiensi maksimum dengan sedikit usaha dikenal sebagai optimasi. Dalam dunia pendidikan, optimalisasi dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan untuk meningkatkan berbagai bidang pendidikan peserta didik termasuk kualitas pendidikan secara keseluruhan untuk mencapai tingkat keberhasilan yang setinggi-tingginya. Tindakan selanjutnya dimulai dengan perumusan berbagai alternatif strategi pemecahan masalah dan pengorganisasian rencana ini sesuai dengan kondisi yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Ketika seorang guru mendorong partisipasi peserta didik dalam latihan pembelajaran, dapat dikatakan bahwa kegiatan tersebut menyenangkan bagi peserta didik. Ketika Peserta didik mampu membangun atau menciptakan aktivitas belajar mereka sendiri, mereka akan melihat pembelajaran memiliki makna yang lebih besar.

Perkembangan teknologi khususnya di bidang pendidikan telah banyak membantu sekolah dalam mengelola pembelajaran. Salah satu bukti nyata seperti penggunaan Learning Management System atau yang sering dikenal dengan LMS dalam kegiatan pembelajaran. (Jarot, 2021:73). *Learning Management System (LMS)* adalah program perangkat lunak berbasis web atau aplikasi yang membantu untuk mengotomatisasi pengelolaan, pelaporan, dan pemantauan kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran atau pelatihan.. Oleh karena itu, *Learning Management System (LMS)* adalah program berbasis web yang dapat mengatur dan merekam kegiatan yang terkait dengan pembelajaran dan pelatihan di bidang pendidikan. *Learning Management System (LMS)* juga merupakan program media pembelajaran online yang dapat dioperasikan dan diakses dari komputer, smartphone, atau

perangkat lain yang memiliki kemampuan aksesibilitas. Pendidik dan peserta didik sering mendapatkan bantuan dan dukungan saat menggunakan LMS dalam proses belajar mengajar. Ini memungkinkan kemungkinan bahwa mereka akan ditautkan ke layanan server penyimpanan media pendidikan. Distribusi materi pelajaran, tugas, dan penilaian, serta administrasi kegiatan kelas, dapat dibantu oleh sistem manajemen pembelajaran (LMS), yang juga mendorong lebih banyak interaksi dan keterlibatan online. Hal ini memungkinkan terciptanya kegiatan pembelajaran interaktif yang bekerja secara kolaboratif antara lembaga pendidikan, pendidik, dan peserta didik. *Microsoft Teams*, *Moodle*, *Desire2Learn*, *Google Classroom*, dan *Schoology* adalah beberapa contoh *Learning Management System (LMS)* yang banyak digunakan dalam pendidikan di seluruh dunia. Pada artikel kali ini, kita akan membahas salah satu platform yang digunakan yaitu *Microsoft Teams*.

Microsoft Teams dipilih sebagai media synchronous karena bisa dijadikan sarana dalam proses pembelajaran dengan interaksi langsung antara pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran synchronous adalah jenis pembelajaran yang terjadi secara nyata pada waktu yang sama. Hal ini memungkinkan untuk peserta didik dan guru berinteraksi secara real, walau hanya melalui media online tertentu, dan pada waktu tertentu, sehingga pembelajaran dapat dilakukan di mana saja, serta kapan saja dan bagaimana posisi peserta didik. Metode pembelajaran online synchronous meliputi konferensi video, telekonferensi, obrolan langsung, dan live streaming (Riwayatningsih & Sulistyani, 2020:309). Fitur video conference dalam *Microsoft Teams* digunakan untuk kegiatan penyampaian informasi atau materi pembelajaran, presentasi, dan pendidik juga bisa memberikan umpan balik kepada peserta. Berbagai fitur tambahan disediakan oleh Microsoft Office 365 yang dapat digunakan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran daring bagi siswa salah satunya yaitu *Microsoft Teams* (Rojabi, 2020)

Microsoft Teams bertujuan untuk menjadi platform komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fungsionalitas percakapan, pekerjaan, rapat, video, penyimpanan file

(termasuk kolaborasi file/file), dan aplikasi ke dalam satu LMS (*Learning Management System*) sehingga elemen ini dapat digunakan lebih efisien untuk pembelajaran online. *Microsoft Teams* resmi diluncurkan pada tahun 2017 oleh Microsoft Corporation. Proses pembelajaran online dapat dilakukan secara terstruktur melalui *Microsoft Teams*.

Ketersediaan aplikasi ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap banyaknya kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama proses pembelajaran, khususnya terkait pendidikan online masa kini. Hal ini pada akhirnya mengarah pada peningkatan hasil belajar. Peserta didik juga dapat terlibat dalam percakapan dengan berbagai individu, selain itu lebih mudah bagi pendidik dan peserta didik untuk terhubung satu sama lain dan mengambil bagian dalam setiap dan semua aktivitas pembelajaran. Peserta didik akan lebih mudah memberikan dan menerima umpan balik jika mereka menggunakan *Microsoft Teams* karena didalamnya memiliki sejumlah fitur yang dapat mendorong pembelajaran kolaboratif. Setiap pertemuan dapat dijalankan dengan berbagai cara, antara lain dengan membentuk kelompok-kelompok kecil secara online.

Pendidik dan peserta didik dapat terlibat dalam diskusi (chatting) satu sama lain melalui media materi pembelajaran yang dapat diakses oleh *Microsoft Teams* sebagai program online interaktif. Pembicaraan ini mungkin tentang fasilitas yang disediakan oleh Microsoft Teams. Peserta didik dapat berbicara satu sama lain dan berbagi pemikiran mereka. Dokumen, rekaman audio, dan tautan ke halaman dapat diunggah oleh pendidik dan peserta didik, dan kemudian diunduh untuk digunakan sebagai referensi selama proses pembelajaran. Selain itu, dapat ditinjau sekali lagi setiap saat jika diperlukan untuk mengingat kembali informasi yang diberikan. Menurut Koesnandar (2006:75), hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik dalam lebih memahami konten yang disampaikan, serta untuk melibatkan Peserta didik dalam berpikir kritis saat menjawab pertanyaan dan mengeksplorasi.

REVIEW LITERATUR

Slamento (2010:2), mendefinisikan bahwa “Belajar sebagai proses usaha yang dilakukan

seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Begitu juga menurut Sadirman, (2018:24), belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Learning multimedia is a component of learning delivery system that can be used to support learning process. (Saddhono dkk, 2019). Microsoft Teams merupakan media pembelajaran online yang dirancang dalam office 365. Microsoft Teams adalah sebuah perangkat lunak yang menyatukan konten pembelajaran dan penugasan dalam satu kesatuan aplikasi, hal ini memudahkan pendidik untuk menciptakan pembelajaran daring yang lebih baik. *Microsoft Teams* adalah aplikasi penghubung digital yang dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran model kolaboratif. Pemanfaatan *Microsoft Teams* mudah diakses dan tidak memerlukan perangkat tertentu. Beberapa fitur tampilan yang dapat dimanfaatkan seperti Aktivitas, Tim, Tugas, Kalender, File, Aplikasi dan Bantuan. Untuk kegiatan pembelajaran yang digunakan adalah fitur Tim. Dalam fitur Tim terdapat beberapa fitur yang ada seperti Buku Catatan Kelas, Tugas, Nilai Insights dan Saluran. Fitur Tim dapat digunakan oleh pendidik untuk mengirim tugas dan juga materi. Selain itu dalam fitur Tim juga dapat melakukan video conference.

Microsoft Teams dapat dimanfaatkan untuk membuat ruang belajar kooperatif, memberikan tahapan pertemuan virtual, bekerja dengan

pembelajaran dengan tugas dan masukan, dan memimpin panggilan langsung dengan Peserta didik. (Singh & Awasthi, 2020:3).

Learning management system (LMS) atau yang juga dikenal sebagai *Virtual Learning Environment* (VLE) adalah suatu pengelola pembelajaran yang mempunyai fungsi untuk memberikan sebuah materi, mendukung kolaborasi, menilai kinerja, merekam data peserta didik, dan menghasilkan laporan yang berguna untuk memaksimalkan efektivitas dari sebuah pembelajaran (Yasar, 2010). Terdapat beberapa contoh LMS yang tersedia antara lain Google Classroom, Moodle, Quipper School, Kelase, Kelas Kita dan Sekolah Pintar, Edmodo, Schoology, GeSchool, Learnboost, Medidu dan masih banyak lagi.

Secara umum, dapat dikatakan bahwa LMS adalah istilah dalam dunia teknologi yang dibuat, dirancang dan dikembangkan khusus untuk pengelolaan sistem pembelajaran online atau virtual. Karena sifatnya yang online, maka proses pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran, hingga bentuk kolaborasi dan interaksi antar siswa dan guru sepenuhnya dilakukan melalui perangkat komputer (Andy, 2020:4)

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode pembelajaran pembelajaran kolaboratif. Pada dasarnya setiap proses pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam pembelajaran kolaboratif, pendidik atau dosen mendelegasikan / memindahkan semua otoritas kepada tim belajar, kerja kolaboratif sungguh-sungguh menguasai dan berani menyerahkan semua resiko hasil kerja kelompok atau kelas yang mungkin kurang disetujui atau dalam suatu posisi yang tak meyakinkan atau menghasilkan suatu solusi yang tidak sesuai dengan milik pendidik.

Pembelajaran kolaboratif dapat dilakukan secara synchronous (komunikasi secara langsung) dan atau asynchronous (komunikasi secara tidak langsung). Pembelajaran kolaboratif akan berhasil jika setiap individu didalam kelompok tersebut meyakini bahwa karya atau produk yang dihasilkan di dalam pembelajaran berkelompok akan lebih baik daripada dikerjakan secara individu (Laal, 2013:13). Salah satu keuntungan dari pembelajaran kolaboratif adalah dapat

melatih siswa untuk sharing pengetahuan yang dimilikinya dan melatih siswa bekerja secara team work. Proses pembelajaran kolaboratif dapat berhasil dan berkualitas apabila tujuan pembelajaran terpenuhi. Proses pembelajaran dapat berlangsung apabila kerja sama antara pendidik dan peserta didik terjalin dengan baik. Proses pembelajaran kolaboratif juga dipengaruhi oleh kondisi internet, sarana prasarana pendukung pembelajaran jarak jauh. Sering kali ditemukan kendala dalam proses pembelajaran masa kini, seperti kesulitan seperti sulitnya mengelola pembelajaran kolaboratif. Hal tersebut tentu saja sangat bertolak belakang dengan metode konvensional, yang lebih menekankan pada ceramah dan diskusi kelompok yang ketat dengan pengawasan pendidik, yang membuat peserta didik menjadi kurang aktif dalam bekerja dan berpendapat. Pembelajaran daring terus diupayakan oleh seluruh *stakeholder* Pendidikan, agar pembelajaran tetap berjalan sesuai hakikatnya

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2010:2) menjelaskan bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan adalah Studi Pustaka. Metode Studi Pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola bahan penelitian.

Studi kepustakaan dilakukan oleh setiap peneliti dengan tujuan utama yaitu mencari dasar pijakan/pondasi untuk memperoleh dan membangun landasan teori, kerangka berpikir, dan menentukan dugaan sementara atau disebut juga dengan hipotesis penelitian. Sehingga penulis juga dapat mengelompokkan, mengalokasikan, mengorganisasikan, dan mengurangi variasi pustaka dalam bidangnya. Studi kepustakaan dilakukan oleh para penulis untuk mempunyai pendalaman yang lebih luas dan mendalam terhadap masalah yang hendak diteliti. (Kartiningrum, 2015:4).

Data yang digunakan untuk penulisan Studi Pustaka berasal dari jurnal, artikel ilmiah yang berisikan tentang konsep yang diteliti. Microsoft Teams adalah aplikasi kolaborasi buatan

Microsoft yang berbasis obrolan dengan berbagai fitur yang disediakan.

PEMBAHASAN

Menurut temuan penelitiannya (Leontyeva, 2018:6), ketidaksiapan pendidik dan orang tua, kurangnya keterampilan dalam menerapkan sistem pembelajaran berbasis komputer online, ketidakmampuan untuk berinteraksi dengan lembaga dan guru, dan kurangnya fasilitas akademik online yang memadai. Pembimbing merupakan faktor penghambat terciptanya kesempatan belajar yang efektif bila disampaikan secara online. Ada kemungkinan bahwa variabel pembatas ini hanyalah sebagian dari banyak tantangan tambahan yang harus diatasi. Langkah awal yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak dari kendala tersebut adalah dengan membiasakan pendidik dengan *Learning Management System* (LMS) yang berbasis Microsoft Teams. Ini akan memungkinkan mereka untuk meningkatkan keahlian dan pemahaman mereka tentang proses yang terlibat dalam mengelola pembelajaran online dengan memanfaatkan Microsoft Teams. Akan bermanfaat bagi proses pembelajaran jika Anda dapat mengembangkan LMS.

Proses pembelajaran online sangat dipengaruhi oleh penggunaan Microsoft Teams sebagai media pendidikan. Hal ini ditunjukkan dengan temuan observasi pembelajaran bahasa Inggris online dengan konsentrasi pada Peserta didik yang mampu menggunakan Microsoft Teams tanpa menemui kendala apapun. Akses juga tersedia tanpa kesulitan di komputer laptop atau ponsel pengguna. Di mana saja dan kapan saja, Anda dapat mengakses dan memanfaatkan aset pembelajaran yang disediakan oleh Microsoft Teams. Fungsionalitas yang ditawarkan aplikasi adalah yang paling diminati Peserta didik. Platform pembelajaran yang terintegrasi dengan Microsoft Office 365, Microsoft Teams dikembangkan oleh Microsoft.

Program ini selalu ditautkan ke layanan komputasi awan yang disediakan oleh Microsoft. Cloud Computing sendiri merupakan layanan komputasi berbasis awan atau cloud, yang artinya merupakan perpaduan antara penggunaan teknologi komputer pada suatu jaringan dengan

pengembangan berbasis internet (cloud) yang memiliki fungsi menjalankan program atau aplikasi pada komputer yang sedang berjalan. Secara bersamaan terhubung satu sama lain. Namun, tidak semua orang yang terhubung ke internet menggunakan komputasi awan. Istilah "komputasi awan" mengacu pada jenis teknologi yang mengubah internet menjadi server terpusat untuk tujuan mengelola data dan aplikasi yang digunakan oleh pengguna. Pengguna dapat mengakses informasi pribadi mereka melalui komputer yang memiliki konektivitas internet dan menjalankan aplikasi tanpa harus menginstalnya terlebih dahulu berkat teknologi ini.

Microsoft Teams, yang disertakan dalam Office 365 berfungsi sebagai hub digital yang menggabungkan semua layanan Office 365 yang berbeda ke dalam satu tempat kerja. Hal ini memungkinkan instruktur dan peserta didik untuk mencapai lebih banyak dengan mudah menghubungkan dan berkomunikasi satu sama lain. Peserta didik dapat melakukan konsultasi satu lawan satu atau kelompok berkat fungsi obrolan yang disertakan dalam Microsoft Teams. Pendidik juga dapat berinteraksi dengan semua peserta didik langsung dari pembicaraan yang terjadi di ruang virtual ke setiap peserta didik secara langsung.

Microsoft Teams pertama kali dirilis pada tahun 2017, dan menawarkan serangkaian kemampuan yang komprehensif, termasuk tampilan layar, penyimpanan file, dan tampilan rapat yang ideal. Microsoft Teams didukung oleh berbagai alat bermanfaat yang membuat pekerjaan lebih mudah bagi semua anggota tim. Karena peserta didik dan pendidik memiliki kemampuan untuk berkreasi dan leluasa menggunakan banyak fitur yang tersedia di Microsoft Teams. Peserta didik memiliki kesempatan untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikan mereka berkat elemen interaktif yang dapat diakses di Microsoft Teams.

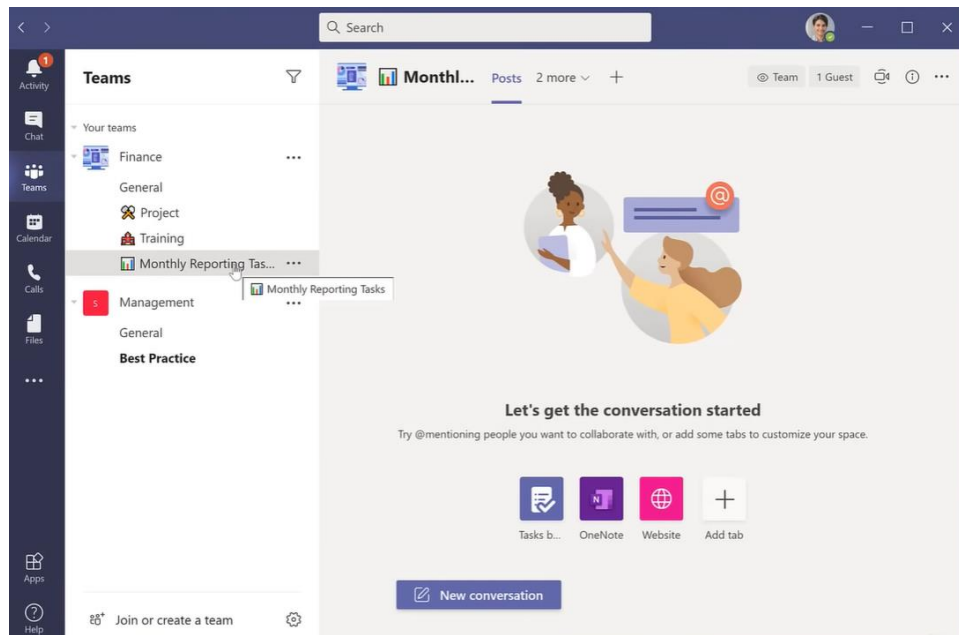
Berikut ini adalah daftar proses yang diperlukan untuk menyebarkan aplikasi Microsoft Teams. Langkah pertama adalah memasukkan alamat email yang didaftarkan oleh organisasi atau sekolah dan masuk ke akun di aplikasi Microsoft Teams yang diunduh dari Playstore atau web. Kemudian klik dimana anda akan menginput password dan memilih topik sesuai dengan jadwal

yang telah disediakan. Ketiga, memilih fungsi sesuai dengan arahan yang diberikan oleh instruktur. Untuk mengirimkan konten ke Microsoft Teams, Anda harus terlebih dahulu membuat materi pelajaran, setelah itu Anda harus mengakses tim target dan memilih area materi dengan memilih ikon atau gambar pensil di sudut kanan bawah. Setelah itu, Anda harus mengklik simbol plus yang terletak di sebelah kiri atau kanan pesan. Jika Anda ingin mengirim tautan, yang harus Anda lakukan adalah menyalin dan menempelkan URL ke tempat yang disediakan di bawah Jenis Pesan. Jika Anda ingin melampirkan file, Anda dapat melakukannya dengan mengklik tombol lampiran.

Fitur pertama adalah sistem konferensi untuk panggilan video. MahaPeserta didik dan dosen dapat bertatap muka, meskipun secara digital, berkat penemuan konferensi video. Karena fitur ini, Peserta didik dan instruktur dapat langsung terlibat satu sama lain dan bekerja sama. Tampilan untuk konferensi panggilan video mencakup tanggapan, serta papan tulis interaktif, untuk membantu menjadikan pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih partisipatif. Di area berlabel "*Respon*", Peserta didik memiliki pilihan untuk memilih berbagai jawaban yang dapat digunakan untuk merespons instruktur. Salah satu tanggapan tersebut adalah "*raise hand*", yang dapat digunakan ketika Peserta didik ingin mengajukan pertanyaan. Instruktur akan diberitahu bahwa ada anak-anak yang ingin mengajukan pertanyaan ketika mereka menggunakan fungsi yang memungkinkan mereka untuk *raise hand*. Pendidik kemudian akan dapat menanggapi dan memberikan respon pilihan untuk menyalakan mikrofon dan menyuarakan pertanyaan mereka untuk mengirimkannya. Instruktur dapat memperoleh manfaat besar dari papan tulis interaktif dan papan tulis interaktif yang dapat diakses melalui konferensi panggilan video.

Secara umum, tahap pembelajaran offline/langsung yang digunakan oleh pendidik tidak jauh berbeda dengan proses pembelajaran online yang digunakan guru untuk *Microsoft Teams*. Jelas bahwa *Microsoft Teams* memiliki potensi untuk membantu menjaga kerangka proses pembelajaran online. Misalnya, pembelajaran terpisah dapat disusun lebih lanjut ke dalam

saluran, yang masing-masing dapat memiliki tab untuk hal-hal terpisah seperti pembicaraan, file, dan catatan, antara lain. Saluran dapat dibuat berdasarkan banyak persyaratan kelas, seperti berdasarkan unit, topik, atau grup berbasis proyek.



Gambar 1. Tampilan Awal Microsoft Teams

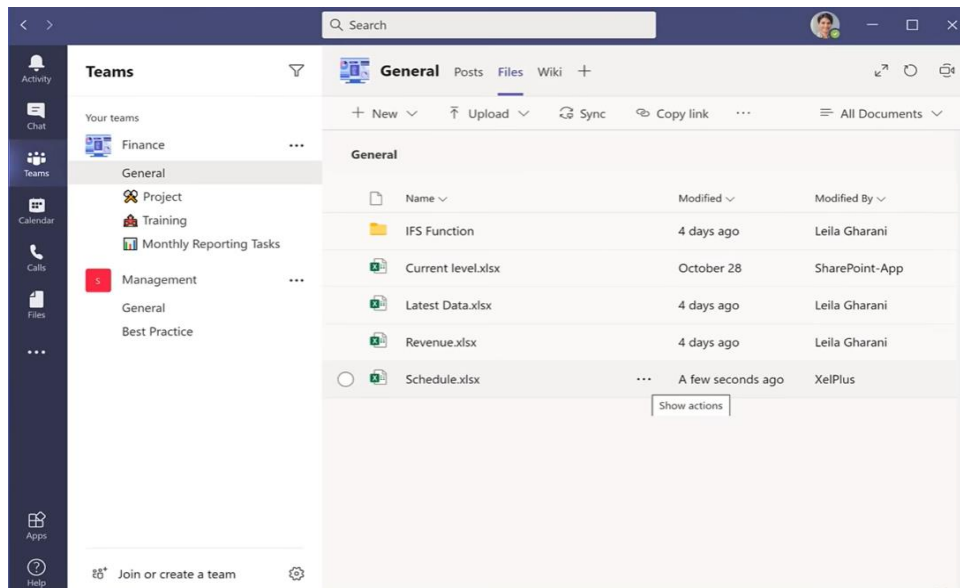
Microsoft Teams adalah hub digital yang memungkinkan instruktur untuk membangun lingkungan belajar yang dinamis dengan menyatukan diskusi, informasi, tugas, dan aplikasi di satu lokasi. Microsoft berdedikasi untuk memberikan pengalaman seperti ruang kelas bagi Peserta didik yang memilih untuk melanjutkan pendidikan mereka dari jarak jauh dengan guru dapat memantau perkembangan Peserta didiknya dalam pekerjaan sehari-hari. Dengan cara yang sama seperti mereka menggunakan aplikasi dan fitur di kelas, instruktur dapat menggunakan alat tim untuk membantu pekerjaan mereka secara lebih efektif. Guru memiliki kesempatan untuk meningkatkan pengembangan profesional mereka melalui penggunaan Microsoft Teams, dimulai dengan pendampingan Peserta didik dan berlanjut ke penyediaan dan penyampaian materi yang menggunakan PowerPoint, Word, dan bahkan film dari YouTube. Dengan menggunakan

menciptakan platform yang sama interaktif, menarik, dan terhubung secara sosial seperti pendidikan tradisional. MahaPeserta didik dan profesor dapat menjaga komunikasi dan memberikan bantuan satu sama lain melalui penggunaan obrolan di Microsoft Teams. Selain itu, pertemuan tatap muka mungkin tampak seperti terjadi secara langsung. Melalui tugasnya fungsionalitas formulir yang disertakan dalam Microsoft Teams, pengajar dapat menawarkan tugas harian dan kuis kepada Peserta didik untuk diselesaikan.

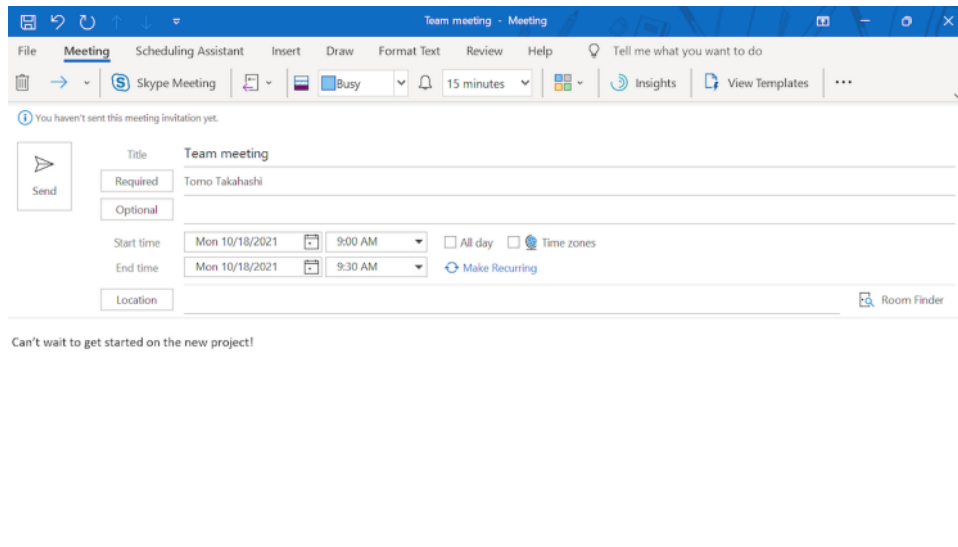
Penggunaan Microsoft Teams sebagai *Learning Management System* memiliki dampak positif yaitu : 1) Mempermudah peserta didik dalam mengakses informasi maupun materi yang akan diberikan. 2) Peserta didik dapat berinteraksi antara satu dengan yang lainnya melalui panggilan grup yang tersedia. 3) Bisa berfungsi sebagai aplikasi penyimpanan file dalam bentuk yang fleksibel dan sebagai sumber

belajar bagi Peserta didik. 4) Peserta didik dapat mengefisienkan waktu dalam belajar dengan

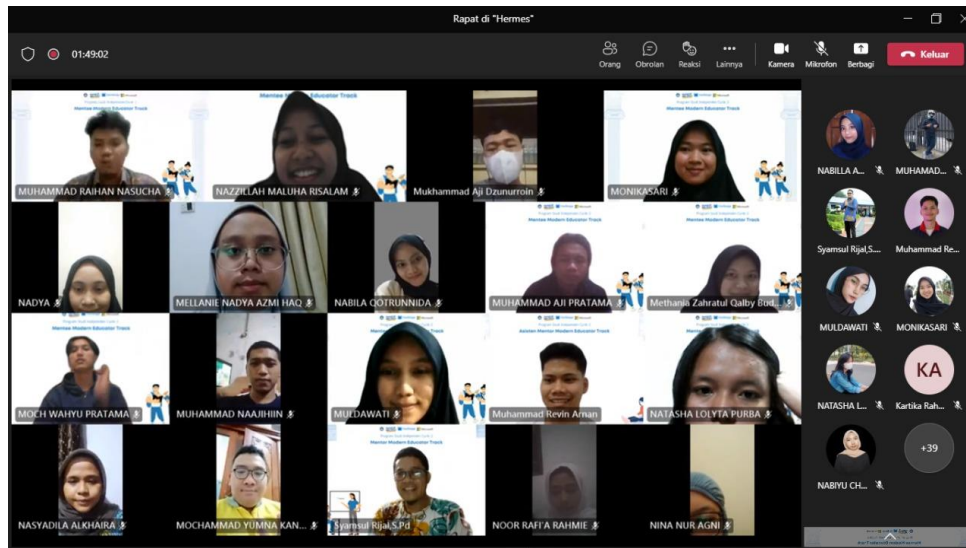
adanya fitur calender yang bisa dijadikan sebagai penanggal dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 2. Penyimpanan File dan Tautan pada Microsoft Teams



Gambar 3. Tampilan Outlook yang terintegritas pada Microsoft Teams



Gambar 4. Tampilan Panggilan Microsoft Teams

Selain itu, *Microsoft Teams* memberikan kemudahan dan keserbagunaan di bidang keterlibatan dan komunikasi, serta kerja sama, dan dapat diinstal pada berbagai perangkat, tergantung perangkat mana yang paling sering digunakan. Perihal ini sejalan dengan fitur yang dimiliki oleh fitur tersebut ialah *Microsoft Teams* tipe online, *Microsoft Teams* tipe desktop, serta *Microsoft Teams* tipe mobile. Masing-masing dirancang untuk tujuan tertentu misalnya, versi online *Microsoft Teams* adalah pilihan terbaik bagi pengguna yang baru memulai program belajar yang mengadopsi pembelajaran online atau virtual didorong untuk memanfaatkan versi desktop, karena menyediakan akses yang lebih sederhana ke program. Pengguna yang perlu mempertahankan koneksi mereka dengan *Microsoft Teams* namun memiliki tingkat kebebasan yang tinggi dapat mempertimbangkan untuk menggunakan edisi seluler. Obrolan, percakapan suara dan audio, rapat, file, acara langsung, dan kemampuan untuk terhubung ke perangkat lain adalah fungsi utama yang ditawarkan oleh *Microsoft Teams*

Tetapi ada juga beberapa kekurangannya. Peserta didik dapat benar-benar melewatkan rapat online karena ada rekaman rapat yang dapat mereka lihat di lain waktu berkat *Microsoft Teams*, yang merupakan salah satu kelemahan perangkat lunak. Bahkan jika Peserta didik menyalakan kamera saat mereka berpartisipasi dalam rapat online, pendidik tidak akan dapat

membaca bahasa tubuh mereka karena peserta didik berpartisipasi dari jarak jauh. Peserta didik dapat mengerjakan tugas yang berbeda saat berpartisipasi dalam sesi online pada waktu tertentu, misalnya. Selain itu, *Microsoft Teams* harus diinstal pada perangkat keras yang sesuai dan terhubung ke internet. Dalam hal mengedit konten di *Microsoft Teams*, penggunaan komputer desktop disarankan di atas menggunakan perangkat seluler dalam banyak kasus.

Fokus yang lebih baik pada pekerjaan dan sekolah, peningkatan transparansi, memfasilitasi kolaborasi yang baik di ruang kerja/sekolah digital, dan kemudahan orientasi anggota tim baru dapat meningkatkan kecepatan lebih cepat adalah beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari memanfaatkan Teams. Keuntungan lain termasuk fakta bahwa produktivitas dan manfaat komunikasi menjadi semakin diperkaya. Selain itu, mengadopsi *Microsoft Teams* memiliki tantangan tersendiri, yang paling signifikan adalah keengganan Peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran online. Namun demikian, instruktur memiliki kemampuan untuk mengatasi tantangan ini. Karena itu, instruktur sering menggunakan program WhatsApp untuk mengingatkan Peserta didik ketika pembelajaran online dilakukan di *Microsoft Teams*.

KESIMPULAN

Dengan memanfaatkan waktu dan sumber daya dengan sangat produktif saat berpartisipasi dalam upaya pendidikan online dengan menggunakan *Microsoft Teams*. Pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik tidak hanya dalam bentuk teks tetapi juga dalam bentuk video dengan bantuan berbagai fasilitas atau fitur yang telah disediakan oleh *Microsoft Teams*. Hal ini membuat jauh lebih nyaman bagi pendidik dan peserta didik untuk memanfaatkan program ini. Selain itu, instruktur dapat melacak tindakan peserta didik dengan menggunakan fitur obrolan, dan mereka dapat dengan mudah memberikan tugas sebagai bahan evaluasi untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman peserta.. Selain itu, *Microsoft Teams* dapat digunakan untuk melakukan kelas dengan konferensi video, sehingga memungkinkan untuk terlibat dalam instruksi online tatap muka. Ini menunjukkan bahwa belajar menggunakan *Microsoft Teams* adalah salah satu cara paling efektif untuk belajar online di lingkungan saat ini. Dengan spesialisasi pemberitahuan peringatan media di *Microsoft Teams*, peserta didik dan pendidik dapat mengetahui kapan mereka harus menyelesaikan proses belajar yang berlangsung. *Microsoft Teams* juga memberikan manfaat lain bagi pendidik dan peserta didik, antara lain sebagai alat penilaian di akhir kelas, tugas yang terlihat dan pemberitahuan penjadwalan saat tugas terlambat, sehingga peserta didik dan pendidik dapat mengetahui kapan mereka harus menyelesaikannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, K. D. A., & Faradita, M. N. (2021). Analisis Aktivitas Peserta didik dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Ms. Teams pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 9(1), 16-27.
- Agnes, L. R. A. (2022). Optimalisasi Media Pembelajaran dalam Hybrid Learning pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal pendidikan sendratasik*, 11(2), 276-290.
- Ali, Muhammad. (2007). Guru dalam Proses Belajar Mengajar, Bandung. *Sinar Baru Algensindo*,
- Andi. (2002). Mengenal Learning Management System & Manfaat yang Ditawarkan. *Abdimas Siliwangi*, Vol 5 (1), 1-12.
- Bakri, R., Astuti, N. P., & Fiamanila, N. P. (2021). Evaluasi Kualitas Pembelajaran Online Menggunakan Media Microsoft Teams Selama Pandemi COVID-19: SMA Negeri 17 Makassar. *Celebes Computer Science Journal*, 3(2), 16-27.
- Beaudoin, G. (2016). Completing the Picture: Importance of Considering Participatory Mapping for REDD+ Measurement, Reporting and Verification (MRV). *Ben Bond-Lamberty, Pacific Northwest National Laboratory*, 1-24.
- Buchal, R & Songsore, E. (2019). Using Microsoft Teams to Support Collaborative Knowledge Building in The Context of Sustainability Assessment. *Proceedings of the Canadian Engineering Education Association (CEEA)* <https://doi.org/10.24908/pceea.vi0.13806>
- Damayanti, A., & Mulyadi, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Microsoft Teams dalam Mengikuti Pembelajaran Daring Bahasa Inggris Peminatan di SMA N 2 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional Unimus* (Vol. 3).
- Dimiyanti dan Mudjiono. (2002). Belajar dan Pembelajaran. *Rineka Cipta & Departemen Pendidikan & Kebudayaan*, 2-7.
- Fatmawati, A. (2021). Evaluasi Usability pada Learning Management System OpenLearning Menggunakan System Usability Scale. *INOVTEK Polbeng-Seri Informatika*, 6(1), 120-134.
- Hidayat, N., Afuan, L., & Chasanah, N. (2021). Sosialisasi Learning Management Systems (LMS) Untuk Mendukung Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 2 Purwokerto. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 277-283.
- Jarot. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA dengan Model Pembelajaran Blended Learning Menggunakan LMS. *Mitra Pendidikan*, 73-76.
- Kari, M. L., Bare, Y., & Mago, O. Y. T. (2021). Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Blended Learning dengan Memanfaatkan Aplikasi Microsoft

- Teams. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 10(2), 63-71.
- Kartiningrum, E. D. (2015). Panduan Penyusunan Studi Literatur. Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat *Politeknik Kesehatan Majapahit, Mojokerto*, 1–9.
- Koesnandar, A. (2006). Pengembangan Software Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknodik. Pusat Teknologi Informasi dan KomPendidikan Depdiknas*, 75.
- Laal, M. (2013). Positive Interdependence in Collaborative Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 13.
- Leontyeva, I. A. (2018). Modern Distance Learning Technologies in Higher Education: *Introducing Problems, Journal of Mathematics, Sciens and Technology*, 1-8.
- Pramono, D., Ngabiyanto, N., Isnarto, I., & Saputro, I. H. (2021). Online Assessment pada Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19: Transformasi Dunia Pendidikan menuju Paperless Policy. *Indonesian Journal of Conservation*, 10(2), 97-99.
- Prasetyono, R. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Google Classroom Berbasis Mobile Terhadap Motivasi Belajar MahaPeserta didik Jurusan Informatika. *Indonesian Journal of Informatics and Research*, 1(1), 29-35.
- Riwayatiningsih, R., & Sulistyani, S. (2020). The Implementation of Synchronous and Asynchronous E-Language Learning in Efl setting. *JURNAL BASIS*, 7(2), 309. <https://doi.org/10.33884/basisupb.v7i2.2484>
- Rojabi, A. R. (2020). Exploring EFL Students' Perception of Online Learning via Microsoft Teams: *University Level in Indonesia. English Language Teaching Educational Journal*. Vol.3, No.2, 163-173.
- Saddhono, K., Sudarsana, K., & Iskandar, A. (2019). Implementation of Indonesian Language the learning Based on Information and Communication Technology in Improving Senior High School Students' Achievement in Surakarta. *In 1st UPY International Conference on Applied Science and Education 2018*. Yogyakarta: IOPScience.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2021). Implementasi Flipped Learning Menggunakan Microsoft Teams Pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19. *Pedagogik (jurnal pendidikan sekolah dasar)*, 9(1), 11-17.
- Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. *Rajawali Express*, 24.
- Siahaan, C., Revaldo, R., & Adrian, D. (2022). Pemanfaatan Komunikasi Melalui Penggunaan Aplikasi Teams Dalam Proses Belajar Mengajar Pendidik dan peserta didik Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 2330-2334.
- Singh, R., & Awasthi, S. (2020). Updated Comparative Analysis on Video Conferencing Platforms- Zoom , Google Meet , Microsoft Teams , WebEx Teams and GoToMeetings. *Easy Chair: The World for Scientist*, 1–9.
- Sitorus, B. R. (2021, November). Microsoft Teams dalam Pembelajaran Matematika untuk Mewujudkan Merdeka Belajar. *In Prosiding Seminar Nasional Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi* (pp. 9-16).
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung. *Alfabeta*
- Wea, K.N., Kuki, A.D. (2021). Students' Perceptions of Using Microsoft Teams Application in Online Learning During the Covid-19 Pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1842(1): 12-16 <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1842/1/012016>
- Wijayanto, Y.R., Andayani, Sumarwati. (2021). Utilization of Microsoft Teams as an Alternative for Distance Learning Media Amid the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*.8(2), 87-93.
- Yasar, O., & Adiguzel, T. (2010). A Working Successor of Learning Management Systems. *SLOODLE. Procedia - Social and Behavioral Science*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMAKER
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI FABEL
UNTUK SISWA KELAS VII DI SMPN 25 BANJARMASIN**

Antonius Beny Setyawan¹, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbusang², Agus Hadi Utama³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹1610130110007@mhs.ulm.ac.id, ²monryfng@ulm.ac.id, ³agus.utama@ulm.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini yakni guna membuat dan mengkaji kelayakan sumber belajar video animasi siswa kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin dalam pembelajaran Sastra Indonesia. Penelitian dan pengembangan, atau yang biasa dikenal sebagai R&D, mengacu pada suatu jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini. Model Borg and Gall yang mencakup tahap pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap pengembangan draf produk, tahap validasi produk, tahap revisi hasil uji coba produk, tahap uji coba lapangan, serta tahap revisi produk merupakan model pengembangan digunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini. Hasil temuan uji validasi ahli materi mempunyai skor rata-rata 4,6 dan koefisien 92,5%, kriteria kelayakan termasuk dalam kriteria “sangat layak”, dan temuan uji validasi ahli media pembelajaran video *animaker* di Mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin memperoleh nilai rata-rata 4,8 dengan koefisien 95%. Temuan ini mendukung pernyataan bahwa materi pembelajaran video *animaker* “sangat layak” untuk diterapkan.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Fabel.

Abstract

This study's goal was to create and assess the viability of animated video learning resources for class VII students at SMP Negeri 25 Banjarmasin studying Indonesian literature. Research and development, sometimes known as R&D, is the sort of research applied in this study (R&D). The Borg and Gall model, which includes the data collection stage, the planning stage, the product draft development stage, the product validation stage, the product trial results in the revision stage, the field trial stage, and the product revision stage, is the development model used as a guide in this study. Expert validation of Animaker video learning resources for class VII students at SMP Negeri 25 Banjarmasin receives an average score of 4.8 and a coefficient of 95%; the qualifying requirements are listed as "very feasible" requirements. The eligibility requirements are included in the "extremely feasible" criteria, despite the fact that the material expert validation test finding got an average score of 4.6 and a coefficient of 92.5%. These findings support the claim that the video Animaker learning medium is "extremely viable" to utilize.

Keywords: *Development, Learning Media, Learning Videos, Indonesian Language, Fables.*

Pendahuluan

Sesuai dengan temuan wawancara pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan media berupa buku teks, poster, dan terkadang menggunakan LCD sehingga penyampaian mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel kurang maksimal, hal tersebut membuat siswa menjadi kurang berminat dan tidak fokus dalam pembelajaran.

Faktor lainnya yang menyebabkan terjadinya permasalahan juga berasal dari tenaga pendidik (Angreani, 2015). Hal ini dikarekanan guru Bahasa Indonesia di SMPN 25 Banjarmasin yang mengajar dengan menerapkan teknik ceramah saja dalam mengajar sehingga membuat siswa sulit memahami materi yang disampaikan. Karena kemampuan media video animasi dalam memvisualisasikan isi materi sebagai rancangan nyata dalam aspek gambar, tulisan, audio, dan gerak yang bervariasi, serta esensi dan penyajian isi yang bersifat informatif dan meningkatkan tingkat pembelajaran, video memang menjadi pilihan yang strategi untuk tahap belajar supaya peserta didik mampu memahami konten yang dikomunikasikan oleh pendidik agar siswa tidak bosan (Maulida & Ratumbusang, 2022).

Media video mengacu pada media audiovisual yang mampu mengkomunikasikan informasi dan pesan secara bersamaan melalui penerapan aspek gerak, teks, suara, dan gambar. (Pibadi, 2017). Menurut Anderson (1978), kemampuan dalam memperagakan dan memahami benda-benda seperti gambar, gerak, dan suara merupakan ciri utama media video dalam tahap pembelajaran. Kemajuan teknologi elektronik menyajikan berbagai peluang untuk berkomunikasi dan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan.

Pada aspek kualitas visual, suara, gerak, dan teks pada proses pembelajaran daring, sistem pembuatan media video menjadi lebih padat, jelas, dan singkat (Berk, 2009). Pengguna dapat mendengarkan, memahami, dan menyerap informasi, teori, topik, masalah, proses, dan fenomena yang terjadi secara alami melalui media video, sehingga menjadi sarana pembelajaran yang bermanfaat. Video

pembelajaran mengacu pada perangkat yang dikembangkan secara metodis sesuai dengan kurikulum yang ada dan memasukkan prinsip-prinsip pembelajaran dalam pembuatannya sehingga program tersebut memungkinkan siswa untuk menonton pengajaran dengan lebih mudah dan menarik. Video pembelajaran bisa memicu pengalaman pendidikan yang lebih nyaman bagi guru dan siswa (Fahrída, 2016). Pembelajaran kini lebih produktif dan efisien serta membantu siswa mengembangkan gaya belajarnya sendiri karena tidak lagi dibatasi oleh geografi atau waktu.

Peneliti berupaya mengembangkan perangkat pembelajaran yang memakai media hiburan guna mendorong semangat siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia yang sesuai pada konteks permasalahan tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti membuat media video *Animaker* guna membuat pembelajaran yang lebih kuat bagi peserta didik sekaligus memberikan kemudahan pada mereka ketika menyerap dan memahami isi yang diajarkan. Meskipun mengambil alih tugas utama pengajar sebagai pengajar, penggunaan media video *Animaker* juga dapat membantu pengajar dalam menguraikan materi pelajaran dan menciptakan lingkungan siswa yang efektif.

Penelitian ini diberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video *Animaker* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Untuk Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 25 Banjarmasin”. Pengembangan video belajar ini diharapkan mampu guna meraih tujuan pembelajaran yang ada, setidaknya peserta didik disajikan contoh nyata tentang pembelajaran terkait. Media pembelajaran yang mendukung bisa mendorong pengetahuan yang baik sehingga peserta didik dapat menerapkan pengetahuan tentang video *animaker* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) mengacu pada jenis penelitian yang diterapkan pada penelitian ini. Teknik penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan teknik penelitian yang termasuk

dalam pembuatan item tertentu serta mengukur keampuhannya (Sugiyono, 2019: 752). Riset yang berupa analisis kebutuhan diterapkan guna memproduksi berbagai hasil tertentu, dan riset diperlukan dalam pengujian keefektifan semua item tersebut agar bisa beroperasi di masyarakat yang lebih luas.

Penelitian & pengembangan mengembangkan barang yang dapat langsung diterapkan, berbeda dengan penelitian biasa, yang hanya menghasilkan rekomendasi untuk perbaikan. Penelitian pengembangan mengacu pada teknik penelitian yang diterapkan guna membuat barang baru atau melakukan pengembangan pada item yang sudah ada, terlepas dari bentuk perangkat keras, perangkat lunak, bahan pembelajaran, media, atau perangkat perangkat keras. Peneliti mengadopsi metodologi penelitian dan pengembangan untuk tahap ini. sementara produk yang ditingkatkan yakni media pembelajaran video *animaker* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi fable bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin.

Hasil dan Pembahasan

Untuk uji coba produk, disediakan sumber belajar bahasa Indonesia berupa video animasi. Konten fabel yang sudah dibuat diberikan kepada para ahli untuk evaluasi dan validasi. Keunggulan visual, audio, dan penggunaan termasuk tiga komponen validasi yang dilaksanakan melalui ahli media. Para ahli dalam materi pelajaran memperhatikan tujuan pembelajaran, sumber daya, dan keuntungan. Guna menguji kelayakan media yang dibuat, peneliti memberikan lembar instrumen kelayakan kepada ahli materi serta ahli media.

1. Hasil uji validasi ahli media

Video pembelajaran yang dihasilkan tentang topik bahasa Indonesia fabel dievaluasi dan diperbaiki oleh ahli media. Revisi Video pembelajaran berdasarkan topik bahasa Indonesia dari ahli media juga dilakukan.

Tabel 1 memberikan ringkasan temuan data dari para ahli media.

Tabel 1. Angket ahli media

Aspek/Indikator	Skor	Kriteria
Visual		
1. Teknik pengambilan gambar, pencahayaan, editing dan sound sesuai dengan ketentuan yang ada	5	Sangat Layak
2. Kualitas gambar dalam video Pembelajaran ini jelas	5	Sangat Layak
3. Tampilan desain warna dalam video Pembelajaran ini dapat menarik perhatian peserta didik	4	Layak
4. Kualitas perpaduan gambar dalam video Pembelajaran ini jelas	4	Layak
5. Gambar dalam video Pembelajaran ini menarik dan sesuai dengan materi yang ada	5	Sangat Layak
6. Video memiliki struktur yang jelas	4	Layak
7. Transisi video konsisten dan tidak mengganggu inti dari tampilan keseluruhan video	5	Sangat Layak
8. Ukuran teks atau kalimat dalam video Pembelajaran ini dapat terbaca dengan jelas	5	Sangat Layak
Audio		
1. Kalimat yang digunakan dalam video Pembelajaran ini menggunakan bahasa yang baku	5	Sangat Layak
2. Bahasa yang digunakan dalam video Pembelajaran ini menggunakan bahasa komunikatif	5	Sangat Layak
3. Bahasa yang digunakan dalam video Pembelajaran ini mudah dipahami	5	Sangat Layak
4. Suara narator dalam video Pembelajaran ini dapat terdengar dengan jelas	5	Sangat Layak
5. Suara musik pendukung dalam video Pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar	5	Sangat Layak
6. Suara musik pendukung dalam video Pembelajaran ini dapat memberikan efek sesuai pesan yang disampaikan	5	Sangat Layak
7. Kualitas suara pada video Pembelajaran ini baik dan tidak berisik	5	Sangat Layak
Penggunaan dan Manfaat		

1.	Durasi video Pembelajaran sudah sesuai dengan konsentrasi siswa	5	Sangat Layak
2.	Penggunaan video Pembelajaran ini dapat memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan	5	Sangat Layak
3.	Durasi waktu dalam video Pembelajaran ini tidak terlalu lama sehingga tidak membosankan siswa	4	Layak

Melalui hasil validasi dari ahli media selanjutnya dijumlahkan kemudian dihitung rata-rata nilai didapatkan dari jumlah isian kuesioner skala 1 - 5, dengan detail. Penilaian visual dengan jumlah skor 37, audio 35, dan penggunaan dan manfaat media 14. Sehingga didapat total skor kuesioner sebesar 86. Nilai kemudian dibagi dengan jumlah indikator penilaian untuk mendapatkan nilai uji kelayakan. Maka didapat nilai uji kelayakan sebesar 4,8 dengan 86 skor kuesioner dibagi dengan 18 indikator penilaian. Hasil uji validasi lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien kelayakan. Koefisien didapat dengan membagi total skor kuesioner sebesar 86 dengan skor maksimal sebesar 90 yang kemudian dikalikan 100%. Maka didapatkan koefisien sebesar 95%. Dapat disimpulkan bahwa dengan nilai 4,8 dan koefisien 95% sehingga kriteria kelayakan tergolong pada kriteria "Sangat layak".

Tabel 2. Rerata hasil validasi ahli media

No	Aspek	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Kelayakan
1	Visual	40	37	
2	Audio	35	35	
3	Penggunaan dan Manfaat	15	14	Sangat Layak
Jumlah Total Skor		90	86	
Rata-Rata		5	4.8	
Persentase		100%	95%	

2. Hasil uji validasi ahli materi

Ahli materi menyajikan evaluasi serta perbaikan terhadap materi yang dimuat video pembelajaran Pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel yang sudah direvisi. saran dari ahli materi juga digunakan untuk melakukan revisi terhadap video pembelajaran Pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel. Adapun rekap data hasil melalui ahli media bisa diamati dalam tabel 3.

Tabel 3. Angket ahli materi

No	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
Tujuan Pembelajaran			
1.	Materi dalam video Pembelajaran ini sesuai dengan tujuan Pembelajaran yang ingin dicapai	5	Sangat Layak
2.	Materi dalam video Pembelajaran ini disusun sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	Layak
3.	Materi dalam video Pembelajaran ini sesuai ketika dikemas dalam bentuk video Pembelajaran	4	Layak
4.	Isi materi dalam video Pembelajaran merupakan materi pada silabus dan RPP materi fabel	5	Sangat Layak
Materi			
1.	Materi fabel pada naskah video Pembelajaran ini sudah urut	5	Sangat Layak
2.	Keseluruhan naskah video ini dapat mewakili tentang materi fabel	5	Sangat Layak
3.	Video Pembelajaran ini sudah menyampaikan materi fabel	5	Sangat Layak
4.	Materi fabel pada video ini pesan yang	4	Layak

5.	disampaikan sesuai urutan Kualitas gambar pada video ini dapat mewakili isi materi Pembelajaran	4	Layak
6.	Warna pada video ini dapat mewakili materi Pembelajaran fable	5	Sangat Layak
7.	Perpaduan warna pada video ini sesuai dengan materi fabel	5	Sangat Layak
8.	Pemilihan efek suara dan musik dalam video ini dapat mendukung materi Pembelajaran	4	Layak
Manfaat			
1.	Narasi dalam video ini disusun sesuai dengan materi fabel	5	Sangat Layak
2.	Narasi dalam video ini menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	5	Sangat Layak
3.	Bahasa dan teks yang digunakan dalam video sesuai dengan materi Pembelajaran fabel	5	Sangat Layak
4.	Durasi video ini dapat menampilkan materi fabel untuk peserta didik dengan maksimal	4	Layak

Data hasil validasi melalui ahli materi berikutnya dijumlahkan kemudian dihitung rata-rata nilai didapatkan dari jumlah isian kuesioner skala 1 - 5, dengan detail. Penilaian tujuan pembelajaran dengan jumlah skor 18, materi 37, dan manfaat media 19. Sehingga didapat total skor kuesioner sebesar 74. Nilai kemudian dibagi dengan jumlah indikator penilaian guna mendapatkan nilai uji kelayakan dalam hal ini adalah sebanyak 16 indikator. Maka didapat nilai uji kelayakan sebesar 4,6 dengan 74 skor kuesioner dibagi dengan 16 indikator penilaian. Hasil uji validasi lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien kelayakan. Koefisien didapat dengan

membagi total skor kuesioner sebesar 74 dengan skor maksimal sebesar 80 yang kemudian dikalikan 100%. Maka didapatkan koefisien sebesar 92,5%. Dapat disimpulkan bahwa dengan nilai 4,6 dan koefisien 92,5% maka kriteria kelayakan tergolong pada kriteria "Sangat layak".

Tabel 4. Rerata Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor Maximal	Jumlah Skor	Kelayakan
1	Tujuan Pembelajaran	20	18	
2	Materi	40	37	
3	Manfaat	20	19	Sangat Layak
Jumlah Total Skor		80	74	
Rata-Rata Persentase		5	4,6	92,5%

Berdasarkan dengan hasil penelitian, maka peneliti telah menanggapi rumusan masalah dalam penelitian ini. penelitian ini mempunyai dua rumusan masalah yakni 1) Bagaimana proses pengembangan media video *Animaker* materi fabel kelas VII mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 25 Banjarmasin? 2). Bagaimana kelayakan penggunaan media video *Animaker* materi fabel kelas VII mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 25 Banjarmasin?. Oleh karena itu, Pembahasan akan dibagi menjadi dua, yaitu pengembangan media video *Animaker* materi fabel kelas VII mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 25 Banjarmasin dan kelayakan penggunaan media video *Animaker* materi fabel kelas VII mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 25 Banjarmasin.

Pada penelitian ini, pengaplikasian berbagai tahapan pengembang didasarkan pada kebutuhan peneliti. Tahap pengembangan yang diterapkan melalui peneliti yakni modifikasi model Borg dan Gall. Penelitian ini memakai 7 tahap oleh desain pengembangan Borg and Gall.

Pertama, Melakukan Identifikasi Kebutuhan yaitu Sebelum peneliti merancang media animasi berbasis animaker terlebih dahulu peneliti melakukan identifikasi

terhadap kebutuhan di SMP Negeri 25 Banjarmasin. Adapun hasil dari identifikasi yang peneliti lakukan di kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin, peneliti mendapatkan bahwa ketersediaan media pembelajaran masih sangat kurang, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun media yang tersedia tingkat keefektifannya masih rendah pada saat digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga membuat peserta didik dalam pembelajaran tidak efektif dan efisien. Dengan hasil identifikasi tersebut peneliti bertujuan untuk mengembangkan suatu media animasi berbasis animaker, supaya bisa menambahkan kebutuhan ketersediaan media pembelajaran yang efektif terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin.

Kedua, Merumuskan Kompetensi Dasar yaitu Pada langkah ini peneliti terlebih dahulu memilih pembelajaran yang akan diterapkan yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, kemudian peneliti menyesuaikan kompetensi yang sedang diterapkan oleh guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Ketiga, Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker, langkah dalam merancang media animasi berbasis animaker pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1) Masuk pada situs Animaker, 2) Dimulai dengan pembagian slide berupa pembukaan, pengenalan editor, materi pembelajaran, dan penutup, 3) Pemilihan background, 4) Penambahan pada setiap slide berupa karakter/animasi, huruf, alat, musik, suara, effect, gambar dan video, 5) Penyesuaian gerakan animasi, suara, huruf, warna, musik, gambar, effect dan tata letak.

Keempat, langkah validasi desain produk merupakan metode aktif evaluasi konsep desain produk media pembelajaran video buatan Animator guna memastikan reaksi siswa terhadap daya tarik dan kelayakan

barang. Alat untuk mengukur tindakan terbaik adalah validasi. Validitas tinggi berlaku untuk instrumen yang sah atau valid; sebaliknya, validitas rendah berlaku untuk instrumen yang kurang valid. Ada dua langkah untuk uji validasi ini, yakni Uji Ahli Media & Uji Ahli Materi

Kelima, Pada tahap selanjutnya adalah merevisi media yang telah divalidasi pada tahap awal oleh validator ahli media dan ahli materi sehingga bisa ditemukan kekurangan dari media pembelajaran video *animaker* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel bagi siswa kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin. Kekurangan dari media pembelajaran video *animaker* yang sudah diketahui kemudian diperbaiki untuk menghasilkan perbaikan desain yang berdasar pada tanggapan dan saran dari kedua validator. Setelah produk media selesai direvisi maka dilakukan tahap kedua. Jika hasil dari validasi tahap kedua dinyatakan layak maka akan di tes ulang terhadap siswa.

Keenam, produk dapat diujicobakan kepada siswa setelah dilakukan revisi sesuai pada saran serta masukan oleh para ahli. Uji coba diterapkan guna melihat seberapa baik produk yang diterima oleh siswa dalam hal daya tarik dan kelayakannya. Siswa kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin diuji dengan media video *Animaker*.

Ketujuh, jika ditemukan tantangan selama pengujian dan daya tarik produk menunjukkan bahwa item tersebut memiliki standar yang tidak sesuai, maka diimplementasikan pada tahap revisi item. Temuan tes, yang dilakukan oleh para peneliti, dicapai dengan memakai standar yang sangat bisa diterapkan, dan tidak ada masalah selama penggunaan yang berarti bahwa produk tersebut tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

Hal ini telah dilakukan dengan disesuaikan situasi dan kondisi pembelajaran

saat ini. Oleh sebab itu peneliti hanya mengikuti tujuh langkah dalam model Borg dan Gall. Tahap ini sudah sejalan pula dengan kebutuhan penelitian yaitu hanya sampai mengetahui proses pengembangan dan mengetahui kelayakan dari pengembangan media video pembelajaran materi fabel.

Uji Kelayakan dilaksanakan melalui ahli media dan ahli materi pada media pembelajaran. Ahli media mengacu pada seorang dosen ahli media pembelajaran program studi Teknologi Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Sedangkan ahli materi merupakan seorang guru pengajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 25 Banjarmasin. Uji Kelayakan didapat melalui hasil angket validasi media dan materi yang sudah ditanggapi melalui para narasumber tersebut.

Hasil uji kelayakan menunjukkan hasil bahwa kedua ahli memberikan penilaian sangat layak terhadap pengembangan media video pembelajaran ini. Ahli media memberikan rerata skor terhadap pengembangan media video pembelajaran materi fabel adalah sebesar 4.8 dengan presentase 95% dengan kategori sangat layak. Sementara itu ahli materi menyajikan angka rata-rata sebesar 4.6 atau dalam presentase adalah 92,5% dengan kategori sangat layak. Kedua penilaian tersebut menunjukkan hasil sangat layak terhadap pengembangan media dan kesesuaian materi pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video *animaker* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel untuk siswa kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin dianggap sangat layak berdasarkan hasil validasi.

Hasil dari pengisian angket validasi kedua ahli menjadi bahan revisi dari media video pembelajaran materi fabel. Pengembangan media direvisi sesuai dengan arahan serta saran para ahli sehingga menjadi produk atau hasil akhir berupa media pembelajaran video *animaker* materi fabel.

Produk atau hasil akhir dari media video pembelajaran materi fabel selanjutnya diterapkan oleh guru pengajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 25 Banjarmasin untuk digunakan pada proses pembelajaran di sekolah.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran video *animaker* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel di SMP Negeri 25 Banjarmasin yaitu: (1) Proses pengembangan media video *animaker* yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan dengan 7 langkah yaitu : melakukan identifikasi kebutuhan, merumuskan kompetensi dasar, validasi produk, merevisi hasil uji coba, dan revisi produk. (2) Hasil uji validasi ahli terhadap materi pembelajaran video *Animaker* di SMP Negeri 25 Banjarmasin mendapatkan skor rata-rata 4,8 dengan koefisien sebesar 95%, dan syarat kelayakan termasuk dalam kriteria "sangat layak". Persyaratan kelayakan tercantum di antara kriteria "sangat layak", meskipun hasil uji validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,6 dan koefisien 92,5%. Temuan ini mendukung pernyataan bahwa menggunakan alat pembelajaran pembuat animasi video untuk materi fable yakni "sangat layak".

Sesuai dengan temuan penelitian serta kajian tersebut bisa disimpulkan sejumlah saran yang baik bagi guru, siswa, serta peneliti di masa mendatang.

1. Bagi Guru

Guru disarankan bisa meningkatkan semua sumber belajar supaya aktivitas belajar mengajar bisa lebih baik dan efisien, menarik serta sifatnya tidak pasif. Terbatasnya alat praktik maupun kurangnya kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran bukan menjadi penghalang untuk memberikan pemahaman terhadap siswa, sehingga pengembangan media pembelajaran video

animaker bisa dijadikan opsi media pembelajaran yang baik serta menyenangkan dalam pembelajaran yang berlangsung.

2. Bagi Siswa

Siswa SMP Negeri 25 Banjarmasin diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran video *animaker* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel, sehingga bisa mengembangkan pemahaman siswa melalui media pembelajaran video *animaker* dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi tambahan sumber belajar bagi sekolah untuk memenuhi syarat tercapainya tujuan sekolah untuk menjadi sekolah yang berstandar pemerintah.

4. Bagi Peneliti berikutnya

Temuan penelitian ini dapat dijadikan referensi tambahan bagi peneliti yang akan mengembangkan media pembelajaran video *animaker* yang serupa. Peneliti memberikan saran pada peneliti nantinya agar melaksanakan penelitian lanjutan terkait media pembelajaran ini melalui topik yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, R. H. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka bekerja sama dengan CV. Rajawali.

Anggreani. (2015). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

Berk, R. A. (2009). Multimedia teaching with video clips: TV, movies, YouTube, and mtvU in the college classroom. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 5(1), 1–21.

Fahrida Hasan Rahmaibu, F. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adoba Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN. *Jurnal Kreatif September 2016*.

Maulida & Ratumbusang (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin Tahun Ajaran 2019/2020. Seminar Nasional (PROSPEK)

Pribadi, B. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. (2019). *Penelitian Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Evaluasi Multimedia Pembelajaran Dasar-dasar Sinematografi untuk Mata Kuliah Media Televisi dan Video

Arif Rahman Hakim¹, Hamsi Mansur², Rafiudin³
Universitas Lambung Mangkurat

rafif979@gmail.com¹, hamsimansur@ulm.ac.id², rafiudin@ulm.ac.id³

Abstract

One of the educational problems that are often felt in the learning process is the use of learning resources that are less effective. Factors that cause such as adequate facilities, learning resources that do not match the needs, and the use of learning resources that are not appropriate. This study aims to determine the quality of multimedia learning the basics of cinematography in television and video media courses in the Education Technology study program. This type of research is evaluative by applying the formative-summative evaluation model developed by Michael Scriven. The results of the formative evaluation of the multimedia learning of cinematography basics for the aspect of the feasibility of the content/material got results with a percentage of 84.14% in the "Very Good" category, the feasibility aspect of media recitation got results with a percentage of 63% in the "Good" category. In the one-on-one trial, the percentage of 80.25% was in the "Very Good" category and the field trial got a percentage of 75.75% in the "Very Good" category. The results of the summative evaluation showed that the multimedia effectiveness test for learning the basics of cinematography obtained a percentage value of 75% with the category "very effective" and based on the t-test analysis showed a difference in scores between the pretest and posttest. The pretest value is 54.18 and the posttest is 86.30.

Keywords: Evaluation of Learning Media, Formative and Summative, Cinematography, Television and Video Media.

Abstrak

Permasalahan pendidikan yang kerap dirasakan pada proses pembelajaran salah satunya yaitu penggunaan sumber belajar yang kurang efektif. Faktor yang menyebabkan diantaranya seperti fasilitas yang memadai, sumber belajar tidak sesuai kebutuhan, dan penggunaan sumber belajar yang tidak tepat guna. Penelitian kali ini memiliki tujuan mengetahui kualitas multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi pada mata kuliah media televisi dan video di program studi Teknologi Pendidikan. Jenis penelitian ini ialah evaluatif dengan menerapkan model evaluasi formatif-sumatif yang dikembangkan oleh Michael Scriven. Hasil evaluasi formatif terhadap multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi untuk aspek kelayakan isi/materi mendapatkan hasil dengan persentase 84,14% dalam kategori "Sangat Baik", aspek kelayakan pengajian media mendapatkan hasil dengan persentase 63% dengan kategori "Baik". Pada uji coba satu-satu mendapatkan persentase 80,25% berada pada kategori "Sangat Baik" dan uji coba lapangan mendapatkan persentase 75,75% berada pada kategori "Sangat Baik". Hasil evaluasi sumatif menunjukkan bahwa pada uji efektivitas multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi memperoleh nilai persentase 75% dengan kategori "sangat efektif" dan berdasarkan analisis uji-t menunjukkan adanya perbedaan nilai antara pretest dan posttest. Nilai *pretest* 54.18 dan *posttest* sebesar 86.30.

Kata Kunci: Evaluasi Media Pembelajaran, Formatif dan sumatif, Sinematografi, Media Televisi dan Video.

Pendahuluan

Pendidikan menjadi aspek penting dalam rangka pengembangan potensi diri terutama untuk meningkatkan kemampuan berpikir, pembentukan karakter, dan kemampuan yang dapat digunakan dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara (Ferdiansyah, 2020, p.57). Sistem pendidikan merupakan hal penting dalam menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Sistem pendidikan mengalami perubahan yang cukup pesat. Teknologi ialah salah satu faktor yang sangat dominan pada perubahan sistem pendidikan. Teknologi hadirnya membuat pembelajaran semakin efektif dan efisien. Pembelajaran menjadi lebih menarik jika ada kombinasi yang sesuai antara pemilihan metode ajar dengan media.

Media ialah sebuah sarana yang digunakan dalam menyampaikan pesan seorang komunikator pada komunikan (Purwono, 2018, p.130). Penggunaan media ajar bisa memperbaiki proses belajar mengajar yang cenderung monoton. Media pembelajaran biasanya memiliki daya tarik tersendiri bagi mahasiswa sehingga bisa mendorong motivasi belajar, bahan ajar akan lebih jelas pengertiannya dan lebih mudah dipahami, memungkinkan menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, metode mengajar akan lebih variatif dan tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata oleh pendidik, lebih lanjut mahasiswa terhindar dari rasa bosan, mahasiswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab lebih aktif terutama dalam mengamati, mencatat, melakukan, mendemonstrasikan dan bertanya terhadap pendidik serta belajar secara mandiri.

Pendidik merupakan salah satu faktor dalam mencapai keberhasilan pembelajaran yang dituntut kemampuannya dalam menguasai kurikulum, materi, metode dan evaluasi. Pendidik dituntut bisa memberikan pembelajaran yang bisa memudahkan mahasiswa dalam memahami materi. Waktu belajar di kampus memang memiliki keterbatasan dan waktu banyak ada diluar kampus. Oleh sebab itu sebagai pendidik harus bisa memanfaatkan berbagai media untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Pencapaian tujuan pembelajaran merupakan satu petunjuk pembelajaran yang

berkualitas. Salah satu pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dilakukan oleh dosen dengan memberikan bimbingan dalam menyampaikan materi dengan multimedia yang tepat. Mahasiswa memiliki ketertarikan dengan pembelajaran yang menarik dan langsung dipraktikan. Perkuliahan dengan media pembelajaran harus selalu dilakukan evaluasi untuk mengidentifikasi kekurangan yang masih terdapat pada media dari aspek kualitas kelayakan media pembelajaran dan proses pembelajaran.

Evaluasi merupakan suatu proses kegiatan membandingkan apa yang telah dicapai dari sebuah program dengan apa yang seharusnya di capai berdasarkan standar yang sudah ditetapkan menurut (Darodjat, 2015, p.15). Dengan adanya evaluasi pembelajaran, senantiasa diharapkan untuk melakukan perbaikan pembelajaran dan meningkatkan efektifitas maupun efisiensi pembelajaran.

Salah satu media ajar yang bisa dimanfaatkan pendidik dan mahasiswa dalam memahami mata kuliah media video dan televisi secara mandiri adalah menggunakan multimedia pembelajaran sinematografi yang merupakan produk hasil penelitian dan pengembangan dari Sherin Aulia Asri, S. Pd. Penggunaan multimedia sinematografi menjadi media ajar bisa membuat peran pendidik kearah yang lebih positif dan produktif. Pendidik bisa berbagi peran dengan media sehingga memiliki banyak waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti kesulitan belajar pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dan lain-lain. Menggunakan media video tutorial ini maka pendidik tidak harus menjelaskan detail materi kuliah secara berulang-ulang. Jikda dalam pembelajaran dengan multimedia sinematografi, materi bisa disajikan kembali cukup dengan menayangkan ulang atau di akses secara mandiri untuk dipelajari kembali.

Kajian Pustaka

Menurut Nasution (2015, p.1) mendefinisikan Teknologi pendidikan ialah sebuah pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Teknologi Pendidikan beroperasi dalam seluruh bidang pendidikan yang tujuan utamanya untuk memecahkan masalah pembelajaran dan juga memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Perkembangan ilmu dan teknologi menuntut manusia untuk lebih mendalami dan mengambil manfaat.

Evaluasi ialah bagian dari proses pembelajaran yang keseluruhannya tidak bisa dipisahkan dari kegiatan mengajar, melaksanakan evaluasi yang dilakukan di kegiatan pendidikan memiliki arti yang utama, sebab evaluasi ialah alat ukur untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan yang sudah dicapai peserta didik atas bahan ajar yang sudah disampaikan, sehingga dengan hadirnya evaluasi maka tujuan dari pembelajaran akan terlihat secara akurat dan meyakinkan (Idrus, 2019).

Multimedia ialah pemanfaatan teknologi komputer yang sudah lagi asing di proses pembelajaran, yaitu teknologi komputer telah dikombinasikan dalam semua proses pendidikan. Implikasinya ialah berubahnya pandangan bahwa pembelajaran tidak lagi sebagai pemberi informasi melainkan suatu proses dalam belajar bagaimana caranya belajar.

Menurut Daryanto (2010, p.57) bahwa efektifitas belajar ialah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran termasuk pada pembelajaran berupa peningkatan, pengetahuan, ketrampilan dan pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Salah satu indikator efektifitas belajar ialah tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal maka bisa diartikan pembelajaran mencapai efektifitasnya.

Menurut Mahmudi (2019, p.85) efisiensi ialah perbandingan antara output dan input atau istilahnya yaitu output per unit input. Suatu program dikatakan efisien apabila bisa menghasilkan output tertentu dengan input serendah-rendahnya, atau dengan input tertentu mampu menghasilkan output sebesar-besar. Indikator efisiensi menggambarkan

hubungan antar masukan sumberdaya oleh suatu unit organisasi dan output yang dihasilkan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu ialah evaluatif. Penelitian evaluatif memiliki untuk mengukur manfaat, sumbangan dan kelayakan program/kegiatan tertentu. Penelitian ini ialah suatu desain dan prosedur evaluasi dalam mengumpulkan dan menganalisa data sistematis dalam menentukan nilai atau manfaat dari suatu praktik pendidikan (Sukmadinata, 2012, p.120). Pendidikan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif kuantitatif. Penelitian bertempat di program studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Pelaksanaannya yaitu pada bulan Maret-April 2022. Sumber data penelitian berasal dari primer dan sekunder. Subjek penelitian terdiri dari ahli instrumen, media, materi dan mahasiswa. Objek penelitian yaitu multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi pada mata kuliah media televisi. Pengumpulan data akan menggunakan dua teknik yaitu teknik tes dan non tes. Tes yang digunakan pada penelitian ialah tes hasil belajar, sedangkan teknik non tes meliputi observasi, wawancara, dokumen, studi pustaka dan studi dokumen. Teknik analisa data menggunakan teknik kualitatif yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan analisa data kuantitatif yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif untuk data dari media pembelajaran berbasis android.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil penelitian data kualitatif

a. Observasi

Berdasarkan observasi yang sudah dilaksanakan, peneliti mendapatkan hasil bahwa dalam proses perkuliahan mata kuliah media televisi dan video sudah menggunakan ragam media pembelajaran. Pada proses pembelajaran, dosen pun sudah baik dalam penyampaian, akan tetapi masih terdapat sebagian mahasiswa yang kurang aktif dan kurang memahami

materi walapun sudah menggunakan media. Salah satu media yang tersedia yaitu multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi yang merupakan produk hasil pengembangan dari peneliti terdahulu. Multimedia ini telah melalui tahapan pengembangan, namun dosen bersangkutan belum memanfaatkan multimedia ini dengan alasan perlu dilakukan kajian kembali dari aspek kualitas kelayakan isi/materi, aspek kelayakan penyajian media, maupun efektivitasnya dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti memutuskan untuk mengevaluasi multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi ini, dengan tujuan untuk mengetahui kualitas kelayakan penyajian media, kualitas kelayakan materi/isi, dan efektivitas penggunaan multimedia dasar-dasar sinematografi dalam pembelajaran.

b. Wawancara

Berdasar pada wawancara yang sudah dilaksanakan oleh peneliti kepada pengajar mata kuliah Media Televisi dan Video diperoleh informasi berdasarkan data dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Wawancara

Pertanyaan	Hasil Wawancara
Apakah bapak sering menggunakan media dalam proses perkuliahan dan apa salah satu mata kuliah yang diampu menggunakan media pembelajaran?	Ya, Menggunakan media pembelajaran setiap kegiatan perkuliahan. Salah satunya mata kuliah Media Televisi dan Video.
Apakah mahasiswa aktif bertanya saat menggunakan media dalam proses pembelajaran?	Aktif, karena rasa ingin tahu mahasiswa muncul saat melihat beberapa materi yang disajikan dengan menarik. Namun, ada sebagian juga yang kurang aktif.
Apakah fasilitas yang tersedia di kampus dapat mendukung pembelajaran	Ya, Fasilitas yang tersedia mendukung perkuliahan dengan menggunakan berbagai

menggunakan media?	ragam media pembelajaran.
Media apa saja yang tersedia atau sering digunakan dalam pembelajaran mata kuliah Media Televisi dan Video?	Ada media presentasi power point, Media Audio-video, dan multimedia pembelajaran.
Adakah pada multimedia pembelajaran, mahasiswa kurang aktif bertanya atau kurang memahami materi perkuliahan?	Ya, sebagian mahasiswa aktif dan memahami materi perkuliahan dengan baik dan sebagian kurang aktif dan memahmi.
Bagaimana kualitas materi pada multimedia pembelajaran yang digunakan?	Dari beberapa sub bab materi cukup baik kualitasnya, namun pada beberapa materi perlu di lakukan kajian dan perbaikan kembali.
Bagaimana dengan kualitas medianya?	Dari segi medianya, ada beberapa yang perlu di tambahkan seperti animasi, diagram, grafik, audio, dan lain-lainnya. Sebagai lagi, bisa di pertahankan.

c. Dokumentasi

Pengkajian dokumen ialah tehnik pengumpulan data yang tidak langsung diberikan kepada subjek penelitian dalam rangka memperoleh informasi terkait objek penelitian. Kajian dokumen pada penelitian ini adalah mengkaji produk hasil pengembangan peneliti terdahulu yaitu multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi. Berikut ini adalah paparan tampilan multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi. Pada tampilan awal atau slide 1 multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi ini, terdapat tampilan judul media: dasar-dasar sinematografi media televisi dan video, identitas program studi dan nama universitas, dan tertera tombol masuk untuk memulai multimedia pembelajaran.



Gambar 1 Tampilan Awal

Pada slide 2, terdapat tampilan home yang berisi menu media televisi dan video dasar-dasar sinematografi. Menu tersebut terdiri atas SK/KD, materi, kuis, dan profil.



Gambar 2 Tampilan Home

Pada slide 3, terdapat tampilan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berisi deskripsi dari sub capaian pembelajaran mata kuliah atau CPMK.



Gambar 3 Tampilan SK & KD

Pada slide 4, terdapat tampilan materi dasar-dasar sinematografi yang terdiri atas tiga materi, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.



Gambar 4 Tampilan Materi

Pada slide 5, terdapat penjelasan materi pra produksi secara konseptual.



Gambar 5 Tampilan Deskripsi Materi Pra Produksi

Pada slide 6, terdapat tampilan materi yang berisi pembahasan tentang sub materi pra-produksi yang meliputi: menemukan idee atau gagasan, topik, perspektif, rapat budgeting atau rapat persiapan, rencana peliputan/wishlist, membuat daftar pertanyaan, memanfaatkan jaringan/narasumber, pengecekan peralatan atau perlengkapan, dan koordinasi dengan KORLIP dan KORDA.



Gambar 6 Tampilan Sub Materi Pra Produksi

Pada slide 7, terdapat penjelasan materi produksi secara konseptual.



Gambar 7 Tampilan Deskripsi Materi Produksi

Pada slide 8, terdapat tampilan materi yang berisi pembahasan tentang sub materi produksi yang meliputi: liputan, koreksi audio/visual, seleksi materi hasil liputan/rapat redaksi, dan struktur penulisan/format penyajian.



Gambar 8 Tampilan Sub Materi Produksi

Pada slide 9, terdapat penjelasan materi pasca produksi secara konseptual



Gambar 9 Tampilan Deskripsi Materi Pasca Produksi

Pada slide 10, terdapat tampilan materi yang berisi pembahasan tentang sub materi pasca produksi yang meliputi: *capture*, *logging*, *editing*, *dubbing*, *subtittle*, *effect*, *mixing*, dan *preview*.



Gambar 10 Tampilan Sub Materi Pasca Produksi

Pada slide 11, terdapat tampilan Kuis yang di lengkapi dengan petunjuk penggunaan dan isian identitas peserta yang mengikuti kuis.



Gambar 11 Tampilan Utama Layar Kuis

2. Hasil Penelitian Data Kuantitatif

a. Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Tabel 2. Hasil Validasi Instrumen

No	Komponen	Nilai
1	Penggunaan bahasa dalam instrument mudah dimengerti	4
2	Penggunaan bahasa dalam instrument efektif	4
3	Struktur kalimat dalam instrument memudahkan responden untuk memberikan skor	4
4	Penulisan sesuai dengan EYD	4
5	Judul pada lembar instrument jelas	4
6	Petunjuk pengisian instrument jelas	4
7	Butir penilaian pada setiap pertanyaan jelas	4
8	Kesesuaian butir instrument dengan kisi-kisi instrumen	5
9	Butir instrumen yang disusun mewakili aspek yang diukur	4
10	Kualitas isi butir instrument yang disusun	4
11	Butir instrument dapat menggambarkan respon yang diharapkan	5
12	Instrument menggambarkan secara tepat mengenai evaluasi multimedia dasar-dasar sinematografi	4
13	Setiap butir instrument mengungkapkan informasi yang benar	4
14	Kelengkapan materi pada butir instrument dan kisi-kisi	4
15	Kelayakan instrument untuk digunakan	4

b. Hasil Validasi Media

Pada validasi multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi yang di telaah oleh ahli media 1, menghasilkan nilai dan persentase pada komponen media

yang dipaparkan dalam tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media 1

No	Komponen	Nilai	Persentase
1	Tampilan umum	14	70%
2	Tampilan khusus	27	75%
3	Penyajian media pembelajaran	13	65%
4	Penggunaan kata dan bahasa	11	69%
5	Fungsi dan kebermanfaatan media pembelajaran	14	58%
6	Pengoperasian media	8	67%
7	Efektifitas dan efisiensi media pembelajaran	9	45%
Jumlah total persentase		96	64,14 %

Berdasarkan tabel di atas, pada validasi ahli media yang dilakukan oleh ahli media 1 menunjukkan bahwa aspek tampilan umum memperoleh nilai 14 dengan persentase 70%, tampilan khusus memperoleh nilai 27 dengan persentase 75%, penyajian media pembelajaran memperoleh nilai 13 dengan persentase 65%, penggunaan kata dan bahasa memperoleh nilai 11 dengan persentase 69%, fungsi dan kebermanfaatan media pembelajaran memperoleh nilai 14 dengan persentase 58%, pengoperasian media memperoleh nilai 8 dengan persentase 67%, dan efektivitas dan efisiensi media pembelajaran memperoleh nilai 9 dengan persentase 45%.

Pada validasi multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi yang di telaah oleh ahli media 2, menghasilkan nilai dan persentase pada komponen media yang dipaparkan dalam tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media 2

No	Komponen	Nilai	Persentase
1	Tampilan umum	16	80%
2	Tampilan khusus	23	64%
3	Penyajian media pembelajaran	12	50%
4	Penggunaan kata dan bahasa	10	63%
5	Fungsi dan kebermanfaatan media pembelajaran	16	67%
6	Pengoperasian media	7	58%
7	Efektivitas dan efisiensi media pembelajaran	10	50%
Jumlah total persentase		94	61,71%

Berdasarkan tabel di atas, pada validasi ahli media yang sudah di lakukan oleh 2 ahli media menunjukkan bahwa aspek tampilan umum memperoleh nilai 16 dengan persentase 80%, tampilan khusus memperoleh nilai 23 dengan persentase 64%, penyajian media pembelajaran memperoleh nilai 12 dengan persentase 50%, penggunaan kata dan bahasa memperoleh nilai 10 dengan persentase 63%, fungsi dan kebermanfaatan media pembelajaran memperoleh nilai 16 dengan persentase 67%, pengoperasian media memperoleh nilai 7 dengan persentase 58%, dan efektivitas dan efisiensi media pembelajaran memperoleh nilai 10 dengan persentase 50%.

c. Hasil Validasi Isi/Materi

Validasi isi/materi multimedia dasar-dasar sinematografi yang di lakukan 2 ahli materi yang mengampu mata kuliah media televisi dan video pada aspek yang meliputi: penyampaian tujuan pembelajaran, kelengkapan materi, keluasaan materi, kedalaman materi, keakuratan materi, kemukatahiran materi, mendorong keingintahuan, bahasa & komunikasi, dan bersifat evaluatif.

Tabel 5. Hasil Validasi oleh Ahli Materi 1

No	Aspek	Nilai	Persentase
1	Penyampaian tujuan pembelajaran	12	75%
2	Kelengkapan materi	9	75%
3	Keluasan materi	9	75%
4	Kedalaman materi	12	75%
5	Keakuratan materi	16	80%
6	Kemutakhiran materi	12	100%
7	Mendorong keingintahuan	6	75%
8	Bahasa dan komunikasi	12	75%
9	Bersifat evaluative	6	75%
Jumlah Total		94	78,33%
Persentase			

Berdasarkan tabel di atas, pada validasi ahli materi yang dilakukan oleh ahli materi 1 menunjukkan bahwa pada aspek penyampaian tujuan pembelajaran memperoleh nilai 12 dengan persentase 75%, kelengkapan materi memperoleh nilai 9 dengan persentase 75%, keluasan materi memperoleh nilai 9 dengan persentase 75%, ke dalam materi memperoleh nilai 12 dengan persentase 75%, keakuratan materi memperoleh nilai 16 dengan persentase 80%, kemutakhiran materi memperoleh nilai 12 dengan persentase 100%, mendorong keingintahuan memperoleh nilai 6 dengan persentase 75%, bahasa dan komunikasi memperoleh nilai 12 dengan persentase 75%, dan bersifat evaluatif memperoleh nilai 6 dengan persentase 75%.

Sedangkan pada validasi isi/materi yang dilakukan oleh ahli materi 2 menunjukkan hasil pada setiap aspek berdasarkan pada paparan tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Validasi oleh Ahli Materi 2

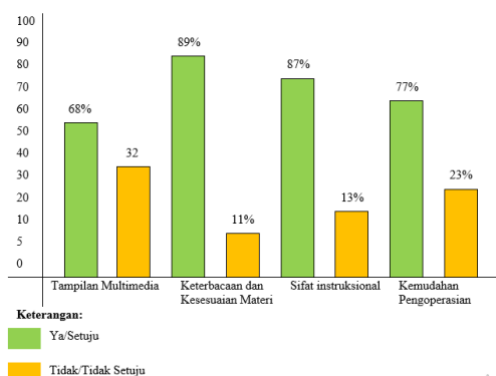
No	Aspek	Nilai	Persentase
1	Penyampaian tujuan pembelajaran	12	100%
2	Kelengkapan materi	12	100%
3	Keluasan materi	12	100%
4	Kedalaman materi	11	68.75%
5	Keakuratan materi	19	95%
6	Kemutakhiran materi	10	83.33%
7	Mendorong keingintahuan	6	75%
8	Bahasa dan komunikasi	16	100%
9	Bersifat evaluative	7	87.5%
Jumlah Total		105	89,95%
Persentase			

Berdasarkan tabel 6 di atas, menunjukkan bahwa pada aspek penyampaian tujuan pembelajaran memperoleh nilai 12 dengan persentase 100%, kelengkapan materi memperoleh nilai 12 dengan persentase 100%, keluasan materi memperoleh nilai 12 dengan persentase 100%, kedalaman materi memperoleh nilai 11 dengan persentase 68.75%, keakuratan materi memperoleh nilai 19 dengan persentase 95%, kemutakhiran materi memperoleh nilai 10 dengan persentase 83.33%, mendorong keingintahuan memperoleh nilai 6 dengan persentase 75%, bahasa dan komunikasi memperoleh nilai 16 dengan persentase 100%, dan bersifat evaluatif memperoleh nilai 7 dengan persentase 87.5%.

d. Respon Mahasiswa

1) Uji Coba Satu-satu (*one to one*)

Hasil uji ini dalam evaluasi multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi ini, mengungkap beberapa kelemahan dan kekurangan yang ada di produk yang di kembangkan.

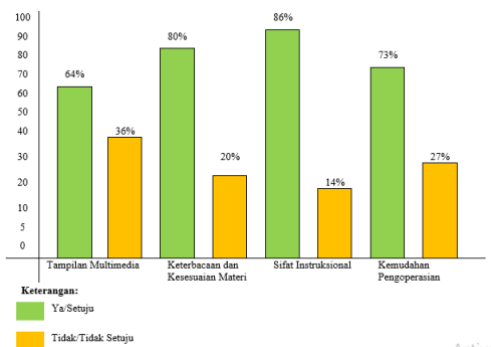


Gambar 12 Hasil Uji Coba Satu-satu

Berdasarkan paparan di atas, secara keseluruhan uji coba satu-satu mendapatkan hasil dengan perseentase 80,25% berada pada kategorii sangat baik.

2) Uji Coba Kelompok Kecil (*small group*)

Hasil ujicoba ini dalam evaluasi multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi ini, mengungkap beberapa kelemahan daan kekurangan yang terdapat dalam produk yang dikembangkan. Hasil tersebut, di paparkan dalam tabel 8 di bawah ini.

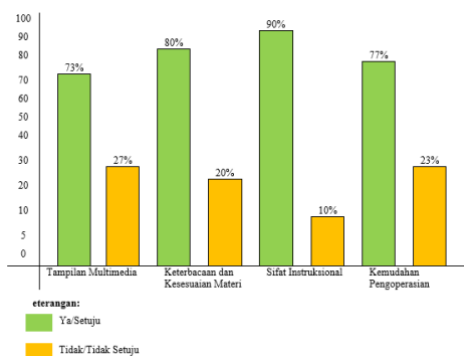


Gambar 13 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan paparan di atas, secara keseluruhan uji coba kelompok kecil atau small group ini mendapatkan hasil dengan perseentase 75,75% berada pada kategorii “sangat baik”.

3) Uji Coba Lapangan (*field trial*)

Uji coba lapangan atau *field trial*di terapkan kepada kelompok mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan yang terdiri atas 49 responden. Hasil uji coba di paparkan dalam tabel 9 di bawah ini.



Gambar 14 Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan paparan pada tabel 9 di atas, diperoleh nilai persentase dari respon mahasiswa pada uji coba lapangan atau *field trial* dengan nilai 80%, berada pada kategorii “sangat baik.” Secara rinci nilai persentasi tersebut di sajjikan dalam diagram batang di bawah ini.

e. Efektivitas Pembelajaran

Pada tabel di bawah ini memaparkan respon mahasiswa mengenai efektivitas pembelajaran.

Tabel 7. Respon Mahasiswa tentang Efektivitas Pembelajaran

No	Pernyataan	Nilai dan Persentase	
		Ya	Tidak
1	Saya senang mengikuti kegiatan perkuliahan dengan menggunakan multimedia pembelajaran.	100%	0%
2	Saya senang dengan suasana perkuliahan dengan menggunakan multimedia pembelajaran.	90%	10%
3	Durasi yang saya perlukan dalam memahami matteri perkuliahan lebih cepat apabila menggunakan	66%	34%

	multimedia pembelajaran.		
4	Saya bisa belajar secara mandiri dan berkelompok dengan menggunakan multimedia.	75%	25%
5	Saya dapat memahami materi perkuliahan dengan mudah jika menggunakan multimedia.	82%	18%
6	Saya selalu bertanya dan aktif dalam perkuliahan dengan menggunakan multimedia.	61%	39%
7	Proses pembelajaran lebih hidup dan komunikatif antara mahasiswa dan dosen.	55%	45%
8	Saya berminat mengikuti perkuliahan dengan menggunakan multimedia pembelajaran.	73%	23%
9	Saya termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia.	66%	34%
10	Saya memperoleh banyak pengetahuan pada perkuliahan dengan menggunakan multimedia.	82%	18%
Jumlah Total		75%	25%
Persentase			

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh nilai efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran sinematografi dengan persentase 75% berada pada kategori “sangat baik” atau “sangat efektif.

f. Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi hasil belajar di lakukan dengan menerapkan bentuk evaluasi

obyektif menggunakan jenis tes pilihan ganda atau *multiple choices* dengan teknik tes awal/*pretest* dan tes akhir/*posttest*.

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair 1 Pre test - Post test	-32.121	9.357	1.629	-35.439	-28.803	-19.721	32	.000

Gambar 15 Uji Evaluasi Hasil Belajar

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai hasil belajar mahasiswa setelah pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi. Terdapat perbedaan nilai antara pretest dan posttest. Perbedaan tersebut, berdasarkan hasil pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0.05 (secara default SPSS 16.00 sudah menggunakan tingkat signifikansi 0.05).

Pembahasan

1. Sajian Multimedia Pembelajaran

Hasil analisis data pada validasi ahli media yang di lakukan oleh 2 reviewer menunjukkan bahwa pada aspek tampilan umum oleh ahli 1 mendapatkan hasil dengan persentase 70% dengan kategori baik sedangkan oleh ahli media 2 mendapatkan hasil dengan persentase 80% dengan kategori sangat baik, tampilan khusus oleh ahli media 1 mendapatkan hasil dengan persentase 75% dengan kategori sangat baik sedangkan oleh ahli media 2 mendapatkan hasil dengan persentase 64% dengan kategori baik, penyajian media pembelajaran oleh ahli media 1 mendapatkan hasil dengan persentase 65% dengan kategori baik sedangkan oleh ahli media 2 mendapatkan hasil dengan persentase 50% dengan kategori baik, penggunaan kata dan bahasa oleh ahli media 1 memperoleh nilai persentase 69% dengan kategori baik sedangkan oleh ahli media 2 mendapatkan hasil dengan persentase 63% dengan kategori baik, fungsi dan kebermanfaatan media pembelajaran pada ahli media 1

mendapatkan hasil dengan perseentase 58% dengan kategorii baik sedangkan oleh ahli media 2 mendapatkan hasil dengan perseentase 67% dengan kategorii baik, pengoperasian media oleh ahli media 1 mendapatkan hasil dengan perseentase 67% dengan kategorii baik sedangkan oleh ahli media 2 mendapatkan hasil dengan perseentase 58% dengan kategorii baik, dan pada aspek efektivitas dan efisiensi media pembelajaran oleh ahli media 1 mendapatkan hasil dengan perseentase 45% dengan kategorii kurang baik sedangkan oleh ahli media 2 mendapatkan hasil dengan perseentase 50% dengan kategorii baik.

Berdasarkan hasil persentase tersebut, ada beberapa komponen media yang masih memperoleh nilai rendah yaitu pada aspek penyajian media pembelajaran, pengoperasian media, dan efektivitas dan efisiensi media pembelajaran.

2. Validasi Ahli Materi/Isi

Berdasarkan hasil validasi ahli oleh materi 1 dan 2 pada penyajian data menunjukkan bahwa pada aspek penyampaian tujuan pembelajaran oleh ahli materi 1 memperoleh persentase 75% dengan kategorii sangat baik sedangkan ahli materi 2 memperoleh persentase 100% dengan kategorii sangat baik, kelengkapan materi oleh ahli materi 1 memperoleh persentase 75% dengan kategorii sangat baik sedangkan ahli materi 2 memperoleh persentase 100% dengan kategorii sangat baik, keluasan materi oleh ahli materi 1 memperoleh persentase 75% dengan kategorii sangat baik sedangkan ahli materi 2 memperoleh persentase 68,75% dengan kategorii sangat baik, keakuratan materi oleh ahli materi 1 memperoleh persentase 80% dengan kategorii sangat baik sedangkan oleh ahli materi 2 memperoleh nilai 95% dengan kategorii sangat baik, kemutakhiran materi oleh ahli materi 1 memperoleh persentase 100% dengan kategorii sangat baik sedangkan oleh ahli

materi 2 memperoleh persentase 83,33% dengan kategorii sangat baik, mendorong keingintahuan oleh ahli materi 1 memperoleh persentase 75% dengan kategorii sangat baik sedangkan oleh ahli materi 2 memperoleh persentase 75% dengan kategorii sangat baik, bahasa dan komunikasi oleh ahli materi 1 memperoleh persentase 75% dengan kategorii sangat baik sedangkan oleh ahli materi 2 memperoleh persentase 100% dengan kategorii sangat baik, dan bersifat evaluatif oleh ahli materi 1 memperoleh 75% dengan kategorii sangat baik sedangkan oleh ahli materi 2 memperoleh persentase 87,5% dengan kategorii sangat baik.

Berdasarkan penilaian ahli materi, ada beberapa komponen pada aspek media yang perlu direvisi kembali berdasarkan saran yaitu dengan memperdalam materi media dengan mengkaitkan berdasarkan kasus dalam kehidupan sehari-hari dan upayakan materinya menampilkan output yang baik.

3. Hasil Uji Coba Produk

Pertama, pada uji coba satu-satu aspek tampilan utama memperoleh respon positif atau setuju yaitu setuju dengan tampilannya dan memperoleh nilai sebesar 68%, kelompok kecil memperoleh nilai 64%, dan uji lapangan memperoleh nilai 73%; sedangkan tidak setuju pada kelompok satu-satu memperoleh nilai sebesar 32%, kelompok kecil memperoleh nilai 36%, dan uji lapangan memperoleh nilai 27%. Kedua, pada aspek keterbacaan dan kesesuaian materi/isi memperoleh respon positif atau setuju dengan nilai perolehan sebesar 89%, sedangkan tidak setuju memperoleh nilai sebesar 11%. Ketiga, pada aspek sifat instruksional memperoleh respon positif atau setuju dengan nilai perolehan sebesar 87%, sedangkan tidak setuju memperoleh nilai sebesar 13%. Keempat, pada aspek kemudahan pengoperasian memperoleh respon positif atau setuju dengan nilai perolehan sebesar 77%, sedangkan tidak setuju memperoleh nilai sebesar 23%.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa ada beberapa komponen yang memperoleh nilai rendah dan perlu di lakukan revisi untuk meningkatkan kualitas multimedia

pembelajaran dasar-dasar sinematografi ini. Komponen tersebut antara lain adalah (1) kemenarikan pemilihan warna tampilan program perlu diperbaiki karena ada beberapa yang kurang menarik, (2) kesesuaian animasi yang disajikan perlu diperbaiki dengan menambahkan animasi yang mendukung penjelasan materi, (3) semua tombol pada program dapat berfungsi dengan baik perlu di perbaiki karena ada beberapa yang tidak berfungsi, (4) suara musik di dalam program sesuai dengan materi perlu diperbaiki dengan memasukan unsur audio/musik yang berhubungan dengan materi/isi yang disajikan, (5) program ini dapat digunakan dengan mudah kapan dan di mana saja perlu di perbaiki dengan konversi dalam format yang kompatibel karena program ini memerlukan kapasitas penyimpanan data yang cukup, sehingga hanya perangkat tertentu yang dapat mengakses media ini.

4. Efektivitas Pembelajaran

Berdasarkan persentase respon mahasiswa tentang efektivitas pembelajaran dengan menggunakan multimedia dasar-dasar sinematografi yang dihimpun dari 33 mahasiswa dan menerapkan empat indikator penilaian yaitu kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, insentif atau seberapa besar kemampuan memotivasi siswa untuk menyelesaikan atau mengerjakan tugas-tugas dan mempelajari materi yang diberikan, waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran menunjukan sebagian besar mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan multimedia dasar-dasar sinematografi dalam pembelajaran.

5. Hasil Belajar

Data hasil tes awal dan tes akhir mahasiswa yang di himpun melalui tes bentuk obyektif yaitu jenis tes pilihan ganda atau *multiple choices*, dianalisis secara kuantitatif data hasil belajarnya dengan t-test menggunakan aplikasi SPSS 16.00, yang hasilnya sbagai berikut.

Pertama, pada tabel *pair sample statistics* menunjukkan perbedaan rata-rata (*mean*) antara *pretest* dengan nilai sebesar 54.18; yang diterapkan kepada peserta tes sebanyak N = 33 mahasiswa; dengan *std deviation* atau standar deviasi = 13.648 dan

nilai rata-rata (*mean posttest*) sebesar 86.30; yang menerapkan peserta tes sebanyak N = 33 mahasiswa; dengan *std deviation* atau standar deviasi = 6.131.

Selanjutnya, pada tabel *pair sample correlation* menunjukkan besarnya korelasi antara *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 0.815 dengan taraf *significant* 0.000. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi antara dua rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan atau diterapkan multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi adalah *significant*.

Kemudian, di lakukan analisis data *paired sample test*, untuk mengetahui perbandingan nilai mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia dasar-dasar sinematografi dan menunjukan nilai hasil belajar setelah pembelajaran dengan penggunaan multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi. Terdapat perbedaan nilai antara *pretest* dan *posttest*. Perbedaan tersebut, berdasarkan hasil pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0.05.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi memiliki kelayakan pada aspek materi dan media, efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar para mahasiswa pada mata kuliah media televisi dan video di program studi Teknologi Pendidikan. Sehingga, multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi ini dapat digunakan dalam pembelajaran pada mata kuliah media Televisi dan Video.

Rekomendasi yang bisa dilakukan yaitu multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi ini diharapkan bisa menjadi acuan dasar untuk melakukan perbaikan pada beberapa aspek yang memiliki skor penilaian terendah sesuai dengan rekomendasi dari evaluator, serta hasil dari penelitian mampu dijadikan untuk referensi untuk penelitian selanjutnya. Bagi dosen, diharapkan agar senantiasa selalu memberikan umpan balik/tanggapan terhadap multimedia pembelajaran dasar-dasar sinematografi ini agar terciptanya media pembelajaran yang efektif lagi, serta bisa menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas sesuai apa yang diharapkan.

Daftar Pustaka

- Darodjat dan Wahyudhiana M. (2015). *Model Evaluasi, Measurement, Assessment, Evaluation. Islamadina, XIV*, 1–28.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ferdiansyah, Rukun, K., & Irfan, D. (2020). Website-Based Learning Media Development for Computer and Basic Network. *Social Sciences, Education and Humanities (GCSSSEH)*, 57.
- Haryanto. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Idrus, L. (2019). Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Volume. 9, No. 2 Agustus 2019 P-ISSN: 2407-8107 E-ISSN: 2685-453
- Martianingtyas, E. D. (2019). "Research and Development (R&D): Inovasi Produk

dalam Pembelajaran

- Nasution, (2012). *Teknologi Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara
- Purwono, J. dkk. (2018). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Seel, & Richey. (1994). *Instruactional Technology :The Definition and Domain of the Field*. Diterjemahkan oleh Dra. Dewi S. Prawiradilaga, M.Sc dkk. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.Sugiyono.

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR (SD)**

Asmah Wati¹, Agus Salim², Agus Hadi Utama³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹asmahw47@gmail.com, ²agus.salim@ulm.ac.id, ³agus.utama@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini menghasilkan produk berupa perangkat pembelajaran dengan model inkuiri yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh produk terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dan menguji kelayakan dari pengembangan model pembelajaran inkuiri pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, tes hasil belajar dan dokumentasi. Uji validasi melibatkan 5 orang ahli yang terdiri dari ahli instrumen, ahli desain pembelajaran, ahli media, ahli materi, dan ahli evaluasi serta uji coba kepada 14 peserta didik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran model inkuiri yang telah dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI sekolah dasar (SD).

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Model Inkuiri, Hasil Belajar.

Abstract

This research produces a product in the form of a learning device with an inquiry model, which aims to determine the effect of the product on improving student learning outcomes and to test the feasibility of developing an inquiry learning model in Islamic Religious Education class VI subjects. The development model used is the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data were collected by means of observation, interviews, learning outcomes tests, and documentation. The validation test involved 5 experts consisting of instrument experts, learning design experts, media experts, material experts, and evaluation experts and tested 14 students. This research is a type of research and development or Research and Development (R&D) with a qualitative and quantitative approach. The results of the study indicate that the inquiry model learning device that has been developed is feasible and effective to use in learning activities and can improve student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects for grade VI Elementary School.

Keywords: Learning Model, Inquiry Model, Learning Outcomes.

Pendahuluan

Pendidikan agama islam (PAI) merupakan tahap melatih, mengajar serta menuntun peserta didik untuk menjadi lebih baik agar berguna bagi diri untuk masa depannya baik di dunia maupun di akhirat nanti, dan berguna bagi masyarakat, serta dapat mengambil hikmah dari suatu kejadian/peristiwa yang telah dialaminya.

Dari hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan, diperoleh bahwa guru di sekolah tersebut kurang bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran, sehingga menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kegiatan belajar mengajar menjadi kurang maksimal, serta kurang tepatnya penggunaan model/strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru, hal itu menyebabkan kegiatan belajar mengajar lebih berpusat kepada guru dan guru kurang memberikan pemahaman materi terkait materi pelajaran.

Sebagian guru sudah menggunakan metode pembelajaran, namun dalam penerapannya belum terlaksana secara keseluruhan sesuai dengan sintak model pembelajaran, dikarenakan metode yang digunakan kurang cocok untuk sebagian siswa terutama untuk siswa ABK (Anak Berkebutuhan Khusus). Pada masa pandemi, siswa terbiasa belajar dari rumah (BDR), sehingga ketika dilaksanakannya pembelajaran secara langsung mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dan kurang responsif dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Sebagai faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran, guru harus memilih model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mencapai tujuan yang ingin dicapai dan mendorong peserta didik untuk meningkatkan kinerja belajarnya.

Sebuah model pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran. Artinya, aktivitas guru berlangsung dalam jalannya kegiatan pembelajaran. Semakin tepat guru memilih model pembelajaran, maka akan semakin efektif proses pembelajaran dalam

mencapai tujuan yang telah ditentukan. Model pembelajaran memiliki fungsi sebagai pedoman untuk guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Model inkuiri sangat cocok digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) pada jenjang sekolah dasar dikarenakan dapat melatih konsep berfikir dan kemandirian peserta didik. Penelitian Ni Wayan Juniati dan I Wayan Widiana (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar, dengan rata-rata hasil belajar pada mata pelajaran IPA pada siklus I, yaitu 72,75% berada pada kategori sedang dan meningkat menjadi 80% pada siklus II yang berada pada kategori tinggi. Data tersebut menunjukkan telah terjadi peningkatan sebesar 7,25%.

Model inkuiri ialah salah satu metode pembelajaran yang dapat dilakukan pada proses belajar mengajar dengan melatih peserta didik untuk menemukan dan mencari pengetahuan secara mandiri, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dari hasil temuan tersebut peserta didik dapat memperoleh pemahaman dan pengetahuan baru mengenai materi pelajaran. Hartono (2013) (dalam Asmayani, 2014: 47) mengatakan bahwa model pembelajaran *inquiry* merupakan belajar mencari dan menemukan sendiri.

Diharapkan dengan menerapkan model inkuiri dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan peneliti tertarik untuk meneliti tentang Pengembangan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar.

Kajian Pustaka

1. Pengembangan Pembelajaran merupakan kegiatan sistematis dalam menghasilkan sebuah produk pembelajaran (Rafiudin et al., 2021: 10). Pengembangan merupakan tahap menerjemahkan spesifikasi desain menjadi bentuk fisik. Kawasan pengembangan meliputi berbagai macam teknologi yang dapat digunakan untuk

kegiatan pembelajaran. Pada kawasan pengembangan, terdapat hubungan yang kompleks antara teknologi dan teori yang membentuk pesan dan strategi pembelajaran (Haris, 2011: 6).

Menurut Bong and Gall (1983) (dalam Fahrurrozi & Mohzana, 2020, pp.3-4) menguraikan penelitian pengembangan adalah tahap yang dilakukan untuk mengembangkan atau menciptakan dan memvalidasi produk yang telah ada atau mengembangkan produk yang baru. Penelitian pengembangan juga dapat digunakan untuk mencari pengetahuan maupun menjawab permasalahan yang ada. Pendapat lain mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai upaya untuk mengembangkan produk yang digunakan atau dimaksudkan untuk digunakan bukan untuk pengujian teori. Pada dasarnya penelitian pengembangan dilakukan guna menciptakan suatu produk agar lebih efektif dan efisien berdasarkan kegunaan maupun manfaat dari produk tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan kegiatan sistematis untuk menciptakan sebuah produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada dengan tujuan untuk digunakan atau dimanfaatkan.

2. Model Inkuiri

Menurut McDermott (dalam Suhardiman & Hamdi, 2012: 18) metode inkuiri adalah cara untuk mengatur suasana belajar agar lebih mempermudah terlaksananya kegiatan pembelajaran yang lebih berfokus pada peserta didik dengan tujuan memberikan bimbingan yang cukup untuk memastikan arah serta berhasil atau tidaknya dalam menemukan prinsip dan konsep ilmiah.

Sementara itu, Koes mengatakan bahwa metode inkuiri ialah model pembelajaran yang melatih peserta didik untuk menemukan masalah, mengumpulkan, mengorganisasikan, dan memanipulasi data, serta memecahkan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas, tentang model pembelajaran inkuiri, dapat

ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran inkuiri merupakan metode atau cara yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai teknik untuk memudahkan proses belajar mengajar dan melatih peserta didik untuk mendeteksi masalah, menyelidiki, mengumpulkan, mengorganisasikan, dan memanipulasi data serta memecahkan masalah, sehingga menjadikan peserta didik lebih kritis dan aktif dalam proses pembelajaran.

Proses model inkuiri meliputi penentuan masalah, membangun hipotesis, merancang pendekatan investigasi, menguji hipotesis, sintesis pengetahuan dan membentuk perilaku objektif, rasa ingin tahu, berfikir terbuka, dan bertanggung jawab.

3. Hasi belajar

Menurut Hamalik (dalam Mudjiono, 2009: 15) hasil belajar merupakan hasil perubahan perilaku individu yang bisa diamati dan diukur dari segi pengetahuan, sikap, serta keterampilan. Perubahan itu dapat dimaknai sebagai peningkatan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya, dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu.

Hasil belajar memiliki arti sebagai pencapaian terbesar yang telah dicapai oleh seorang peserta didik setelah melalui tahap belajar dalam mempelajari suatu pelajaran. Hasil belajar tidak mesti berupa nilai, namun juga dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan, dan lain-lain yang mengarah kepada perubahan yang positif.

Hasil belajar menampilkan kemampuan yang sebenarnya dari seorang peserta didik yang sudah melalui tahap transmisi ilmu pengetahuan dari seseorang yang dianggap dewasa atau memiliki pengetahuan. Oleh karena itu, hasil belajar dapat digunakan sebagai penguji seberapa baik peserta didik mampu menangkap, memahami, dan memiliki pelajaran tertentu. Oleh karena itu, pendidik dapat mengatur strategi pembelajaran. Hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan dengan pendekatan sistem yang terdiri atas 5 tahapan, yaitu analisis, desain, *development* (pengembangan), implementasi dan evaluasi.

Subjek dalam penelitian ini adalah kelas VI SD Negeri Lokrawa Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan jumlah peserta, yaitu 14 orang pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test*.

Dalam penelitian pengembangan model pembelajaran inkuiri ini terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu wawancara, tes hasil belajar, dokumentasi dan studi literatur.

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

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan uji skala *likert* untuk mengetahui skor serta kelayakan pada media/produk. Setelah data diperoleh, untuk menghitung persentase skor dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Presentasi yang Dicari

$\sum X$ = Jumlah Nilai Jawaban Validator

$\sum Xi$ = Jumlah Nilai Maksimum

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

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

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

Sumber : Ernawati (2017: 207)

Uji efektifitas produk pada penelitian ini menggunakan uji skala *likert* untuk mengetahui skor dan respon peserta didik pada media/produk. Hasil perhitungan angket respon peserta didik dianalisis secara deskriptif dengan mengacu pada tabel di atas.

Data tes yang diperoleh pada penelitian ini diuji dengan rumus teknik statistik uji-t untuk membandingkan data *pre-test* dan *post-test*. Teknik uji yang diterapkan, yaitu uji berpasangan (*Piered Sample T-test*), berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pengujian hipotesis uji t diuji menggunakan *software* SPSS 16.00.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan menganalisis permasalahan dan kebutuhan-kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran di kelas VI dengan melakukan observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka.

Pengembangan model pembelajaran inkuiri berfokus pada pengembangan perangkat model pembelajaran inkuiri yang dikembangkan menggunakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan, yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan. Tahap pengembangan dalam penelitian ini, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

REVISI

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

2. MATERI PEMBELAJARAN

3. METODE PEMBELAJARAN

4. MEDIA PEMBELAJARAN

5. LANGKAH PEMBELAJARAN

6. PENILAIAN

7. LAMARAN PENELITIAN

8. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

9. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

10. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

11. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

12. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

13. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

14. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

15. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

16. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

17. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

18. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

19. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

20. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

21. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

22. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

23. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

24. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

25. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

26. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

27. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

28. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

29. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

30. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

31. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

32. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

33. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

34. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

35. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

36. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

37. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

38. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

39. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

40. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

41. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

42. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

43. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

44. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

45. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

46. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

47. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

48. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

49. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

50. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

51. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

52. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

53. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

54. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

55. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

56. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

57. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

58. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

59. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

60. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

61. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

62. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

63. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

64. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

65. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

66. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

67. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

68. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

69. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

70. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

71. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

72. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

73. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

74. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

75. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

76. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

77. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

78. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

79. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

80. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

81. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

82. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

83. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

84. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

85. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

86. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

87. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

88. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

89. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

90. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

91. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

92. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

93. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

94. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

95. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

96. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

97. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

98. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

99. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

100. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

Gambar 1. RPP Inkuiri

SILABUS INKUIRI

MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VI

MENELADANI PARA NABI DAN ASHABUL KAFFI

Satuan Pendidikan : SD/MI

Kelas : VI (Enam)

Kejurusan :

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

2. MATERI PEMBELAJARAN

3. METODE PEMBELAJARAN

4. MEDIA PEMBELAJARAN

5. LANGKAH PEMBELAJARAN

6. PENILAIAN

7. LAMARAN PENELITIAN

8. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

9. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

10. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

11. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

12. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

13. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

14. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

15. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

16. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

17. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

18. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

19. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

20. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

21. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

22. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

23. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

24. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

25. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

26. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

27. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

28. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

29. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

30. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

31. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

32. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

33. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

34. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

35. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

36. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

37. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

38. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

39. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

40. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

41. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

42. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

43. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

44. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

45. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

46. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

47. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

48. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

49. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

50. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

51. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

52. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

53. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

54. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

55. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

56. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

57. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

58. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

59. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

60. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

61. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

62. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

63. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

64. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

65. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

66. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

67. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

68. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

69. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

70. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

71. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

72. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

73. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

74. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

75. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

76. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

77. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

78. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

79. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

80. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

81. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

82. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

83. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

84. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

85. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

86. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

87. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

88. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

89. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

90. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

91. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

92. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

93. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

94. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

95. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

96. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

97. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

98. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

99. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

100. PENYAJIAN PEMBELAJARAN

Gambar 2. Silabus Inkuiri

RANGKUMAN PEMBELAJARAN

TUJUAN PEMBELAJARAN

KOMPETENSI DASAR

ASESMEN

KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

2. KOMPETENSI DASAR

3. ASESMEN

4. KEGIATAN PEMBELAJARAN

5. KOMPETENSI DASAR

6. ASESMEN

7. KEGIATAN PEMBELAJARAN

8. KOMPETENSI DASAR

9. ASESMEN

10. KEGIATAN PEMBELAJARAN

11. KOMPETENSI DASAR

12. ASESMEN

13. KEGIATAN PEMBELAJARAN

14. KOMPETENSI DASAR

15. ASESMEN

16. KEGIATAN PEMBELAJARAN

17. KOMPETENSI DASAR

18. ASESMEN

19. KEGIATAN PEMBELAJARAN

20. KOMPETENSI DASAR

21. ASESMEN

22. KEGIATAN PEMBELAJARAN

23. KOMPETENSI DASAR

24. ASESMEN

25. KEGIATAN PEMBELAJARAN

26. KOMPETENSI DASAR

27. ASESMEN

28. KEGIATAN PEMBELAJARAN

29. KOMPETENSI DASAR

30. ASESMEN

31. KEGIATAN PEMBELAJARAN

32. KOMPETENSI DASAR

33. ASESMEN

34. KEGIATAN PEMBELAJARAN

35. KOMPETENSI DASAR

36. ASESMEN

37. KEGIATAN PEMBELAJARAN

38. KOMPETENSI DASAR

39. ASESMEN

40. KEGIATAN PEMBELAJARAN

41. KOMPETENSI DASAR

42. ASESMEN

43. KEGIATAN PEMBELAJARAN

44. KOMPETENSI DASAR

45. ASESMEN

46. KEGIATAN PEMBELAJARAN

47. KOMPETENSI DASAR

48. ASESMEN

49. KEGIATAN PEMBELAJARAN

50. KOMPETENSI DASAR

51. ASESMEN

52. KEGIATAN PEMBELAJARAN

53. KOMPETENSI DASAR

54. ASESMEN

55. KEGIATAN PEMBELAJARAN

56. KOMPETENSI DASAR

57. ASESMEN

58. KEGIATAN PEMBELAJARAN

59. KOMPETENSI DASAR

60. ASESMEN

61. KEGIATAN PEMBELAJARAN

62. KOMPETENSI DASAR

63. ASESMEN

64. KEGIATAN PEMBELAJARAN

65. KOMPETENSI DASAR

66. ASESMEN

67. KEGIATAN PEMBELAJARAN

68. KOMPETENSI DASAR

69. ASESMEN

70. KEGIATAN PEMBELAJARAN

71. KOMPETENSI DASAR

72. ASESMEN

73. KEGIATAN PEMBELAJARAN

74. KOMPETENSI DASAR

75. ASESMEN

76. KEGIATAN PEMBELAJARAN

77. KOMPETENSI DASAR

78. ASESMEN

79. KEGIATAN PEMBELAJARAN

80. KOMPETENSI DASAR

81. ASESMEN

82. KEGIATAN PEMBELAJARAN

83. KOMPETENSI DASAR

84. ASESMEN

85. KEGIATAN PEMBELAJARAN

86. KOMPETENSI DASAR

87. ASESMEN

88. KEGIATAN PEMBELAJARAN

89. KOMPETENSI DASAR

90. ASESMEN

91. KEGIATAN PEMBELAJARAN

92. KOMPETENSI DASAR

93. ASESMEN

94. KEGIATAN PEMBELAJARAN

95. KOMPETENSI DASAR

96. ASESMEN

97. KEGIATAN PEMBELAJARAN

98. KOMPETENSI DASAR

99. ASESMEN

100. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Gambar 2. Silabus Inkuiri

Modul Senangnya Meneladani Para Nabi dan Ashabul Kaffi Berbasis Inkuiri

KAYA PENGANTAR

Kompetensi Dasar

Indikator

A. Kisah Ketaadanan Nabi Yunus a.s.

Ayo Bermain Teka-teki Silang

Evaluasi

DAFTAR PUSTAKA

PROFIL PENGEMBANG

SENANGNYA MENELADANI PARA NABI DAN ASHABUL KAFFI BERBASIS INKUIRI

Gambar 3. Bahan Ajar (Modul Inkuiri)

NABI YUNUS AS

Mengejutkan Allah

Mengejutkan Allah

Ujian dari Allah

Gambar 4. Media Infografis

Berdasarkan analisis data validasi oleh dosen ahli dan guru Pendidikan Agama Islam terhadap hasil pengembangan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik diperoleh bahwa produk yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Perangkat pembelajaran model inkuiri yang sudah dikembangkan dan layak dipakai, selanjutnya diujikan pada tahap uji coba luas yang dilaksanakan di SD Negeri Lokrawa kelas VI dengan peserta didik yang berjumlah 14 orang dengan enam kali pertemuan.

Sebelum dilakukan uji coba menggunakan perangkat pembelajaran model inkuiri, peserta didik terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman dan pengetahuan peserta didik terhadap yang materi senangnya meneladani para Nabi dan Ashabul Kahfi. Berdasarkan hasil data *pre-test*, diperoleh nilai rata-rata peserta didik, yaitu 63,5 dengan persentase tingkat hasil belajar, yaitu 79,3% dan termasuk kriteria tinggi.

Berdasarkan data yang diperoleh pada tahap uji coba menggunakan model pembelajaran inkuiri, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik, yaitu 83 dengan persentase tingkat hasil belajar, yaitu 92% dan termasuk kriteria sangat tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis pada kedua data yang diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* mendapatkan nilai $P_{\text{value}} = 0$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dengan begitu diketahui bahwa $P_{\text{value}} < \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran inkuiri dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Untuk melihat apakah hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran inkuiri mengalami peningkatan atau tidak dapat dilihat melalui nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* peserta didik, yaitu 63,5, sedangkan nilai rata-rata *posttest*, yaitu 83. Berdasarkan data

tersebut diperoleh selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* peserta didik adalah 19,5. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran inkuiri pada kelas VI mata pelajaran Pendidikan Agama Islam layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Respon peserta didik terhadap penggunaan perangkat pembelajaran model inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar diperoleh hasil dengan nilai persentase, yaitu 81,4% dan dikategorikan sangat baik. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuiri, peserta didik menjadi lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan peserta didik dapat meningkatkan kreatifitas dalam diri mereka melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab.

Kesimpulan

Menurut data yang diperoleh dari hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Dalam tahap perancangan, pengembangan model pembelajaran inkuiri berfokus pada pengembangan perangkat model pembelajaran inkuiri yang dikembangkan menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan. Tahap pengembangan dalam penelitian ini, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
2. Dalam tahap pelaksanaan, pengembangan model pembelajaran inkuiri menghasilkan produk berupa perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP, bahan ajar berupa modul, media pembelajaran infografis, dan instrumen evaluasi yang layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SD Negeri Lokrawa dengan kriteria validasi oleh dosen ahli dan guru

- Pendidikan Agama Islam yang menyatakan valid/layak.
3. Dalam tahap evaluasi, perangkat model pembelajaran inkuiri yang telah dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SD Negeri Lokrawa diujicobakan kepada peserta didik dengan jumlah sampel 14 peserta didik untuk mengetahui pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar dan efektifitas produk yang telah dikembangkan. Hasil penilaian efektifitas produk mendapat respon dari peserta didik dengan kategori sangat baik dengan persentase 81,4%, sehingga model pembelajaran inkuiri yang telah dikembangkan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
 4. Hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VI SD Negeri Lokrawa mengalami peningkatan sebesar 19,5, yaitu dari rata-rata 63,5 menjadi 83 dengan kriteria hasil belajar sangat tinggi. Dalam hal ini, terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan desain pembelajaran model inkuiri di kelas VI SD Negeri Lokrawa.

Setelah selesai melakukan penelitian ini, terdapat beberapa saran dari peneliti, yaitu:

1. Untuk guru Pendidikan Agama Islam SD Negeri Lokrawa, diharapkan dapat menerapkan dan menggunakan model pembelajaran inkuiri dalam kegiatan pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat mengasah dan meningkatkan pengetahuannya serta mudah untuk memahami materi pelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada peneliti selanjutnya, sehingga dapat melakukan penelitian dengan metode deskriptif untuk dapat mengukur lebih jauh pada setiap variabel-variabelnya. Ada kemungkinan,

pada masa yang akan datang terjadi perubahan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat dari individu terhadap suatu sistem. Oleh karena itu, bagi penelitian selanjutnya diharapkan agar dapat menggabungkan variabel-variabel lain serta memberikan inovasi baru dalam model penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, S., Sahono, B., & Turdjai. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Yurisprudensial Untuk Meningkatkan Kecakapan Sosial Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 8(1), 1–11.
- Asmayani, D. (2014). Model Pembelajaran Inquiry Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII MTs Negeri Tebing Tinggi Empat Lawang. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 19(01), 43–62.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
- Fahrurrozi, M., & Mohzana, H. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktek* (Vol. 51, Issue 1).
- Haris, A. (2011). *Peran Pengembangan dan Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Mengajar*. *Teknologi Pendidikan*, 1–23.
- Maulidiyah, C. (2022). Pengembangan Video Animasi Berbasis Plotagon dan Kinemaster untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(1), 76–85.

- Nurdaeni, N. M. (2021). Penerapan Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran PAIBP di SDN Sukadamai 3 Kota Bogor. *Rayah Al-Islam*, 5(02), 703–708.
- Rafiudin, R., Mansur, H., Mastur, M., Utama, A. H., & Satrio, A. (2021). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (E-Book) di SMKN 1 Banjarmasin. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 9.
- Rahmawati, D. K. (2013). *Analisis Model Pembelajaran Koopeartif Tipe STAD dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD Muhammadiyah Malang*. Universitas Muhammadiyah Malang, 8–23.
- Sartika, Sinta. (2020). *Pengembangan Desain Pembelajaran Dengan Model Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) Dalam Mata Pelajaran Dasar Perhitungan Survey dan Pemetaan Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan*. S1 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.

- Suhardiman, L. R., & Hamdi, A. S. (2012). Pengaruh Metode Inquiry Terhadap Keterampilan Proses dan Hasil Belajar IPA (fisika) Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 15–41.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO *WHITEBOARD ANIMATION* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TEKNIK ANIMASI 2D DAN 3D KELAS XI MULTIMEDIA SMKN

Deden Sumarna¹, Hamsi Mansur², Agus Hadi Utama³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹dnsumarna1@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³agus.utama@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, menguji kelayakan, dan pengaruh media terhadap hasil belajar. Pada pengembangan media pembelajaran berbasis video *whitwboard animation* mata pelajaran teknik animasi 2D dan 3D kelas XI Jurusan Multimedia SMK Negeri 3 Banjarmasin. Guna mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru maupun siswa di sekolah tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Reasearch & Development*). Penelitian ini menggunakan adaptasi model pengembangan Alessi dan Trollip, yang meliputi 3 langkah pengembangan, terdiri dari perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan angket. Uji validitas melibatkan enam orang ahli terdiri dari 2 orang ahli media, 2 ahli materi, 2 ahli naskah dan ahli bahasa menggunakan skala likert. Uji responden dan uji lapangan dilakukan kepada 20 orang siswa menggunakan uji *paired T test*. Data dalam penelitian ini di analisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *whitwboard animation* materi prinsip dasar pembuatan animasi 2D ini memperoleh kategori “sangat layak” dapat digunakan pada pembelajaran Teknik animasi 2D dan 3D. Pada penilaian hasil belajar berdasarkan *output* statistik menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video *whitwboard animation*.

Kata Kunci: Pengembangan Media, *Whiteboard Animation*, Teknik Animasi 2D, Multimedia.

Abstract

This study aims to determine the development process, test the feasibility, and the influence of the media on learning outcomes. In the development of video-based learning media *whiteboard animation* subjects 2D and 3D animation engineering class XI Multimedia department SMK Negeri 3 Banjarmasin. In order to overcome the problems faced by teachers and students at the school. This research is a research and development (R&D). This study uses the adaptation of Alessi and Trollip's development model, which includes 3 development steps, consisting planning, design, and development. Data collection techniques were carried out by observation, interviews, and questionnaires. The validity test involved six experts consisting of 2 media experts, 2 material experts, 2 script experts, and linguists, using a Likert scale. Respondent tests and field tests were conducted on 20 students using the paired T-test. The data in this study were analyzed descriptively. The results showed that the *whiteboard animation*-based learning video, the basic principles of making 2D animation, obtained the "very feasible" category that could be used in learning 2D and 3D animation techniques. The assessment of learning outcomes based on statistical output shows an increase in learning outcomes after using *whiteboard animation*-based learning media.

Keywords: *Media Development, Whiteboard Animation, 2D Animation Techniques, Multimedia.*

Pendahuluan

Multimedia merupakan salah satu kompetensi keahlian di sekolah menengah kejuruan, yang termasuk ke dalam rumpun bidang keahlian teknik komputer dan informatika. Multimedia sebagai sebuah program studi keahlian memberikan peluang bagi lulusannya untuk membuka usaha atau berwirausaha mandiri dalam bidang multimedia. Salah satu sekolah menengah kejuruan yang memiliki program keahlian Multimedia adalah SMK Negeri 3 Banjarmasin. Sebagai salah satu sekolah unggulan di daerah Banjarmasin tentu SMKN 3 Banjarmasin terus berupaya meningkatkan mutu pembelajaran pada setiap program keahlian yang dimiliki.

Kompetensi program keahlian multimedia memiliki muatan mata pelajaran paket keahlian wajib, salah satunya mata pelajaran teknik animasi 2D dan 3D. Berdasarkan struktur kurikulum mata pelajaran Teknik Animasi 2D dan 3D yang disampaikan di kelas XI semester 1 dan semester 2. Kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran ini menjelaskan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, antara lain mempelajari uraian materi, mengerjakan tes formatif dan tugas eksperimen dari proses mengamati hingga belajar menyusun laporan. Dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan didapati hasil belajar mata pelajaran teknik animasi 2D dan 3D tidak sedikit siswa program keahlian multimedia di SMK Negeri 3 Banjarmasin belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran masih sangat minim. Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan strategi pembelajaran masih belum optimal.

Menurut Barbara, B. Seels, Rita C. Richey, (1994) Pemanfaatan media adalah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk pembelajaran. Pemanfaatan media atau penggunaan media harus dilakukan secara sistematis, yaitu menguraikan setiap tahapan

pembelajaran secara teratur. Ada empat ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu kesesuaian dengan materi, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, dan kesesuaian dengan fasilitas penunjang yang dievaluasi secara sumatif atau menyeluruh dan komprehensif (Salim, Mansur, & Utama, 2020.p.104). Melalui penggunaan media yang tepat, tujuan dari proses pembelajaran akan tercapai. Oleh karena itu, perlu adanya media yang sesuai dengan jenis karakteristik belajar siswa.

Salah satu media yang dapat menjangkau semua jenis karakteristik belajar siswa adalah media berbasis video. Media video dapat memenuhi kebutuhan semua siswa yang memiliki karakter belajar yang berbeda (audio, visual, atau audio visual), dapat menyajikan peristiwa yang tidak mungkin dialami siswa di luar sekolah (Hadi, 2017.p. 1020). Media audio visual gerak atau media video pembelajaran memiliki kelebihan diantaranya mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya panca indra. Kemasan gambar animasi, warna dan gerak dalam media video pembelajaran mampu menarik perhatian siswa untuk memperhatikan pembelajaran (Latifah, Mansur & Adawiah, 2020.p.128). Kelebihan media audio visual tentunya dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan belajar yang selama ini dialami oleh siswa.

Menurut Irfan, dkk., (2016) video pembelajaran merupakan media yang menyenangkan bagi siswa sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat belajar. Video pembelajaran dianggap menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan dalam mempelajari suatu materi, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media video dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan atau pembelajaran (Nurwahidah, Zaharah & Ibnu, 2021.h.126). Kemudahan penggunaan dan pengulangan video (*replay*) serta cara penyajian informasi secara terstruktur menjadikan video sebagai

salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep.

Media video pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri yang mampu menarik perhatian audien, salah satunya adalah video *whiteboard animation*. Menggunakan animasi papan tulis sebagai teknologi berbasis proyek untuk presentasi lisan dalam hal ini, studi telah memberikan bantuan asli dalam menghasilkan ide-ide baru bagi siswa, mengeksplorasi pengetahuan siswa, dan berinteraksi dengan cara yang menarik untuk mengakomodasi topik bagi mereka (Suhroh, Cahyono, & Astuti, 2020, p.120). Media ini memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan media video pembelajaran lainnya. Menurut Li, dkk. (2019) mencatat bahwa *whiteboard animation* adalah media pembelajaran yang menarik, yang terdiri dari pengalaman menggambar manual hingga penceritaan sulih suara yang menambahkan konsep kompleks dan abstrak.

Karthigesu dan Mohammad (2020) menyatakan bahwa *whiteboard animation* interaktif (IWB) berfungsi sebagai alat alternatif untuk mengajar membaca pemahaman. Media pembelajaran berbasis video *whiteboard animation*, juga dikenal sebagai animasi papan tulis merupakan gaya video yang dirancang agar terlihat seperti konten yang digambar tangan di papan tulis sekolah atau latar belakang putih. *Whiteboard animation* merupakan media yang sangat populer untuk mengkomunikasikan informasi yang lebih kompleks karena grafiknya yang sederhana dan mudah dipahami oleh audiens. Visual dari video *whiteboard animation* yang menarik dan memiliki keunikan tersendiri sehingga mampu menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dengan lebih efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada bulan Oktober 2020 dengan guru mata pelajaran Teknik Animasi 2D dan 3D jurusan multimedia SMK Negeri 3 Banjarmasin. Ia mengatakan media yang digunakan minim dan terbatas, kurang variatif, dan materi pembelajaran menjadi sulit

dipahami sehingga pemahaman siswa menjadi kurang optimal. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa kurang tertarik sehingga pembelajaran cenderung pasif, dan siswa kurang aktif. Kemudian proses pembelajaran menjadi cenderung *teacher center*, tidak terfokus pada siswa. Selain itu, berdasarkan hasil studi dokumentasi, peneliti menemukan adanya penurunan skor rata-rata di bawah nilai KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran teknik animasi 2D dan 3D.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti dan pengajar teknik animasi 2D dan 3D sepakat untuk mengembangkan media berupa video pembelajaran berbasis video *whiteboard animation*. Menurut peneliti, media video pembelajaran berbasis animasi *whiteboard* ini mampu menampilkan informasi yang merupakan perpaduan antara tulisan, gambar, dan animasi sehingga sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran teknik animasi 2D dan 3D. Pada materi prinsip dasar pembuatan animasi 2D.

Berdasarkan Hasil penelitian Supryadi (2013), menyatakan bahwa: (1) kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video dapat memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa sehingga perhatian terfokus pada video yang berisi informasi tentang materi pembelajaran, (2) media video dapat menyajikan peristiwa yang secara fisik tidak mungkin dapat dibawa ke dalam kelas, sehingga siswa dapat mengetahui lebih jauh tentang peristiwa tersebut, (3) media video dapat memenuhi semua karakteristik belajar yang berbeda, mulai dari siswa yang belajar dengan audio, visual atau audio visual.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan media video pembelajaran berbasis *whiteboard animation* merupakan penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan Research and Development (R&D). Menurut Ranberg (1974) penelitian dan

pengembangan berfokus pada proses, penelitian tidak menghasilkan objek, sedangkan pengembangan menghasilkan objek yang dapat dilihat dan diraba. Pengembangan adalah suatu proses rekayasa dari serangkaian elemen yang disusun bersama untuk membentuk suatu produk. Produk dari pengembangan ini adalah video pembelajaran berbasis animasi whiteboard, materi prinsip dasar pembuatan animasi 2D dan 3D untuk siswa kelas XI Multimedia SMKN 3 Banjarmasin.

Model Pengembangan

Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah adaptasi model pengembangan Alessi & Trollip (2001). Terdiri dari 3 tahap utama yaitu *Planning* (Perencanaan), *Design* (Tujuan), dan *Development* (Pengembangan).

Prosedur Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media video whiteboard animation ini menggunakan model prosedural yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus ditempuh untuk menghasilkan suatu produk. mengadaptasi model pengembangan Alessi & Trollip (2001). Tahapan dalam model pengembangan Alessi dan Trollip terdiri dari 3 tahapan utama yaitu *Planning* (Perencanaan), *Design* (Tujuan), dan *Development* (Pengembangan). Tahap perencanaan meliputi ruang lingkup, mengetahui karakteristik pengguna, memperkirakan biaya, menentukan sumber, dan menentukan rencana tampilan desain. Tahap desain meliputi mengembangkan ide, melakukan analisis konsep, membuat *storyboard*, dan menentukan tampilan desain. Tahap pengembangan meliputi penyiapan naskah, penggabungan bagian, penyiapan bahan pendukung, pembuatan program, pelaksanaan uji alfa dan revisi awal, pelaksanaan uji beta dan revisi akhir, uji coba, serta evaluasi sumatif.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dan pengembangan media video pembelajaran berbasis video *whiteboard animation* bertempat di Sekolah Menengah kejuruan (SMK) Negeri 3 Banjarmasin yang

beralamat di Jl. Pramuka No. 52 RT. 20 RW. 03, Kecamatan Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan. Pengambilan data dimulai dari november 2021 - januari 2022.

Objek dan Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan multimedia SMK Negeri 3 Banjarmasin sebagai pengguna media. 2 guru jurusan multimedia, 2 orang ahli media, dan 2 ahli bahasa sebagai validator media. Objek penelitian ini adalah Pengembangan media pembelajaran berbasis video *whiteboard animation* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Teknik Animasi 2D dan 3D materi Prinsip dasar Pembuatan Animasi 2D.

Teknik dan Instrumen Pengumpul Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik wawancara, angket, dan observasi. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi materi, media, naskah bahasa, angket kepraktisan media, dan instrumen uji lapangan berupa lembar soal pretest dan posttest.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif yang memaparkan hasil observasi, wawancara, saran dan masukan yang diperoleh dari angket dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta uji coba produk pada siswa. Data tersebut digunakan untuk perbaikan produk berupa media video pembelajaran berbasis video *whiteboard animation*.

2. Analisis Kuantitatif

Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji validitas oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta uji coba oleh siswa, dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel validitas. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk melakukan

revisi terhadap produk media pembelajaran video agar kedepannya lebih baik dari segi kualitas atau lainnya. Data yang diperoleh berupa data kualitatif yang dikuantifikasi dengan menggunakan pengukuran skala likert. Seluruh data yang telah terkumpul dari pengisian kuisioner kemudian dihitung untuk mendapatkan persentase pada masing-masing kategori dengan rumus dalam perhitungan skala likert:

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

Mengkonversikan hasil perhitungan kedalam tabel kriteria kelayakan produk media pembelajaran:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

Persentase (%)	Kategori kelayakan	Keterangan
75-100	Sangat valid	Tidak perlu revisi
51-75	Cukup valid	Perlu revisi sebagian
26-50	Kurang valid	Disarankan tidak digunakan
0-25	Sangat tidak valid	Tidak boleh digunakan

Sumber (Sugiono, 2016)

Untuk analisis data angket responden siswa untuk mengukur kepraktisan media menurut Akbar (2013) adalah sebagai berikut

$$V - pg = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

Keterangan :

V-pg = Validasi Pengguna

Tse = Total skor empirik yang dicapai

Tsh = Total skor yang diharapkan

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Persentase (%)	Kategori Kepraktisan	Keterangan
76-100	Sangat Praktis	Dapat digunakan
51-75	Praktis	Dapat digunakan dengan revisi
26-50	Kurang Praktis	Disarankan tidak digunakan
0-25	Sangat tidak	Tidak dapat

Praktis digunakan
Sumber (Diadopsi dari Akbar, 2013)

Adapun teknik analisis data, hasil uji coba lapangan yang digunakan adalah Paired T-test untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media video pembelajaran *whiteboard animation*.

$$t = \frac{\delta}{SD\delta/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

δ : rata-rata deviasi (selisih sampel sebelum dan sampel sesudah)

SD δ : Standar deviasi dari δ (selisih sampel sebelum dan sampel sesudah)

N : banyaknya sampel

DF : n-1

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis video *whiteboard animation*. Metode penelitian yang digunakan adalah model atau metode pengembangan Alessi & Trollip yang terdiri dari 3 tahap utama yaitu tahap *planning* (perencanaan), *design* (tujuan), dan *development* (pengembangan). Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video *whiteboard animation* pada penelitian ini, ketiga tahap utama tersebut kemudian dijabarkan lagi kedalam tahapan-tahapan sebagai berikut:

Tahap perencanaan meliputi ruang lingkup, yang pada tahap ini melibatkan pengguna dalam menentukan kebutuhan. karakteristik pengguna dalam hal ini adalah siswa, memperkirakan produksi, menentukan dan mengumpulkan sumber. menentukan desain tampilan rencana. Penetapan rencana desain media dilakukan dengan menampilkan pihak-pihak terkait yang meliputi guru mata pelajaran sekaligus wali kelas.

Tahap desain meliputi pengembangan ide-ide yang sudah ada. melakukan analisis konsep dan tugas, dan membuat *storyboard*. Pembuatan *storyboard* ini dilakukan untuk menampilkan alur program secara bertahap. menentukan tampilan desain Penentuan tampilan ini meliputi tampilan layout dari segi isi video secara keseluruhan dan tampilan media cover.

Tahap pengembangan meliputi penyajian naskah/teks dan bahan. Gabungkan bagian. bahan pendukung, pembuatan program. Setelah kelengkapan pendukung pembuatan program siap yaitu *storyboard*, *script*, sample video, dan bahan lainnya. Selanjutnya lakukan tes alfa dan revisi awal

Tabel 3. Data validasi ahli materi

Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian		
	Ahli materi	Ahli materi	Total skor
	1	2	
Relevansi materi	15	13	28
Kualitas materi	10	10	20
Tata bahasa	15	12	27
Visual media	7	6	13
Penyajian media	27	20	46
Jumlah	73	61	134

Total skor yang didapat dari hasil penilaian ahli materi adalah 134, sedangkan skor yang diharapkan atau skor tertinggi adalah 160. maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan didapatkan hasil 83,75%. Berada pada kategori sangat valid dan media sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi.

Tabel 4. Data validasi ahli media

Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian		
	Ahli Media	Ahli Media	Total skor
	1	2	
Bagian Pendahuluan	14	16	30
Penggunaan Media	11	12	23

typografi	14	16	30
Visual media	15	14	29
Audio media	11	11	22
Fungsi dan Manfaat	7	8	15
Jumlah	72	77	149

Total skor yang didapat dari hasil penilaian ahli materi adalah 149, sedangkan skor yang diharapkan atau skor tertinggi adalah 160, maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan didapatkan hasil 93,13%. Berada pada kategori sangat valid dan media sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Data Validasi Ahli nasakah dan bahasa

Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian		
	Ahli Bahasa	Ahli Bahasa	Total skor
	1	2	
Lugas	9	11	20
Komunikatif	9	9	18
Kesesuaian	12	13	25
Jumlah	30	33	63

Total skor yang didapat dari hasil penilaian ahli materi adalah 63, sedangkan skor yang diharapkan atau skor tertinggi adalah 80, maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan didapatkan hasil 78,75%. Berada pada kategori sangat valid dan media sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Melakukan uji beta dan revisi akhir Setelah uji alpha dan revisi awal selesai kemudian dilakukan tahap uji Beta. Pengujian beta juga dikenal sebagai pengujian pengguna berlangsung di lokasi pengguna akhir oleh pengguna akhir yaitu siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 3 Banjarmasin untuk memvalidasi kegunaan, fungsi, dan kepraktisan produk dari media pembelajaran berbasis video *whiteboard animation* yang telah dibuat.

Tabel 6. Data hasil uji Kepraktisan

Skor responden	Skor maksimal	persentase	Ket.
1260	1600	78,75%	Sangat praktis

Total jumlah skor hasil penilaian uji lapangan dari 20 siswa kelas XII B jurusan multimedia adalah 1260 berdasarkan perhitungan dengan rumus persentase kepraktisan di atas, hasil yang didapat adalah 78,75% berada pada kategori sangat praktis dan media dapat digunakan tanpa revisi.

Tabel 7. Data hasil uji Keseluruhan

Responden	Rerata Skor	Kategori
Ahli Materi	83,75%	Sangat Valid
Ahli Media	93,13%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	78,75%	Sangat Valid
Siswa	78,75%	Sangat Valid
Rerata Skor	83,60%	Sangat Valid

Uji coba dan evaluasi sumatif. Pada uji coba penggunaan media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* ini peneliti melakukan tes berupa pre-test dan post-test untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media pembelajaran video *whiteboard animation* yang telah dikembangkan peneliti dapat membedakan hasil belajar. siswa kelas XI B Multimedia SMK Negeri 3 Banjarmasin. sebelum menggunakan media pembelajaran dan setelah menggunakan media pembelajaran video berbasis *whiteboard animation*. Uji coba dilakukan di SMK Negeri 3 Banjarmasin kelas XI B Multimedia kepada 20 siswa dengan menggunakan metode pendekatan saintifik. Berikut ini adalah data hasil penilaian pretest dan posttest

Tabel 8. Data hasil uji coba lapangan

no	Uji coba siswa	Jumlah siswa	Jumlah hasil	Rata-rata hasil
1	Pre-test	20	1100	55
2	Post-test	20	1750	87,5

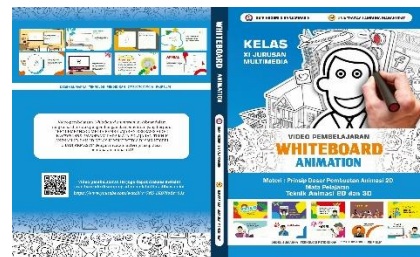
Paired sample t test digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata dua sample yang berpasangan. Dua sample yang dimaksud adalah sample yang sama namun mempunyai 2 data. Dasar Pengambilan Keputusan :

1. Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*
2. Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*

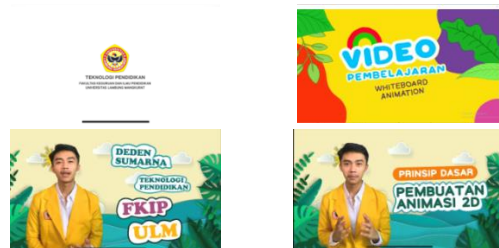
Tabel 9. Data hasil uji statistik Paired T test

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair 1 Pre Test - Post Test	-32,500	7,164	1,602	-35,853	-29,147	-20,290	19	,000

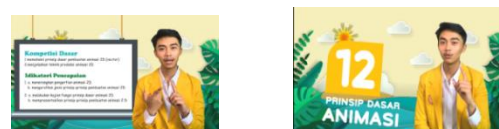
Berdasarkan output “Test Statistics” diketahui nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0.000. Karena nilai Sig. (2-tailed) < 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media pembelajaran berbasis video *whiteboard animation* pada materi Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D untuk kelas XI Multimedia SMK Negeri 3 Banjarmasin.



Gambar 1. Cover Media video *whiteboard animation*



Gambar 2. Tampilan Opening





Gambar 3. Salah Satu Tampilan Isi



Gambar 4. Tampilan Penutup

Pembahasan

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Whiteboard Animation* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknik Animasi 2D dan 3D Kelas XI Multimedia di SMK Negeri 3 Banjarmasin”. Pengembangan media pembelajaran berupa video *whiteboard animation* dikembangkan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada saat kegiatan praktek lapangan. Ada beberapa masalah pembelajaran yang dihadapi baik oleh guru maupun siswa.

Temuan tersebut berupa media yang digunakan masih terbatas dan minim, media yang digunakan kurang variatif, dan materi pembelajaran sulit dikenali oleh siswa sehingga pemahaman siswa menjadi kurang optimal. Dalam kegiatan pembelajaran siswa kurang termotivasi sehingga pembelajaran cenderung pasif, dan siswa kurang aktif. Kemudian proses pembelajaran menjadi *teacher center* yang dominan, tidak terfokus pada siswa. Selain itu, berdasarkan hasil studi dokumentasi, peneliti menemukan adanya penurunan nilai rata-rata siswa di bawah nilai KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran teknik animasi 2D dan 3D. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk menyadari pentingnya pengembangan media dalam

pembelajaran untuk melengkapi proses belajar mengajar dengan pilihan media yang lebih bervariasi.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran dan wali kelas XI Multimedia, disepakati untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video. Karena media video dapat digunakan baik secara offline maupun online, selain itu media video pembelajaran juga memiliki banyak keunggulan dibandingkan media lainnya. Dalam pengembangan video pembelajaran ini peneliti menggunakan jenis video *whiteboard animation*, karena memiliki kelebihan dapat mengkomunikasikan informasi yang lebih kompleks, memiliki grafik yang sederhana dan mudah dipahami oleh penonton, serta dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan perasaan.

Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Tibyani Waesy, dan Hermanto, dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ensiklopedia menggunakan *whiteboard Animation* Materi Teks Prosedur”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis ensiklopedia menggunakan *whiteboard animation* materi teks prosedur pada siswa kelas XI SMK mendapatkan hasil yang “sangat layak”. Penelitian dan pengembangan video pembelajaran *whiteboard animation* ini peneliti mengadopsi model pengembangan oleh Alessi dan Trollip. Dengan 3 tahapan utama yaitu : *planning*, *design*, dan *development*.

Pada tahap Tahap Perencanaan (*planning*) yang pertama dilakukan adalah penentuan ruang lingkup. Dimana dalam langkah ini melibatkan pengguna untuk menentukan kebutuhan. Mengidentifikasi karakteristik pengguna. Dalam hal ini adalah siswa, untuk memastikan agar konten yang disajikan dalam konteks yang tepat. Menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber. Pengumpulan sumber referensi yang menunjang pengembangan video pembelajaran *whiteboard animation*. Menetapkan rencana tampilan desain. Penetapan rencana desain

tampilan media ini dilakukan dengan berkonsultasi kepada pihak terkait, yaitu meliputi guru pelajaran sekaligus wali kelas.

Tahap Desain (*design*) pada tahap desain yang pertama dilakukan adalah mengembangkan ide-ide yang telah ada. Ide-ide di kembangkan menjadi sebuah konsep yang lebih kompleks secara berurutan. Membuat *storyboard*, pembuatan *storyboard* ini dilakukan untuk menunjukkan alur program langkah demi langkah. Menentukan tampilan desain, Penentuan tampilan ini meliputi tampilan *layout* dari segi isi video secara keseluruhan dan tampilan dari *cover* media.

Tahap Pengembangan (*development*) pada tahap ketiga ini yang pertama adalah mempersiapkan naskah/teks dan materi. Teks/naskah disusun dengan menggunakan format tiga kolom yang berisi skenario, narasi, dan posisi. Menyiapkan materi pendukung pembuatan program Pada tahap pembuatan program ini hal pertama yang dilakukan oleh peneliti ada *shooting* video atau *take* video seorang narator yaitu dalam hal ini adalah peneliti sendiri.

Setelah selesai pada tahap ini dilanjutkan dengan pembuatan animasi *whiteboard animation* pertama menggunakan CorelDraw X8 untuk membuat *line* gambar dengan format *file* jpg. Yang kemudian di *tracing* menggunakan aplikasi Ibis Paint X yang digambar secara digital menggunakan *pen* dengan format *file* mp4. Pembuatan *subtitle* otomatis menggunakan *software* editing. Kemudian dilanjutkan dengan proses perekaman audio menggunakan aplikasi *Lexis Audio Editor*, hasil audio digunakan sebagai *voice over* dalam menjelaskan materi yang ada di dalam video pembelajaran, audio yang di hasilkan berekstensi format *file* mp3. Kemudian semua *file* yang telah tersedia di lakukan proses editing menggabungkan semua komponen untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran berbasis video *whiteboard animation* dengan menggunakan aplikasi VN dan Corel Video Studio dengan format *file* mp4.

melakukan uji alpha dan revisi awal untuk Penentuan kelayakan media video pembelajaran berbasis video *whiteboard animation* materi prinsip dasar pembuatan animasi 2D diukur berdasarkan penilaian dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan video sebagai media pembelajaran.

Kelayakan pada media yang telah dikembangkan berdasarkan pada langkah uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil dari uji kelayakan ahli media diperoleh nilai persentase 93,13% berada pada kategori sangat valid dan media sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian hasil uji kelayakan dari ahli materi diperoleh nilai persentase 83,75% berada pada kategori sangat valid artinya materi yang digunakan pada media pembelajaran sangat layak digunakan. Untuk hasil uji kelayakan dari ahli bahasa memiliki nilai persentase 78,75% % berada pada kategori sangat valid dan bahasa yang diterapkan pada media pembelajaran berbasis video *whiteboard animation* layak digunakan.

Sedangkan hasil uji beta yang dilakukan kepada siswa sebanyak 20 orang di kelas XI jurusan multimedia SMKN 3 Banjarmasin untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran berbasis video *whiteboard animation* memperoleh hasil nilai presentase 78,75% yang juga berada pada kategori "Sangat Praktis" dan media layak digunakan. Pada tahap hasil uji coba dan evaluasi sumatif, berdasarkan *output "Test Statistics"* yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *Paired T-test*, hasil menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media pembelajaran berbasis video *whiteboard animation* pada materi Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D untuk kelas XI Multimedia SMK Negeri 3 Banjarmasin.

Dapat disimpulkan bahwa pengembang media pembelajaran berbasis video *whiteboard animation* pada kelas XI

Multimedia SMK Negeri 3 Banjarmasin. Pada mata pelajaran teknik animasi 2D dan 3D, dengan materi prinsip dasar pembuatan animasi 2D. Memperoleh hasil sangat layak, sangat praktis, dan media dapat digunakan sebagai media pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, pengembangan media pembelajaran berbasis video *Whiteboard Animation* pada mata pelajaran teknik animasi 2 kelas XI jurusan multimedia SMK Negeri 3 Banjarmasin telah dikembangkan dengan mengadaptasi model pengembangan Alessi & Trollip. Model ini terdiri dari 3 tahap utama, adapun 3 langkah tersebut, yaitu : *Planning* (perencanaan), *Design* (tujuan), *Development* (pengembangan)

Hasil Uji Kelayakan media pembelajaran berbasis video *whiteboard animation* mata pelajaran teknik animasi 2D dan 3D kelas XI Multimedia SMK Negeri 3 Banjarmasin. materi Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D, Berdasarkan hasil validasi diperoleh hasil bahwa media yang telah dikembangkan “Sangat Valid/Layak” dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran

Hasil Uji Coba lapangan berdasarkan output data statistik menggunakan uji paired sample t test menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media pembelajaran berbasis video *whiteboard animation* pada materi Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D untuk kelas XI Multimedia SMK Negeri 3 Banjarmasin.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka didapat beberapa saran antara lain:

1. Bagi Penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan agar video pembelajaran berbasis video *whiteboard animation* yang

telah dihasilkan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan materi pelajaran yang kurang lengkap pada penelitian ini, kemudian hasil pengembangan di uji coba kembali kepada kelompok besar, sehingga dapat diketahui sejauh mana kekurangan dan kelebihannya. Disamping itu juga peneliti menyarankan untuk mencoba menggunakan model lain yang memiliki tahapan penyebaran media.

2. Bagi sekolah, video pembelajaran yang telah diteliti dan dikembangkan bisa disosialisasikan kepada siswa dan guru mata pelajaran agar dapat dimanfaatkan dengan baik. Kemudian media yang telah disosialisasikan dapat dikembangkan kembali oleh guru-guru disekolah untuk mata pelajaran lainnya.
3. Bagi guru, peneliti menyarankan agar media yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya dalam membantu bapak dan ibu guru menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran.
4. Bagi siswa, peneliti menyarankan media ini dapat digunakan dan dimanfaatkan sebaik mungkin dalam proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Alessi & Trollip, Stephen M Alessi, & Stanley R. Trollip. (2001). *Multimedia for Learning Method And Development*. Massachusetts: Alin and Bacon
- Barbara B. Seels, Rita C. Richey. (1994). *Instructiional Technology : The Definition and Domains of The Field*. AECT Washington DC.
- Hadi, S. (2017). Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *In Seminar Nasional Teknologi*

- Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017* (pp. 96-102).
- Irfan, A., dkk. (2016). Perbedaan Media Audio Visual dan bukan Audio Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV. Wahana Sekolah Dasar (Kajian Teori dan Praktik Pendidikan), (Online), 24 (1): 1-8, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jwsd/article/view/7983>), Diakses 14 Febuari 2021
- Karthigesu, K., & Mohamad, M. (2020). *Primary school teachers' perceptions on the integration of interactive whiteboard (IWB) during reading instructions. International Journal of Academic Research in Business & Social Sciences.* 10(2), 722-741. (<http://doi.org/10.6007/IJARBS/v10-i2/6977>) Diakses Mei 2022
- Latifah, F., Mansur, H., & Adawiyah, R. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Instructional Technology*, 1(2), 123-130.
- Li, M., Lai, C. W., & Szeto, W. M. (2019). *Whiteboard animations for flipped classrooms in a common core science general education course. The 5th International Conference on Higher Education Advances* (HEAd'19).
- Nurwahidah, C. D., Zaharah Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr. Jurnal Pemikiran dan Pencerahan.* 17(1) 1-12 (Online), (<http://jurnal.umt.ac.id/index.php/RausyanFikr/article/view/4168/pdf>) Diakses 23 Febuari 2021
- Ranberg J.S, Schmeiser B.W. (1974) *An Approximate Method For Generating Asymmetric Random Variables.* Communication of the ACM.
- Salim, A., Mansur, H., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan.*
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Supryadi, P. E., dkk. (2013). Penerapan Media Video Pembelajaran sebagai Aplikasi Pendekatan Kontekstual Teaching Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD*, (Online), 1(1), (<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1492>), Diakses Februari 2021
- Suhroh, F., Cahyono, B., & Praba Astuti, U. (2020). *Effect of using whiteboard animation in project-based learning on Indonesian EFL students' English presentation skills across creativity levels. Arab World English Journal (AWEJ) Special Issue on CALL*, (6).
- Tibyani, W., & Hermanto, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ensiklopedia Menggunakan Whiteboard Animation Materi Teks Prosedur. In *Seminar Nasional SAGA# 3 (Sastra, Pedagogik, dan Bahasa)* (Vol. 3, No. 1, pp. 129-136).

**MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE CIRC
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Enisa Ananda Putri¹, Agus Hadi Utama², Adrie Satrio³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹enisaananda08@gmail.com, ²agus.utama@ulm.ac.id, ³adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstrak

Model CIRC mengutamakan kerja sama dalam kelompok atau tim saling membantu untuk mencapai tujuan belajar secara bersama-sama. Tujuan penelitian ini yang pertama adalah untuk mengetahui implementasi strategi CIRC dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Kelas VII Di SMPN 1 Alalak. Dan yang kedua adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran CIRC dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Kelas VII Di SMPN 1 Alalak. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen kuasi (quasi eksperimen) dengan pendekatan kuantitatif yang berbentuk desain studi kasus dua arah (two tail). Penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas dalam bentuk angket untuk menentukan kevalidan data dan juga uji-t dalam menentukan hipotesisnya. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai $t_{hitung} = -2.2144$ yang mana hasilnya kurang dari $t_{tabel} = 2.001717$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe CIRC dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Maka ada peningkatan sebelum dan setelah mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe CIRC pada pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMPN 1 Alalak.

Kata kunci: Implementasi, Model Pembelajaran, Kooperatif Tipe CIRC, Minat Belajar Siswa, Bahasa Inggris.

Abstract

The CIRC model prioritizes cooperation in groups or teams helping each other to achieve learning goals together. The first objective of this study was to determine the implementation of the CIRC strategy in increasing students' interest in learning English in Class VII at SMPN 1 Alalak. The second objective is to find out whether the CIRC learning model can increase students' interest in learning English in Class VII at SMPN 1 Alalak. This study used a quasi-experimental research design with a quantitative approach in the form of a two-tailed case study design. This study uses validity and reliability tests in the form of a questionnaire to determine the validity of the data and also the t-test in determining the hypothesis. Based on the calculation results, the value of t-count = -2.2144 is obtained, which is less than t-table = 2.001717, then H_0 is rejected and H_1 is accepted. This proves that the implementation of the CIRC-type cooperative learning model can increase students' learning interest. Hence, there was an increase before and after implementing the CIRC-type cooperative learning model in class VII English lessons at SMPN 1 Alalak.

Keywords: *Implementation, Learning Model, CIRC, Student Interest, English.*

Pendahuluan

Pada pembelajaran di sekolah memiliki suasana belajar dan proses pembelajaran yang hampir sama di setiap kelasnya, model pembelajaran yang banyak dilakukan di proses pembelajaran di kelas di SMPN 1 Alalak kebanyakan hanya ceramah dan pemberian soal jika pendidik atau guru tidak hadir dalam pembelajaran. Pembelajaran bahasa Inggris di kelas di usahakan sebisa mungkin di berikan oleh guru dengan menyenangkan agar tidak membuat peserta didik bosan, kebiasaan guru dalam menjelaskan secara singkat dapat membuat suasana kelas yang berkualitas sangatlah diperhitungkan.

Permasalahan yang dapat digaris bawahi adalah bahwa kurang perhatian yang diberikan oleh siswa saat pembelajaran berlangsung. Dan dari wawancara yang dilakukan kepada siswa adalah siswa menjelaskan bahwa pembelajaran ini cukup sulit dipahami karena siswa harus mempelajari bahasa baru dan karena rasa bosan yang muncul ketika pembelajaran berlangsung. Sedangkan dalam pelaksanaan observasi di temui bahwa pembelajaran di kelas cukup monoton atau satu arah. Dari hasil observasi tersebut maka hendaknya pendidik memiliki model pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Menggunakan model pembelajaran yang tepat dapat menjadi salah satu alternatif yang dilakukan dalam penanganan masalah sesuai dari apa yang didapat dari hasil wawancara dan observasi sebelumnya. Model pembelajaran kooperatif dapat diberikan kepada siswa agar mengurangi rasa bosan peserta didik di kelas. Dari hal tersebut diharapkan dapat pula menambah minat belajar siswa di kelas karena mereka akan belajar bersama-sama dengan teman-temannya. Adapun juga dari penelitian skripsi yang dilakukan oleh Muhammad Khalid dengan judul "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Circ Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di kelas VIII MTs Syekh Khalid Tahun Pelajaran 2021/2022", dalam kesimpulan dari penelitiannya ia menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe CIRC dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Yang berarti model ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam memecahkan salah satu masalah pembelajaran.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi strategi *Cooperatif Integrated Reading and Composition* pada pokok bahasan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Kelas VII Di SMPN 1 Alalak. Dan untuk mengetahui apakah model pembelajaran pada pokok bahasan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Kelas VII Di SMPN 1 Alalak.

Penelitian ini termasuk dalam kawasan desain dalam teknologi pendidikan, yaitu implementasi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe CIRC. Berdasarkan uraian tersebut juga dapat disimpulkan bahwa desain merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar. Tujuan dari kawasan ini adalah menciptakan strategi dan produk pada tingkat makro, seperti program dan kurikulum, serta pada tingkat mikro seperti pelajaran dan modul. Kawasan desain paling tidak meliputi empat cakupan utama dari teori dan praktek. Kawasan desain meliputi studi mengenai desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, dan karakteristik siswa. Pada penelitian ini peneliti memilih kawasan desain dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMPN 1 Alalak.

Pembelajaran kooperatif atau kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Aspek tujuan dimaksudkan untuk memberikan arah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Melalui tujuan yang jelas setiap anggota kelompok dapat memahami sasaran setiap kegiatan belajar (Sanjaya, 2006, pp.240).

Menurut Trisiantari, Desia, Sumantri (2016, p.56) CIRC merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang diadaptasikan dengan kemampuan siswa, dan dalam proses pembelajarannya bertujuan membangun kemampuan siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk membaca dan menyusun rangkuman berdasarkan materi yang dibacanya. memiliki komposisi terpadu membaca dan menulis secara kooperatif-kelompok. Yaitu dengan membentuk

kelompok dimana guru memberikan bahan bacaan atau sesuai pembelajaran sesuai dengan materi bahan ajar, dan siswa bekerja sama dalam menyelesaikan persoalan tersebut yang nantinya akan di presentasikan hasil dari kelompok tersebut.

Langkah-Langkah pembelajaran CIRC menurut Yatim Riyanto (2009, p.283) dalam pembelajaran yaitu :

- Membentuk kelompok yang terdiri empat orang secara heterogen.
- Guru memberikan wacana/kliping sesuai dengan topik pembelajaran
- Siswa bekerja sama saling membacakan dan menemukan ide pokok dan memberi tanggapan terhadap wacana/kliping dan ditulis pada kertas lembar.
- Mempresentasikan atau membacakan hasil kelompok.
- Guru membuat kesimpulan bersama.
- Pembelajaran ditutup.

Menurut Djamarah (2008, p.133) proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar apabila ada minat. Oleh karena itu guru harus mampu membangkitkan minat siswa dalam menerima pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang terhadap suatu kegiatan yang membuat seseorang tersebut merasa tertarik dengan kesadaran diri tanpa ada yang menyuruh.

Pembelajarannya dilakukan dari Sekolah Dasar hingga Universitas. Sangat penting Bahasa Inggris di masa depan, oleh karena itu pembelajaran bahasa Inggris harus sedini mungkin diterapkan disekolah-sekolah agar siswa mendapatkan kosakata Bahasa Inggris lebih banyak (Wulanuari, Suyanto, Chryati, 2017, p.2).

Penelitian yang hampir sama dengan penelitian ini adalah penelitian dari Agung Jatmiko dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CIRC (*Cooperative Integrated Reading And Composition*) Disertai Media Komik Biologi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pelajaran Biologi Pada Siswa Kelas VII-A SMP Negeri 14 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012” menyatakan dalam kesimpulan penelitiannya bahwa adalah penerapan model pembelajaran CIRC disertai

media komik biologi pada materi Pencemaran Lingkungan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada siswa kelas VII A SMP Negeri 14 Surakarta tahun pelajaran 2011 / 2012. Maka dari itu penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kintan Jenisa dan Asri Lubis dalam jurnalnya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Konstruksi Bangunan Siswa Kelas X TGB SMK Negeri 1 Lubuk Pakam” mendapatkan kesimpulan bahwa penerapan model *pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran Konstruksi Bangunan pada Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Hal ini dapat dilihat pada perbandingan motivasi belajar siswa yang mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I dengan nilai motivasi rata-rata 74,86 (61,11%) meningkat menjadi 82,03 (86,11%) pada siklus II. Dengan kata lain pembelajaran yang dilakukan dengan model pembelajaran CIRC dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan pakai dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen-kuasi. Menurut Hastjarjo (2019, p.189) menyatakan bahwa eksperimen kuasi merupakan satu eksperimen yang penempatan unit terkecil eksperimen ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol tidak dilakukan dengan acak (*non-random assignment*). Dimana pemilihan dari kelompok-kelompok yang akan diteliti tidaklah secara *random* atau acak, tetapi dengan pemilihan kelompok heterogen dengan perbedaan jenis kelamin atau kebiasaan membaca dan menulis.

Pada kuasi eksperimen, peneliti memberikan perlakuan kontrol kepada kelompok-kelompok utuh, memberikan *pretest* kepada kedua kelompok, melaksanakan kegiatan penelitian eksperimental hanya dengan kelompok eksperimen, dan memberikan *posttest* untuk melihat perbedaan diantara kedua kelompok (Creswell, 2017,

p.608). Penelitian dapat diketahui dari hasil angket sebelum dan sesudah atau pengaruh kausal intervensi yang sudah diberikan kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Dalam penelitian ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan diberikan kepada dua kelas yang berbeda, yang satu diberi model pembelajaran kooperatif tipe CIRC dan yang satunya tidak.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Alalak. Untuk waktu penelitian dilaksanakan pada semester pertama (1) di kelas VII SMPN 1 Alalak tahun ajaran 2022/2023. Populasi untuk seluruh siswa di 2 kelas di kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMPN 1 Alalak. Menurut Bambang Prasetyo dan Lina Miftakhul Jannah (2013, p.132), ada dua jenis teknik penarikan sampel acak berkelompok, yaitu teknik penarikan sampel kelompok satu tahap (*a stage cluster random sampling* atau *cluster random sampling*) dan banyak tahap (*multistage cluster random sampling*). Ada 2 teknik *sampling*, yaitu teknik *probability sampling* dan *non probability sampling*. Sedangkan, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *non probability sampling* sehingga untuk sampel pada kelas VII A akan dibagi menjadi berkelompok dengan menyesuaikan teknik tersebut.

Metode *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dan *sampling kuota* yaitu teknik pengambilan sampel dimana peneliti menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang dikehendaki (Sugiyono, 2005, p. 81).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) observasi yaitu pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Jamal Ma'mur Asmani, 2011, p.123). (2) wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam serta jumlah responden sedikit (Riduwan, 2004, p.74). (3) dokumentasi digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, agenda dan sebagainya (Ngalim Purwanto, 2008, p.149). (4) kuesioner

merupakan teknik pengumpulan yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2017, p.142).

Validitas atau alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) yaitu validitas yang didasarkan butir-butir item yang berguna untuk menunjukkan sejauh mana instrumen tersebut sesuai dengan isi yang dikehendaki (Ramadhan, A., Mansur, H., & Utama, A. H., 2021). Setelah pengujian oleh para ahli dan berdasarkan pengalaman empiris di lapangan maka diteruskan dengan uji coba instrumen. Setelah diujicoba, untuk mengukur tingkat validitas soal. Menurut Sugiyono (2010, p.173) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Uji reabilitas, Hal ini diperkuat oleh pernyataan Siregar (2013, p.87) bahwa uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama. Suatu tes dikatakan reliabel jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap terhadap subjek yang sama. Untuk pengujian reliabilitas ini digunakan rumus korelasi *Product Moment*. Dan untuk menentukan hasil minat belajar akan digunakan Uji-t untuk mengetahui besarnya pengaruh dari masing-masing variabel independen terhadap variabel depende.

Hasil dan Pembahasan

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

- Membentuk kelompok yang terdiri empat orang secara heterogen. (Pengelompokan ini dilakukan dengan penunjukan peserta didik secara langsung. Pengelompokan tersebut sesuai dengan teknik sampel yang diterapkan yaitu teknik *sampling kuota*. Anggota populasi manapun yang akan diambil atau dikelompokkan pada kelas-kelas VII tidak menjadi masalah selama memiliki ciri-ciri tertentu yang sama yang mana pada hal ini adalah

peserta didik di kelas VII SMPN 1 Alalak).

- Guru memberikan wacana/kliping sesuai dengan topik pembelajaran. (Guru atau pendidik memberikan penjelasan mengenai proses pembelajaran yang akan digunakan dan pembelajaran akan diberikan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe CIRC).
- Siswa bekerja sama saling membacakan dan menemukan ide pokok dan memberi tanggapan terhadap wacana/kliping dan ditulis pada kertas lembar. (Pada saat setelah pengelompokan peserta didik diberikan topik untuk dibahas dan didiskusikan bersama teman kelompoknya).
- Mempresentasikan atau membacakan hasil kelompok. (Setelah peserta didik selesai mendiskusikan topik yang telah diberikan, maka peserta didik diminta mempresentasikannya dan membacakan hasil diskusi tersebut kedepan kelas).
- Guru membuat kesimpulan bersama. (Setelah semua atau beberapa peserta didik maju mempresentasikan hasil diskusi mereka, pendidik atau guru memberikan kesimpulan dan mengkoreksi hasil diskusi peserta didik sebelum pembelajaran ditutup).
- Pembelajaran ditutup. (Pembelajaran selesai dan dapat ditutup).

Penelitian ini mengumpulkan data dengan berbagai macam teknik penelitian, diantaranya adalah dengan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuesioner (angket). Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data awal dari beberapa sumber, dengan sumber utamanya adalah guru bahasa Inggris dan peserta didik kelas VII A, wawancara dengan guru dilakukan kepada ibu Jumiaty, S.Pd dan peserta didik kepada Fera Kamelia Putri di kelas VII A yang dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2022. Selain itu, observasi awal yang dilakukan pada 16 Maret 2022 dan observasi proses pembelajaran yang dilakukan pada tanggal 03 Oktober 2022. Sedangkan, dokumentasi dilakukan ketika proses pembelajaran, penelitian dan observasi dilakukan.

Ketika penelitian berlangsung di dalam proses pembelajarannya pada kelas

eksperimen dapat terlihat bahwa peserta didik lebih interaktif dalam pembelajaran berkelompok dan peserta didik terlihat lebih tertarik dengan pelajaran yang diberikan. Sedangkan pada kelas kontrol, pembelajaran yang berlangsung terlihat cukup kondusif namun dengan tingkat ketertarikan yang kurang yang dilihat dari kurangnya peserta didik bertanya dan perlunya waktu yang lebih lama pada peserta didik dalam menjawab soal yang diberikan. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol interaktifnya peserta didik diantara kedua kelas tersebut cukup terlihat berbeda.

Penelitian ini dilakukan beberapa kali dari awal observasi dan penelitian inti. Penulis melakukan observasi awal sekitar 2 kali dan penelitian inti dilakukan selama 3 kali tatap muka pada tiap kelas VII yang ada SMPN 1 Alalak. Di SMPN 1 Alalak memiliki 3 ruang kelas untuk peserta didik kelas 7 yang mana seluruh peserta didiknya berjumlah 94 peserta didik.

Tabel 1. Hasil Status Validasi

No. Angket	r_{xy}	r_{tabel}	Status
1	0.58276	0.361	Valid
2	0.55284	0.361	Valid
3	0.63724	0.361	Valid
4	0.66311	0.361	Valid
5	0.70235	0.361	Valid
6	0.65505	0.361	Valid
7	0.6404	0.361	Valid
8	0.70733	0.361	Valid
9	0.4011	0.361	Valid
10	0.43346	0.361	Valid

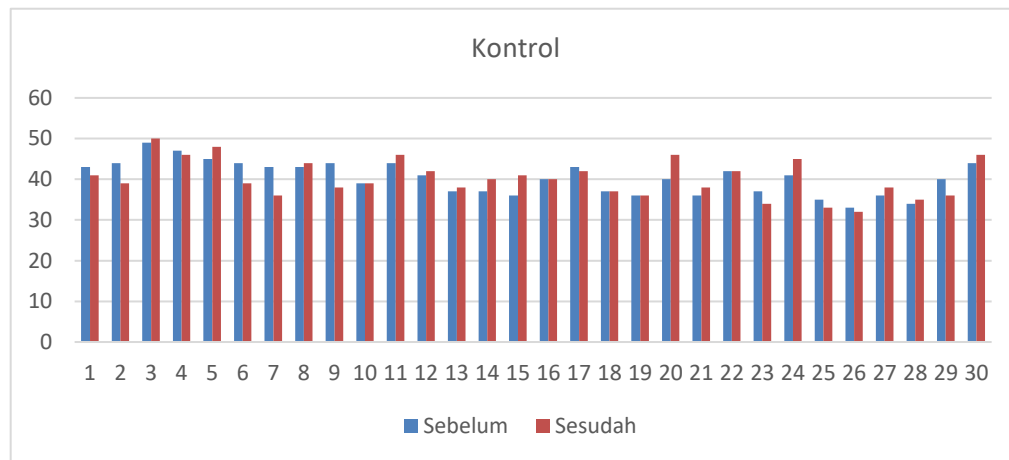
Penjelasan dari hasil data di atas adalah bahwa berarti semua pernyataan yang ada pada angket yang diberikan kepada peserta didik kelas VII C adalah valid. Yang mana berarti angket tersebut sudah siap dipakai dan diberikan kepada kelas eksperimen (VII A) dan kelas kontrol (VII B).

Tabel 2. Hasil Reabilitas

Koefisien Reabilitas	Interpretasi
0.7805204	Tinggi

Data di atas menunjukkan bahwa diketahui reabilitas yang di dapatkan dari perhitungan varians butir, jumlah varians keseluruhan dan varians totalnya adalah bahwa

angket yang digunakan sudah reliabel, yang berarti bisa mendapatkan hasil yang sama pada setiap percobaan.



Gambar 1. Hasil Sebelum dan Sesudah Pada Kelas Kontrol

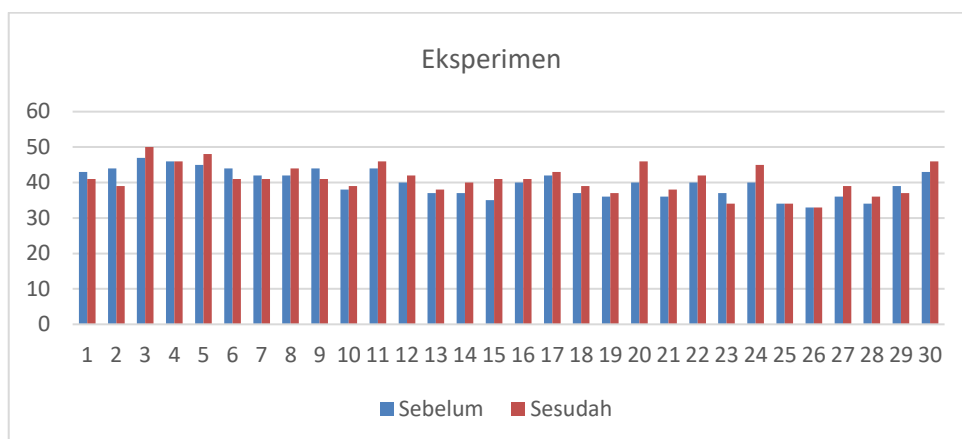
ada kelas kontrol (VII B) angket diberikan angket sebelum dan angket sesudah pelajaran. Namun yang berbeda pada kelas kontrol ini peserta didik tidak diberikan model pembelajaran yang diberikan kepada kelas eksperimen. Pada kelas kontrol hanya diberikan pembelajaran seperti biasanya dilakukan tidak seperti kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan model baru yaitu model pembelajaran kooperatif tipe CIRC. Hasil angket yang didapatkan dari kelas kontrol adapun juga tertera seperti gambar diatas.

Pada hasil data penelitian di kelas kontrol didapatkan bahwa $t_{hitung} = 0.174199$ dan $t_{tabel} = 2.001717$. Sedangkan jika menurut rumus hipotesis diterima (H_0 apabila $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$) dengan t_{hitung} dipeoleh dari daftar distribusi t dengan $dk = n - 2$ dan derajat kebebasan 5%, maka (terima H_0 apabila $-2.001717 < 0.174199 < 2.001717$) dengan kata lain H_0 diterima. Maka dari itu berarti "Tidak ada dampak positif terhadap minat belajar peserta didik setelah pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMPN 1 Alalak".

Tabel 3. Hasil Uji-T Kelas Kontrol

Selisih Rata-rata	0.1
var1/n1	0.557088123
var2/n2	0.702720307
koef korelasi	0.743404145
2 koef kor	1.486808289
simp baku/ akar n1	0.746383362
simp baku/ akar n2	0.838284144

Pada kelas eksperimen (VII A) diberikan angket sebelum pembelajaran berlangsung dan saat pembelajaran berlangsung para peserta didik akan diberikan model pembelajaran yang sebelumnya belum pernah diberikan kepada mereka yaitu model pembelajaran CIRC. Setelah peserta didik diberikan model pembelajaran CIRC dikelas maka peserta didik lalu diberikan lagi angket yang sama untuk nantinya akan dihitung apakah model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik atau tidak. Dengan grafik yang tertera dibawah ini:



Gambar 2. Hasil Sebelum dan Sesudah Pada Kelas Eksperimen

Pada hasil data penelitian di kelas eksperimen didapatkan bahwa t hitung yang dihitung dari selisih rata-rata yang di bagi dengan rata-rata sesudah di dapatkan nilai = -2.2144 dan t tabel dari perhitungan 0.05(signifikansi 5%) dan derajat kebebasan 58 didapatkan hasil = 2.001717. Sedangkan jika menurut rumus hipotesis diterima (H_0 apabila $-t \text{ tabel} < t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$) dengan t tabel dipeoleh dari daftar distribusi t dengan dk = n-2 dan derajat kebebasan 5%, atau (terima H_0 apabila $-2.001717 < -2.2144 < 2.001717$) dengan kata lain H_0 ditolak atau H_1 diterima. Maka dari itu berarti “Ada dampak positif setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe CIRC terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP Negeri 1 Alalak.”

Tabel 4. Hasil Uji-T Kelas Eksperimen

Selisih Rata-rata	-1.06666667
var1/n1	0.503639847
var2/n2	0.591609195
koef korelasi	0.790702641
2 koef kor	1.581405282
simp baku/ akar n1	0.709675874
simp baku/ akar n2	0.769161358

Dari hasil perhitungan yang telah diteliti minat peserta didik meningkat ketika menggunakan model pembelajaran baru yang pada penelitian ini adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe CIRC. Model CIRC ini dapat digunakan pada kelas-kelas lain selain kelas eksperimen yang telah diteliti untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.



Gambar 3. Proses penyampaian kepada peserta didik untuk melakukan diskusi kelompok

Penelitian dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, kelas kontrol diberikan kepada kelas VII B dan kelas eksperimen pada kelas VII A. Pada kelas

kontrol dan kelas eksperimen ketika penelitian dilakukan kondisi kedua kelas tersebut cukup terkendali. Peserta didik menerima pembelajaran dengan baik, peserta didik cukup

mendengarkan pendidik ketika pendidik menjelaskan.

Pada kelas VII A terutama peserta didik cukup dapat memberikan respon balik ketika diberikan pertanyaan. Sedangkan, pada kelas VII B atau kontrol peserta didik memerlukan waktu yang lebih dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Namun, dalam kedua kelas tersebut cukup baik dalam menerima pembelajaran.

Ketika penelitian berlangsung di dalam proses pembelajarannya pada kelas eksperimen dapat terlihat bahwa peserta didik lebih interaktif dalam pembelajaran berkelompok dan peserta didik terlihat lebih tertarik dengan pelajaran yang diberikan. Sedangkan pada kelas kontrol, pembelajaran yang berlangsung terlihat cukup kondusif namun dengan tingkat ketertarikan yang kurang yang dilihat dari kurangnya peserta didik bertanya dan perlunya waktu yang lebih lama pada peserta didik dalam menjawab soal yang diberikan. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol interaktifnya peserta didik diantara kedua kelas tersebut cukup terlihat berbeda.

Simpulan

Model pembelajaran kooperatif tipe CIRC dilakukan dengan cara pemberian penjelasan garis besar yang lalu dilanjutkan dengan pengelompokan peserta didik dikelas VII A menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing kelompoknya ada sekitar 3 orang, setelah pengelompokan selesai peserta didik diminta mendiskusikan dan mempresentasikan hasil diskusi tersebut, jika semua telah selesai maka pendidik akan memberikan kesimpulan mengenai pembelajaran dan pembelajaran dapat ditutup. Implementasi yang dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe CIRC dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran B. Inggris kelas VII di SMPN 1 Alalak. Dari hasil penelitian yang dihitung didapatkan bahwa kelas eksperimen yang diberikan implementasi model pembelajaran minatnya meningkat dan kelas kontrol yang tidak diberikan model pembelajaran tidak meningkat. Minat belajar peserta didik setelah pemanfaatan model pembelajaran kooperatif (CIRC) pada mata pelajaran B. Inggris kelas

VII di SMPN 1 Alalak mengalami peningkatan.

Peserta didik hendaknya merubah cara belajar yang pasif menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan peserta didik harus lebih serius dalam belajar kelompok untuk mengikuti pelajaran dengan tertib agar memperoleh hasil belajar yang maksimal. Dan bagi peneliti selanjutnya peneliti dapat melakukan penelitian pada materi lain agar dapat dijadikan sebagai studi perbandingan dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2008) "*Psikologi pendidikan*." Jakarta: Rineka Cipta.
- Hastjarjo, T. Dicky. "Rancangan eksperimen-kuasi." *Buletin Psikologi* 27.2 (2019): 187-203.
- Jannah, L. M., & Prasetyo, B. (2011). Pendekatan Kuantitatif. *Materi Pokok Metode Penelitian Kuantitatif*, 1-19.
- Jatmiko, A. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CIRC (Cooperative Integrated Reading And Composition) Disertai Media Komik Biologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pelajaran Biologi pada Siswa Kelas VII-A SMP Negeri 14 Surakarta Tahun Pelajaran 2.
- Jenisa, K., & Lubis, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Konstruksi Bangunan Siswa Kelas X TGB SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. *Educational Building Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan dan Sipil*, 2(1 JUNI).
- Ma'mur, A. J. (2011). Penelitian tindakan kelas. *Yogyakarta: Laksana Julianti*. (2011). *Peningkatan Aktivitas*

- Belajar Melalui Metode Permainan Edukatif dalam Proses Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Swasta Bina Mulia Kecamatan Pontianak Tenggara. Skripsi. Pontianak: program studi PGSD Guru dalam Jabatan FKIP UNTAN Pontianak.*
- Ngalim, P. (2008). Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. *Jakarta: Rosda.*
- 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.*
- Riyanto, Y. (2009). Paradigma Pembelajaran Sebagai Referensi Bagi Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Berkualitas. *Jakarta: Kencana Prenada Media Group.*
- Sanjaya, W. (2006). Strategi Pembelajaran Berbasis Standar Proses Pendidikan. *Jakarta: Kencana Prenada Media.*
- Siregar, P. H., Siregar, M. Y., & Isnaniah, L. K. S. (2020). Pengaruh Kerjasama Tim Dan Kompetensi Terhadap Kinerja Perawat Rumah Sakit Permata Bunda Medan. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis (Jimbi)*, 1(1), 151-160.
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Bisnis*. CV. Alfa Beta. Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Bisnis Bandung*: Alfabet.
- Tianasari, I. D. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa Kelas V (Studi Multi Situs Di Sdit Al-Aqsha Besole Kec. Besuki Kab. Tulungagung Dan SDI Muhammadiyah Tanggulwelahan Kec. Besuki Kab. Tulungagung) (Doctoral dissertation, IAIN Tulungagung).
- Wulanuari, Imam Suyanto, Kartika Chryati, (2017). Penggunaan Metode Sing A Song Dalam Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa kelas V SD". *Jurnal Pendidikan.*

**PENGEMBANGAN *E-MODULE* MATERI HAKIKAT BANGSA DAN NEGARA
DENGAN PENDEKATAN KOGNITIF KELAS X ANIMASI SMK NEGERI 2
BANJARMASIN**

¹Fitria, ²Sarbaini, ³Mastur

Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

¹ngatiarifitria@gmail.com, ²Sarbaini@ulm.ac.id, ³mastur@ulm.ac.id

Abstract

Advances in technology today require innovation and optimal use of technology. Electronic modules are digital teaching materials to assist educators and students in learning. This research produces an electronic module using a cognitive approach which aims to determine and test the feasibility of developing an electronic module on the nature of the nation and state. The research method used is a method (R&D) with a 4D development model covering the phases of definition, design, development, and dissemination. Data was collected by means of observation and questionnaires. The validation test involved 4 experts, namely 2 from material experts and 2 from media experts and testing with 10 students. The data analysis technique in this study used qualitative and quantitative descriptive analysis. The results showed that the development of an electronic module on the nature of the nation and state with this cognitive approach received the title "very feasible" and could be used in learning the subject of Civics in class X Animation at SMK Negeri 2 Banjarmasin.

Keywords : *development, electronic module, cognitive approach*

Abstrak

Dengan adanya kemajuan teknologi saat ini menuntut inovasi dan pemanfaatan teknologi secara optimal. Modul elektronik merupakan bahan ajar digital untuk membantu pendidik dan siswa dalam berlangsungnya pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan modul elektronik menggunakan pendekatan kognitif yang bertujuan untuk mengetahui dan menguji kelayakan dari pengembangan modul elektronik materi hakikat bangsa dan negara. Metode penelitian yang dipakai adalah metode (R&D) dengan model pengembangan 4D meliputi fase pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan angket. Uji validasi melibatkan 4 ahli yaitu 2 dari ahli materi dan 2 dari ahli media serta uji coba kepada 10 orang siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan modul elektronik materi hakikat bangsa dan negara dengan pendekatan kognitif ini mendapat predikat "sangat layak" dan dapat digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran PPKn kelas X Animasi di SMK Negeri 2 Banjarmasin.

Kata kunci: pengembangan, modul elektronik, dan pendekatan kognitif.

A. Pendahuluan

Pendidikan menjadi aspek penting dalam rangka pengembangan potensi diri terutama untuk meningkatkan kemampuan berpikir, pembentukan karakter, dan kemampuan yang dapat digunakan dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara (Ferdiansyah, 2020, p.57). Menurut Mustofa (2015, p.127) Pencapaian tujuan pendidikan berhubungan dengan proses belajar yang dialami oleh siswa. Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan dan merupakan unsur yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan semua jenis dan jenjang pendidikan. Belajar sebagai proses internal yang kompleks yang melibatkan semua domain menetal yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan membawa perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan bagi peserta didik dapat membantu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Tanpa kemampuan berpikir, siswa kesulitan memahami dan menangkap isi materi yang disajikan, dan siswa kesulitan memahami pesan moral dari materi pelajaran. Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi antara lain oleh relevansi materi pelajaran dengan tingkat berpikir siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang dapat menjembatani kerangka konseptual siswa agar dapat melakukan bernalaran dengan materi yang disampaikan.

Modul elektronik adalah bentuk penyajian materi pelajaran yang disusun secara sistematis dengan fitur presentasi video, animasi, dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar. Sehingga membuat siswa lebih interaktif (Yolanda, 2021, p.126). Beberapa pilihan *software* yang dapat digunakan untuk membuat modul elektronik dan dapat dijadikan pilihan yaitu *Boxoft Flipbook Writer*, *Digital Magazine Creator*, *Flip*

PDF Professional, *3D Pageflip*, *kvisoft Flipbook Maker Pro*, dan *Sigil* (Suryani dkk, 2015, p.49). Salah satu *software* pengembangan modul pembelajaran elektronik yang dapat membantu guru/pengembang dari tingkat pemula hingga tingkat *expert* adalah *Flip PDF Professional*.

Menurut Seruni (2019, p.50) Kelebihan aplikasi *Flip PDF Professional* Sebagai program aplikasi sangat mudah digunakan karena dapat digunakan oleh pemula yang baru mengenal bahasa pemrograman HTML. *Flip PDF Professional* adalah pembuat flipbook dengan berbagai pilihan fitur dengan fungsionalitas pengeditan halaman. *Software* ini dapat mengolah file materi menjadi halaman buku yang lebih interaktif dengan menyertakan multimedia seperti YouTube (video dari YouTube), MP4, gambar, audio video, hyperlink, kuis online dan lain-lain.

Penggunaan metode dan pendekatan dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti tenaga pengajar, bahan ajar, persiapan siswa, dan ketersediaan alat bantu ajar lainnya. Dalam pengembangan bahan ajar yang akan digunakan harus disesuaikan dengan mata pelajaran yang akan diterapkan nantinya. (Nurdyansyah & Andiek, 2015, p.31). Perlu dilakukan penelitian berdasarkan latar belakang diatas tentang “Pengembangan Modul Elektronik Materi Hakikat Bangsa dan Negara Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan Dengan Pendekatan Kognitif Kelas X Animasi SMK Negeri 2 Banjarmasin”.

B. Kajian Pustaka

Menurut Nasution (2015, p.1) mendefinisikan Teknologi pendidikan adalah pengembangan, penerapan, dan evaluasi sistem, teknik, dan alat untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran manusia agar menjadi lebih sempurna. Teknologi pendidikan bekerja di semua bidang pendidikan dengan

tujuan utama untuk memecahkan masalah pembelajaran dan juga untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut manusia untuk lebih mengeksplorasi dan memanfaatkannya.

E-module adalah tampilan informasi menyerupai buku dengan sajian dalam bentuk elektronik dengan *flash disk, hard disk, CD*, dan sehingga dapat terbaca oleh komputer atau *e-reader*. (Pornamasari, 2015, p.75). Modul elektronik dalam penelitian ini di sajikan dengan bentuk akhir *link* akses online dan berbentuk kepingan CD. Menurut Yolanda (2021, p.126). *E-module* merupakan salah satu bentuk penyajian materi ajar mandiri yang dirancang dalam pembelajaran tertentu, penyajian berbentuk elektronik, dimana setiap aktivitas pembelajaran dihubungkan dengan akses *link* seperti navigasi sehingga dapat membuat siswa lebih interaktif dengan program, tersedia pula video, animasi, dan presentasi audio agar memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata.

Bahan ajar adalah bahan yang digunakan untuk mendukung guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar yang terorganisir secara sistematis (Yolanda, 2021, p.126). Menurut Nana (2020, p.47) Bahan ajar terbagi menjadi 2 jenis yaitu bahan ajar cetak dan bahan ajar non cetak. contoh bahan ajar cetak seperti modul, *handout* dan lembar kerja siswa (LKS). Sedangkan, bahan ajar non cetak diantaranya yaitu realita (salah satu jenis media yang digunakan sebagai alat untuk penyampaian informasi dalam bentuk nyata) bahan ajar non cetak seperti audio, video, display, *overhead transparencies* (OHT).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran wajib di semua jenjang sekolah, khususnya di SMK Negeri 2 Banjarmasin pembelajaran hakikat bangsa

dan negara ini merupakan Materi pembelajaran kelas X semester 2.

Mata pelajaran PPKn (*Citizenship*) adalah mata pelajaran yang menitikberatkan pada proses pembentukan karakter diri yang berbeda agama, sosial budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, cakap, keberanian, seperti yang terkandung Pancasila dan UUD 1945 (Kadarismanto, 2017, p.124). Hal ini penting karena dari materi hakikat bangsa da negara siswa dapat memahami serta menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari.

Istilah kognitif juga disebut sebagai bagian dari bidang psikologis manusia yang mencakup semua perilaku mental yang berkaitan dengan pemrosesan informasi serta pemahaman dalam mencari solusi pemecahan masalah (Mustofa, 2015, p.90). Istilah *cognitive*, berasal dari kata *congntion* yang identik dengan pengetahuan. Dalam arti yang luas, *congntion* (kongnisi) ialah perolehan, pengorganisasian, dan penggunaan pengetahuan. Menurut teori *kognitif*, ilmu pengetahuan terakumulasi dalam diri individu melalui proses interaksi yang dilakukan secara berkelanjutan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan secara sendiri-sendiri, tetapi melalui proses terus-menerus dan konsisten. (Sutarto, 2017, p.3).

C. Metode Penelitian

Research and Development (R&D) diadopsi sebagai metode pada penelitian. Metode penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan tahapan-tahapan yang digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan dan memvalidasi media pendidikan (Samsu, 2017, p.173). Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *Four-D* atau bisa juga disebut model 4P. Terdiri atas 4 fase utama, yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Pengujian.

Penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas X Animasi SMK Negeri 2 Banjarmasin dan Objek dari penelitian ini adalah Modul elektronik materi hakikat bangsa dan negara yang akan digunakan pada pembelajaran Pendidikan pancasila dan Kewarganegaraan Materi Hakikat Bangsa dan Negara.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan angket.

1. Analisis data kelayakan media oleh ahli media dan ahli materi

Analisis data dari validasi ahli merupakan analisis yang dilakukan dengan pengumpulan data melalui ahli materi dan ahli media menggunakan angket. Kuisisioner yang telah dibuat akan diberikan kepada ahli untuk diisi. Setelah seluruh angket diisi oleh ahli dan sudah terkumpul, maka dilakukan perhitungan untuk mendapatkan hasil akhir yang diperoleh dari hasil pengisian angket validasi ahli media, ahli materi dan uji hasil respon siswa. Berikut merupakan pembagian rentang kategori kelayakan media. Rincian kategori kelayakan media dapat dilihat pada tabel.

Tabel 1. Kategori Kelayakan

Skor	Kategori Kelayakan
25% - 43%	Tidak Valid
44% - 62%	Kurang Valid
63% - 81%	Valid
82% - 100%	Sangat Valid

2. Analisis Kepraktisan

Berdasarkan penilaian angket kepraktisan peserta didik, maka penilaian yang dilakukan untuk kepraktisan dengan menganalisis menggunakan rumus (Firmansyah&Rusimanto, 2020, p.399):

$$Presentase = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2. Interpretasi Nilai Gain

Skor Nilai Tingkat Kepraktisan (%)	Kriteria
25-43	Sangat Tidak Praktis
44-62	Tidak Praktis
63-81	Praktis
82-100	Sangat Praktis

3. Analisis Hasil Belajar

Analisis uji ketuntasan dilakukan dengan menghitung nilai hasil belajar menggunakan rumus uji ketuntasan klasikal. tes ketuntasan klasikal adalah tes yang dilaksanakan untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa dapat mencapai ketuntasan secara klasikal (Mawarsari, 2015, p.41). dibawah ini merupakan rumus menghitung uji ketuntasan klasikal:

$$PK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan :

PK : Persentase ketuntasan Klasikal
Berdasarkan persentase analisis hasil belajar siswa jika mencapai $KKM \geq 80\%$ maka siswa dapat mencapai ketuntasan klasikal.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Kelayakan Media

Tahap awal yaitu *Define* (Pendefinisian), Pada tahap pertama, perlu menganalisis kurikulum yang berlaku di SMK Negeri 2 Banjarmasin kelas X jurusan Animasi. Kurikulum yang digunakan ialah kurikulum merdeka. Kajian kurikulum ini dilakukan dengan tujuan agar pembelajaran yang dihasilkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran yang terdapat pada capaian pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Unit Paham Kebangsaan, Nasionalisme

dan menjaga NKRI, materi hakikat Bangsa dan Negara pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Kedua menganalisis karakteristik siswa, siswa lebih tertarik dengan bahan ajar yang lebih interaktif, kurangnya partisipasi siswa diakibatkan karena penggunaan bahan ajar yang terlalu monoton dan siswa sulit menerima materi dengan baik karena terbatasnya bahan ajar yang di sekolah. Ketiga menganalisis materi, berdasarkan hasil observasi bersama guru mata pelajaran PPKn peserta didik lebih menyukai media yang lebih interaktif dengan memuat konten gambar dan video untuk lebih memperjelas isi dari materi pembelajaran tersebut.

Tahap kedua *Design* (Perancangan), memiliki beberapa tahapan yaitu pertama menyusun topik pembelajaran, perumusan topik dilakukan untuk memilih materi yang sesuai disajikan dalam pembuatan modul elektronik. Kedua, pemilihan media dilakukan untuk menganalisis dan mengetahui bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Ketiga pemilihan format, pemilihan format dilakukan dengan menentukan komposisi materi, font yang digunakan, gambar dan ilustrasi pada media. Keempat desain awal, peneliti dalam tahap ini melakukan desain awal berbentuk desain awal modul elektronik. Modul elektronik dibuat berdasarkan susunan materi yang digunakan.

Tahap ketiga yaitu *Development* (Pengembangan), terdapat tiga hal yang dilakukan oleh peneliti yaitu, pada tahap pertama yaitu uji validasi kepada ahli materi dan ahli media, tahap kedua dilakukan revisi dari para ahli yang sudah dilakukan uji validasi, dan tahap ketiga adalah uji coba produk ke siswa.

a. Validasi Ahli Materi

Tabel 3. Skor Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor			
	SS	S	CS	KS

	S		
Kelayakan Isi	9	9	2
Kelayakan Kebahasaan	7	3	
KelayakanSajian	5	1	
Jumlah	21	13	2
Jumlah Skor	105	52	6
\sum Skor			163
Presentase			90,5 %

Total skor penilaian modul elektronik dengan pendekatan kognitif sejumlah 163 (90,5 %), dari skor maksimal 180 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam katagori **Sangat Valid** (82-100%).

b. Validasi Ahli Media

Tabel 4. Skor Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor				
	S	S	C	K	T
	S	S	S	S	S
Tampilan desain layar	5	3	2		
Kemudahan Penggunaan	4	-	2		
Konsistensi	3	4	1		
Kemanfaatan	3	2	1		
Kegrafikan	4	2			
Jumlah	1	1	6		
	9	1			
Jumlah Skor	9	4	1		
	5	4	8		
\sum Skor			157		
Presentase			87,2%		

Total skor penilaian modul elektronik dengan pendekatan kognitif sejumlah 157 (87,2 %), dari skor maksimal 180 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam katagori **Sangat Valid** (82-100%).

c. Analisis Respon Siswa

Tabel 5. Skor Hasil Responden Siswa

Aspek	Skor				
	SS	S	CS	KS	TS
Kelayakan isi	8	29	3		
Kebahasaan	11	11	8		
Kemanfaatan	10	20	9	1	
Kegrafikan	18	29	3		
Jumlah	47	89	23	1	
Jumlah	235	356	69	2	
Skor					
Σ Skor	662				
Presentase	82,7 %				

Kelas X Animasi

Data yang diperoleh dari hasil ujicoba pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan total skor penilaian 662, dari skor maksimal 800 (100%). Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skala likert diperoleh hasil sebesar 82,7 %. Hasilnya kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan tabel kriteria katagori kelayakan dengan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam katagori **Sangat Praktis** (82-100%).

d. Analisis Hasil Belajar

Tabel 6. Nilai Latihan Siswa Kelas X Animasi

No	Siswa	Latihan soal materi A	Latihan soal materi B
1	Siswa 1	80	80
2	Siswa 2	80	90
3	Siswa 3	60	90
4	Siswa 4	80	80
5	Siswa 5	100	70
6	Siswa 6	80	80
7	Siswa 7	80	60
8	Siswa 8	60	90
9	Siswa 9	80	90
10	Siswa 10	100	90

Hasil belajar materi hakikat bangsa da negara dengan pendekatan kognitif dengan menghitung nila ketuntasan dapat

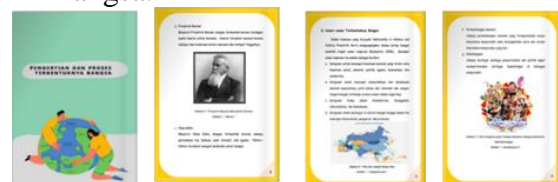
mencapai persentase $\geq 80\%$ nilai ketuntasan klasikal.

Berikut hasil akhir produk dari pengembangan media yang telah dilakukan:

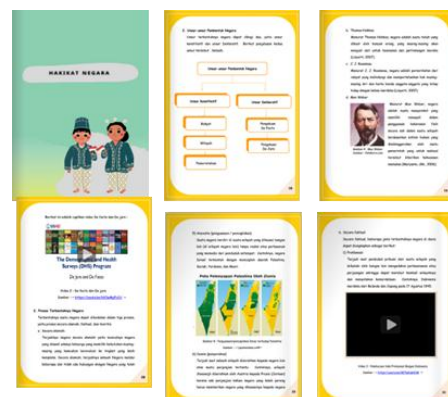
- a. Bagian pembuka, modul elektronik bterdapat cover, langkah penggunaan modul, identitas modul, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan peta konsep.



- b. Bagian inti pertama, berisi sub materi Pengertian dan ProsesTerbentuknya Bangsa.



- c. Bagian inti kedua, berisi sub materi



Hakikat Negara

d. Bagian penutup berupa profil pengembang dan validator ahli



Selanjutnya tahapan *Disseminate* (Penyebarluasan), Pada tahap ini produk akan di sebarluaskan untuk diimplementasikan di SMK Negeri 2 Banjarmasin pada kelas X . Produk modul elektronik yang dihasilkan ini dipublikasikan dikemas dalam bentuk DVD untuk diberikan kepada guru mata pelajaran Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan ajar guru dalam mengajar materi hakikat Bangsa dan Negara.

E. Kesimpulan dan Rekomendasi

Pengembangan video pembelajaran mata kuliah pemasaran menggunakan model 4D atau 4P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, penyebarluasan. Produk yang dihasilkan berupa modul elektronik dengan format *html*. Hasil uji kelayakan modul elektronik yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media pengembangan modul elektronik materi hakikat bangsa dan negara mata pelajaran PPKn kelas X Animasi SMK Negeri 2 Banjarmasin dinyatakan “Sangat Layak”. Rekomendasi yang dapat dilakukan yaitu siswa di SMK Negeri 2 Banjarmasin agar mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan aktif karena dalam modul elektronik ini terdapat gambar dan video yang sesuai dengan materi pembelajaran hakikat bangsa dan Negara, guru di SMK Negeri 2 Banjarmasin yang bersangkutan diharapkan dapat memanfaatkan modul elektronik ini dengan semaksimal

mungkin agar peserta didik lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, dan peneliti selanjutnya agar lebih mendalami bagaimana cara mengembangkan modul elektronik yang baik, dengan memperhatikan karakteristik peserta didik serta kebutuhan disekolah tempat media dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ferdiansyah, Rukun, K., & Irfan, D. (2020). Website-Based Learning Media Development for Computer and Basic Network. *Social Sciences, Education and Humanities (GCSSEH)*, 57.
- Firmansyah, R.I. 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* , 395-403
- Kadarismanto, (2017). Peningkatan Motivasi berprestasi belajar kewarganegaraan materimemahami hakikat bangsa dan negarakesatuanrepublikindonesia (NKRI) melalui multi metode dan pendekatan Inquiry siswa kelas X MM- 2 SMKN 1 Wonosari. *Jurnal Studi Agama. Volume 5, No, 2* (123-157)
- Mawarsari, V. D., (2015) Keefektifan Penerapan Perangkat Pembelajaran Berkarakter dengan Pendekatan Inquiri pada Mata Kuliah Geometri Ruang Berbasis ICT, *Jurnal KaryaPendidikan Matematika UNIMUS, Volume 4, No 2* (39-46).
- Mustofa, B. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : Dua satria offset
- Nana, (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*, Klaten :Penerbit Lakeisha.
- Nasution, (2012). *Teknologi Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara
- Nurdyansyah, & Andiek. W. (2015) *Inovasi Teknologi Pembelajaran*.

- Sidoarjo : Nizamia Learning Center
- Pornamasari, I, E (2015). Pengembangan Modul pembelajaran berbantu Flipbook Maker dengan model pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) berbasis teori vygotsky materi pokokrelasi dan fungsi. *Jurnal matematika dan pendidikan Matematika UPGRIS. Volume 7, No 1*
- Samsu, Metode Penelitian: Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development, Diterbitkan Oleh: Pusat Studi Agama Dan Kemasyarakatan (PUSAKA), 2017, 173.
- Seruni, R, *et.al* (2019) Pengembangan Modul Elektronik (*E-Modul*) Biokimia pada materi Metabolisme Lipid menggunakan *Flip PDF Professional. Jurnal Tadris Kimiya , Volume 4, No 1 : (48-56)*
- Suryani, N., Ruhimat, M., & Ningrum, E., (2015). Pengembangan buku teks digital Interaktif untuk pemahaman konsep geograf. *Gea Jurnal pendidikan Geografi, Volume 15, no 5 (46-58)*.
- Sutarto Sutarto, “Teori Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran,” *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 1, no. 2 (2017): 1–3.
- Yolanda, R. & Basri,W. (2021) Pengembangan Modul Elektronik Berbasis *Flip PDF Professional* Mata Pelajaran Sejarah Indonesia untuk Madrasah Aliyah. *Jurnal Kronologil, Volume 3, No 2 : (125-136)*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INFOGRAFIS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII
PADA MATERI BERKORESPONDENSI DALAM SURAT MENYURAT
DI SMP**

Nurhayati¹, Susanti Sufyadi², Agus Hadi Utama³

Universitas Lambung Mangkurat

Email: nurhayatii3122@gmail.com¹, susanti.sufyadi@ulm.ac.id²,
agus.utama@ulm.ac.id³

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran berbasis infografis menjadi sangat penting untuk dikembangkan karena dapat menjadi media yang layak dan menarik dalam memberikan pemahaman kepada siswa sehingga membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran tatap muka terbatas dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk (a) menghasilkan media pembelajaran berbasis infografis pada materi berkorespondensi dalam surat menyurat, (b) mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis infografis pada materi berkorespondensi dalam surat menyurat (c) mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis infografis terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi berkorespondensi dalam surat menyurat di SMP Negeri 15 Banjarmasin pada masa pembelajaran tatap muka terbatas. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall. Tahapan pengembangan meliputi: tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi desain, tahap ujicoba produk, dan tahap revisi produk. Pada uji ahli dilakukan 2 ahli, yaitu ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis infografis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran berbasis infografis memiliki hasil yang sangat layak. (2) media pembelajaran berbasis infografis yang dihasilkan memiliki respon yang sangat menarik dari siswa. (3) terdapatnya perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis infografis yang dikembangkan, hal tersebut dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa dari nilai *post-test* lebih baik dari nilai *pre-test* siswa.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Infografis, Korespondensi, Hasil Belajar

**DEVELOPMENT OF INFOGRAPHIC-BASED LEARNING MEDIA
TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF SEVEN GRADE STUDENTS
IN MATERIALS CORRESPONDENCE AT SMP**

Universitas Lambung Mangkurat

Email: nurhayatii3122@gmail.com¹, susanti.sufyadi@ulm.ac.id²,
agus.utama@ulm.ac.id³

Abstract

The development of infographic-based learning media is very important to be developed because it can be a feasible and interesting media in providing understanding to students so that it helps teachers in supporting limited face-to-face learning processes in improving student learning outcomes. This study aims to (a) produce infographic-based learning media on correspondence materials, (b) determine the feasibility of infographic-based learning media on correspondence

materials in correspondence (c) determine the effect of infographic-based learning media on student learning outcomes for the seven grades student. on the correspondence material in the correspondence at SMP Negeri 15 Banjarmasin during the limited face-to-face learning period. This type of research is research and development (R&D) with the Borg & Gall development model. The development stages include: potential and problem stage, data collection stage, product design stage, design validation stage, design revision stage, product trial stage, and product revision stage. In the expert test, 2 experts were carried out, namely media experts and material experts to determine the feasibility of infographic-based learning media. The results showed that (1) infographic-based learning media had very decent results. (2) the resulting infographic-based learning media has a very interesting response from students. (3) there is a significant difference before and after using the developed infographic-based learning media, it can be seen from the increase in student learning outcomes from the posttest score which is better than the students' pretest score.

Keywords: Learning Media Development, Infographics, Correspondence, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Kegiatan proses belajar dan mengajar, selalu mengalami perubahan yang berkesinambungan. Perubahan-perubahan ini menjadi tantangan bagi guru dan siswa untuk melakukan perbaikan terus-menerus. Perbaikan ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari sini, siswa dapat diketahui bahwa mereka telah melalui proses belajar mengajar (Utama, A. H., 2021). Proses belajar mengajar ditentukan dengan standarisasi atau beberapa indikator sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Indikator-indikator tersebut memperlihatkan proses dan hasil belajar siswa ditinjau dari kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, tujuan akhir pembelajaran dilihat dari belajar siswa yang mencakup hasil dari kompetensi siswa yang harus dicapai dalam tujuan pembelajaran (Mansur, H., Utama, A. H., & Sari, N., 2021).

Hasil belajar memiliki peran yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan hasil belajar dapat menentukan kemajuan siswa dalam belajar. Untuk mengetahui seberapa jauh pencapaian pada diri siswa, maka harus adanya penilaian

yang diukur dari bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Menurut Munandar (2021:254) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran”. Selain itu, menurut Syafaruddin (2019:79) hasil belajar siswa adalah gambaran tentang kompetensi siswa sebagai hasil penilaian belajar siswa terhadap suatu prestasi yang telah dicapai seseorang, tanpa memandang situasi dan prestasi yang diperoleh dengan usaha terlebih dahulu.

Hasil belajar yang diharapkan adalah memiliki prestasi belajar yang baik dan optimal, tetapi pada realita yang terjadi di lapangan pada saat pembelajaran tatap muka terbatas yang dilakukan pada masa pandemi memiliki pencapaian belajar yang kurang optimal sehingga masih banyak siswa yang memperoleh hasil belajar yang rendah. Hal tersebut dilihat dari nilai siswa setelah dilaksanakannya evaluasi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hasil belajar ini penting seperti yang diuraikan di atas, bahkan perlu ditingkatkan dalam proses pembelajaran tatap muka terbatas pada pandemi saat ini (Mansur, H., Utama, A. H., & Sari, N., 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada 6 Desember 2021 dengan Ibu Diana wali kelas VII di SMP Negeri 15 Banjarmasin terdapat berbagai kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia seperti menurunnya hasil belajar siswa dikarenakan kurangnya pengetahuan dan keterbatasan siswa dalam memahami materi pembelajaran setelah mengikuti pembelajaran tatap muka terbatas pada masa perpindahan sistem pembelajaran dari daring (online) ke tatap muka (offline); kurangnya pemahaman siswa terhadap materi berkorespondensi dalam surat menyurat sehingga menurunnya kompetensi belajar siswa pada materi tersebut; media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya berupa buku teks atau LKS saja sehingga mengakibatkan kurang tertariknya siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia; serta kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan berbagai macam media pembelajaran untuk mendukung pemberian materi pelajaran kepada siswa. Untuk itu, dibutuhkan media pembelajaran yang bisa memudahkan siswa untuk menguasai materi berkorespondensi dalam surat menyurat.

Dalam mendukung pembelajaran tatap muka terbatas ini, perlu adanya peran dari media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa, sehingga dapat menunjang pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran dan dalam proses pelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Dwijayani, 2019:174). Media pembelajaran diartikan sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan dalam proses

pembelajaran. Jika media adalah sumber belajar, maka secara umum media dapat diartikan dengan istilah manusia, benda ataupun peristiwa yang dapat memungkinkan peserta didik untuk memperoleh suatu wawasan yang baru.

Jenis-jenis media pembelajaran berkembang mengikuti seiringnya perkembangan teknologi digital saat ini. Infografis merupakan salah satu jenis media visual yang dikembangkan banyak para desainer media pembelajaran pada zaman sekarang, yang mana media infografis bukan hanya media yang memiliki isi berupa teks saja namun memiliki unsur visual yang menarik dan inovatif. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Mansur (2020:40) bahwa "...media infografis sangatlah efektif untuk menyajikan informasi ke dalam bentuk visual. Media infografis mengandung ilustrasi yang menyajikan informasi secara runtut dan sistematis." Media infografis memiliki perkembangan yang luar biasa, hal tersebut karena media infografis merupakan media yang sederhana. Selain itu, media infografis juga memiliki kekuatan yang menarik atensi secara langsung dan memilikiperan persuasi visual yang besar dalam tampilan.

Infografis memiliki representasi yang memvisualisasikan informasi dan memiliki tujuan yang dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks. Infografis akan cocok bila digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas ini. Selain menarik, media infografis dapat dibagikan secara digital dengan mudah mengingat kapasitas yang ringan dan juga mudah untuk unduh. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mufti (dalam Mansur, 2020:40) yang menyatakan bahwa infografis menjadi bentuk yang paling efektif untuk mengkomunikasikan informasi di era digital. Media infografis merupakan suatu sarana yang menunjang proses pembelajaran sehingga pesan atau informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan cepat

dan mudah, serta siswa dapat mengolah informasi yang tidak langsung disampaikan oleh guru dengan menggeneralisir terlebih dahulu informasi tersebut.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Senjaya pada tahun 2019 dalam jurnalnya yang berjudul “Peran Infografis Sebagai Penunjang dalam Proses Pembelajaran Siswa” menyatakan bahwa para siswa memahami proses penyajian informasi dan manfaat dari penyajian informasi dengan infografis. Tools yang digunakan membantu para siswa untuk dapat berkreasi menghasilkan infografis yang menarik, sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, mahasiswi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Eka Puspita Sari pada tahun 2017 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Berbentuk Infografis Sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika Sma Kelas X” mendapatkan hasil yang positif. Hasil dari penelitian tersebut membuktikan bahwa media infografis layak digunakan, dengan hasil persentase 88,4% oleh ahli materi dengan kategori “sangat baik”, sedangkan hasil persentase 87,9% oleh ahli media dengan kategori “sangat layak”. Untuk uji coba pada *small group* yang dilangsungkan pada 15 siswa memperoleh nilai persentase 87,8% dan 85,6%. Kemudian pada uji coba lapangan yang dilakukan pada 30 siswa. Respon guru fisika mendapat nilai rata-rata 97,4% dengan kategori “baik”. Pada tahap ujicoba ini peserta didik memberikan respon positif terhadap media berbentuk infografis sebagai penunjang pembelajaran fisika SMA kelas X. Hasil dari penggunaan media infografis pada penelitian di atas cocok dalam menyajikan suatu pesan atau informasi dalam proses pembelajaran dalam mata pelajaran Fisika pada tingkat SMA.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis infografis yang diharapkan dapat menjadi media yang layak

dan menarik dalam memberikan pemahaman kepada siswa jenjang SMP mengenai materi berkorespondensi dalam surat menyurat. Selain itu, hasil pengembangan ini dapat membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran tatap muka terbatas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui peran dan kelayakan dari media pembelajaran berbasis infografis selama pembelajaran tatap muka terbatas di SMP Negeri 15 Banjarmasin. Penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Infografis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Berkorespondensi dalam Surat Menyurat di SMP Negeri 15 Banjarmasin”.

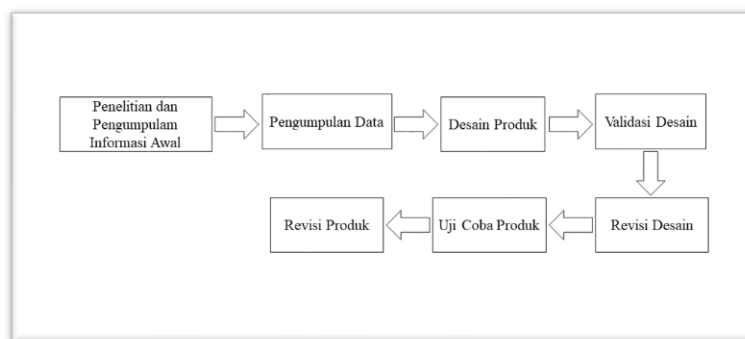
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menerapkan pendekatan deskriptif kuantitatif. Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Hanafi, 2017:130). Pendekatan deskriptif kuantitatif akan berfokus pada angket yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan peserta didik SMP Negeri 15 Banjarmasin untuk mengetahui kelayakan pembelajaran berbasis infografis.

Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg and Gall. Model pengembangan ini memiliki tahapan yang berurutan dan mudah dipahami. Model pengembangan Borg and Gall. Tahapan yang akan dilakukan hanya sampai dengan 7 tahapan yang dimodifikasi sesuai dengan penelitian Thofan Aradika Putra pada tahun 2018 yang lalu, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi

desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Hal tersebut dikarenakan jika dilakukan dengan 10 tahapan proses pengembangan dan penelitian akan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam tahapan produk masal yang dilakukan, mengingat akan waktu dan kondisi sekarang yang tidak memungkinkan dikarenakan

menghindari penyebaran Covid-19, serta menyesuaikan dengan media yang dikembangkan. Sedangkan dengan menggunakan 7 tahapan akan mempersempit proses penelitian namun tetap sesuai dengan prosedur pengembangan tanpa mengubah alur penelitian.



Gambar 1. Adaptasi Model Prosedur Pengembangan dari Borg and Gall

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, ahli materi dan skor angket respon siswa. Data deskriptif berupa wawancara oleh guru, data observasi dari sekolah serta saran dan masukan dari para ahli. Analisis data menggunakan formatskala Likert.

Tabel 3.1 Penentuan skor dengan skala

Likert	
Bentuk Pernyataan	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Kemudian hasil dari presentase validasi instrumen media dan materi tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert.

Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Interpretasi Media Pembelajaran

Penilaian	Kriteria
-----------	----------

$80\% < \chi \leq 100\%$	Sangat Menarik
$60\% < \chi \leq 80\%$	Menarik
$40\% < \chi \leq 60\%$	Cukup Menarik
$20\% < \chi \leq 40\%$	Tidak Menarik
$0\% < \chi \leq 20\%$	Sangat Tidak Menarik

Peneliti membuat kusioner respon siswa yang berisi butiran soal. Angket tersebut dijawab dengan memberi tanda centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut.

Tabel 3.3 Penskoran pada kuesioner

Bentuk Pernyataan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Kemudian hasil persentase dari respon siswa dapat diklasifikasikan dalam kriteria interpretasi skor nilai menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon siswa, kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi
Kemenarikan**

Penilaian	Kriteria
$80\% < \chi \leq 100\%$	Sangat Menarik
$60\% < \chi \leq 80\%$	Menarik
$40\% < \chi \leq 60\%$	Cukup Menarik
$20\% < \chi \leq 40\%$	Tidak Menarik
$0\% < \chi \leq 20\%$	Sangat Tidak Menarik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah Media Pembelajaran Berbasis Infografis pada materi berkorespondensi dalam surat menyurat. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 15 Banjarmasin di kelas VII. Penelitian ini bermaksud mengetahui dan mendapatkan hasil dari pengembangan dan kelayakan media pembelajaran berbasis infografis sebagai media untuk menunjang pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam materi berkorespondensi dalam surat menyurat di masa pembelajaran tatap muka terbatas. Data yang diperoleh menunjukkan hasil bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis infografis, kendala atau kesulitan yang dihadapi dalam penggunaan media infografis, kemudian deskripsi solusi yang diambil dalam pengembangan media infografis dalam menunjang pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam materi berkorespondensi dalam surat menyurat pada masa pembelajaran tatap muka terbatas.

Tahap pertama, melakukan wawancara dan observasi untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di kelas VII SMP Negeri 15 Banjarmasin pada pembelajaran tatap muka terbatas. Setelah itu, dilakukan tahap kedua yaitu mengumpulkan data atau informasi yang berupa sumber dari berbagai referensi seperti buku, jurnal, dan karya ilmiah lainnya yang menunjang penyusunan

media.

Tahap ketiga dilakukannya pembuatan media pembelajaran berbasis infografis pada materi berkorespondensi dalam surat menyurat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang terdapat pada Kurikulum 2013. Media infografis secara fisik berbentuk poster sehingga penggunaannya langsung saja digunakan saat pembelajaran dan juga secara digital dalam bentuk file foto atau gambar yang dalam penggunaannya dapat dikirim melalui aplikasi WhatsApp. Media ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Media ini terdiri dari bagian pertama, bagian kedua, dan bagian ketiga.

Tahap keempat dilakukannya validasi desain diuji oleh 4 ahli yang terdiri dari 2 ahli materi dan 2 ahli media. Tahap kelima yaitu revisi desain yang bertujuan untuk memperbaiki media setelah validasi produk yang disarankan oleh para ahli materi dan ahli media.

Tahap keenam dilakukannya uji coba produk setelah produk diperbaiki sesuai saran dan masukan dari para ahli. Pada tahap ini uji coba produk bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan dan kelayakan produk yang telah dibuat. Uji coba pada proses penelitian ini dibagi menjadi tiga yaitu uji coba *One by One*, kelompok kecil dan kelompok besar di kelas VII SMP Negeri 15 Banjarmasin. Selanjutnya, produk ini akan diuji cobakan pada 50% siswa kelas VII di SMP Negeri 15 Banjarmasin dengan 17 orang siswa dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan *one group pretest- posttest desain*.

Hasil Uji Coba Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media dari produk yang dikembangkan. Penilaian dari ahli media ini akan dijadikan sebagai acuan merevisi produk sebelum diuji cobakan lapangan. Ahli media memberikan

penilaian berdasarkan pedoman penilaian yang diberikan, meliputi angket berskala Likert dengan pilihan 5 skala, yaitu sangat tidak layak (1), tidak layak (2), Cukup Layak

(3), Layak (4), Sangat Layak (5). Hasil yang diperoleh dari ahli media telah dikonversikan dalam persentase pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Butir Penilaian	Nilai	Persentase	Kategori
1	Media infografis sesuai dengan pencapaian kompetensi dasar sehingga layak digunakan	10	100%	Sangat Layak
2	Media infografis sesuai dengan pencapaian indikator pembelajaran sehingga layak digunakan	10	100%	Sangat Layak
3	Media infografis sesuai dengan Kurikulum 2013 sehingga layak digunakan	10	100%	Sangat Layak
4	Gambar pada media infografis sesuai dengan materi pelajaran sehingga layak digunakan	10	100%	Sangat Layak
5	Grafis pada media sesuai dengan materi pelajaran sehingga layak digunakan	10	100%	Sangat Layak
6	Ilustrasi pada media infografis sesuai dengan materi pelajaran sehingga layak digunakan	9	90%	Sangat Layak
7	Desain tampilan layak digunakan pada media infografis	9	90%	Sangat Layak
8	Tata letak desain, proposional dan menarik sehingga layak digunakan pada media infografis	9	90%	Sangat Layak
9	Komposisi warna layak digunakan pada media infografis	9	90%	Sangat Layak
10	Tampilan kualitas teks layak digunakan pada media infografis	10	100%	Sangat Layak
11	Jenis huruf mudah dan jelas dibaca sehingga layak digunakan pada media infografis	9	90%	Sangat Layak
12	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar sehingga layak digunakan	10	100%	Sangat Layak
13	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti sehingga layak digunakan	10	100%	Sangat Layak
14	Menggunakan istilah (kata-kata) yang dikenal siswa sehingga layak digunakan	10	100%	Sangat Layak
15	Penyajian materi layak digunakan pada media infografis sehingga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran	9	90%	Sangat Layak
16	Penyajian ilustrasi gambar menarik dan proposional layak digunakan pada media infografis	9	90%	Sangat Layak
17	Media infografis mudah digunakan oleh guru dan siswa sehingga layak digunakan	9	90%	Sangat Layak
18	Media infografis layak digunakan dalam mendukung kemandirian belajar siswa	9	90%	Sangat Layak
19	Media infografis memudahkan siswa dalam memahami materi berkorespondensi dalam surat menyurat sehingga layak digunakan	10	100%	Sangat Layak

20	Media infografis mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi berkorespondensi dalam surat menyurat sehingga layak digunakan	9	90%	Sangat Layak
21	Media infografis mampu menambah pengetahuan siswaterhadap materi berkorespondensi dalam surat menyurat sehingga layak digunakan	10	100%	Sangat Layak
22	Media infografis mudah dioperasikan, tidak membutuhkan ahli atau spesialis dalam pengoperasiannya sehingga layak digunakan	10	100%	Sangat Layak
23	Desain ilustrasi pada media pembelajaran berbasis infografis menarik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran tatap muka terbatas maupun pembelajaran <i>online</i>	9	90%	Sangat Layak
Presentase Keseluruhan Kriteria Interpretasi			95,21%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 1 di atas, hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor persentase sebesar 95,21% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Hasil Uji Coba Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kualitas kelayakan isi, kelayakan materi dan penyajian dari media yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari ahli materi telah dikonversikan dalam persentase pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Nilai	Persentase	Kategori
1	Materi pada media infografis sesuai dengan Kompetensi Dasar Kurikulum sehingga layak digunakan	9	90%	Sangat Layak
2	Materi pada media infografis sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga layak digunakan	10	100%	Sangat Layak
3	Materi pada media infografis sesuai dengan indikator kurikulum dalam pembelajaran sehingga layak digunakan	10	100%	Sangat Layak
4	Materi yang disajikan pada media infografis memiliki keterpaduan sehingga layak digunakan	10	100%	Sangat Layak
5	Materi yang disajikan pada media infografis memiliki kedalaman pembahasan sehingga layak digunakan	10	100%	Sangat Layak
6	Materi yang disajikan pada media infografis jelas dan mudah dipahami sehingga layak digunakan	9	90%	Sangat Layak
7	Materi yang disajikan pada media infografis memiliki keruntutan sehingga layak digunakan	9	90%	Sangat Layak
8	Contoh materi sangat jelas sehingga layak digunakan pada media infografis	10	100%	Sangat Layak
9	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar sehingga layak digunakan	8	80%	Layak
10	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti sehingga layak digunakan	9	90%	Sangat Layak

11	Menggunakan istilah (kata-kata) yang dikenal siswa sehingga layak digunakan	9	90%	Sangat Layak
12	Penyajian materi sangat runtut sehingga layak digunakan pada media infografis	9	90%	Sangat Layak
13	Materi yang disajikan sangat tuntas sehingga layak digunakan	8	80%	Layak
14	Media infografis layak digunakan sehingga mendukung kemandirian siswa dalam belajar	9	90%	Sangat Layak
15	Media infografis layak digunakan sehingga meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa tentang materi yang diberikan	10	100%	Sangat Layak
16	Soal Latihan atau evaluasi sesuai dengan indikator pembelajaran sehingga layak digunakan	8	80%	Layak
17	Porposisi soal Latihan atau evaluasi memiliki keseimbangan dengan tujuan pembelajaran sehingga layak digunakan	8	80%	Layak
18	Soal yang disajikan memiliki keruntutan sehingga layak digunakan	9	90%	Sangat Layak
Presentase Keseluruhan Kriteria Interpretasi			91,11	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor presentase sebesar 91,11% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Uji Coba *One by One* (Perorangan)

Di tahap uji coba produk *one by one* (perorangan) ini peneliti mengujicobakan media pembelajaran berbasis infografis kepada 3 orang siswa kelas VII SMP Negeri

15 Banjarmasin yang telah dipilih oleh guru. Data uji coba *one by one* diperoleh dengan memberikan angket kepada siswa, kemudian mereka diminta untuk mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis infografis dengan didampingi peneliti. Siswa dapat langsung memberikan komentar dan saran yang digunakan sebagai acuan merevisi produk pada tahap selanjutnya. Data hasil penilaian uji coba *one by one* adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Data Uji Coba *One by One*

Responden	Hasil Produk	Nilai Maksimal	Persentase	Keterangan
Al Shella Yulianti	79	100	79%	Menarik
Saffa al Zena	81	100	81%	Sangat Menarik
Muhammad Aqila	76	100	76%	Menarik
Rata-Rata			78,66%	Menarik

Berdasarkan tabel 3 di atas, hasil yang diperoleh dengan skor presentase rata-rata 78,66% menunjukkan bahwa uji coba *one by one* (perorangan) memiliki kriteria interpretasi “menarik” bagi siswa. Berikut

diagram uji coba *one by one* terhadap uji coba produk.

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 15

Banjarmasin sebanyak 8 siswa. Sebelum media pembelajaran berbasis infografis digunakan, peneliti melakukan pembukaan dengan melakukan salam dan memperkenalkan diri. Kemudian, media pembelajaran berbasis infografis dibagikan

kepada siswa dan siswa mempelajari materi pada media dengan teman sebangkunya. Setelah selesai, siswadiminta mengisi angket respon yang telahdibagikan. Hasil dari data uji coba produk kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Data Uji Coba Kelompok Kecil

Responden	Hasil Produk	Nilai Maksimal	Persentase	Keterangan
Abid Royyani	86	100	86%	Sangat Menarik
Fuad Zikri	83	100	83%	Sangat Menarik
Adam Saufi	89	100	89%	Sangat Menarik
Muhammad Fahriza	83	100	83%	Sangat Menarik
Anisa Widiawati	79	100	79%	Menarik
Dimas Hidayattullah	83	100	83%	Sangat Menarik
Naily Syarofah	77	100	77%	Menarik
Fitria Sholehah	93	100	93%	Sangat Menarik
Rata-Rata			84,13%	Sangat Menarik

Berdasarkan tabel 4 di atas, hasil yang didapatkan dengan nilai skor persentase rata-rata 84,13% menunjukkan bahwa uji coba produk pada kelompok kecil memiliki kriteria interpretasi “sangat menarik” bagi siswa.

Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 15 Banjarmasin sebanyak 17 siswa. Hasil kuesioner respon pada uji coba kelompok besar pada media pembelajaran berbasis infografis pada materi berkorespondensi dalam surat menyurat dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Data Uji Coba Kelompok Besar

Responden	Hasil Produk	Nilai Maksimal	Persentase	Keterangan
M. Zaki Ramadhan	91	100	91%	Sangat Menarik
Dimas Aditya R	94	100	94%	Sangat Menarik
Nabila	85	100	85%	Sangat Menarik
Jessica Herni Andrea	94	100	94%	Sangat Menarik
Azkie Azzahra	87	100	87%	Sangat Menarik
Elsia Lianti	93	100	93%	Sangat Menarik
Safira Wahyuningsih	83	100	83%	Sangat Menarik
Nadya Aurora Pratiwi	89	100	89%	Sangat Menarik
Gusti A. R	93	100	93%	Sangat Menarik
Rafli Wahyudi	92	100	92%	Sangat Menarik

Irmasari	79	100	79%	Menarik
Nayla Ramadhani	76	100	76%	Sangat Menarik
Keysa Arinda	86	100	86%	Sangat Menarik
Raisya Yulia	77	100	77%	Sangat Menarik
Muhammad Aqila	78	100	78%	Menarik
M. Iqbal Raditya	86	100	86%	Menarik
Abdillah	95	100	95%	Menarik
Rata-Rata			86,94%	Sangat Menarik

Berdasarkan hasil tabel di atas, hasil yang diperoleh dengan hasil persentase 86,94% menunjukkan bahwa uji coba kelompok besar memiliki kriteria interpretasi “sangat menarik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis infografis yang dikembangkan oleh peneliti sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran tatap muka terbatas.

Hasil Belajar

Hasil pengujian media pembelajaran berbasis infografis dalam meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis infografis pada materi berkorespondensi dalam surat menyurat disajikan pada tabel 6 berikut dalam bentuk *pretest* dan *posttest*.

Tabel 6. Nilai x_i dan x_i^2 dari nilai akhir (*Posttest*)

No.	Nama	Nilai	
		x_i	x_i^2
1	Abid Royyani	85	7225
2	Muhammad Pratama	90	8100
3	Jessica Herni Andrea	95	9025
4	Muhammad Aqila	85	7225
5	Saffa al Zenna	80	6400
6	Irmasari	75	5625

7	Safira Wahyuningsih	70	4900
8	Azkie Azzahra	95	9025
9	Eisia Lianti	75	5625
10	Muhammad Iqbal Raditya	85	7225
11	Keysa Arinda	80	6400
12	Nadya Aurora Pratiwi	90	8100
13	Dimas Aditya Ramadhan	90	8100
14	Muhammad Zaki Ramadhan	90	8100
15	Rafli Wahyudi	55	3025
16	Abdillah	80	6400
17	Al Sella Julianti	85	7225
Σ		1405	117725

Berdasarkan data tabel 6 di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *Pretest* adalah 60,5 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 82,6. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* pada kelas VII A lebih baik dari pada nilai *pretest*. Data skor *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk menentukan apakah perlakuan yang dikenakan pada subjek penelitian berdampak.

Berdasarkan hasil perhitungan, ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,166 > 1,746$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji t menunjukkan

bahwa media pembelajaran berbasis infografis pada materi berkorespondensi dalam surat menyurat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tatap muka terbatas.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis infografis pada materi berkorespondensi dalam surat menyurat dalam pembelajaran tatap muka terbatas yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mengembangkan media pembelajaran lebih menarik. Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis infografis menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator Versi 2020* membuat media pembelajaran memiliki ilustrasi dan warna yang menarik, bahasa yang singkat dan jelas memudahkan siswa dalam memahami isi materi pelajaran.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang diadaptasi menjadi 7 tahapan, yaitu tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi desain, tahap uji coba produk, dan tahap revisi produk. Semua tahap tersebut telah dilakukan sesuai kebutuhan dalam pengembangan ini. Salah satu tahap yang memiliki peran penting yaitu tahap desain produk dan validasi desain, pembuatan media pembelajaran berbasis infografis dilakukan dengan sesuai dengan kebutuhan siswa serta sesuai dengan materi pembelajaran. Kemudian dilakukannya validasi desain oleh para ahli untuk menguji kelayakan media tersebut sehingga menghasilkan media yang efektif dan menarik sesuai dengan masukan, saran serta kritikan dari para ahli.

Selain desain produk dan validasi media, hasil angket respon siswa yang menjadi penentu dalam kevalidan media tersebut. Setelah media tersebut dinyatakan layak dan valid, media pembelajaran berbasis

infografis diuji cobakan kepada siswa kelas VII di SMP Negeri 15 Banjarmasin untuk mengetahui hasil belajar siswa dan harapan siswa dapat memahami materi berkorespondensi dalam surat menyurat setelah menggunakan media pembelajaran berbasis infografis.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis infografis pada materi berkorespondensi dalam surat menyurat dalam pembelajaran tatap muka terbatas didesain dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*.

Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall dengan 7 tahapan, yaitu tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi desain, tahap uji coba produk, dan tahap revisi produk. Kelayakan desain media yang divalidasi oleh 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi memiliki hasil yang sangat layak. Hasil dari ahli media mendapatkan skor persentase 95,21% termasuk kategori sangat layak dan dari ahli materi mendapat skor persentase 91,11% termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran berbasis infografis pada materi berkorespondensi dalam surat menyurat dalam pembelajaran tatap muka terbatas mendapatkan respon yang sangat menarik. Hal ini terlihat pada penelitian *One by One* dengan persentase skor 78,66%, kelompok kecil dengan persentase skor 84,13%, dan kelompok besar dengan persentase skor 86,94%. Keberhasilan belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis infografis untuk pembelajaran tatap muka terbatas di kelas tatap muka terbatas pada IK (Indeks Keberhasilan) sebesar 87,5%. Dan untuk mengukur hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran berbasis infografis

melalui uji t diperoleh hasil thitung > ttabel atau $3,166 > 1,746$. Sehingga dikatakan adanya perbedaan yang signifikan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari nilai posttest lebih baik dari nilai pretest siswa.

Pihak sekolah SMP Negeri 15 Banjarmasin hendaknya dapat memberikan fasilitas media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa, contohnya seperti media pembelajaran berbasis infografis yang telah dikembangkan. Guru sebaiknya dapat mengembangkan berbagai sumber belajar agar kegiatan belajarmengajar lebih efektif, efisien, menarik dan tidak monoton. Keterbatasan alat praktik maupun kurangnya kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran bukan menjadi penghalang untuk memberikan pemahaman terhadap siswa. Siswa SMP Negeri 15 Banjarmasin diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis infografis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi berkorespondensi dalam surat menyurat. Dan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi tambahan bagi peneliti yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis infografis yang serupa. Media pembelajaran berbasis infografis hanya menampilkan dalam bentuk visual saja, sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat terus mengembangkan jenis media infografis seperti video grafis yang sifatnya lebih dinamis.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwijayani, N. M. (2019, October). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1321, No. 2, p. 022099). IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Hanafi, H., Islamica, S., & Keislaman, J. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. Banten: UIN Sultan Maulana Hassanuddin Banten. 4(2). (1989), 129–150. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>
- Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37-48. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/443>.
- Mansur, H., Utama, A. H., & Sari, N. (2021, December). The SAMR Model Online Learning Quality Improvement Training For Working Group Head Elementary School At North Banjarmasin District. In *2nd International Conference on Education, Languages, Literature, and Arts (ICELLA)*.
- Mansur, H., Utama, A. H., & Sari, N. (2021, October). PEDATI Learning Design to Develop Asynchronous Online Learning Methods During the Covid-19 Pandemic. In *2021 Universitas Riau International Conference on Education Technology (URICET)* (pp. 65-70). IEEE.
- Munandar, R., Hidayat, S., & Fadlullah, F. (2021). Hubungan Kecerdasan Spiritual Terhadap Mata Pelajaran PAI dengan Hasil Belajar di Kelas X SMAN 2 Pandeglang. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Instructional Research Journal*, 8(2). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/13131>
- Senjaya, W. F. dkk. (2019). Peran Infografis sebagai Penunjang dalam Proses Pembelajaran Siswa. *Abdimas Altruus: Jurnal Pengabdian Kepada*

- Masyarakat*, 2(1), 55-62. <http://e-journal.usd.ac.id/index.php/ABDIMAS>
- Syafaruddin, Supiono & Burhanuddin. (2019). *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- 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.

PEMANFAATAN *E-LEARNING SEVIMA EDLINK* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMA

Muhammad Akbar Haz¹, Mastur², Adrie Satrio³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹akbar.albanjary1@gmail.com, ²mastur@ulm.ac.id, ³adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses perencanaan dalam memanfaatkan E-learning Sevima Edlink pada mata pelajaran Bahasa Inggris, mendeskripsikan proses pemanfaatan E-learning Sevima Edlink untuk menunjang proses pembelajaran, dan mengetahui peningkatan hasil belajar melalui E-learning Sevima Edlink pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMA. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan desain penelitian non-equivalent control group design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar bahasa inggris siswa yang menggunakan E-learning Sevima Edlink sebesar 78,6, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar bahasa inggris siswa yang tidak menggunakan E-learning Sevima Edlink sebesar 53,6. Berdasarkan hasil analisis statistik uji t diperoleh nilai t_{hitung} pre-test, yaitu 0,08 dengan perbandingan pada signifikan α , yaitu 0,05, maka hipotesis nihil (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, sedangkan pada post-test diperoleh nilai t_{hitung} , yaitu 0 dan dengan perbandingan nilai signifikan α , yaitu 0,05, maka Hipotesis Nihil (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima, sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan E-learning Sevima Edlink dengan siswa yang tidak menggunakan E-learning Sevima Edlink terhadap hasil belajar bahasa inggris siswa SMA.

Kata Kunci: *E-learning Sevima Edlink, Hasil Belajar, Bahasa Inggris.*

Abstract

This study aims to describe the planning process for utilizing Sevima Edlink's E-learning in English subjects, describe the process of utilizing Sevima Edlink's E-learning to support the learning process and determine the increase in learning outcomes through Sevima Edlink's E-learning in English subjects in SENIOR HIGH SCHOOL. This research is experimental research using a non-equivalent control group design. The results showed that the average value of the English learning outcomes of students who used the Sevima Edlink E-learning was 78.6, while the average score of the English learning outcomes of students who did not use the Sevima Edlink E-learning was 53.6. Based on the results of the statistical analysis of the t-test, the pre-test count value was obtained, namely 0.08 with a significant comparison of α , namely 0.05, so the null hypothesis (H_0) was accepted and the alternative hypothesis (H_a) was rejected, while the post-test obtained a value count, which is 0 and with a significant value comparison of α , which is 0.05, then the Null Hypothesis (H_0) is rejected and the Alternative Hypothesis (H_a) is accepted, so, it can be concluded that there is a significant difference between students using Sevima Edlink E-learning with students who do not use Sevima Edlink E-learning on high school students' English learning outcomes.

Keywords: *E-learning Sevima Edink, Learning Outcomes, English.*

Pendahuluan

Bahasa Inggris adalah alat komunikasi lisan dan tertulis. Berkomunikasi dalam bahasa Inggris bertujuan untuk memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran dan perasaan, serta untuk memajukan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Pada jaman sekarang, peserta didik dapat belajar Bahasa Inggris secara mudah dengan memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris, di sekolah SMA Negeri 3 Banjarbaru, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran dilakukan dengan dua tahap, yaitu *online* dan *offline*.

Guru di sekolah tersebut terutama dalam mata pelajaran Bahasa Inggris masih belum menggunakan *Learning Management System* (LMS) sebagai alternatif pembelajaran dan masih menggunakan metode ceramah dan diskusi. Hal itu mengakibatkan peserta didik tidak mendapat kesempatan secara penuh untuk mempraktekkan secara langsung dan mengeksplor pengetahuannya sendiri dan keterbatasan pemahaman peserta didik saat melakukan pembelajaran secara *online* dikarenakan keterbatasan waktu dan penyampaian yang kurang jelas.

Dalam kegiatan pembelajaran secara tatap muka, waktu pembelajaran juga terbatas, sehingga menyebabkan penyampaian penjelasan materi pelajaran tidak dapat dilakukan secara tuntas. Sebagian peserta didik juga kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memiliki minat belajar yang rendah, hal itu dapat menyebabkan menurunnya hasil belajar peserta didik.

Berman (2006, p.1) menguraikan *e-learning* adalah sarana pendidikan yang menggabungkan motivasi diri, komunikasi, efisiensi dan teknologi. *E-learning* digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, dan dengan adanya *e-learning* diharapkan dapat meningkatkan efektifitas dalam kegiatan pembelajaran.

Suartama (2014, p.24) mengungkapkan bahwa Salah satu alasan meningkatnya penggunaan *e-learning* baik di dunia pendidikan maupun industri adalah tersedianya *software* LMS (*Learning Management System*). LMS diartikan sebagai aplikasi perangkat lunak yang secara otomatis mengelola, mengimplementasikan, dan melaporkan kegiatan pelatihan.

Terdapat berbagai macam perangkat lunak LMS, salah satunya adalah *E-learning Sevima Edlink*. *Sevima Edlink* memiliki fitur-fitur yang dapat mempermudah interaksi antara guru dan siswa, ditambah lagi dengan faktor pendukung keberhasilan untuk menunjang proses pembelajaran, yaitu *E-learning Sevima Edlink* gratis atau tidak dipungut biaya apapun serta penggunaannya pun terbilang mudah.

Menurut Aisa dan Lisvita (2020) (dalam Darwanto, 2021, p.6) *edlink* didefinisikan sebagai aplikasi yang ditujukan untuk guru dan siswa untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan memberikan informasi terkini tentang dunia pembelajaran dan sekolah.

Dengan penggunaan *E-learning Sevima Edlink*, untuk siswa yang berada di luar lingkungan sekolah, serta guru yang aktif dalam membagikan materi dan tugas-tugas sekolah diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Andi Wibowo dan Indah Rahmayanti (2020) menyatakan bahwa penggunaan *E-learning Sevima Edlink* sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dikarenakan mempunyai fitur-fitur yang mendukung terhadap kebutuhan pembelajaran. Dengan fitur-fitur yang tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia/media/bahan ajar mengakibatkan potensi siswa menjadi pasif dan kegiatan pembelajaran yang terus monoton membuat pembelajaran menjadi tidak bermutu dan bermakna.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan uji coba memanfaatkan teknologi informasi, yaitu *software Sevima Edlink* untuk memudahkan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Diharapkan dengan pemanfaatan *software* tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses perencanaan dalam memanfaatkan *E-learning Sevima Edlink* pada mata pelajaran Bahasa Inggris, mendeskripsikan proses pemanfaatan *E-learning Sevima Edlink* untuk menunjang proses pembelajaran, dan mengetahui peningkatan hasil belajar melalui *E-learning Sevima Edlink* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMA.

Untuk Menghindari terjadinya kesalahpahaman istilah, ada beberapa definisi dari istilah pokok yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu pemanfaatan merupakan kegiatan menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar. *E-learning* merupakan pembelajaran yang prosesnya melibatkan teknologi sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran. *Sevima Edlink* merupakan suatu aplikasi atau media pembelajaran elektronik berbasis android yang bersifat *mobile* yang ditujukan kepada lingkungan pendidikan untuk membantu guru dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merupakan bentuk berubahnya tingkah laku seseorang yang dapat dilihat dan diukur melalui pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Kasiram (2008, p.149) (dalam Yoki, 2016, p. 34) penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.

Subjek uji coba dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas X SMA Negeri 3 Banjarbaru. Dengan jumlah sampel masing-masing untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 30 siswa. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2022 tahun ajaran 2021/2022. Desain penelitian menggunakan *non-equivalent control grup design* dengan menggunakan dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil data dianalisis, lalu dibandingkan antara sebelum dilakukan *treatment (pretest)* dan sesudah dilakukan *treatment (posttest)*.

Dalam penelitian pemanfaatan *E-learning Sevima Edlink* ini terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang dipakai, yaitu observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini, yaitu tes objektif yang berbentuk pilihan ganda dengan menggunakan lima pilihan guna menilai pemahaman atau penguasaan siswa terhadap materi bahasa Inggris.

Instrumen dalam penelitian yang dipakai sebagai alat ukur yang baik harus diuji terlebih dahulu. Oleh sebab itu, instrumen yang digunakan harus teruji validitas dan reliabilitasnya, serta uji kesulitan dan pembedanya. Dalam menguji instrument yang dipakai sebagai alat pengumpulan data, maka dilakukan uji coba kepada kelas dalam populasi di luar dari ruang lingkup sampel penelitian.

Uji validitas dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment* yang diuji menggunakan *software* Microsoft Excel 2013. Adapun penilaian koefisiensi korelasi menurut Suharsimi Arikunto sebagai berikut.

Tabel 1. Koefisien Korelasi Suharsimi Arikunto

Penilaian	Kriteria
Antara 0,80 - 1,0	Sangat tinggi
Antara 0,60 - 0,80	Tinggi
Antara 0,40 - 0,60	Cukup
Antara 0,20 - 0,40	Rendah
Antara 0,00 - 0,20	Sangat rendah

(Febriansyah, 2021, p.54)

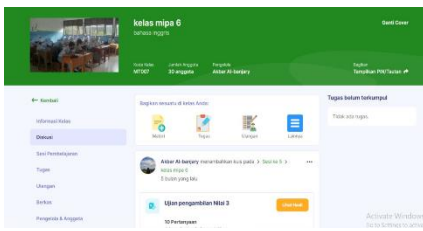
Uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20 yang ditemukan oleh Kuder dan Richardson dan diuji menggunakan *software* Microsoft Excel 2013. Parameter untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas tersebut, yaitu:

Tabel 2. Skor Reliabilitas Tes

Penilaian	Kriteria
0,81 – 1,0	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

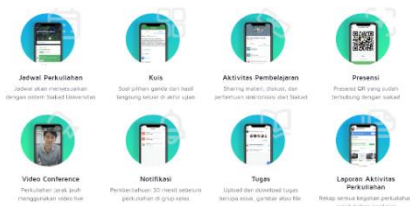
(Febriansyah, 2021, p. 54)

Data tes yang diperoleh dalam penelitian ini diuji dengan rumus teknik statistik uji-T untuk melihat perbandingan kedua data. Teknik uji yang diterapkan, yaitu ruang kelas secara *offline* melalui forum kelas *Sevima Edlink*.



Gambar 2. Tampilan Kelas *Sevima Edlink*

Selanjutnya, guru membagikan soal tes melalui fitur kuis di *E-learning Sevima Edlink* untuk dikerjakan di ruang kelas secara langsung oleh siswa dengan waktu pengerjaan selama 40 menit yang terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda.



Gambar 3. Fitur *Sevima Edlink*

1. Uji Coba Instrumen

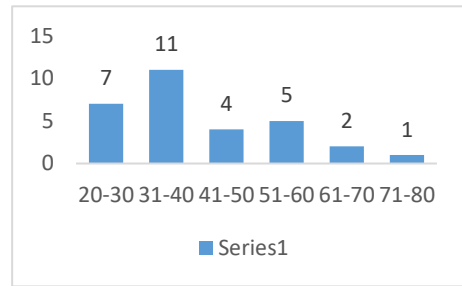
Instrumen tes, sebelum diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen terlebih dahulu diuji coba untuk berikutnya setiap butir soal dianalisis sesuai dengan kategori soal yang memenuhi syarat yang telah ditetapkan. Analisis butir soal yang

dipakai pada pengujian, yaitu validitas soal, reliabilitas soal, tingkat kesukaran, dan pembeda soal.

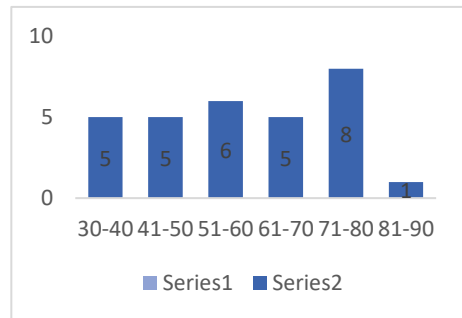
2. Uji Coba Pemanfaatan *E-learning Sevima Edlink*

Pada tahap uji coba yang dilakukan terhadap kelas yang tidak memakai *E-learning Sevima Edlink* (kelas kontrol) dan kelas yang memakai *E-learning Sevima Edlink* (kelas eksperimen) yang diujicobakan kepada siswa pada kelompok besar dengan jumlah siswa pada masing-masing kelas, yaitu 30 orang di peroleh data sebagai berikut.

Di bawah ini adalah hasil belajar *pre-test* dan *post-test* siswa pada kelompok kontrol.



Gambar 4. Grafik Hasil Belajar *Pre-test* Kelompok Kontrol

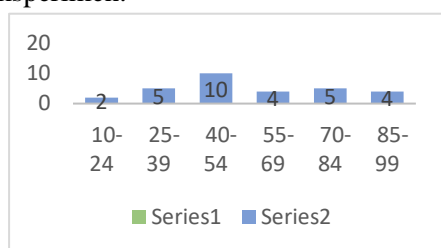


Gambar 5. Grafik Hasil Belajar *Post-test* Kelompok Kontrol

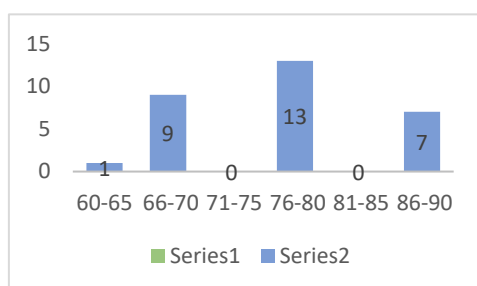
Berdasarkan data di atas, diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada kelompok kontrol mengalami peningkatan yang dapat diketahui dari banyak siswa yang memperoleh nilai tertinggi. Pada hasil *pre-test* terdapat 1 orang siswa yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu pada interval 71-80. Sedangkan pada hasil

post-test terdapat delapan orang siswa yang berada pada interval 71-80 dan satu orang siswa yang berada pada interval 81-90.

Berikut adalah hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa pada kelompok eksperimen.



Gambar 6. Grafik Hasil Belajar *Pre-test* Kelompok Eksperimen



Gambar 7. Grafik Hasil Belajar *Post-test* Kelompok Eksperimen

Berdasarkan data di atas, diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen meningkat yang dapat diketahui dari banyak siswa yang memperoleh nilai tertinggi. Pada hasil *pre-test* terdapat empat orang siswa yang mendapat nilai tertinggi yaitu pada interval 85-99. Sedangkan pada hasil *post-test* terdapat tujuh orang siswa yang berada pada interval 86-90.

Berikut ini merupakan hasil analisis uji t nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol dan eksperimen.

Tabel 3. Hasil Uji-t *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Variabel	Sampel	T _{hitung}	Signifikan	Kesimpulan
<i>Pre-test</i>	60	0,08	0,05	H ₀ diterima, H _a ditolak
<i>Post-test</i>	60	0	0,05	H ₀ ditolak, H _a diterima

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan bahwa t_{hitung} *pre-test*, yaitu 0,08, dengan

perbandingan pada signifikan $\alpha = 0,05$ dan $df = 58$. Jika dibandingkan antara t_{hitung} dengan signifikan $\alpha = 0,05$, maka t_{hitung} > $\alpha = 0,05$. Dengan begitu, maka hipotesis nihil (H₀) diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran *E-learning Sevima Edlink* dengan siswa yang tidak menggunakan metode pembelajaran *E-learning Sevima Edlink*. Pada uji T *post-test* didapatkan bahwa t_{hitung} = 0 dengan perbandingan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $df = 58$. Dan jika dibandingkan antara t_{hitung} dengan signifikan $\alpha = 0,05$, dengan begitu hipotesis nihil (H₀) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan *E-learning Sevima Edlink* dengan yang tidak menggunakan *E-learning Sevima Edlink*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran menggunakan *E-learning Sevima Edlink* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Simpulan

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

1. Perencanaan dan pembelajaran menggunakan *E-learning Sevima Edlink* dilakukan oleh guru Bahasa Inggris dan dibantu oleh peneliti. Perencanaan yang dilaksanakan bertujuan untuk mempermudah kegiatan pembelajaran, penilaian dan membuat siswa agar memiliki waktu belajar yang tidak terbatas, dalam artian siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Pada pembuatan akun *E-learning Sevima Edlink* memuat materi, kuis, absensi dan penilaian.

2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X SMAN 3 Banjarbaru yang tidak menggunakan bantuan *E-learning Sevima Edlink* mengalami peningkatan sebesar 17,33, yaitu dari rata-rata 45 menjadi 62,33 dengan kategori hasil belajar yang berada pada kriteria cukup. Dan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa yang menggunakan bantuan *E-learning Sevima Edlink* mengalami peningkatan sebanyak 25, yaitu dari rata-rata 53,6 menjadi 78,6 dan berada dalam kategori hasil belajar tinggi. Dalam hal ini, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan *E-learning Sevima Edlink* dengan yang tidak menggunakan *E-learning Sevima Edlink* di SMA Negeri 3 Banjarbaru. Hal tersebut dikarenakan rata-rata pada hasil belajar Bahasa Inggris yang memanfaatkan *E-learning Sevima Edlink* dengan yang tidak memanfaatkan *E-learning Sevima Edlink* mempunyai perbedaan yang signifikan, yaitu untuk nilai rata-rata yang menggunakan *E-learning Sevima Edlink* adalah 78,6, sedangkan nilai rata-rata untuk yang tidak menggunakan *E-learning Sevima Edlink* adalah 62,3.

Setelah selesai melakukan penelitian ini, terdapat beberapa saran dari peneliti, yaitu:

1. Untuk guru Bahasa Inggris SMA Negeri 3 Banjarbaru, diharapkan dapat menerapkan dan menggunakan *E-learning Sevima Edlink* dalam kegiatan pembelajaran agar dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif dan kreatif, sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada peneliti selanjutnya, sehingga dapat melakukan penelitian dengan metode deskriptif untuk dapat mengukur lebih jauh pada setiap variabel-variabelnya. Ada kemungkinan, dimasa yang akan datang terjadi perubahan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat dari individu terhadap suatu sistem. Oleh karena itu, bagi penelitian selanjutnya diharapkan agar dapat menggabungkan variabel-variabel lain serta memberikan inovasi baru dalam model penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Berman, P. (2006). *E-Learning Concepts And Techniques*. Institute For Interactive Technologies. Bloomsburg University of Pennsylvania: USA.
- Darwanto, M. K. (2021). *Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Platform Edlink (Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19)*. 11, 148–162.
- Dimiyati & Mujdiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febriansyah, M. F. (2021). *Pemanfaatan E-learning Quipper School Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IX di SMPN 4 Amuntai*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lambung Mangkurat: Banjarmasin.
- Harahap, L. (2017). *Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED, 8(1), 31.
- Mansur, Hamsi & Utama, Hadi, A. (2013). *Pemanfaatan Desain Media Ajar Interaktif dengan Program Microsoft Power Point dan Ispring di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, 466.
- Ni'am, Syaakir., Wibawa, Arif, Hemie., & Endah, Nur, Sukmawati. (2013). *Pengembangan Aplikasi Learning Management System (LMS) Pada Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMP IT) Harapan Bunda*

Semarang. Journal of Informatics and Technology, 2(1), 11-32.

Suartama, I. K. (2014). *E-learning Konsep Dan Aplikasinya. Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Ganesha: Singaraja.*

Sulaiman, Y. S. (2021). *Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kupang Nusa Tenggara Timur: Sebuah Kajian Dalam Perspektif Etnografi.* *Intelektiva: Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(08), 61–65.

Wibowo, A, & Rahmayanti, I. (2020). *Penggunaan Sevima Edlink Sebagai Media Pembelajaran Online untuk Mengajar dan Belajar Bahasa Indonesia.* *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 163–174.

Yoki, V. W. (2016). *Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pada Perusahaan Rosok Magenta Kabupaten Semarang Dengan Metode Rapid Application Development (RAD).* *Universitas Katolik Soegijapranata*, 0, 33–41.

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI SOSIAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 23 BANJARMASIN**

M. Fahmi¹, Karyono Ibnu Ahmad², Adrie Satrio³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1610130110007@mhs.ulm.ac.id, adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yakni guna membuat dan menilai kelayakan film pembelajaran pada topik IPS sebagai sumber kontak manusia guna memberikan kemajuan pada hasil belajar siswa kelas tujuh di SMP Negeri 23 Banjarmasin. Penelitian dan pengembangan, yang sering disebut dengan R&D, adalah jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini (R&D). Model Alessi & Trollip berfungsi sebagai model pengembangan referensi penelitian. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa ahli media I dan II memberikan kontribusi persentase dalam pembuatan video pembelajaran interaksi sosial untuk topik IPS. Ahli media I rata-rata 4,4 dengan koefisien 89%, sedangkan ahli media II rata-rata 4,4. Persyaratan kualifikasi masuk pada kategori kriteria “sangat layak” dengan koefisien sebesar 88%. Hasil belajar siswa mendapat kemajuan dari sebelum dengan setelah menggunakan video pendidikan, dimana rata-rata nilai rata-rata siswa berkisar antara 62 hingga 88, menurut ahli mata pelajaran yang memberikan nilai dan mendapat persentase 90%, menempatkannya pada kategori “sangat layak”. Sesuai dengan temuan ini maka bisa diambil kesimpulan bahwa media video pembelajaran materi interaksi social termasuk dalam “sangat layak” diterapkan guna mengembangkan hasil belajar.

Kata kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, pembelajaran IPS, Interaksi sosial, Hasil belajar.

Abstract

This study's goal was to create and assess the viability of instructional films on social studies topics as tools for social interaction in order to enhance class VII public junior high school 23 Banjarmasin students' academic performance. Research and development, often known as R&D, is the sort of research that was undertaken in this study (R&D). The Alessi & Trollip model of development is the one utilized in this study as a reference. The results of the feasibility test demonstrate that media experts I and II contribute a proportion toward the creation of instructional videos for components promoting social involvement in social studies courses. For media expert I, the average score is 4.4 with a coefficient of 89%, and media experts II has an average score of 4.4. The qualifying requirements fall within the category of "very feasible" criteria with a coefficient of 88%. The subject matter expert gave the content a score and received a 90%, placing it in the "very decent" category. However, student learning outcomes improved both before and after using instructional videos, going from an initial average score of 62 to 88. These findings support the declaration that using video media learning social interaction material to enhance learning outcomes is "extremely viable."

Keywords: *Development, Learning Video, Social Studies Learning, Social Interaction, Learning Outcomes.*

Pendahuluan

Pendidikan mengacu pada usaha sadar untuk mengembangkan kemampuan dan kemampuan seorang anak untuk memajukan tujuan hidupnya. Keberhasilan pengembangan karakter seseorang hanya dapat ditentukan dengan memiliki tujuan pendidikan yang tepat, yang penting untuk mencapai ini. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan mengacu pada upaya yang disengaja, sistematis guna membentuk ruang kelas dan kemampuan belajar agar peserta didik dilibatkan meningkatkan kemampuannya untuk memiliki kerohanian agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia. karakter, serta kemampuan yang mereka butuhkan.

Pendidikan pada dasarnya mengacu pada kegiatan kolektif guna mengembangkan pengetahuan, baik itu informasi yang diperoleh melalui lembaga resmi ataupun informal. Sebagai individu yang dididik untuk itu, pengajar mempunyai peran dalam memberikan pengajaran di pendidikan formal (sekolah) (Ruhimat, et al., 2011). Pengajar dimaksudkan untuk membantu pertumbuhan kemampuan serta keterampilan siswa sepanjang proses pendidikan. Agar siswa dapat memahami mata pelajaran yang diberikan, seorang pendidik juga wajib menciptakan media yang sesuai.

Tujuan akhir dari mengadopsi kegiatan pembelajaran di sekolah adalah untuk menghasilkan hasil belajar. Dengan melakukan tindakan metodis yang disengaja yang mengarah pada arah yang bermanfaat, yang akhirnya dikenal sebagai proses belajar, hasil belajar dapat ditingkatkan. Hasil belajar yang diraih dengan tahap belajar yang ideal biasanya menghasilkan hasil yang ditentukan oleh kebanggaan dan kepuasan yang dapat mendorong motivasi pada siswa dan meningkatkan kepercayaan pada kemampuan mereka. Hasil belajar yang dicapai sangat berpengaruh bagi mereka, karena mereka

tertanam dalam ingatan mereka dan mencoba untuk membentuk perilaku mereka. Mereka juga dapat dimanfaatkan sebagai metode untuk mencapai mata pelajaran lain dan memiliki potensi untuk mengumpulkan informasi dan pengetahuan lainnya, khususnya dalam mengevaluasi hasil yang dicapai serta mengelola proses dan kegiatan pembelajaran, membuat perbedaan berdasarkan usia daripada hasil belajar karena itu terjadi secara alami sejalan dengan fase pertumbuhan (Eko, 2014). Temuan penilaian berfungsi sebagai umpan balik untuk menentukan seberapa baik sistem pendidikan telah diterapkan.

Pendidikan dan proses belajar mengajar di kelas tidak diragukan terkait keterkaitannya yang sangat erat. Namun demikian, masih banyak kendala yang dihadapi pengajar dan siswa selama proses pembelajaran, sehingga sulit untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Untuk mencapai target pendidikan secara efisien, strategi alternatif yang disebut PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan) bisa diterapkan selama proses pembelajaran (Hidayat, 2012). Tujuan pengembangan pembelajaran adalah guna membantu siswa memperoleh konten seefektif mungkin dalam rangka membangun kemampuan yang diinginkan. Pengajar perlu mengubah cara mereka dalam melaksanakan pengajaran di kelas sesuai dengan standar kompetensi yang harus dipenuhi siswa. Penyesuaian yang dimaksud menyangkut paradigma pembelajaran dan materi pembelajaran yang sesuai.

Salah satu bidang pembelajaran IPS adalah interaksi sosial. Manusia secara garis besar merupakan makhluk sosial, yang mana dengan alasan ini maka kontak sosial sangat penting bagi keberadaan manusia. Pentingnya kontak dalam kegiatan belajar mengajar tidak dapat dlebih-lebihkan karena memberikan umpan balik guru tentang seberapa efektif pelajaran mereka diserap oleh siswa selain

bermanfaat bagi siswa. Kemudahan interaksi dan komunikasi antara guru dan murid sangat penting bagi kemampuan guru untuk menyampaikan kurikulum secara efektif. Pelajaran guru tidak akan cukup dicerna jika terjadi gangguan komunikasi antara mereka dan siswa. Media pembelajaran digunakan dalam hal ini untuk meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa saat mereka menyajikan konten, memastikan bahwa konsep, nilai, dan pengetahuan diserap dengan baik oleh siswa dan selaras dengan hasil dan kriteria pembelajaran yang diinginkan.

Seorang guru harus memiliki kemampuan untuk mengambil alat yang cocok guna membantu tahap pembelajaran dalam serta menggunakan metode pengajaran di kelas. Ketepatan jenis media yang digunakan adalah pilihan yang menarik dan kritis, dan memiliki dampak yang signifikan pada seberapa sukses dan efisien belajar siswa (Abidin, 2016). Media yang modern dan mahal mungkin tidak selalu mendorong proses pembelajaran yang baik dan tepat. Sebaliknya, jenis media yang lebih murah, lebih praktis untuk diterapkan, dan lebih mudah didapat mungkin lebih produktif dan efektif dibandingkan yang sifatnya kontemporer. Oleh karena itu, pengajar harus sangat mengenal sifat dan sifat masing-masing media yang akan dipakai secara tepat sesuai dengan apa yang diperlukan pada tahap pembelajaran.

Secara harfiah ada banyak jenis media yang telah dibuat khusus untuk pembelajaran. Heinich dan rekannya di Benny Agus Pribadi merekomendasikan untuk mengkategorikan media yang dipakai pada kegiatan pembelajaran ke dalam kategori berikut: (1) media cetak/teks; (2) media pameran/pameran; (3) media audio; (4) film; (5) multimedia; dan (6) media berbasis web atau internet (Perbadi, 2017). Oleh karena itu, tidak semua bahan ajar bisa diciptakan dan dimanfaatkan secara maksimal. Sebagian besar perangkat pembelajaran yang sering digunakan yakni media cetak (buku), gambar,

dan jarang menggunakan power point, seperti data yang peneliti kumpulkan dari lapangan. Hal ini karena kapasitas pencipta untuk lebih memenuhi syarat untuk media telah disesuaikan. Namun, pemilihan media harus mempertimbangkan kualitas target serta tuntutan materi.

Sesuai dengan hasil pengamatan yang dilaksanakan peneliti di SMP Negeri 23 Banjarmasin, banyak siswa yang tidak memenuhi Standar Ketuntasan Minimum untuk materi sosialisasi (KKM). Karena guru terus menggunakan format kuliah yang membosankan dan materi buku teks yang tampak sepihak, yang menghambat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, tidak ada hasil akhir untuk konten kontak manusia. Kurangnya pemanfaatan sumber daya pendidikan seperti proyektor, yang mungkin digunakan instruktur untuk membantu pengalaman kelas. Siswa memahami apa yang diajarkan kepada mereka di kelas, tetapi setelah proses belajar mengajar selesai, pengetahuan yang diberikan oleh instruktur seharusnya meninggalkan pesan yang kuat di benak mereka karena metode yang digunakan untuk membuat konten hanya bertahan sebentar. Selain itu, waktu respon siswa yang buruk karena mereka kadang-kadang mengantuk dan lelah selama proses pembelajaran.

Hasil wawancara yang melibatkan guru IPS kelas VII SMP Negeri 23 Banjarmasin menunjukkan bahwa buku dan gambar cetak merupakan bahan ajar yang paling sering digunakan. Tidak ada pencipta media pembelajaran yang dipekerjakan oleh sekolah, dan buku teks adalah satu-satunya sumber media pembelajaran yang ada. Penerapan media disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diliput. Media yang dapat memberikan rangkuman bentuk interaksional, jenis interaksi, dan elemen koneksi diperlukan untuk pembelajaran interaksi sosial. Namun, ini membutuhkan banyak waktu, dan pelajar tertarik terutama pada grafik yang disediakan

melalui foto cetak atau ponsel yang disajikan dari meja ke meja.

Proses pembelajaran akan dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang tepat. Pada penelitian film pembelajaran konten IPA dan modifikasi bentuk benda yang dilakukan di kelas IV SDN Merjosari 5 Malang, memperoleh informasi yang bisa dipercaya atau dapat diterima untuk digunakan agar berhasil meningkatkan pemahaman siswa terkait suatu subjek (Kurniawan, Kuswandi, & Husna, 2018). Konten untuk sektor ekonomi yang memanfaatkan kapasitas alam ditemukan layak dan bermanfaat untuk mengembangkan dorongan serta hasil belajar siswa kelas empat di SD Gugus Ayahejo, menurut studi tentang pertumbuhan video pembelajaran yang dilakukan dalam IPS (Kurniawan, Kuswandi, & Husna, 2018).

Peneliti bermaksud untuk membuat media pembelajaran berjenis video bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 23 Banjarmasin berdasarkan beberapa temuan penelitian tersebut di atas tentang peningkatan keberhasilan siswa melalui video belajar. Media diharapkan dapat menjadi solusi supaya siswa mampu lebih memahami substansi materi pelajaran serta mengikuti proses pembelajaran secara efektif. Melalui hal tersebut peneliti terdorong dalam melakukan penelitian yang dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran IPS Materi Interaksi Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 23 Banjarmasin”**.

Metode Penelitian

Penelitian ini tergolong dalam kategori Research and Development atau disebut juga (R&D). Penelitian pengembangan biasanya dilihat sebagai prosedur atau serangkaian tindakan guna membuat item baru atau meningkatkan yang sudah ada (Hermawan, 2019). Model pertumbuhan berfungsi sebagai kerangka kerja untuk membuat item yang

akan melalui beberapa putaran uji kelayakan sebelum dibuat. Proses penciptaan dan pengesahan barang-barang pendidikan di bidang pendidikan dikenal dengan penelitian pengembangan. Perkembangan yang diteliti pada penelitian ini yakni penggunaan video instruksional pada kontak sosial.

Pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model Alessi & Trollip (2001). Model Alessi & Trollip merupakan suatu model pengembangan yang memuat beberapa langkah mulai dari perencanaan (planning), desain (design), hingga pengembangan (development).

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti telah menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. tahap bahasan nantinya dipisah pada dua segmen yakni pertama tentang Pengembangan media Video Pembelajaran IPS Materi Interaksi Sosial Kelas VII SMP Negeri 23 Banjarmasin, kedua tentang kelayakan Media Video Pembelajaran IPS Materi Interaksi Sosial Kelas VII SMP Negeri 23 Banjarmasin dan ketiga menganalisis peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi interaksi sosial kelas VII SMP Negeri 23 Banjarmasin.

Pengembangan media Video Pembelajaran IPS Materi Interaksi Sosial Kelas VII SMP Negeri 23 Banjarmasin

Dalam melaksanakan pengembangan media video pembelajaran peneliti memakai Model pengembangan Alessi & Trollip yang merupakan model pengembangan yang terdiri dari beberapa tahap mulai dari perencanaan (planning), desain (design), hingga pengembangan (development). Dengan model pengembangan tersebut, peneliti bisa memberikan hasil akhir dalam bentuk perangkat video belajar untuk mata pelajaran IPS materi Interaksi Sosial untuk kelas VII SMP.

Tahap pertama adalah Perencanaan (Planning) yang merupakan kontruksi awal peneliti dalam merancang pengembangan media video pembelajaran. Dalam taha ini terbagi menjadi beberapa tahap yaitu Mendefinisikan ruang lingkup (define the scoop) dengan menyusun materi yang dimuat dalam video pembelajaran tentang interaksi sosial berdasarkan silabus dan RPP guru. Kedua, Mengidentifikasi karakteristik siswa (identify learner characteristic) Yang mana didapatkan bahwa usia siswa kelas VII di SMPN 23 Banjarmasin adalah sekitar 13 – 14 tahun yaitu pada kategori remaja. Dengan begitu, naskah Bahasa yang dibuat telah disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ketiga, Menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber (determine & collect) melalui buku pegangan siswa dan guru yang digunakan di sekolah. Buku yang digunakan merupakan buku paket Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII yang dikeluarkan melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Tak hanya itu, referensi juga didapatkan dari sumber-sumber lain yang mendukung yaitu internet, maupun video pembelajaran terkait. Terakhir, Melakukan brainstorming (conduct initial brainstorming) dengan berdiskusi Bersama guru dalam melakukan pengembangan media video pembelajaran materi interaksi sosial.

Tahap kedua adalah desain (design) yang merupakan tahap rancangan terhadap produk media video pembelajaran. Tahapan desain meliputi yang pertama mengembangkan ide konten pembelajaran (develop initial content ideas) berdasarkan silabus dan rpp materi interaksi sosial sebagai pertimbangan dari penyusunan konten materi video pembelajaran. Kedua, mendeskripsikan program pendahuluan (do a preliminary program description) yang berisi tentang judul video, materi yang ada di dalamnya, dasar pengembangan, indikator pencapaian, dan informasi lainnya mengenai video pembelajaran. Terakhir adalah penyusunan storyboard dan naskah penyusunan storyboard

bertujuan yaitu (1) menetapkan jenis visual sebagai pendukung isi materi, dan membuat sketsa langkah pelaksanaan, (2) menyusun kesesuaian audio, grafik yang cocok dengan teks, (3) pemilihan sound effect (suara latar belakang musik, dan narasi), (4) penyusunan isi materi agar saling berkesinambungan dengan materi selanjutnya. Berdasarkan hasil rekapitulasi data uji naskah bahasa, bahasa yang digunakan pada video pembelajaran ips materi interaksi sosial layak untuk dikembangkan dalam sebuah produk. Hal ini dibuktikan dengan nilai rerata total yakni 4 termasuk dalam kategori layak. Sementara itu presentasi hasil uji naskah bahasa adalah 80% atau tergolong pada kategori layak. Yang akhirnya bisa ditarik kesimpulan bahwa naskah bahasa telah teruji dan dapat dikembangkan pada media video pembelajaran ips materi interaksi sosial.

Tahap ketiga adalah pengembangan (development). Kegiatan pada tahap ini meliputi yang pertama yaitu mengembangkan video pembelajaran dengan beberapa komponen yang terdapat di dalamnya seperti: 1) animasi video, 2) transisi scene, 3) musik latar, dan 4) efek video baik teks maupun gambar. Kedua, membuat pengujian produk video pembelajaran yang sudah disiapkan yang didasarkan pada pengujian hasil alpha testing. Alpha testing uji yang dilakukan melalui expert judgement ahli materi ataupun ahli media dan melakukan revisi akhir dari produk video pembelajaran berdasarkan hasil alpha testing yang merupakan kegiatan uji kelayakan pengguna, serta melakukan beta testing yang dilakukan terhadap siswa. Dengan tahap-tahap tersebut peneliti telah dapat melakukan pengembangan terhadap media video pembelajaran materi interaksi sosial. Hal ini merupakan produk akhir hasil pengembangan.

Kelayakan Media Video Pembelajaran IPS Materi Interaksi Sosial Kelas VII SMP Negeri 23 Banjarmasin

Uji Kelayakan dilaksanakan melalui 2 orang pakar media serta satu ahli materi. Dalam hal ini, ahli media adalah salah dosen-dosen ahli media pembelajaran yang ditunjuk oleh ketua program studi teknologi pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Sedangkan ahli materi merupakan merupakan seorang guru pengajar mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 23 Banjarmasin. Uji Kelayakan didapat dari hasil angket validasi media maupun materi yang telah diisi oleh kedua ahli tersebut. Berikut kriteria kelayakan produk media video pembelajaran menggunakan prinsip nilai sebagai berikut.

Table 1. Kriteria Kelayakan Produk

Persentase (%)	Kriteria
85-100	Sangat Layak
70-85	Layak
55-70	Cukup
40-55	Kurang
25-40	Sangat Kurang

Hasil uji kelayakan media video pembelajaran materi interaksi sosial ini menunjukkan bahwa media yang ditingkatkan sangat layak sebagai alat pada tahap belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji kelayakan yang menyatakan ketiga ahli memberikan nilai yang sangat layak terhadap media pembelajaran tersebut. Ahli media I memberikan nilai 4,4 dan koefisien 89% tanpa adanya revisi, kemudian kriteria "sangat layak" meliputi persyaratan ahli media I. Persyaratan ahli media II ditambahkan pada kriteria "Sangat layak" meskipun ahli media II memberikan nilai 4,4 dan koefisien 88% dengan perubahan sederhana. Persyaratan kualifikasi untuk spesialis media juga merupakan bagian dari standar "Sangat layak" ketika mereka memberikan skor 4,4 dan koefisien 90% tanpa adanya perubahan. Menurut penilaian para

ahli, pengembangan media video pembelajaran media sosial untuk konten keterlibatan sosial dapat dipakai dengan sangat baik. Berikut tabel hasil penilaian validasi ahli media dan materi.

Table 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Persentase (%)	Kriteria
Validasi Media	89	Sangat Layak
Validasi Materi	90	Sangat Layak

Hasil dari pengisian angket validasi ketiga ahli menjadi bahan revisi dari media video pembelajaran mata pelajaran IPS guna mengembangkan hasil belajar pada kelas VII SMPN 23 Banjarmasin. Pengembangan media melalui tahap revisi yang mengacu pada arahan serta saran oleh beberapa pakar sehingga menjadi produk atau hasil akhir media video pembelajaran mata pelajaran IPS materi Interaksi Sosial. Produk atau hasil akhir dari video pembelajaran mata pelajaran IPS selanjutnya diterapkan oleh guru pengajar IPS di kelas VII SMPN 23 Banjarmasin untuk dimanfaatkan pada tahap belajar di sekolah.

Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi intraksi sosial kelas VII SMP Negeri 23 Banjarmasin setelah menggunakan video pembelajaran

Perkembangan hasil belajar diterapkan dengan memakai pre-test dan post-test yang disajikan terhadap pelajar. Peneliti menggunakan uji N-gain untuk melihat peningkatan hasil belajar, berikut rumus yang digunakan untuk mencari N-gain.

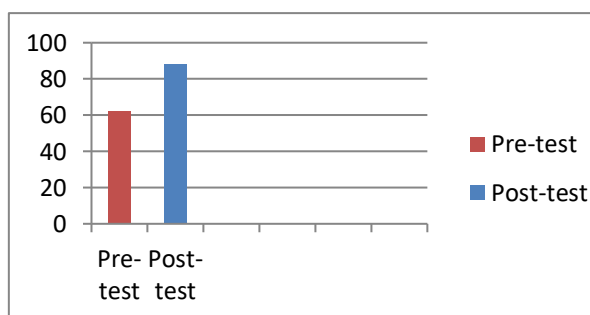
$$N\text{-Gain (G)} = \frac{\text{skor posstes} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Nilai gain tersebut diinterpretasikan pada tabel berikut

Table 3. Interpretasi Nilai Gain

Nilai G	Interpretation
$-1.00 < g < 0.00$	Buruk
$G = 0$	Sangat Buruk
$0.00 < g < 0.30$	Cukup
$0.30 < g < 0.70$	Sedang
$0.70 < g < 1.00$	Tinggi

Peneliti menyediakan soal dengan total 10 butir soal tentang materi interaksi sosial yang dijadikan sebagai bahan tes untuk dijadikan acuan terhadap nilai KKM (70). Pre test dilakukan sebelum video pembelajaran ditampilkan, sedangkan post test diberikan setelah siswa menonton video pembelajaran. Siswa yang digunakan sebagai bahan uji coba yaitu siswa kelas VIIIE SMP Negeri 23 Banjarmasin dengan total 28 siswa. Test dilakukan secara online melalui google form. Berdasarkan hasil test yang diberikan ditemukan muncul perkembangan hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan melalui nilai rerata yang didapatkan siswa. Pada pre test ditemukan bahwa hasil test menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh pelajar adalah 62. Setelah menyimak video pembelajaran tentang interaksi sosial nilai rata-rata siswa menjadi 88 dan hasil gain 0,68 dinyatakan pada kategori sedang, dapat dilihat pada gambar berikut.



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

Melalui data ini bisa ditarik kesimpulan bahwa ada perkembangan hasil belajar siswa melalui video pembelajaran interaksi sosial.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan yang bisa dibuat melalui data hasil kajian serta bahasan terkait pengembangan media video pembelajaran interaksi sosial di mata pelajaran IPS yakni:

Pengembangan media video pembelajaran peneliti menggunakan Model pengembangan Alessi & Trollip yang merupakan model pengembangan yang terdiri dari beberapa tahap mulai dari perencanaan (planning), desain (design), hingga pengembangan (development). Dengan model pengembangan tersebut, peneliti bisa memberikan hasil akhir dalam bentuk perangkat video belajar untuk mata pelajaran IPS materi Interaksi Sosial untuk kelas VII SMP.

Hasil uji kelayakan media video pembelajaran materi interaksi sosial ini menunjukkan bahwa media yang ditingkatkan sangat layak dalam dipakai guna menunjang tahap belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji kelayakan yang menyatakan ketiga ahli memberikan nilai yang sangat layak terhadap media pembelajaran tersebut. Ahli media I memberikan nilai 4.4 dan koefisien 89% tanpa adanya revisi, maka kriteria kelayakan melalui ahli media I tergolong dalam kelompok "Sangat layak". Sementara itu ahli media II menunjukkan nilai 4.4 serta koefisien 88% dengan sedikit revisi, maka kriteria kelayakan dari ahli media II tergolong pada kelompok "Sangat layak". Begitu pula oleh ahli materi yang memberikan nilai 4.4 dan koefisien 90% tanpa adanya revisi, maka kriteria kelayakan dari ahli materi tergolong pada kelompok "Sangat layak". Bisa diambil kesimpulan bahwa pengembangan media video pembelajaran mata pelajaran IPS materi interaksi sosial bisa secara tepat diterapkan berdasar pada pandangan beberapa pakar.

Berdasarkan hasil test yang diberikan ditemukan adanya perkembangan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui skor rata-rata nilai yang didapatkan siswa. Pada pre test ditemukan bahwa hasil test menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh pelajar yakni 62. Setelah menyimak video pembelajaran tentang interaksi sosial nilai rata-rata siswa menjadi 88 dan hasil gain 0,68 tergolong pada kelompok sedang. Melalui data ini bisa dibuat kesimpulan bahwa ada perkembangan hasil belajar siswa melalui video pembelajaran interaksi sosial.

Saran

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan tidak monoton. Keterbatasan alat praktik bukan penghalang untuk memberikan pemahaman kepada siswa. sehingga pemanfaatan media video pembelajaran sistem ekskresi manusia pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMPN 23 Banjarmasin.

2. Bagi siswa

Siswa sebaiknya dapat memanfaatkan teknologi dengan baik untuk menunjang prestasi pembelajaran mereka. Video pembelajaran sangat banyak saat ini ditemukan, sehingga diharapkan siswa dapat memanfaatkan hal tersebut dengan sebaik mungkin.

3. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sumber dalam melakukan penelitian yang serupa. Peneliti berikutnya diharapkan dapat menindaklanjuti untuk pengujian efektivitas penggunaan media video pembelajaran di tingkat sekolah yang berbeda dan dapat terus mengembangkan media pembelajaran media video pembelajaran berdasarkan keterbatasan yang telah dijelaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran, Vol.1 No.1.
- Anggito Albi, Johan Setiawan. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. Sukabumi: CV. Jejak.
- Astawa Ida B. M. (2014). Pengantar Ilmu Sosial. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Barbara B. Seels, Rita C. Richey. (1994). Teknologi Pembelajaran. Jakarta: UNJ.
- Benny A. Pribadi. (2017). Media dan Tekonologi Dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Chandra D.K, dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang, Vol 4. No.2.
- Eko Putro W. (2014). Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Firmansyah Herlan, Dani Ramdani. (2009). Ilmu Pengetahuan Sosial, Jakarta: CV.Djatnika.
- Hamid M. A, dkk. (2020). Media Pembelajaran, Yayasan Kita Menulis.
- Helaluddin, Hengki Wijaya. (2019). Analisis Data Kualitatif, Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Hermawan I. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan, Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Hidayat A. (2012). Konsep Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan (PAIKEM)”, Vol. IV. No.1.
- Jahja Y. (2011). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Kencana.

- Jihad A, Abdul Haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Latifah Fitrotul. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP*, Vol.1 No.2.
- Maulida S. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, Vol.1 No.1.
- Miarso Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Priatna Aji Mahyuda. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi Muatan IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Vol.1 No.2.
- Ruhimat T, dkk. (2011). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sawa B. B. (2014). *Prinsip Dasar Video Production*.
<https://www.dumetschool.com/blog/prinsip-dasar-video-production>.
- Setiawan I, dkk. (2016). *Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII*. Jakarta.
- Stephen M. Alessi, Stanley R. Trollip. (2011). *Multimedia for Learning, methods and development*, Allyn and Bacon.
- Suryansyah T. dan Suwarjo. (2016). *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD*, Vol. 4 No. 2.
- Thalib S. B. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana.

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPA
PROSES FOTOSINTESIS UNTUK SISWA KELAS V SDN SN PASAR LAMA 3
BANJARMASIN**

Muhammad Fery Syaifudin¹, Hamsi Mansur², Rafiudin³

123Universitas Lambung Mangkurat

¹ff1udin123@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³rafiudin@ulm.ac.id

Abstrak

Permasalahan yang sering dijumpai di sekolah adalah kurangnya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang memudahkan guru dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media video sebagai media pembelajaran pada materi fotosintesis siswa kelas V SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menerapkan model pengembangan 4D. Pengembangan dalam media Video ini memiliki beberapa fase, diantaranya: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Proses pengumpulan data untuk survei/penelitian ini dilakukan dengan wawancara, observasi, dan kuesioner. Melibatkan enam ahli, dua ahli media, dan dua ahli materi, serta dua ahli naskah media yang ikut dalam menilai kelayakan media Video. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media video untuk bahan proses fotosintesis sangat layak untuk dipergunakan. Hasil uji kelayakan media video untuk ahli media dan ahli materi masuk dalam kategori sangat layak. Oleh karena itu, media video sangat cocok dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas V sekolah dasar di sekolah.

Kata kunci: Media, Video, IPA, Proses Fotosintesis

Abstract

The problem that is often found in schools is the lack of development and use of instructional media that facilitate teachers in the learning process according to students' needs. This study aims to determine the development and feasibility of video media as a learning medium on photosynthesis material for fifth grade students at SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin. The method used in this study is the research and development (R&D) method by applying the 4D development model. Development in video media has several phases, including: defining, designing, developing, and disseminating. The data collection process for this survey/research was carried out by means of interviews, observation, and questionnaires. Involved six experts, two media experts, and two material experts, as well as two media script experts who took part in assessing the feasibility of Video media. The data analysis technique uses descriptive qualitative statistical analysis. The results of this research and development indicate that video media for photosynthesis process material is very feasible to use. The results of the video media feasibility test for media experts and material experts fall into the very feasible category. Therefore, video media is very suitable and can be used as a learning medium for fifth-grade elementary school students in schools.

Keywords: Media, Video, Science, Photosynthesis Process.

Pendahuluan

Teknologi yang mampu mempengaruhi produktivitas mutu suatu sistem pendidikan. Pembelajaran berbasis teknologi ini terjadi pada para pendidik yang menggunakan media pembelajaran sebagai alat yang membantu dalam proses belajar mengajar.

Menurut Witherington (dalam Rusman dkk, 2012, p.7) mengatakan bahwa belajar adalah perubahan kepribadian yang diwujudkan sebagai pola respon baru berupa keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan keterampilan. Pesan yang ingin disampaikan adalah isi kurikulum yang bersifat doktrinal atau didikan (Sadiman, dkk, 2007, p.11-12).

Proses belajar mengajar pembelajaran yang efektif memerlukan media yang sesuai dengan kepribadian siswa, materi pelajaran, suasana dan kepedulian. Perangkat pembelajaran yang baik mengidentifikasi siswa yang berprestasi dalam meningkatkan hasil belajarnya (Mansur, dkk, 2020, p.38). Sebagai sumber belajar, teknologi juga menjadi sarana untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa, sehingga dimungkinkan pula tercapainya hasil belajar yang sesuai dengan harapan siswa. Di antara banyak teknologi pembelajaran, media video adalah salah satu manfaat terbesar dari penyampaian pembelajaran (Sanjaya, 2015, p.108).

Selama pembelajaran, guru tetap menggunakan media visual seperti buku, LKS, dan modul. Lebih lanjut, peneliti menemukan bahwa selain terbatasnya media yang tersedia untuk memudahkan siswa belajar, siswa juga kurang aktif selama proses pembelajaran. Pendidikan IPA merupakan salah satu mata pelajaran sekolah yang memegang peranan penting dalam membentuk karakter siswa yang berkualitas. IPA merupakan alat berpikir untuk mempelajari segala sesuatu yang dapat terjadi dalam pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu pertimbangannya adalah meningkatkan hasil belajar IPA siswa di sekolah. SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin merupakan salah satu sekolah dasar negeri terfavorit dengan akreditasi B di kota Banjarmasin. Metode yang sering digunakan di

SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin masih konvensional. Selama ini media pembelajaran yang digunakan hanya buku, papan tulis, pulpen, penggaris, dan pulpen sebagai media pembelajaran, dan saya melakukan observasi di luar kelas.

Peneliti juga menemukan bahwa proses pembelajaran sebaiknya menggunakan media pendidikan khususnya mata pelajaran IPA yaitu topik tumbuhan hijau. Beberapa cara untuk membuat pembelajaran menjadi menarik antara lain dengan menggunakan media video pembelajaran. Hal ini memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA materi fotosintesis. Media video pembelajaran adalah media atau materi yang mengandung pesan pembelajaran, sedangkan metode lain untuk praktik guru lebih memilih siswa meneliti tanaman di halaman sekolah dengan melakukan pengamatan saja dan kembali dijelaskan dengan menggunakan metode yang konvensional.

Beberapa tugas yang diselesaikan, peneliti mengembangkan media video edukasi yang dikembangkan oleh peneliti untuk mengilustrasikan materi ilmiah tentang proses fotosintesis. Animasi dapat merepresentasikan benda padat atau statis yang bergerak dan tampak hidup, serta disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar yang dicapai.

Kajian Pustaka

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan dalam istilah lain disebut *research and development*. Menurut Sugiyono (2006:407) Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan Menurut Mulyatiningsih (2011) Research and development (R&D) bertujuan untuk menciptakan produk baru melalui proses pengembangan.

Sedangkan menurut Sukmadinata (2009: 164) mengatakan bahwa Research and Development adalah proses atau langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada baik

berupa benda atau perangkat keras (hardware), Buku, modul, alat bantu pembelajaran pendidikan atau laboratorium, atau model pengajaran, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, penilaian, administrasi, dll. Development atau penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris adalah metode penelitian yang digunakan untuk pembuatan produk tertentu beserta keefektifannya produk untuk diuji.

Berdasarkan ketiga pendapat ahli di atas, R&D bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan kualitas pengajaran serta meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran yang efektif. Hasil dari model penelitian ini digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas belajar mengajar (Hamalik, 2005).

2. Mata Pembelajaran IPA Proses Fotosintesis

Ilmu pengetahuan alam, atau yang sering disebut sains, berusaha membangkitkan minat orang-orang yang ingin memperdalam kecerdasan dan pemahamannya tentang misteri alam yang tak terhingga dan segala yang ada di dalamnya, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip, dan berkaitan dengan metode-metode yang sistematis. menelaah alam, seperti mengelola tidak hanya kumpulan pengetahuan berupa konsep, atau prinsip, tetapi juga proses penemuannya. Menurut Hendro Darmojo menyatakan bahwa "IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya" (Samatowa

Metode Penelitian

Dari pemaparan definisi IPA dapat disimpulkan bahwa IPA adalah pembelajaran berbasis prinsip, suatu proses yang dapat mengembangkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep ilmiah melalui observasi, diskusi, dan inkuiri sederhana. Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang sering disebut sebagai penelitian dan pengembangan (R&D). Research and Development (R&D) sebagai metode penelitian yang digunakan untuk

2010:2). IPA merupakan salah satu mata pelajaran utama dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, bahkan pada tingkat sekolah dasar.

Susanto (2013: 166), IPA adalah usaha manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan yang disengaja dan penerapan prosedur, dan menjelaskan melalui penalaran untuk mencapai kesimpulan. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 18), "IPA tidak hanya mengacu pada perolehan pengetahuan berupa fakta, konsep, atau prinsip, tetapi juga pada metode menginformasikan diri sendiri tentang alam secara sistematis. tetapi juga proses penemuan". Dari pemaparan definisi IPA dapat disimpulkan bahwa IPA adalah pembelajaran berbasis prinsip, suatu proses yang dapat mengembangkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep ilmiah melalui observasi, diskusi, dan inkuiri sederhana.

Fotosintesis adalah salah satu materi dari matapelajaran IPA di sekolah dasar. Fotosintesis sendiri adalah satu tema yang penting dan paling menarik untuk para peserta didik ketahui karena ditema fotosintesis ini peserta didik diberikan pengetahuan tentang proses terjadinya pembuatan makanan pada tumbuhan hijau yaitu tumbuhan yang ada di sekitar kita. Biasanya materi fotosintesis ini hanya memerlukan buku dan gambar saja dalam proses pembelajarannya dan agar proses pembelajaran lebih menarik, maka dibuatlah media video pembelajaran proses fotosintesis agar video tersebut bisa menjadi contoh bentuk terjadinya fotosintesis tersebut.

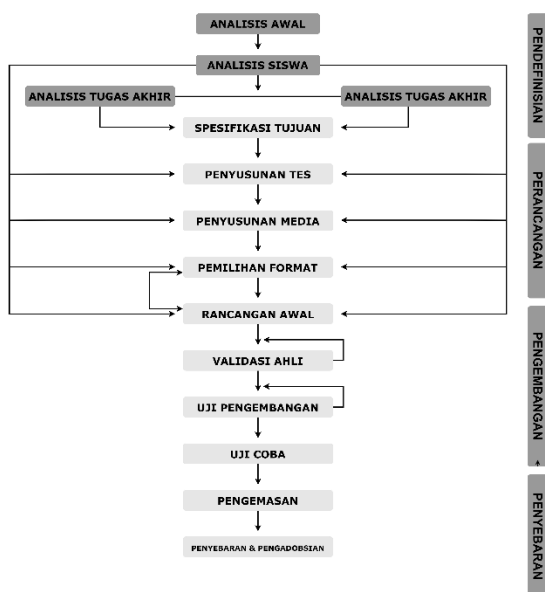
pembuatan suatu produk tertentu, proses ini memberikan pengujian terhadap keefektifan produk yang digunakan. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan menjadi dasar pengembangan produk yang kami produksi (Sugiyono, 2019, p.396).

Penelitian dan pengembangan sebagai upaya untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang dirancang oleh penelitian (Borg and Gall, 2018, p.118). Model penelitian ini termasuk strategi atau metode penelitian yang menggunakan model

pengembangan 4D yang di rancang oleh S. Thiagarajan, dkk pada tahun 1974.

Seperti namanya, model D memiliki empat fase. definisi, desain, pengembangan dan diseminasi (Thiagarajan & dkk, 1974, p.5).

Tahap *Define* yaitu menentukan pertanyaan dan pesan diperoleh dan diamati tahu apa yang dibutuhkan saat memecahkan masalah. Selanjutnya adalah tahap *Design*, yaitu merancang produk apa yang akan dibuat untuk solusinya pertanyaan nanti mengembangkan ide atau produk yang dapat didistribusikan di kemudian hari.



Gambar 1 Model Pengembangan 4D

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah dosen Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP ULM dan dosen dari UIN Antasari Banjarmasin sebagai ahli media, Dosen Jurusan Bahasa Indonesia FKIP ULM sebagai ahli bahasa/naskah media, guru SD kelas V di SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin sebagai ahli materi. Objek dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Video Pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin Jl. Sulawesi No. 20 Ps Lama Kec. Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, 70115.

Dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik dalam pengumpulan data,

diantaranya observasi, angket dan wawancara. Observasi dilakukan sebagai cara untuk melihat bagaimana proses pembelajaran berlangsung dan menemukan beberapa permasalahan yang perlu diselesaikan. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V di SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Kuesioner kemudian digunakan untuk tahap validasi dan menguji media pembelajaran. Selanjutnya, menganalisis data validasi dan melakukan ujicoba melalui langkah-langkah berikut:

1. Menentukan nilai setiap indeks menggunakan skala Likert.
2. Menghitung setiap skor total masing-masing indikator kuisioner dengan rumus $T \times P_n$.
3. Menemukan skor yang tertinggi (Y) dan skor terendah (X) dari setiap item penilaian.
4. Menentukan nilai jangkauan untuk setiap skor menggunakan rumus :

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

5. Interpretasikan skor dengan menggunakan kriteria pada tabel berikut :

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

6. Hasil nilai interpretasi kemudian di hitung menggunakan rumus indeks sebagai berikut

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

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran mata pelajaran IPA tentang Fotosintesis kelas V. Metode penelitian ini menggunakan penelitian R&D (Research & Development) dengan model pengembangan 4D. Penelitian R&D dilakukan untuk mengembangkan produk untuk menguji keefektifannya (Sugiyono,

2015, p.407). Tahapan dalam penelitian yang dilakukan adalah *define* (pendefinisian), *design* (desain), *develope* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran).

Tahap *define* nantinya untuk menetapkan deskripsi pembelajaran yang dianggap ideal. Kemudian, pada tahap desain, kami bertujuan merancang perangkat media pembelajaran. Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk membuat suatu media atau perangkat pembelajaran melalui beberapa tahap revisi, berdasarkan masukan dari para ahli/praktisi dan data dari hasil uji coba.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan (*develope*). Lebih tepatnya, pengembangan produk berdasarkan masukan ahli. Materi pembelajaran direvisi agar lebih akurat, efektif, user-friendly dan berkualitas teknis tinggi. Langkah selanjutnya, fase penyebaran (*disseminate*), mempromosikan produk yang dikembangkan untuk diterima oleh pengguna, baik individu, kelompok, atau sistem. Produsen dan pengecer harus selektif dan bekerja sama untuk mengemas bahan dengan tepat. Dapat disebarluaskan ke kelas lain untuk melihat keefektifan penggunaan perangkat dalam proses pembelajaran.

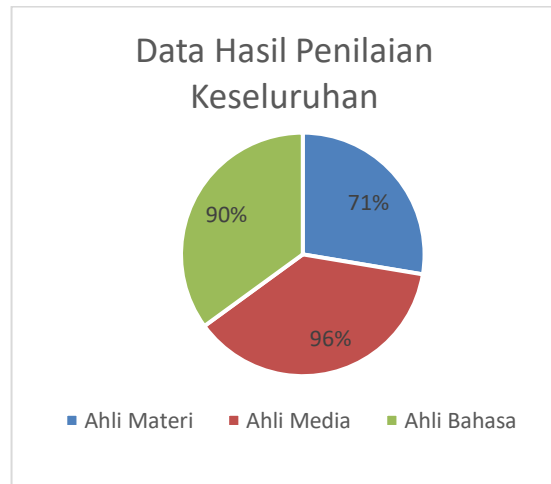
Proses *disseminate* diantaranya ada analisis pengguna, Langkah pertama dalam fase penyebaran adalah menemukan atau mengidentifikasi pengguna produk yang dikembangkan. Strategi penyebaran adalah desain untuk mencapai penerimaan produk oleh pengguna potensial dari produk yang dikembangkan. Penyebaran nantinya dengan membagikan media video pembelajaran kepada guru di SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin dan Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM.

Berdasarkan hasil dari tahap pengembangan yang telah dipaparkan sebelumnya, media vide pembelajaran ini memiliki rata-rata skor 71% dari ahli materi dari nilai maksimalnya adalah 100%. Total skor rata-rata yang diperoleh dari ahli media adalah 96% dari nilai maksimumnya adalah 100%. Sedangkan total nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli bahasa adalah 90%

dari nilai maksimalnya adalah 100%. Dari ketiga hasil yang skor rata-rata didapatkan 85,6% dengan nilai maksimal 100%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Penjelasan lebih lengkapnya dapat dilihat pada diagram berikut.

Diagram 1 Data Hasil Penilaian Keseluruhan



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

E. Media/Alat

F. Bahan, Keperluan Peralatan/Alat dan Bahan

Penilaian

1. Penilaian	100
2. Penilaian	100
3. Penilaian	100
4. Penilaian	100
5. Penilaian	100
6. Penilaian	100
7. Penilaian	100
8. Penilaian	100
9. Penilaian	100
10. Penilaian	100

Penilaian

1. Penilaian	100
2. Penilaian	100
3. Penilaian	100
4. Penilaian	100
5. Penilaian	100
6. Penilaian	100
7. Penilaian	100
8. Penilaian	100
9. Penilaian	100
10. Penilaian	100

c. Penilaian:

Indikator Pengetahuan	Indikator Penilaian	Indikator Keterampilan	Instrumen Soal
Menjelaskan pengertian fotosintesis menyebutkan hasil fotosintesis menyebutkan organel yang terlibat dalam fotosintesis menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi fotosintesis	1. Menjawab pertanyaan-pertanyaan 2. Menjelaskan jawaban-jawaban	1. Menggambar 2. Menuliskan	1. Menjelaskan pengertian fotosintesis 2. Menyebutkan hasil fotosintesis 3. Menyebutkan organel yang terlibat dalam fotosintesis 4. Menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi fotosintesis

d. DAFTAR ISI

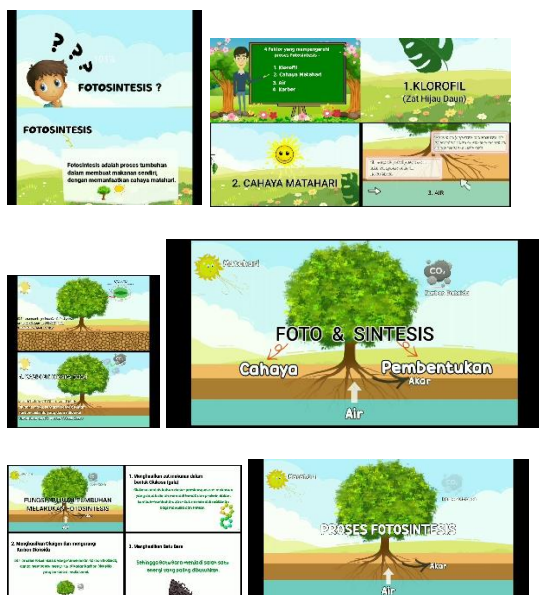
1. PENDAHULUAN

No.	Apek	Kriteria	Skor
1.	Menyebut	* benar * salah	2
2.	Menyebut	* benar * salah	2

2. PEMBAHASAN

No.	Apek	Kriteria	Skor
1.	Menyebut	* benar * salah	2
2.	Menyebut	* benar * salah	2
3.	Menyebut	* benar * salah	2

Gambar 2 RPP Proses Fotosintesis



Gambar 3 Media Video

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media video pembelajaran IPA materi proses fotosintesis untuk siswa kelas V SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin dan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan dalam bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D (four-d) dengan dilakukannya 4 tahapan yaitu *Define, Design, Development* dan *Dissemination*. Hasil uji kelayakan video pembelajaran masuk dalam kategori “Baik” dengan rerata presentase didapatkan dari hasil Guru mata pelajaran IPA sebagai ahli materi, dosen sebagai ahli media, dan naskah bahasa merupakan hasil verifikasi ahli. Dengan didapatkannya hasil penilaian dari uji validasi dan uji coba produk tersebut maka media video

pembelajaran IPA proses fotosintesis ini layak digunakan.

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

1. Bagi pendidik saya berharap para pendidik terkait SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin dapat memanfaatkan video pembelajaran ini dengan sebaik-baiknya agar siswa lebih tertarik dan semangat dalam kegiatan belajarnya.
2. Bagi peneliti agar lebih mengetahui bagaimana mengembangkan video pendidikan yang baik dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dan kebutuhan sekolah dimana media tersebut dikembangkan.
3. Bagi siswa di SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin, agar mengikuti pembelajaran dengan baik dan aktif karena udah sudah terdapat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Produk ini nantinya dapat digunakan dan dimanfaatkan dikelas untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan minat, motivasi, dan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Badan Standar Nasional Pendidikan, (2006). Standar Isi. Badan Standar Nasional Pendidikan: Jakarta.

Borg, W. R & Gall, M. D. 1983. *Educational research: An introduction*. New York: Longman.

Hamalik, (2005) Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

Mansur & Dkk, 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP. J-INSTECH Vol. 2, No. 2, Juli 2021 (46-52)

Mulyatiningsih, (2011). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Yogyakarta: Alfabeta.

Rusman, (2012). Model – Model Pembelajaran. Depok : PT Rajagrafindo Persada.

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

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN
PADA MATA PELEJARAN IPS UNTUK SISWA KELAS VIII
DI SMPN 25 BANJARMASIN**

Muhammad Ihsan Ramadhani¹, Agus Salim², Mastur³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹m.ihsanramadhani.mir@gmail.com, ²mastur@ulm.ac.id, ³agus.salim@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini didasari dengan keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, sehingga berdampak pada proses pembelajaran di kelas kurang efektif dan menyebabkan siswa bosan untuk membaca dan memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Video Animasi Pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut, terlebih pada mata pelajaran IPS di kelas VIII di SMPN 25 Banjarmasin. Video animasi pembelajaran dikembangkan sedemikian rupa dengan model desain 4D yang terdiri dari tahapan pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui bagaimana proses pengembangan animasi video pembelajaran (2) menguji kelayakan pengembangan animasi video pembelajaran. Hasil penelitian ini adalah: (1) Video pembelajaran animasi ini menunjukkan kelayakan yang dibuktikan dengan persentase rata-rata dari validasi ahli media 3,9, hasil validasi ahli materi 3,3, dan hasil validasi ahli naskah & bahasa 3,1 yang ketiganya termasuk dalam kriteria "Layak". (2) Hasil persentase tahap uji coba lapangan mendapatkan skor rata-rata 3,3 yang termasuk dalam kriteria "Layak". Dapat disimpulkan bahwa video animasi pembelajaran yang telah dikembangkan ini sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS siswa kelas VIII di SMPN 25 Banjarmasin.

Kata kunci: Pengembangan, Video Animasi Pembelajaran, Model 4D.

Abstract

This research is based on the limitations of teachers in developing interesting learning media, Therefore the impact on the learning process at school is less effective and it hinders students from reading and understanding the teacher's lessons. Learning Animation Video is one of the learning media that can help overcome these problems, especially in social studies subjects in class VIII at SMPN 25 Banjarmasin. Learning animation videos are developed in such a way with a 4D design model which consists of the stages of defining, designing, developing, and deploying. This study aims to (1) find out how the process of developing learning animation videos (2) test the feasibility of developing learning animation videos. Here are the findings: (1) Possibilities of anime videos can be seen from the average confirmation rate of media experts 3.9, material expert validation results 3.3, and script & language expert validation results 3.1, all three of which are included in the "Eligible" criteria. (2) The results of the percentage of the field trial stage get an average score of 3.3 which is included in the "Decent" criteria. It can be concluded from the analysis that animated learning videos are most suitable to be used by class VIII students of SMPN 25 Banjarmasin to be used in social studies learning activities.

Keywords: *Development, Learning Animation Videos, 4D Models.*

Pendahuluan

Pengaruh pandemi COVID-19 yang dalam pelaksanaan pendidikan pada Indonesia, akhirnya menciptakan Menteri Pendidikan & Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19). Salah satu pokok penting dari edaran tersebut adalah anjuran untuk melaksanakan pembelajaran dalam jaringan (daring) bagi sekolah di setiap daerah. Setelah surat edaran itu tersebar luas ke seluruh daerah di Indonesia maka mulai lah setiap sekolah yang ada di daerah berupaya melaksanakan pembelajaran daring.

Menurut *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003* Pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Walaupun dilaksanakan jarak jauh, pembelajaran tetap harus bisa mengembangkan kreatifitas dan kemampuan siswa berpikir, dan bisa meningkatkan kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan siswa sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran yang telah diberikan guru.

Tujuan pembelajaran dalam jaringan yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Menurut (H. Daryanto, 2005, p.58) Tujuan pembelajaran merupakan tujuan yang mendeskripsikan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, & perilaku yang harus dimiliki murid menjadi dampak menurut output pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laris yg bisa diamati & diukur. Maka tujuan pembelajaran perlu dirumuskan dengan jelas agar menjadi tolak ukur hasil dari proses pembelajaran itu sendiri.

Pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dicapai dengan pemanfaatan media belajar (Mansur dan Rafiudin, 2020, p.38). Dalam proses belajar mengajar supaya pembelajaran efektif maka dibutuhkan suatu media yang sinkron menggunakan karakter murid, mata pelajaran yang disampaikan, suasana & prasarana penunjang. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun murid buat bisa mempertinggi hasil belajar menggunakan baik.

Media pembelajaran bisa dipahami menjadi segala sesuatu yang bisa

mengungkapkan atau menyalurkan pesan berdasarkan asal secara terencana, sebagai akibatnya terjadi lingkungan belajar yang aman dimana penerimanya bisa melakukan proses belajar secara efisien & efektif (Asyar, 2012, p.8). Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada siswa.

Salah satu media yang dapat membantu proses pembelajaran yaitu video animasi yang merupakan unsur dari audio dan visul. Video animasi disajikan dengan menggabungkan berbagai unsur seperti teks, suara, dan gambar yang menarik. Dalam pembelajaran, video animasi memiliki beberapa manfaat seperti mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang rumit dan mampu menyajikan simulasi dari suatu peristiwa (Hidayat, M. R., Sofyan, A., & Utama, A. H., 2021).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ida Ayu, dkk (2015) yaitu tentang Pengembangan Animasi Video Dua Dimensi Model *Waterfall* Pada Mata Pembelajaran IPS Kelas VIII menyatakan hasil berdasarkan pengujian ahli isi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran bahwa animasi video yang dikembangkan teruji efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian tersebut dapat kita ketahui bahwa video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Materi tersebut merupakan materi dari mata pelajaran IPS untuk jenjang SMP.

Berdasarkan Hasil wawancara dan observasi terhadap guru mata pelajaran IPS di SMPN 25 Banjarmasin, didapatkan hasil bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh tenaga pendidik tersebut diantaranya berupa buku cetak, *slide PowerPoint* dan video terkait materi yang telah disusun dalam *slide PowerPoint*. keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, sehingga berdampak pada proses pembelajaran, dimana siswa bosan untuk membaca dan memahami materi yang telah diberikan guru. Konsep materi dengan penjelasan yang panjang masih kurang menarik jika disampaikan secara lisan saja, salah satunya yaitu materi tentang pluralitas masyarakat indonesia. Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi pada mata pelajaran tersebut

khususnya terkait materi pluralitas masyarakat Indonesia sejauh ini belum ada.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengembangan video animasi pembelajaran. Video animasi ini akan memuat materi pluralitas masyarakat Indonesia pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Media ini diharapkan mampu mempermudah penyampaian materi dan menyamakan persepsi peserta didik terhadap konsep materi pelajaran. Dengan penyajiannya yang lebih menarik diharapkan juga media video animasi ini mampu memfokuskan perhatian peserta didik.

Kajian Pustaka

1. Kawasan Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan adalah suatu disiplin ilmu yang berkepentingan dengan solusi masalah belajar dengan berlandaskan serangkaian prinsip dan menggunakan berbagai jenis pendekatan (Miarso, 2016: 167). Maka dari itu, teknologi pendidikan berperan sebagai pemecah suatu masalah pembelajaran dengan memanfaatkan lima kawasan yang ada.

Menurut definisi AECT 1994 (Richey dan Seels, 1994: 25- 64) dijelaskan bahwa untuk bidang garapan teknologi pembelajaran meliputi lima kawasan. Dalam pengertian ini dijelaskan teknologi pendidikan terbagi dalam lima bagian ilmu, yaitu: ilmu desain, ilmu pengembangan, ilmu pemanfaatan, ilmu pengelolaan dan evaluasi.

Pada tahun 2008 AECT merevisi pengertian teknologi pendidikan menjadi *Education Technology The study and ethical practice to facilitate learning and improve performance through the creation use and management of appropriate technological processes and resources* (Januszewski & Molenda, 2008). Revisi tersebut menjadikan definisi lebih singkat dan jelas mengindikasikan konsep kunci (*key concepts*) atau istilah pokoknya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan merupakan suatu teori dan praktek dengan dikelompokkan di dalam, desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi untuk memfasilitasi dan meningkatkan hasil belajar.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau perantara untuk memudahkan proses belajar mengajar, untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Media sangat membantu guru dalam mengajar dan membantu memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini memerlukan guru yang mampu mengelola secara serasi antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Teknologi pendidikan semakin berkembang ditandai dengan munculnya metode-metode pembelajaran yang baru dan pemanfaatan media yang berbasis komputer digunakan sebagai alat pendukung pendidikan (Surya, 2012:1)

Media pembelajaran terdiri dari beragam jenis. Dalam penggunaannya perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan belajar yang ingin dicapai. Menurut Heinich dkk. (Pribadi, 2017: 18- 22) terdapat enam jenis media pembelajaran, yaitu: media cetak atau *teks*, media pameran atau *display*, media audio, gambar bergerak, multimedia, dan media berbasis web.

Pemanfaatan media pada penelitian kali ini untuk membantu proses pembelajaran peserta didik. Media dapat digunakan untuk mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi dari para penggunanya yaitu media audiovisual berupa video animasi pembelajaran, dimana media tersebut mampu menyentuh emosi penontonnya, penghayatan terhadap nilai tertentu, serta menanamkan sikap yang positif.

3. Video Animasi

Menurut Soenyoto (2017:1) kata “animasi” berasal dari bahasa Yunani yaitu “animo” yang memiliki arti minat, keinginan, atau hasrat. Lebih dalamnya

kata ini memiliki arti jiwa, roh, atau hidup. Pada zaman masyarakat kuno animisme merupakan sebuah kepercayaan bahwa benda memiliki jiwa atau roh. Berdasarkan definisi tersebut maka animasi dapat diartikan sebagai kepercayaan masyarakat kuno terhadap suatu benda yang mengandung jiwa atau roh di dalamnya.

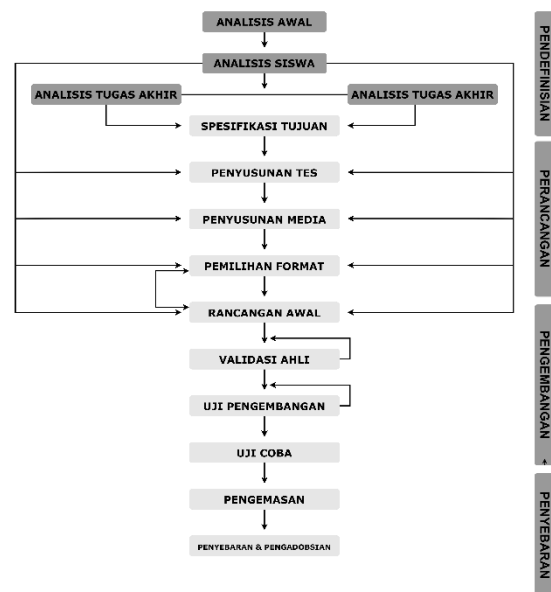
Animasi pada dasarnya merupakan suatu disiplin ilmu yang menggabungkan antara unsur seni dan teknologi (Soenyoto, 2017: 1). Sebagai disiplin ilmu seni maksudnya adalah animasi tersebut terikat pada aturan atau pedoman yang disebut sebagai prinsip animasi. Sedangkan teknologi digunakan sebagai perangkat dalam pembuatan animasi tersebut baik berupa kamera, perekam suara, sumber daya manusia, maupun perangkat lunak yang ada pada komputer.

Penelitian ini hanya menggunakan beberapa prinsip dasar animasi. Hal ini dikarenakan video animasi yang dikembangkan berupa animasi 2 Dimensi dengan konsep *motion graphic* sederhana. Berbeda dengan animasi 3 Dimensi, dimana dalam konsep animasi tersebut sangat memerlukan pergerakan karakter yang detail. Terkadang terdapat juga video animasi 2 Dimensi yang menggunakan banyak prinsip dasar animasi, hal ini bergantung pada konsep yang diinginkan dalam produksinya. Adapun beberapa prinsip dasar animasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu *staggering*, *slow in slow out*, dan *timing & spacing*.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis pengembangan & penelitian *Research and Development* (R&D). Metode ini adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2019, p.297). Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan produk tertentu yang selanjutnya akan di uji validasi oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya di uji kelayakan.. Pengembangan ini adaptasi dari Model Pengembangan 4D (*four-D*) yang telah dimodifikasi dan disesuaikan berdasarkan kebutuhan peneliti dengan langkah-langkah

yang dilakukan. Seperti namanya sendiri, model 4D memiliki 4 tahapan utama yaitu Pendefinisian (Define), Design (Perancangan), Pengembangan (Develop), dan Disseminate (Penyebaran) (Thiagarajan & dkk, 1974, p.5).



Gambar 1 Model Pengembangan 4D

Tahap definisi, kemudian mendefinisikan masalah dan informasi yang telah diperoleh, dan melakukan pengamatan untuk mengetahui apa yang akan dibutuhkan dalam memecahkan suatu masalah. Selanjutnya adalah tahap mendesain produk apa yang akan dibuat untuk solusi dari permasalahan tersebut yang nantinya akan dikembangkan agar menghasilkan ide atau produk yang nantinya dapat disebarluaskan.

Subjek yang terlibat dipenelitian ini adalah dosen Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP ULM dan dosen dari UIN Antasari Banjarmasin sebagai ahli media, guru IPS di SMP Negeri 25 Banjarmasin sebagai ahli materi. Objek penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Video Animasi. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 25 Banjarmasin Jl. Intan Sari No.01, Basirih, Kec. Banjarmasin Barat, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70245.

Dalam penelitian ini digunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, angket dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana pembelajaran berlangsung dan untuk menemukan masalah yang perlu ditangani. Wawancara dilakukan

dengan guru IPS di SMP Negeri 25 Banjarmasin. Kuesioner tersebut kemudian digunakan pada tahap validasi dan dalam pengujian media pembelajaran. Kemudian, menganalisis data validasi dan melakukan uji coba

Teknik analisis kelayakan dilakukan dengan mencari data rata-rata perolehan skor pada lembar kertas validasi yang di isi oleh validator ahli media, ahli materi, ahli naskah dan bahasa terhadap media video animasi pembelajaran. Skor dapat diperoleh dengan cara menggunakan 4 level skala Likert yang telah dimodifikasi (Neni Hasnunidah, 2017:94) Kemudian hasil rata-rata skor angket dikonversi menggunakan kriteria acuan penskoran. Interpretasikan skor menggunakan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Nilai (Likert)	Interval	Kriteria
1	$3,00 < X \leq 4,00$	Sangat Layak (Dapat Digunakan Tanpa Revisi)
2	$2,50 < X \leq 3,00$	Layak (Dapat Dipergunakan)
3	$2,00 < X \leq 2,50$	Tidak Layak (Belum dapat Digunakan Perlu Revisi)
4	$0,01 < X \leq 2,00$	Sangat Tidak Layak (Tidak dapat Dipergunakan dan harus di Revisi menyeluruh)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk untuk mata pelajaran IPS kelas VIII berupa media Video Animasi Pembelajaran. Metode penelitian ini adalah penelitian R&D (Research & Development) dengan model pengembangan 4D. Penelitian R&D dilakukan untuk mengembangkan produk guna menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2015, p.407). Tahapan penelitian yang dilakukan adalah pendefinisian, perancangan, pengembangan dan diseminasi.

SIABUS

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.2 Mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif dengan berbagai cara dan metode, serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh perubahan sosial dalam masyarakat, serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Perubahan Sosial</p> <p>Tahap Perkembangan Sosial dan Kebudayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> Motivasi sosial Faktor-faktor pendorong dan penghambat perubahan sosial Perubahan sosial Perubahan agama Perubahan budaya Perubahan sosial 	<ul style="list-style-type: none"> Penelitian menggunakan metode studi kasus dan wawancara Penelitian menggunakan metode studi kasus dan wawancara Penelitian menggunakan metode studi kasus dan wawancara 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Buku IPS Kelas VIII (Buku Revisi) 2017 2. Buku Siswa IPS Kelas VIII (Buku Revisi) 2017 3. Video Pembelajaran 4. Sumber belajar lainnya yang relevan 		
<p>4.1 Menjelaskan perubahan sosial dan budaya serta pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Perubahan sosial Perubahan agama Perubahan budaya Perubahan sosial 		<ul style="list-style-type: none"> Penelitian menggunakan metode studi kasus dan wawancara 		

Banjarmasin, 2021
 Mengajar: Nama Sekolah,
 Adh Effendi, S.Pd
 NIP. 196310111980031002

Guru Mata Pelajaran,
 Nurjani, S.Pd
 NIP. 196310111980031002

Gambar 2 Silabus

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : IPS Kelas VIII		Tahun Pelajaran : 2021/2022		Semester : II	
Waktu	1 x 40 menit	1 x 40 menit	1 x 40 menit	1 x 40 menit	1 x 40 menit
<p>1. Tujuan Pembelajaran</p> <p>2. Materi Pokok</p> <p>3. Metode Pembelajaran</p> <p>4. Media Pembelajaran</p>	<p>1. Tujuan Pembelajaran</p> <p>2. Materi Pokok</p> <p>3. Metode Pembelajaran</p> <p>4. Media Pembelajaran</p>	<p>1. Tujuan Pembelajaran</p> <p>2. Materi Pokok</p> <p>3. Metode Pembelajaran</p> <p>4. Media Pembelajaran</p>	<p>1. Tujuan Pembelajaran</p> <p>2. Materi Pokok</p> <p>3. Metode Pembelajaran</p> <p>4. Media Pembelajaran</p>	<p>1. Tujuan Pembelajaran</p> <p>2. Materi Pokok</p> <p>3. Metode Pembelajaran</p> <p>4. Media Pembelajaran</p>	<p>1. Tujuan Pembelajaran</p> <p>2. Materi Pokok</p> <p>3. Metode Pembelajaran</p> <p>4. Media Pembelajaran</p>

1. Tujuan Pembelajaran
 2. Materi Pokok
 3. Metode Pembelajaran
 4. Media Pembelajaran

1. Tujuan Pembelajaran
 2. Materi Pokok
 3. Metode Pembelajaran
 4. Media Pembelajaran

1. Tujuan Pembelajaran
 2. Materi Pokok
 3. Metode Pembelajaran
 4. Media Pembelajaran

1. Tujuan Pembelajaran
 2. Materi Pokok
 3. Metode Pembelajaran
 4. Media Pembelajaran

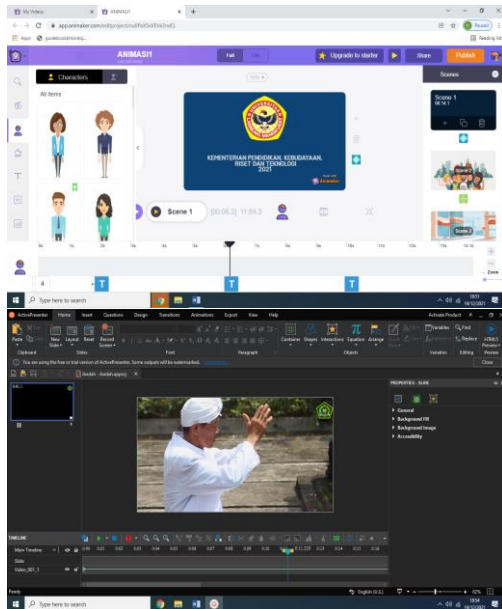
1. Tujuan Pembelajaran
 2. Materi Pokok
 3. Metode Pembelajaran
 4. Media Pembelajaran

1. Tujuan Pembelajaran
 2. Materi Pokok
 3. Metode Pembelajaran
 4. Media Pembelajaran

1. Tujuan Pembelajaran
 2. Materi Pokok
 3. Metode Pembelajaran
 4. Media Pembelajaran

1. Tujuan Pembelajaran
 2. Materi Pokok
 3. Metode Pembelajaran
 4. Media Pembelajaran

Gambar 3 RPP



Gambar 4 Tahap pengembangan media



Gambar 5 Tampilan Media

Pada tahap Pendefinisian, maka dilakukan identifikasi serta analisis masalah yaitu awal analisis, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas siswa, dan merumuskan tujuan pembelajarannya. Informasi yang akan diperoleh setelah tahap pendefinisian ini, akan mengetahui masalah-masalah yang menghasilkan pengembangan media pembelajaran Video Animasi.

Selama fase desain, beberapa langkah dilakukan, termasuk membuat tes, memilih media, memilih format, dan desain awal. Pengujian disiapkan untuk menentukan rating media. Pemilihan media merupakan tahapan dimana peneliti memilih jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis pada tahapan tertentu. Kemudian pilih format setelah menentukan jenis media untuk menentukan format desain media. Juga, tahap desain pertama adalah membuat sketsa sebelum produksi atau pengembangan media.

Pada tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk akhir sebagai media pembelajaran Video Animasi melalui proses revisi oleh ahli media dan materi. Validasi untuk mengungkap kekurangan serta perbaikan pada media. Media dengan ahli meninjau hasilnya dan kemudian merevisinya. Revisi berdasarkan pendapat ahli dan saran untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk. Setelah tahap revisi selesai, media kemudian diujicobakan pada sekelompok kecil siswa untuk mendapatkan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran Video Animasi yang dikembangkan.

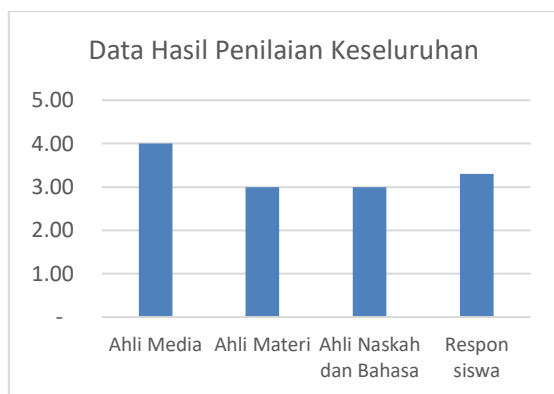
Tahapan akhir dari penelitian ini yaitu diseminasi atau biasa disebut tahap penyebaran atau pendistribusian. Menyebarkan media ini pembelajaran Video Animasi dengan cara mendistribusikan media pembelajaran kepada guru yang ada di SMP Negeri 25 Banjarmasin dan Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM.

Video animasi pembelajaran mendapatkan rerata skor dari ahli media sebesar 4,00 dari nilai maksimal 4,00. Skor rerata diperoleh dari ahli materi sebesar 3,00 dari nilai maksimal 4,00. Skor rerata dari ahli naskah dan bahasa 89 sebesar 3,00 dari nilai maksimal 4,00. Sedangkan rerata total yang didapatkan dari angket respon siswa sebesar 3,30 dari nilai maksimal 4,00. Dari semua penilaian tersebut didapatkan hasil kelayakan video animasi pembelajaran menunjukkan bahwa secara keseluruhan media sangat layak untuk digunakan. Kelayakan tersebut didapatkan dari hasil total rerata penilaian dari

ahli media, ahli materi, ahli naskah dan bahasa, serta angket respon siswa pada tahap pengembangan.

Penjelasan lebih lengkapnya dijelaskan pada diagram berikut.

Diagram 1. Data Hasil Penilaian Keseluruhan



Simpulan

Video animasi pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 25 Banjarmasin telah dikembangkan dengan menggunakan model pengembangn 4D. Model 4D memiliki 4 tahapan utama yaitu Pendefinisian (Define), Design (Perancangan), Pengembangan (Develop), dan Disseminate (Penyebaran). Media animasi video dinyatakan layak digunakan pada kegiatan belajar mengajar.

Kelayakan dari media video animasi ini dilakukan melalui validasi ahli dan uji coba pengembangan. Tahap validasi ahli melibatkan dua orang ahli media, dua orang ahli materi, dua orang ahli naskah dan bahasa. Tahap uji pengembangan dilakukan pada 20 orang siswa. Jadi baik dari tahapan validasi ahli dan uji pengembangan dapat disimpulkan bahwa media video animasi ini sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan dari hasil penelitian yang sudah dijabarkan sebelumnya, peneliti memiliki beberapa saran diantaranya;

1. Bagi Bagi peneliti sebaiknya setelah melaksanakan penelitian ini agar lebih memperdalam kemampuan dan pengalaman peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran,

khususnya berupa video animasi. Hal ini dilakukan agar media video animasi yang dihasilkan dikemudian

2. Bagi sekolah sebaiknya memfasilitasi tenaga pendidik untuk keperluan pengembangan perangkat pembelajaran, dalam hal ini khususnya terkait pengembangan media pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar memaksimalkan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di sekolah tersebut.
3. Bagi guru sebaiknya memanfaatkan video animasi ini untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat lebih termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.
4. Bagi siswa sebaiknya dapat menggunakan media animasi ini dengan semaksimal mungkin agar mempermudah dalam memahami konsep dan materi pelajaran, menambah pengalaman belajar, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Hal 3
- Asyar, Ryandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Daryanto, H. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gravamedia
- Hidayat, M. R., Sofyan, A., & Utama, A. H. (2021). Pemanfaatan Media Montessori Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD. *Journal of Instructional Technology*, 1(2), 138-145
- Husnunidah, Neni. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademik
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008) *Educational technology: a definition and commentary*. New York: Lawrance Erlbaum Associates.

- Jembari, Ida A.T., dkk. 2015. Pengembangan Video Animasi Dua Dimensi Dengan Model Waterfall Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII. E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan, 4(1), 38-39.
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 tentang Penerapan Kebijakan Pendidikan Penularan Virus Corona (COVID-19) Dalam Keadaan Darurat.
- Mansur, H. & Rafiudin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 4(1), 38-39
- Pribadi, B.A. (2017). Media & Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of The Field*. Washington. DC: AECT.
- Soenyoto, Partono. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surya.(2012).*Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer pada Mata Pelajaran seni budaya semester ganjil kelas X Smk Muhammadiyah 2 Kediri Tahun 2011/2012*. Jurnal Nasional
- Thiagarajan, S., & dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children: A Sourcebook*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA
PADA MATERI DEBAT SMA KELAS X**

Muhammad Rifani¹, Mastur², Agus Salim³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

rifani.risda@gmail.com¹,mastur@ulm.ac.id²,agus.salim@ulm.ac.id³

Abstrak

Kurangnya media pembelajaran mengakibatkan pendidik kesulitan menampilkan contoh nyata dalam materi debat. Pembelajaran melalui pengembangan media video pembelajaran menjadi solusi permasalahan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan media video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi debat kelas X SMA Negeri 1 Alalak, (2) Mengetahui hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Alalak setelah menggunakan media video pembelajaran pada Bahasa Indonesia materi debat. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan 4D yaitu *Define, Design, Development, dan Dissemination* yang telah dimodifikasi menyesuaikan dengan keperluan. Berdasarkan hasil penilaian kedua ahli media dapat diperoleh dari validator I sebesar 96,71% dengan kategori “sangat layak” dan validator II sebesar 96,29% dengan kategori “sangat layak”, hasil penilaian kedua ahli materi dapat diperoleh dari validator I sebesar 100% dengan kategori “sangat layak” dan validator II sebesar 90,38% dengan kategori “sangat layak”, peningkatan hasil belajar siswa mendapat nilai gain sebesar 0,37 dengan kategori “sedang”. Dari hasil penelitian data disimpulkan bahwa video pembelajaran layak digunakan sebagai media bagi peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video Pembelajaran, Materi Debat kelas X.

Abstract

The lack of learning media makes it difficult for educators to display real examples in debate material. Learning through the development of instructional video media is the solution to this problem. The aims of this study were (1) to develop instructional video media on the subject of Indonesian language debate material for class X SMA Negeri 1 Alalak, (2) to find out the learning outcomes of class X students of SMA Negeri 1 Alalak after using video learning media in Indonesian debate material. This research uses the type of R&D research using 4D namely *Define, Design, Development, and Dissemination* which has been modified according to needs. Based on the results of the assessment of the two media experts, it can be obtained from validator I of 96.71% in the category "very feasible" and validator II of 96.29% in the "very feasible" category, the results of the two material experts' assessments can be obtained from the validator I of 100% in the "very feasible" category and validator II of 90.38% in the "very feasible" category, increasing student learning outcomes got a gain value of 0.37 in the "medium" category. From the results of the data research, it was concluded that learning videos were appropriate to be used as media for students.

Keyword: Development, Learning Video Media, Debate Material for Class X.

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbagai bidang pendidikan. Pembelajaran menjadi sebuah interaksi jika pendidik dan peserta didik saling berkomunikasi dan keterlibatan satu sama lain. Penciptaan pembelajaran yang efektif dan efisien merupakan sebuah bantuan dari pendidik ke peserta didik untuk memberikan berbagai macam ilmu pengetahuan.

Di era ICT (*information and communication*) dan industri 4.0 telah menjadi komponen penting dalam kehidupan kita, teknologi telah banyak dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan dalam kehidupan manusia. Handphone yang sebelumnya hanya digunakan sebagai perangkat komunikasi, saat ini telah mengalami perkembangan teknologi yang sangat signifikan. Saat ini, perangkat handphone telah menjadi tren dengan sebutan Smartphone hadir sebagai sebuah teknologi multifungsi yang dapat mempermudah kehidupan manusia (Ristekdikti, 2018).

Wawancara terhadap guru yang dilaksanakan senin, 25 April 2022 di SMA Negeri 1 Alalak, guru tersebut menjelaskan pada mata pelajaran pendidikan Bahasa Indonesia dia hanya menggunakan metode ceramah dalam melaksanakan pembelajaran untuk peserta didiknya. Respon peserta didik yang mulai menurun dan minat belajar peserta didik yang kurang karena menggunakan metode ceramah dalam proses mengajar. Karena guru masih belum memahami pendekatan *scientific learning* pada kurikulum K13, terlalu berfokus menyampaikan sebuah materi saja.

Maka dalam proses pembelajaran pendidik perlu media pembelajaran sebagai salah satu referensi, yaitu media video pembelajaran. Video pembelajaran bisa dibuat agar lebih menarik dengan berbagai macam animasi menarik dan persiapan yang lebih matang. Video pembelajaran adalah media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk

menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Prastowo, 2014).

Berdasarkan latar tersebut penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu video pembelajaran. Video pembelajaran adalah sebuah media yang dapat memberikan audio dan visual yang berisikan informasi ilmu pengetahuan yang dapat membantu pemahaman terhadap peserta didik dan membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Materi Debat Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Alalak"

Kajian Pustaka

Dalam definisi *AECT* (2018) Teknologi Pendidikan adalah studi dan penerapan etika teori, penelitian dan praktik terbaik untuk memajukan pengetahuan serta memediasi dan meningkatkan pembelajaran dan kinerja melalui desain strategis, pengelolaan dan implementasi proses belajar dan pembelajaran dan sumber belajar (Syafil dkk, 2018). Menurut *Association for Education an Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Dalam proses pembelajaran tersampainya 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, 2020).

Menurut Seels & Richey (1994) teknologi pembelajaran mempunyai 5 kawasan sebagai bidang garapan yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian dalam proses dan sumber untuk pembelajaran.

Kawasan desain meliputi empat poin penting dari teori dan praktik, yaitu desain sistem intruksional, desain pesan, strategi pembelajaran, karakteristik peserta didik. Kawasan pengembangan meliputi fungsi dari desain produksi dan penyampaian. Cakupan kawasan pengembangan yaitu teknologi cetak,

teknologi audio visual, teknologi berasaskan komputer, dan teknologi terpadu. Kawasan pemanfaatan juga memiliki cakupan yaitu pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi, intitusionalisasi, peraturan dan kebijakan. Kawasan pengelolaan yaitu mencakupi manajemen proyek, manajemen sumber daya, manajemen penyampaian, dan manajemen sistem informasi. Kawasan evaluasi atau penilaian memiliki cakupan sebagai berikut evaluasi masalah, pengukuran kriteria patokan, evaluasi formatif, evaluasi sumatif

Kawasan Pengembangan: yaitu sebuah proses untuk menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik yang meliputi variasi-variasi teknologi misalnya teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu (Widyastuti dkk, 2020). Dapat disimpulkan bahwa teknologi adalah sarana untuk menumbuhkan kawasan pengembang dan sebagai media yang selalu mendapatkan perkembangan setiap saat. Selain itu, kawasan pengembangan ini merupakan sebuah bidang penggarapan secara tekun dan cermat.

Dengan video pembelajaran ini peserta didik juga dapat belajar mandiri kapanpun dan dimanapun dengan sangat mudah dan praktis. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Yasa, dkk, (2017), yang menjelaskan bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi didalam media tersebut saja. Adapun menurut Hamsi, dkk, (2021) video pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yaitu; memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberi instruksi. Jadi melalui video pembelajaran, indera yang paling utama digunakan siswa adalah penglihatan dan pendengaran, melalui indera tersebut siswa dapat pengalaman pendidikan yang nyata melalui tayangan video pembelajaran.

Karakteristik media video menurut Cheppy Riyana (2007) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas

penggunanya. Ada beberapa karakteristik video pembelajaran yang memudahkan dan membuat pembelajaran lebih efisien dan efektif. Video pembelajaran yang berisi pesan-pesan pembelajaran akan sangat membantu pengajar dalam mengajar.

Salah satu kelebihan media video pembelajaran adalah dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya, sehingga siswa merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video (Daryanto, 2010). Pada umumnya kelebihan media video pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, media yang mudah digunakan dan bisa diulang sesuai kebutuhan memperjelas materi yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis.

Definisi lain tentang hasil belajar dikemukakan oleh Purwanto (2010) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom yaitu mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil usaha siswa yang dapat dicapai berupa penguasaan pengetahuan, kemampuan, kebiasaan dan keterampilan serta sikap setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat dibuktikan dengan hasil tes.

Pendidikan Bahasa Indonesia adalah pelajaran untuk melatih keterampilan dalam berbahasa Indonesia dengan baik. Debat bertujuan mendiskusikan dan memutuskan masalah dan perbedaan. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), debat adalah pembahasan atau pertukaran pendapat mengenai suatu hal dengan saling memberi alasan untuk mempertahankan pendapat masing-masing.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Menurut *Borg and Gall* (1989) menyatakan bahwa, penelitian dan

pengembangan (*research and development/R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model *Four-D*, model 4D memiliki 4 tahapan pengembangan *Define, Design, Develop, dan Dissemination* (Sugiyono, 2018).

Penelitian dan pengembangan merupakan perantara dalam mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk. Produk yang nanti dikembangkan oleh peneliti adalah sebuah media video pembelajaran materi debat siswa kelas X SMA Negeri 1 Alalak yang mulai pada Senin, 25 April 2022 tahun ajaran 2021/2022. Subjek uji coba ini berjumlah 15 siswa kelas X SMA Negeri 1 Alalak. Desain penelitian menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil data dianalisis dan dibandingkan antara sebelum dilakukan *treatment (pre-test)* dengan sesudah dilakukan *treatment (post-test)*. Analisis data hasil tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa digunakan teknik *Normalized design gain score*.

Tabel 1 Teknik *Normalized Gain Score*

$$\langle g \rangle = \frac{100\% \text{ postcore} - \% \text{ precore}}{100 - \% \text{ precore}}$$

Dalam penelitian pengembangan video pembelajaran ini terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif yang berbentuk pilihan ganda dengan 20 soal menggunakan lima pilihan untuk mengukur pemahaman atau penguasaan peserta didik terhadap materi debat Bahasa Indonesia.

Instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat ukur yang baik harus diuji coba terlebih dahulu. Maka dari itu, instrumen dalam penelitian ini diuji validitas dan reliabilitasnya. Dalam menguji instrumen penelitian ini yang digunakan sebagai alat

pengumpulan data, maka dilakukan uji coba kepada kelas dalam populasi di luar dari ruang lingkup sampel penelitian.

Uji Coba Produk memiliki 4 macam yaitu: uji coba satu-satu (*one to one*) peneliti melibatkan 2 responden peserta didik, uji coba kelompok kecil (*small group*) pada tahap ini peneliti juga melakukan uji coba melalui angket/kuesioner yang melibatkan 8 responden peserta didik, uji coba lapangan (*field trial*) pada tahap ini peneliti akan melakukan uji coba yang terhadap 1 kelas dikelas X4 yang berjumlah 15 peserta didik, uji coba produk terhadap peningkatan prestasi belajar (*one group pretest – posttest design*) desain penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan analisis peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran.

Tabel 2 Desain Penelitian *One Group Pretest – Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ¹	X	O ²

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif ahli media dan ahli materi, data kuantitatif diperoleh dari angket dalam bentuk skor penilaian digunakan analisis dengan format skala *Likert*. Penentuan skor dengan skala 1 sampai 5, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3 Kriteria Skala *Likert*

Skor	Presentase Kriteria	Bentuk Pertanyaan
4	76% - 100%	Sangat Layak
3	51% - 75%	Layak
2	26% - 50%	Tidak Layak
1	0% - 25%	Sangat Tidak Layak

Hasil dan Pembahasan

1. Pelaksanaan Pembelajaran

Pada kelas kontrol, sebelum pertemuan didalam kelas, guru telah melaksanakan pembelajaran materi debat Bahasa Indonesia yang akan diajarkan dalam kelas dengan metode pendekatan ceramah. Dalam pembelajaran di dalam kelas, pada

awal pembelajaran guru melakukan apersepsi, lalu guru memberikan *pre-test*. Selanjutnya guru menerangkan materi dengan metode ceramah dalam ruang kelas. Setelah pembelajaran selesai, guru memberikan *post-test* untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa mengenai materi pelajaran.

Pada kelas eksperimen, terlebih dahulu guru memberikan *pre-test* untuk menguji pengetahuan siswa. Selanjutnya guru memberikan gambaran umum tentang cara pembelajaran menggunakan media video pembelajaran. Lalu, guru membimbing siswa untuk melakukan *download* file di *google drive* melalui *handphone* masing-masing siswa. Setelah semua siswa memiliki video pembelajaran debat tersebut, guru meminta siswa menonton video pembelajaran selama 15 menit untuk memahami materi debat. Selanjutnya, siswa akan mengerjakan *post-test* selama 40 menit yang terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda.

2. Hasil Uji Coba Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media dari produk yang dikembangkan. Penilaian dari ahli media ini akan dijadikan sebagai acuan merevisi produk sebelum diuji cobakan lapangan. Ahli media memberikan penilaian berdasarkan pedoman penilaian yang diberikan, meliputi angket berskala *Likert*. Hasil yang diperoleh dari ahli media telah dikonversikan dalam persentase pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Penilaian	
	Ahli 1	Ahli 2
Efisiensi	(97,22%)	88,88%
Media	(97,91%)	100%
Naskah & Bahasa	(95%)	100%
Jumlah	96,77%	

Hasil penilaian ahli media secara keseluruhan mendapatkan rata-rata skor 96,77% yang dapat dikatakan masuk ke dalam kategori “sangat baik”.

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kualitas kelayakan isi, kelayakan materi dan penyajian dari media yang

dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari ahli materi dikonversikan dalam persentase pada tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5 Hasil Validasi Materi

Ahli materi	Penilaian	
	Nilai	Kategori
Ahli 1	100%	Sangat Baik
Ahli 2	90,38%	Sangat Baik
Jumlah	95,19%	

Berdasarkan tabel 5 di atas, dapat diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor persentase sebesar 95,19% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Hasil pengujian media video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media video pembelajaran pada materi debat disajikan pada tabel 9 berikut dalam bentuk *pretest* dan *post-test*.

Tabel 6 *Pre-test* dan *Post-Test* Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Nilai Maksimal	<i>N-Gain</i>
40	75		0,5
40	65		0,4
70	75		0,1
60	70		0,25
80	85		0,25
70	85		0,5
90	95		0,5
65	75	100	0,2
95	95		0
70	85		0,5
70	80		0,3
65	75		0,2
65	85		0,5
75	80		0,2
65	90		0,7
Nilai Rata-rata			0,37

Berdasarkan data tabel 9 di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 67,6 dan rata-rata nilai *post-test* adalah 81. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* pada kelas X4 lebih baik dari pada nilai *pre-test*. Data *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan *N-Gain* dan diinterpretasikan kedalam nilai *gain*. Berdasarkan hasil rata-rata

tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata *gain* dengan nilai 0,37 yang termasuk kedalam kategori sedang. Sehingga dapat dikatakan bahwa video pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam kategori sedang.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari data yang didapat hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 1 Alalak. Media ini telah berhasil dikembangkan menggunakan jenis penelitian *R&D (Research & Development)* Adapun tahapan dari pengembangan media ini menggunakan prosedur pengembangan 4-D. Tahapan penelitian yang dilakukan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Hasil validasi oleh ahli media dan materi menyatakan bahwa media video pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba di lapangan terhadap peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Alalak, media video pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan didapatkan nilai rata-rata hasil awal (*pre-test*) 68 dan hasil akhir (*post-test*) 81 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 hasil awal dan hasil akhir dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata *gain* dengan nilai 0,37 yang termasuk kedalam kategori sedang. Berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir tersebut maka peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan pada kelas X SMA Negeri 1 Alalak termasuk bahwa video pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam kategori sedang.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka saran dapat disampaikan peneliti bagi peserta didik. Peneliti menyarankan untuk menggunakan *handphone* untuk menerapkan video pembelajaran ini.

Bagi pendidik peneliti menyarankan hasil pengembangan produk media video pembelajaran dapat menjadi alternatif media pembelajaran dalam materi debat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Alalak. Agar dapat memanfaatkan video pembelajaran ini guna mengoptimalkan proses pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media yang sama, peneliti menyarankan agar menjadikan penelitian ini sebagai acuan agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, R.W. & Gall, M.D. (1989). *Educational Research; An Introduction*, Fifth Edition. New York: Longman.
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). *Kamus versi online/daring (Dalam Jaringan)*. di akses pada 10 Juli. 2022. <https://kbbi.web.id/didik>
- 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. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Instructional Technology*, 1(1), 20-28.

- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ristekdikti. (2018). Menristekdikti luncurkan elearning / hybrid learning, strategi pendidikan tinggi. Diakses dari <https://ltdikti12.ristekdikti.go.id/2018/05/13/menristekdikti-luncurkan-e-learning-hybrid-learning-strategi-pendidikan-tinggi.html>
- Seels, B. B & Ritchey, R. C (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafril, S, Eldarni, E., & Rahmi, U. (2018). *Teknologi Pendidikan Peningkatan Kualitas dan Akses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Widyastuti, A., Mawati, A. T., Ika Yuniwati Janner Simarmata, A. F. P., & Dewa Putu Yudhi Ardiana, Dyah Gandasari, A. N. I. (2020). *Pengantar Teknologi Pendidikan* (T. Limbong (ed.); 1st ed., Issue 4). Yayasan Kita Menulis. https://www.proquest.com/scholarly-journals/discerns-specialeducation-teachers-about-access/docview/2477168620/se2?accountid=17260%0Ahttp://lenketjener.uit.no/?url_ver=Z39.88-2004&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:journal&genre=article&sid=ProQ:ProQ%3Aed
- Yasa, K. A., dkk. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja*. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, Vol 14, No 2, 199–209.

PENGEMBANGAN *WEB* PEMBELAJARAN MODEL VAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS X SMA

Muhammad Rizaldi Fahlifi¹, Hamsi Mansur², Susanti Sufyadi³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

rizaldiku45@gmail.com¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², susanti.sufyadi@ulm.ac.id³

Abstrak

Web pembelajaran model VAK merupakan media pembelajaran berbasis *web* dengan model VAK (visual, auditori, dan kinestetik) yang dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan variatif. Karena, *web* pembelajaran model VAK dikemas dengan materi yang memperhatikan tiga modalitas belajar peserta didik. Dengan memaksimalkan gaya belajar yang disukai peserta didik, mereka dapat mengkompensasi kelemahan mereka dan memaksimalkan kekuatan mereka, memungkinkan pembelajaran yang lebih beragam. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa *web* pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran visual, auditori dan kinestetik (VAK) untuk peserta didik SMA kelas X materi bahasa Inggris. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan, kelayakan media dan peningkatan motivasi belajar siswa melalui *web* pembelajaran model VAK. Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan ini adalah 4D. Hasil penelitian pada tahap pengembangan ahli media mendapatkan nilai "93,5%" dengan kategori "sangat layak", penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai rata-rata "87,5%" dengan kategori "sangat layak". Peningkatan motivasi belajar peserta didik menggunakan *web* pembelajaran model VAK yang diujicobakan kepada 16 orang siswa, terdapat peningkatan motivasi belajar dengan rata-rata skor n-gain sebesar 0,47% yang termasuk dalam rentang rata-rata sedang.

Kata kunci: Model 4D, Web Pembelajaran Model VAK, Mata Pelajaran Bahasa Inggris.

Abstract

The VAK model learning web is a web-based learning media with the VAK model (visual, auditory, and kinesthetic) which can provide interesting and varied learning. Because The VAK model learning web is packaged with material that pays attention to the three learning modalities of students. By maximizing students' preferred learning styles, they can compensate for their weaknesses and maximize their strengths, enabling more diverse learning. This development research produces a product in the form of a learning web with the application of visual, auditory, and kinesthetic learning models (VAK) for high school students studying English material. The purpose of this study was to determine the development, media feasibility, and increase in student learning motivation through the VAK learning web model. The development model used in this development is 4D. The results of the research at the development stage by media experts get a score of "93.5%" in the "very feasible" category, while assessments from material experts get an average score of "87.5%" in the "very feasible" category. Increased learning motivation of students using the VAK learning web model, which was tested on 16 students, showed an increase in learning motivation with an average n-gain score of 0.47%, which is included in the moderate average range.

Keywords: 4D Model, Learning Website Based on the VAK Model, English Subject.

Pendahuluan

Motivasi belajar memegang peranan yg sangat krusial pada pembelajaran. pada dasarnya motivasi adalah upaya buat merangsang minat belajar murid. Semakin tinggi motivasi belajarnya maka meningkat juga dorongan untuk menerima pengetahuan dan membawa perubahan perilaku motivasi belajar misalnya kekuatan batin atau energi siswa dijadikan menjadi penggerak pembelajaran. Pada dasarnya, motivasi belajar menunjuk dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Ketika tidak adanya motivasi tujuan yg dibutuhkan maka tidak tercapai secara optimal (Emda, 2017: 172).

Motivasi belajar seringkali menjadi masalah di berbagai sekolah. Rendahnya motivasi belajar siswa juga menjadi alasan mengapa siswa tidak menyerap ilmu karena sulit bagi siswa untuk mengontrol belajarnya ketika motivasi belajarnya rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang motivasi belajarnya rendah dipandang sebagai penyebab rendahnya kualitas siswa sekolah. Kenyataannya, keadaan ini menimbulkan dilema di sebagian besar sekolah swasta, karena jika motivasi belajar rendah, sebenarnya siswa tidak mungkin menguasai mata pelajaran dengan baik, tetapi hal itu harus diatasi demi keberlangsungan sekolah. (Laka dkk., 2020: 69).

Metode yang kurang variatif menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi. Motivasi belajar yang rendah ini menyebabkan banyak masalah lain bagi siswa. Salah satunya keaktifannya di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa yang tidak dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan tidak terlalu tertarik untuk mempelajari materi itu sendiri.

Metode pembelajaran yang kurang beragam juga dipandang sebagai penyebab rendahnya motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar rendah karena metode pengajaran yang beragam dan siswa kurang aktif dalam mengeksplorasi proses pembelajaran yang kurang beragam sehingga siswa mudah bosan dengan pembelajaran dari siswa yang lebih pasif menerima informasi. kebanyakan hanya mendengarkan dan mencatat. penjelasan dari guru (Husni, 2019: 179).

Berdasarkan hasil observasi, diskusi dengan Ibu Resti Prahesti, S.Pd sebagai pendidik bahasa Inggris dan peserta didik SMA Islam Arriyadh kelas X menyatakan bahwa pendidik belum memaksimalkan penggunaan media berupa LCD proyektor dan *web* pembelajaran, pendidik pernah mencoba untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *web* yang menyajikan materi berbasis tulisan saja tapi tidak terlaksana secara maksimal karena kurangnya keahlian dan waktu, peserta didik merasa bosan karena proses pembelajarannya kurang bervariasi dan hanya menggunakan metode ceramah, kurangnya fokus peserta didik membuat proses penyampaian materi kurang optimal, penggunaan metode mengajar yang kurang variatif membuat peserta didik sulit untuk memahami dan mengulang materi sehingga motivasi yang mereka miliki rendah, dilingkungan rumah, peserta didik kurang mendapat bimbingan dari orangtuanya, dan terdapat hambatan di sekolah yaitu kurangnya fasilitas berupa media pembelajaran berbasis *web* pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut maka suasana pembelajaran bahasa Inggris masih kurang efektif karena minimnya penggunaan media pembelajaran belum dapat mewakili ragam karakteristik peserta didik yang ada di kelas. Sedangkan menurut Kusumawati dkk., (2018: 352) menyatakan bahwa pengemasan pembelajaran yang menggunakan model dan media dapat membangkitkan minat siswa dan sesuai dengan karakteristik siswa sangat diperlukan untuk memecahkan masalah yang muncul selama pembelajaran, khususnya masalah motivasi belajar. Menurut Januarisman (2016: 170) Media pembelajaran berbasis *web* adalah layanan pendidikan berbasis web yang menyediakan hiburan edukatif dengan menggunakan media online. Lingkungan belajar berbasis web dapat menghubungkan pembelajaran antara guru dan siswa dalam lingkungan belajar *online*. Permasalahan pembelajaran tradisional dibandingkan dengan pembelajaran daring dapat dilihat dari terbatasnya interaksi antara pelatih dan siswa, fleksibilitas dalam menyediakan waktu, tempat dan materi ajar, serta ketersediaan sumber materi pembelajaran.

Salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran, selain lingkungan pembelajaran, adalah model pembelajaran. Oleh karena itu

penting untuk menerapkan model pembelajaran yang dapat mencakup ketiga gaya belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran VAK (Visual, Auditory, Kinestetik). Model pembelajaran VAK merupakan gaya belajar yang mengakomodir tiga tipe siswa, yaitu pembelajaran visual, pembelajaran auditori, dan pembelajaran motorik.

Menurut Deporter & Hernacki (dalam Putri, 2017: 48) menyatakan bahwa Pembelajaran VAK berfokus pada pemberian pengalaman belajar yang langsung dan menyenangkan. Pengalaman belajar langsung melalui melihat (visual), belajar melalui mendengar (auditory) dan belajar melalui gerakan dan sentuhan (kinestetik). Padahal model pembelajaran VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) dapat meningkatkan potensi yang sudah ada pada siswa (meliputi emosi, seluruh tubuh, seluruh indera serta kepribadian secara utuh dan mendalam). Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Herawan (dalam Pratama dkk., 2017: 134) menemukan fakta bahwa model pembelajaran VAK memberdayakan siswa untuk secara aktif dan kreatif menghubungkan konsep sistem dengan kehidupan sehari-hari, yang berdampak positif pada hasil belajar siswa selama pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai topik tentang “Pengembangan media pembelajaran berbasis *web* model VAK untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran bahasa Inggris kelas X di SMA Islam Arriyadh”.

Kajian Pustaka

Rusydiah (2019: 6) menyatakan bahwa Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Ini termasuk perangkat keras, perangkat lunak, materi visual dan audio, program atau paket yang menghubungkan berbagai bagian. Subkategori area pengembangan mencerminkan perkembangan teknologi dari waktu ke waktu, dengan yang baru tumpang tindih tetapi tidak menggantikan yang lama. Adapun kawasan pengembangan yang dikemukakan Seels & Richey (dalam Warista, 2013: 81), lingkup pengembangan adalah penerapan maksud desain pada bentuk

fisik berupa teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran. Menghadapi kebutuhan untuk memandu pengembangan lingkungan belajar dengan bantuan komputer, atau dengan kata lain, pengembangan lingkungan belajar berbantuan komputer, profesional teknologi pendidikan perlu mengajarkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan motorik bagaimana mengembangkan suatu proses pengembangan media yang baik dan benar, serta membangkitkan minat pada inisiatif siswa untuk pengembangan dan pekerjaan lebih lanjut (Mansur dkk., 2019: 566).

Dalam upaya pengembangan bidang pendidikan, media adalah salah satunya. Menurut Hasan dkk., (2021: 4) media pembelajaran dapat digambarkan sebagai media yang mengandung informasi atau pesan pendidikan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran. Sukmawati (2021: 29) juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi dan penerima informasi dengan tujuan merangsang siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara termotivasi dan bermakna. Pemberian informasi yang dikemas dalam media memudahkan penyampaian isi materi pembelajaran dan mempermudah belajar siswa. Pembelajaran yang baik juga dimungkinkan melalui metode dan model pembelajaran yang tepat.

Menurut Prabha (dalam Putri, 2013: 18-22) model VAK merupakan akronim dari tiga bentuk utama pembelajaran sensorik, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. VAK adalah model pembelajaran perseptual preferensi yang mengklasifikasikan pembelajaran sesuai dengan preferensi indrawi. Dalam model pembelajaran VAK, individu siswa dianggap mampu mewujudkan potensi siswa secara maksimal. Hal ini mengacu pada pendapat Herawan (dalam Pratama dkk., 2017: 134) menyatakan bahwa model pembelajaran VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) mampu mendayagunakan potensi yang ada pada diri siswa (emosi, seluruh tubuh, seluruh panca indra serta seluruh kedalaman dan keluasan kepribadian), sehingga memungkinkan pembelajaran yang aktif, kreatif. Siswa mengetahui bagaimana menghubungkan

konsep-konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari, yang berdampak positif terhadap hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Kusumawati dkk., (2018: 352) juga menyatakan bahwa Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran khususnya masalah motivasi belajar, diperlukan paket pembelajaran yang menggunakan model dan lingkungan yang mampu membangkitkan minat siswa dan sesuai dengan karakteristik siswa. Lingkungan belajar berbasis web (visual, auditori, kinestetik) model VAK dinilai cocok untuk mengatasi masalah motivasi belajar siswa. Dari sudut pandang peneliti, media pembelajaran berbasis web model VAK (Visual, Auditory, Kinestetik) menawarkan banyak ruang lingkup pembelajaran untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi. Hal tersebut mengacu pada pendapat Khosiyah, (2012: 74) menyatakan bahwa gaya belajar yang tepat dapat meningkatkan efisiensi belajar siswa. Perbedaan gaya belajar menunjukkan cara tercepat dan terbaik untuk memperoleh informasi dari luar bagi setiap individu. Dalam penelitian dan pengembangan ini, penggunaan model VAK dimasukkan ke dalam lingkungan pembelajaran berbasis *web*.

Menurut Batubara (2018: 1) secara terminologi, *website* atau situs *web* adalah kumpulan halaman web dan dokumen yang tersebar di beberapa komputer server yang berada di seluruh dunia, terhubung ke satu jaringan melalui jaringan yang disebut Internet. Menurut Nasution (2019: 70) banyaknya situs *web* yang menggunakan topik pendidikan sebagai konten dan diskusi, dan waktu yang dihabiskan siswa di Internet, sebaiknya gunakan situs *web* pendidikan sebagai lingkungan belajar. Menggunakan situs *web* sebagai sarana pembelajaran sangatlah mudah, cukup dengan memberikan alamat email siswa dengan topik tersebut, yang kemudian digunakan sebagai sumber topik tersebut. Januarisman & Ghufron (2016: 170) menyatakan bahwa Media pembelajaran berbasis *Web* adalah layanan pendidikan berbasis *web* yang menyediakan hiburan edukatif dengan menggunakan media online. Lingkungan belajar berbasis *web* dapat menghubungkan pembelajaran antara guru dan siswa dalam lingkungan belajar online. Permasalahan pembelajaran tradisional

dibandingkan dengan pembelajaran daring dapat dilihat dari terbatasnya interaksi antara pelatih dan siswa, fleksibilitas dalam menyediakan waktu, tempat dan materi ajar, serta ketersediaan sumber materi pembelajaran. Pembelajaran berbasis *web* adalah metode pembelajaran yang sangat efektif, efisien dan fleksibel. Ini memberi pengguna fleksibilitas untuk memaksimalkan konten situs *web*. Itu bisa dilakukan secara langsung atau jarak jauh.

Subiyakto (2019: 24) menyatakan bahwa media juga memiliki nilai praktis dengan memotivasi pembelajaran, mengkonkretkan konsep-konsep abstrak, misalnya dengan menjelaskan tempat-tempat bersejarah melalui film grafis, melampaui batas-batas kelas, belajar dengan menampilkan benda-benda besar seperti candi, dan juga dapat mengatasi perbedaan pengalaman pribadi murid satu sama lain. Menurut Mahfud (dalam Nurjan, 2016: 151) secara etimologis kata motivasi berasal dari kata motivasi yang berarti dorongan, kemauan, alasan atau kehendak. Dengan demikian, motif adalah kekuatan yang menimbulkan dan mengarahkan perilaku individu. Motivasi bukanlah perilaku, melainkan kondisi internal yang kompleks, dan tidak dapat diamati secara langsung, tetapi mempengaruhi perilaku. Jelaskan motif berbasis perilaku, baik verbal maupun non-verbal. Motivasi sebagai konstruksi hipotetis digunakan untuk menjelaskan keinginan, arah, intensitas, dan kegigihan perilaku yang diarahkan pada tujuan. Motivasi mencakup konsep-konsep seperti kebutuhan berprestasi, kebutuhan berafiliasi, kebiasaan, dan rasa ingin tahu tentang sesuatu (Nurjan, 2015: 152). Emda (2017: 175) juga menyatakan bahwa motivasi adalah suatu rangkaian usaha yang ditujukan untuk memberikan kondisi tertentu, agar seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan jika tidak menyukainya, maka ia akan berusaha mengingkari atau menghindari perasaan benci tersebut. Oleh karena itu, motivasi dapat dirangsang oleh faktor luar, tetapi motivasi ini berkembang dalam diri seseorang. Lingkungan merupakan faktor eksternal yang dapat meningkatkan motivasi belajar seseorang. Berdasarkan kinerja para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menimbulkan perubahan pada tubuh

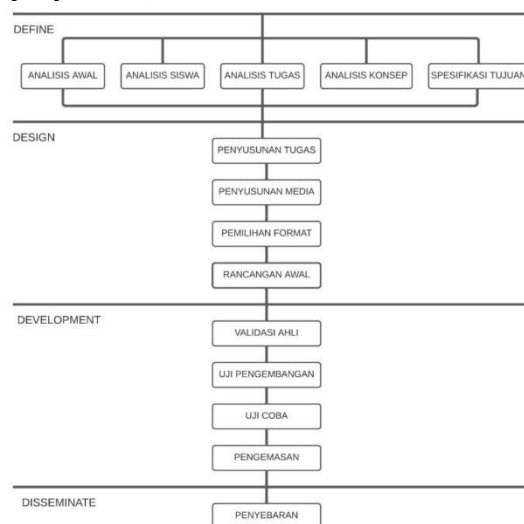
manusia, sehingga melibatkan gejala psikologis, sensorik dan emosional untuk bertindak atau berbuat sesuatu. Semua itu dimotivasi karena ada tujuan, kebutuhan atau keinginan. Dalam kegiatan pembelajaran dapat dikatakan bahwa motivasi adalah keseluruhan motivasi dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan mengarahkan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pentingnya lingkungan belajar berbasis *web* model VAK sebagai solusi untuk mengatasi masalah motivasi belajar bahasa Inggris, karena bahasa merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam berkomunikasi. Bahasa memainkan peran sentral dalam perkembangan sosial, intelektual dan emosional siswa.

Menurut Depdiknas (2003: 15) bahasa Inggris sebagai media komunikasi lisan dan tulisan. Komunikasi adalah suatu proses dimana seseorang mengungkapkan pengetahuan, pikiran, perasaan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya dalam bahasa ini. Tujuan utama belajar bahasa Inggris adalah untuk dapat berkomunikasi dengan lancar dan akurat, baik secara lisan maupun tulisan, dalam beberapa bahasa yang berbeda. Keterampilan berbahasa merupakan syarat yang harus dimiliki siswa setelah mempelajari bahasa Inggris (Depdiknas, 2003: 16). Pentingnya bahasa Inggris dalam pembelajaran dan pengajaran memerlukan metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan membuat siswa tertarik. Kemampuan guru dalam menciptakan berbagai kegiatan pembelajaran yang dapat berinteraksi dengan benda dan lingkungan sekitarnya untuk meningkatkan daya pikir, bahasa, penglihatan dan tingkah lakunya, serta yang dapat meningkatkan kemauan siswa menjadi salah satu peran penting dalam proses belajar mengajar (Widyasari, 2016: 32). Adapun menurut Sulaiman (2021: 61) materi pembelajaran bahasa Inggris diajarkan di sekolah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa dan sikap positif siswa terhadap bahasa Inggris. Oleh karena itu, materi yang ditawarkan harus disajikan dengan cara yang menarik, berkualitas tinggi yang mencerminkan perkembangan saat ini. Atraksi

ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan bahasa Inggris awal mereka.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tertentu (Sugiyono, 2015: 407). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D dari S.Thiagajaran (dalam Kurniawan., dkk, 2017: 216). Model pengembangan 4D memiliki empat tahap utama, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Model 4D

Subyek penelitian ini adalah validator ahli media, ahli materi dan 16 siswa kelas X. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *web* model VAK yang berisi uraian teknis berbahasa Inggris materi *description* dan *announcement* kelas X. Pengembangan ini dibuat di SMA Islam Arriyadh kelas X mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan angket/kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis ini merupakan fitur untuk mengubah data penelitian menjadi informasi yang nantinya dapat digunakan untuk menarik kesimpulan.

1. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Web Model VAK*

Untuk mengetahui kelayakan lingkungan pembelajaran berbasis web model VAK, data dari hasil survey ahli media, materi dan instrumen dianalisis dengan skala Likert. Hasil analisis kemudian diklasifikasikan berdasarkan rentang nilai berikut.

Tabel 1. Kriteria Skor

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

2. Analisis Peningkatan Motivasi Peserta Didik

Kemudian membandingkan analisis pertumbuhan motivasi berdasarkan hasil survey pertumbuhan motivasi siswa antara motivasi awal dan motivasi akhir, sehingga diketahui titik pertumbuhan motivasi dengan menggunakan rumus *normalized gain (n-gain)*. Rumus *n-gain* adalah sebagai berikut.

$$N - Gain (g) = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest}$$

Gambar 1. Rumus *n-gain*

Tabel 2. Kriteria *N-gain*

Nilai (g)	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hasil dan Pembahasan

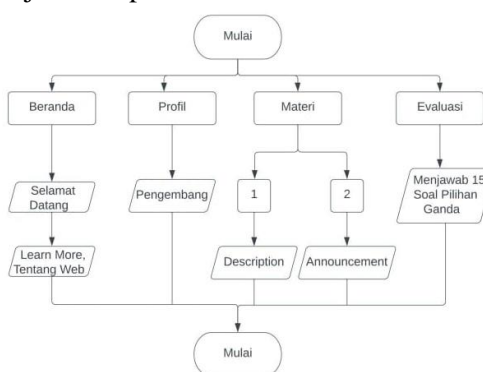
1. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Kelayakan Media

Tahap pendefinisian (*define*), pada tahap ini peneliti menganalisis permasalahan yang muncul di SMA Islam Arriyadh dan menganalisis karakteristik peserta didik. Diketahui, sebagian besar peserta didik kelas X kurang memiliki motivasi belajar pada mata pelajaran bahasa Inggris karena metode mengajar yang kurang variatif dan minimnya penggunaan media pembelajaran. Metode pembelajaran cenderung hanya sebatas ceramah yang membuat siswa merasa bosan sehingga hilangnya fokus mereka menimbulkan

permasalahan baru. Seperti, kesusahan mengulang materi, catatan yang kurang efektif, malas, dan kurangnya motivasi dalam dirinya. Tahap berikutnya adalah analisis tugas, pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap program pembelajaran bahasa Inggris silabus dan RPP. Hasil analisis dari langkah ini menentukan dokumen mana yang akan disusun atau diterapkan pada media *web* pembelajaran model VAK. Materi yang dipilih untuk diterapkan yaitu materi bahasa Inggris kelas X semester 1 tentang *description* dan *announcement*. Tahap berikutnya yaitu analisis konsep, pada tahap ini menentukan materi apa yang akan ditampilkan pada media *web* pembelajaran model VAK yang akan dikembangkan. Tahap penyusunan konten *web* bahan pembelajaran mengacu pada garis besar, RPP, LKS dan modul pembelajaran Bahasa Inggris semester 1 kelas X. Setelah itu analisis tujuan pembelajaran pada materi *description* yaitu: siswa dapat mengidentifikasi istilah ungkapan, mengidentifikasi perbedaan cara pengungkapan, memahami struktur teks ungkapan, memahami unsur kebahasaan dari ungkapan, menyusun kalimat, menjawab pertanyaan, dan menyusun teks deskriptif. Dan tujuan pembelajaran pada materi *announcement* yaitu: mengidentifikasi istilah khusus terkait jenis pemberituannya, mengidentifikasi ungkapan dan kosa kata yang lazim digunakan dalam teks pemberitahuan, mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi teks, menganalisis teks, dan membuat teks pemberitahuan.

Tahap perencanaan (*design*), tahap ini memiliki beberapa langkah, pertama menyusun tes, menyusun penilaian pembelajaran, yang selanjutnya akan diterapkan pada media pembelajaran *web* model VAK. Persiapan tes yang tercakup dalam penelitian ini berupa penilaian terhadap materi pembelajaran bahasa Inggris kelas X. Penilaian yang disajikan terdiri dari 15 soal esai materi *description* dan *announcement*. Kedua pemilihan media, pembelajaran web menawarkan beberapa opsi untuk dipilih. Pemilihan media yang dikembangkan harus sesuai dengan hasil definisi dan model VAK, dari hasil tersebut beberapa aspek analisis pengembangan media web pembelajaran memuat beberapa visualisasi media berupa

gambar, audio, video, interaktif soal-soal dan latihan-latihan sebagai latihan yang berkaitan dengan materi *description* dan *announcement*. Dan media pembelajaran *web* model VAK dikemas ke dalam internet dengan istilah hosting. Ketiga, pemilihan format, format media pembelajaran *web* yang telah dikembangkan disusun dengan HTML, PHP dan CSS. Keempat, desain awal, tahap pembelajaran *web* praproduksi. Fase desain awal sangat penting untuk desain media *web* pembelajaran model VAK yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti merancang *flowchart* dan *storyboard* yang dijelaskan pada Gambar 2.



Gambar 2. Flowchart Pengembangan

Tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu tahap pertama validasi terhadap ahli instrumen, ahli materi dan ahli media. Langkah kedua adalah melakukan penilaian revisi berdasarkan kritik dan saran pada saat uji validasi. Tahap ketiga adalah masa uji coba produk dengan siswa.

Hasil uji validasi dan uji produk ke siswa disajikan pada Tabel-tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Instrument

No	Aspek	Jumlah Indikator	Nilai yang didapat	Persentase	kategori
1	Petunjuk	3	12	100%	Sangat Layak
2	Isi	6	23	95,83%	Sangat Layak
3	Bahasa	3	11	91,66%	Sangat Layak
Rata-rata				95,83%	Sangat Layak

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa kelayakan instrumen alat validasi media *web* model VAK menghasilkan skor kelayakan

rata-rata sebesar 95,83%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Media

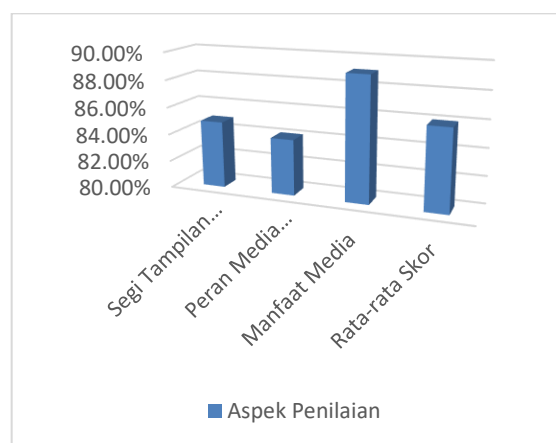
Aspek Penilaian	Skor Ahli		Skor Rata-rata	Kategori
	1	2		
Aspek Usebillity	87,50%	95,83%	91,66%	Sangat Layak
Aspek Functionality	91,66%	100%	95,83%	Sangat Layak
Aspek Komunikasi	88,88%	97,22%	93,05%	Sangat Layak
Rata-rata Skor Total			93,51%	Sangat Layak

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa penilaian kelayakan model *web* pembelajaran VAK mencapai skor rata-rata 91,66% yang tergolong “Sangat Layak”.

Tabel 5. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor Ahli		Skor Rata-rata	Kategori
	1	2		
Aspek desain pembelajaran	75%	100%	87,5%	Sangat Layak
Aspek isi materi	75%	100%	87,5%	Sangat Layak
Rata-rata Skor Total			87,5%	Sangat Layak

Data pada Tabel 5 menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan materi pada media pembelajaran berbasis *web* model VAK mendapatkan skor rata-rata 91,32% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.



Gambar 3. Hasil Uji Coba Produk

Data pada Gambar 3 menunjukkan bahwa hasil uji coba produk kepada siswa mendapatkan skor rata-rata 86%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapat respon yang sangat baik sehingga media dapat digunakan secara efektif.

Tabel 6. Hasil Pengukuran Motivasi Belajar

Aspek	Hasil
Motivasi awal	66,2%
Motivasi akhir	82,3%
Nilai Maksimal	100
N-Gain	0,47%
Kriteria	Sedang

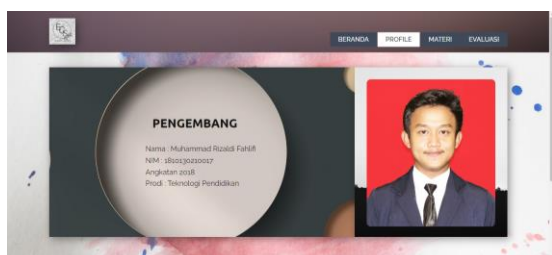
Data pada Tabel 6 menunjukkan bahwa hasil uji *n-gain* yang ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa nilai *n-gain* sebesar 0,47% termasuk dalam kriteria “sedang”. Hal ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan media *web* pembelajaran model VAK yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tahap penyebaran (*disseminate*), pada tahap ini peneliti menyebarkan *web* pembelajaran model VAK yang dikembangkan di lingkungan SMA Islam Arriyadh. Pada saat penyebaran produk ini ditunjukan kepada para guru dan siswa SMA Islam Arriyadh. Penyebaran produk ini dilakukan dengan cara membagikan URL yang telah dihasilkan oleh peneliti kepada guru dan siswa yang terlibat.

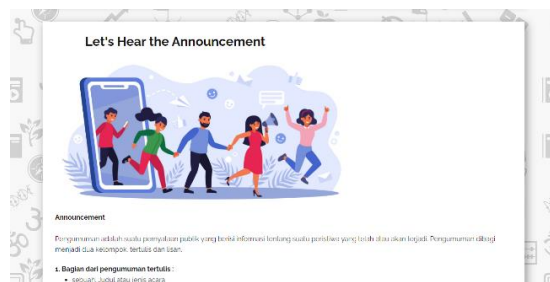
Hasil produk yang telah dikembangkan disajikan pada gambar-gambar berikut.



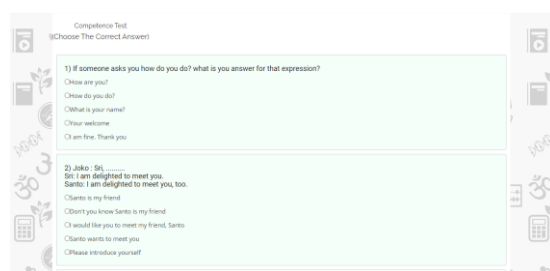
Gambar 4. Tampilan Awal Beranda



Gambar 5. Tampilan profil



Gambar 6. Tampilan Materi



Gambar 7. Tampilan Evaluasi

Kesimpulan dan Rekomendasi

Pengembangan media *web* pembelajaran berbasis model VAK dikembangkan dengan menggunakan model 4-D yang memiliki 4 tahapan yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Tahap pendefinisian yaitu melakukan identifikasi, melibatkan analisis kebutuhan, observasi, analisis konsep produk, tujuan pembelajaran, analisis kurikulum dan RPP. Tahap perencanaan (*design*), terdiri dari Menyusun 15 butir soal esai, pemilihan media, pemilihan format, pembuatan *flowchart* dan pengembangan naskah. Tahap pengembangan (*development*), yaitu pelaksanaan uji validasi ahli instrumen, ahli materi, media dan pengembangan produk akhir. Tahap penyebaran (*disseminate*), yaitu menyebarkan hasil produk kepada guru dan siswa SMA Islam Arriyadh. Berdasarkan hasil uji kelayakan media pembelajaran berbasis *web* model VAK dinilai “sangat layak”. Kelayakan materi bahasa Inggris dalam media pembelajaran berbasis *web* model VAK dinilai “sangat layak”, sehingga media pembelajaran berbasis *web* model VAK sangat baik digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran

Bahasa Inggris di SMA Islam Arriyadh. Berdasarkan uji peningkatan motivasi belajar yang dilakukan dari hasil pengembangan lanjutan media pembelajaran berbasis *web* model VAK, terdapat peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan media, berdasarkan skor rata-rata diketahui motivasi akhir lebih tinggi dari motivasi awal. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *web* model VAK pada mata pelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Islam Arriyadh.

Terdapat rekomendasi yang dapat diberikan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah untuk benar-benar mengoptimalkan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *web* model VAK yang dikembangkan agar penyerapan materi lebih optimal. Bagi pendidik, peneliti menyarankan agar media yang dikembangkan dapat digunakan semaksimal mungkin untuk mendukung proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H., H. (2018). *Pembelajaran Berbasis WEB Dengan MOODLE Versi 3.4*. DEEPUBLISH.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Depdiknas. 2003. Undang-Undang RepublikIndonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdagri. *Undang RepublikIndonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdagri
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Hasan, M., Dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. TAHTA MEDIA GROUP.
- Husni, A, H. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Peluang Kejadian Majemuk Melalui Metode Demonstrasi Di Kelas Xii Ips Semester Genap 2018/2019 Sma Negeri 1 Selong. *Journal Ilmiah Rinjani Universitas Gunung Rinjani*, 7(2), 179. <https://doi.org/10.53952/jir.v7i2.202>
- Januarisman, E. & Ghufron, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Peserta didik Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 3(2), 170.
- Januarisman, E. & Ghufron, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Peserta didik Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 170.
- Khosiyah. (2012). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta didik SD Inti No. 060873 Medan. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 9(1), 74.
- Kurniawan, D. & Dewi, S, V. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3(1), 216.
- Kusumawati, A., Dkk. (2018). Pemanfaatan Multimedia Berbasis Model Visualization, Auditory, Kinesthetic (Vak) Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Pada Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Edutech*, 17(3), 351-352.
- Laka, B., Burdam, J., & Kafiar, E. (2020). Role Of Parents In Improving Geography Learning Motivation In Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 69. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51>
- Mansur, H, H., dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) Menggunakan Aplikasi PREZI. *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah*, 4(3), 566.
- Nasution, A, K, P. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Internet*. As-salam Press

- Nurjan, S. (2016). *Psikologi Belajar*. WADE GROUP.
- Pratama, W, A., Dkk. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model VAK Pada Mata Pelajaran IPA Peserta didik Kelas V di SDN 2 Banjar Bali. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 132-141.
- Pratama, W, A., Dkk. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model VAK Pada Mata Pelajaran IPA Peserta didik Kelas V di SDN 2 Banjar Bali. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 132-141.
- Putri, M, M, K. (2016) Keefektifan Model Pembelajaran Visualization, Auditory, Kinesthetic (Vak) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Kimia Siswa Sma. *Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang*.
- Putri, M, M, K., Dkk. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Visualization, Auditory, Kinesthetic Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Kimia. *Chemistry in Education*, 6(1), 13-48
- Rusdiyah, E, F. (2019). *Teknologi Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Era 4.0*. UIN SUNAN AMPEL PRESS.
- Subiyakto, B. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA
- Sukmawati, F. (2021). *Media Pembelajaran*. TAHTA MEDIA GROUP.
- Sulaiman, Y, S. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kupang Nusa Tenggara Timur : Sebuah Kajian Dalam Perspektif Etnografi. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(8), 61.
- Warista, B. (2013). Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. *Jurnal KWANGSAN*, 1(2) 81-82. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p72--94>
- Widyasari, F, E. (2016). Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Metode Multiple Intelligences: Studi Kasus di sekolah Internasional. *Jurnal Edutama*, 3(1), 32

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN
PKN DI SMPN 15 BANJARMASIN**

Sherly Merliana Az zahra¹, Susanti Sufyadi², Agus Hadi Utama³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

sherly.merliana.azzahra@gmail.com¹, susanti.sufyadi@ulm.ac.id², agus.utama@ulm.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membantu guru dalam menyelesaikan masalah belajar yang terjadi karena dampak pandemik, yaitu penurunan minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pembelajaran kewarganegaraan SMPN 15 Banjarmasin. Maka dari itu, dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa video interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D yang meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Teknik pengumpulan dan pengambilan data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif menggunakan skala likert untuk ahli media, ahli materi, dan ahli naskah. Sedangkan untuk respon minat siswa menggunakan uji N-gain. Penelitian pengembangan dikategorikan layak untuk digunakan dan pada penilaian respon motivasi siswa mendapat penilaian 0,653 kategori “sedang”. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa mengalami peningkatan tergolong sedang dari minat awal sebelum menggunakan media pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Video Pembelajaran Interaktif, Keberagaman dalam Bhinneka Tunggal Ika, Pendidikan Kewarganegaraan.

Abstract

This research was conducted in order to assist teachers in solving learning problems that occurred due to the impact of the pandemic, which caused less learning interest in class VII students on civic education subjects at SMPN 15 Banjarmasin. Therefore, a learning media in the form of interactive videos was developed which aims to increase student interest in learning. The research method used is a research and development (R&D) method with a 4D model which includes defining, designing, developing, and disseminating. Data collection and retrieval techniques used quantitative descriptive analysis using a Likert scale for media experts, material experts, and script experts. As for the student's interest response using the N-gain test then development research is categorized as feasible to use and in the assessment of students' motivation responses, they received an assessment of 0.653 in the "medium" category. These results indicate that the increase in students' interest in learning has increased to moderate from the initial interest before using learning media.

Keywords: *Development of Learning Media, Interactive Video, Diversity in Bhinneka Tunggal Ika, Civic Education.*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Beberapa upaya untuk menciptakan pembelajaran yang baik yaitu terstruktur, menarik dan efektif yaitu dengan menggunakan metode, strategi, model dan media pembelajaran. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang terpusat dan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan salah satu faktor penentu tercapainya tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 06 November 2021 dengan guru Pendidikan Kewarganegaraan yang ada di SMPN 15 Banjarmasin. Di dapatkan bahwa dalam pembelajaran guru belum menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran memerlukan suatu dorongan agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Jadi, dengan ini pembelajaran memerlukan media pembelajaran yang dibuat lebih efektif dan inovatif diharapkan agar mudah dipahami siswa serta menarik minat mereka, untuk belajar dengan rasa penasaran yang lebih tinggi, dan mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam suatu pendidikan tentu tidak terlepas dengan pembelajaran di sekolah yang menginginkan pembelajaran yang bisa menumbuhkan semangat siswa untuk belajar. Suatu pembelajaran tentunya juga mempunyai tujuan khusus yang hendak dicapai sesuai dengan target yang diinginkan. Dengan adanya tujuan ini akan menumbuhkan sikap yang akan menjadi pegangan guru dalam proses pembelajaran tersebut. Proses belajar mengajar merupakan bagian terpenting dalam pendidikan, yang di dalamnya terdapat guru sebagai pengajar dan peserta didik yang sedang belajar. Menurut Sudjana dalam Maswan dan Muslimin (2017:222) “Dasar-dasar proses belajar mengajar dijelaskan belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar”.

Hal di atas menyatakan bahwa pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan suatu proses terjadinya interaksi guru dan peserta didik melalui kegiatan terpadu dari dua bentuk kegiatan, yakni belajar untuk peserta didik dan kegiatan mengajar untuk guru. Proses belajar mengajar terjadi apabila terdapat interaksi antara peserta didik dan lingkungan belajar yang diatur guru untuk mencapai tujuan pengajaran.

Pada saat melakukan observasi di SMPN 15 Banjarmasin, untuk penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang masih belum optimal dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya bersumber dari youtube. Dari pihak sekolah belum ada menyediakan fasilitas media pembelajaran ataupun wadah untuk pembelajaran secara daring seperti LMS dan sekolah hanya menyiapkan alat-alat yang diperlukan seperti proyektor. Sedangkan pembelajaran tatap muka masih belum bisa diupayakan keseluruhan siswa dikarenakan aturan dari pusat. Untuk mengatasi kendala tersebut guru-guru menggunakan *Classroom* dan *Whatspp* untuk wadah penyampaian materi pembelajaran tambahan dan media video yang bersumber dari YouTube.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi. dengan demikian media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Wiratmojo & Sasono (dalam Febrita & Ulfah, 2019:182) mengemukakan bahwa media pembelajaran:

“Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi

pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu”.

Di mana media dapat memberikan gambaran dan memperjelas materi. Salah satu jenis media pembelajaran yang tepat digunakan ialah media pembelajaran berbasis video. Di mana video merupakan gabungan dari audio dan visual yang dapat memperjelas materi dan meningkatkan motivasi siswa. Saat pembelajaran tatap muka terbatas ini, media yang diambil oleh penulis untuk menunjang minat belajar siswa setelah pandemik covid yaitu media video pembelajaran.

Video pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses belajar. Proses belajar tidak hanya didapat dari guru tetapi juga dapat dari media yang ditampilkan oleh guru untuk menunjang pembelajaran siswa sehingga pembelajaran lebih efektif serta efisien dan lebih inovatif. Video pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam mengajar yang didesain secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa merupakan keunggulan dari sebuah media pembelajaran berbasis audio visual.

Media berbasis audio-visual yang sekarang dikenal dengan sebutan media video pembelajaran, merupakan penggabungan penggunaan suara yang pengerjaan audionya dilakukan beberapa tahapan khusus. pembelajaran berbasis audio visual diharapkan dapat dijadikan pertimbangan oleh guru, khususnya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dikarenakan penerapan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini penting untuk pembedakan siswa yang paham dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945. Selain media pembelajaran peneliti juga menerapkan model pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Agar tercapainya tujuan pembelajaran sangat diperlukannya untuk menarik minat belajar siswa agar mendapatkan hasil yang baik dan efektif yaitu dengan menggunakan model pembelajaran.

Oleh karena itu, diterapkan model pembelajaran yang digunakan saat di kelas

pada penerapan media video pembelajaran. Peneliti memilih menggunakan model *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dalam pemahaman di pembelajaran PKN tidak semua siswa memahami padahal pelajaran ini sangatlah penting untuk dapat diterapkan di khalayak umum. Peneliti memilih penelitian ini agar siswa dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang diberikan dalam pelajaran ini dengan didorong adanya media video pembelajaran yang interaktif sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat siswa.

Minat sangatlah berpengaruh untuk mendapatkan hasil yang sesuai. Bukan hanya dalam pembelajaran tetapi minat juga berperan dalam kehidupan yang memberikan pengaruh besar untuk masa depan. Menurut Sandjaja (dalam Ikbal, 2011:13) minat merupakan suatu kecenderungan yang menyebabkan seseorang berusaha untuk mencari ataupun mencoba aktivitas-aktivitas dalam bidang tertentu. Minat juga diartikan sebagai sikap positif terhadap aspek-aspek lingkungan. Selain itu, minat juga merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan menikmati suatu aktivitas disertai dengan rasa senang. Dan Menurut Slameto (dalam Azhar, A. A., & Sikumbang, A. T. (2018)) dalam minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Seperti penjelasan di atas, minat sangatlah mendorong semangat belajar siswa dalam belajar dan menyelesaikan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Selain minat belajar yang mempengaruhi semangat belajar siswa yaitu belajar menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang relevan yang dilakukan oleh (Anggraeni, dkk. 2021) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar” metode

yang digunakan adalah Research And Development (R&D) dengan tujuan membuat multimedia interaktif berbasis video untuk siswa sekolah dasar dan menentukan kualitas multimedia interaktif berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan penilaian teknis. Uji coba kelompok kecil memiliki skor rata-rata 82% dalam kategori baik, dan uji coba lapangan memiliki skor rata-rata 80% dalam kategori baik. Adapun nilai yang diperoleh N-gain keseluruhan aspek minat belajar siswa diperoleh 0,64 dengan peningkatan minat belajar siswa termasuk pada kategori sedang. Dengan demikian, Alhasil, pembuatan multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hal-hal tersebut, pentingnya media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dimana pembelajarannya membutuhkan penjelasan yang mudah dimengerti oleh siswa. Maka dari itu peneliti merasa perlu melakukan suatu penelitian untuk mengembangkan sebuah video pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran siswa dikemudian hari. Sehingga dapat ditarik kesimpulan maka peneliti memilih untuk melakukan Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran PKN Materi Keberagaman dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika Dengan Model Problem Based Learning (PBL) Kelas VII SMPN 15 Banjarmasin.

Kajian Pustaka

Dalam definisi AECT (2018) Teknologi Pendidikan adalah studi dan penerapan etika teori, penelitian dan praktik terbaik untuk memajukan pengetahuan serta memediasi dan meningkatkan pembelajaran dan kinerja melalui desain strategis, pengelolaan dan implementasi proses belajar dan pembelajaran dan sumber belajar (Syafri dkk, 2018:10).

Definisi ini tidak jauh berbeda dengan definisi tahun-tahun sebelumnya. Pada definisi ini organisasi teknologi pendidikan dunia menambahkan rencana strategis/desain strategis untuk meningkatkan kualitas pengetahuan dan keterampilan.

Teknologi pendidikan tujuan utamanya adalah untuk memecahkan masalah yang ada dalam proses pembelajaran dan juga memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Sementara para penelitian dapat berkonsentrasi pada satu kawasan, para praktis sering juga melakukan fungsi dalam beberapa atau semua kawasan. Bidang garapan teknologi pendidikan mempunyai lima kawasan yang terdiri dari kawasan desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi tentang proses pembelajaran dan sumber belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada kawasan pengembangan yang berfokus pada produksi media video pembelajaran interaktif dengan materi Keberagaman dalam Bhineka Tunggal Ika kelas VII mata pelajaran PKN di SMPN 15 Banjarmasin. Hasil yang di kembangkan akan dipergunakan guru sebagai media pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Secara sederhana media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik dalam proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pemikiran, perhatian, kemampuan dan keterampilan siswa agar lebih termotivasi dan memahami dalam belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Miarso, 2011: 392).

Media pembelajaran menurut Humalik (dalam Aditya, 2018:65) merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran dikelas. Oleh karena itu, media pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang perlunya diterapkan di kelas saat pembelajaran berlangsung. Tidak hanya sebagai alat bantu dalam belajar media pembelajaran juga dimanfaatkan sebagai pemenerik siswa untuk senang dalam belajar. Dan bahwasanya penggunaan media pembelajaran mendapat respon positif dan

mempermudah peserta didik dalam memecahkan masalah belajar.

Dengan ini peneliti mengambil media berbasis audio-visual yang sekarang dikenal dengan sebutan media video pembelajaran, merupakan penggabungan dalam penggunaan suara dengan proses pengerjaannya dilakukan beberapa tahapan khusus dan terperinci. Video merupakan teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Media pembelajaran audio visual atau sering disebut dengan video pembelajaran merupakan media yang sangat populer saat ini, di karna kan dalam video pembelajaran mencakupi semua aspek dari jenis-jenis media mulai dari media pembelajaran berbasis manusia hingga media pembelajaran berbasis visual (Utama, A. H., & Salim, A., 2021).

Berdasarkan penjelasan yang ada bahwa dapat disimpulkan media video pembelajaran merupakan teknologi yang dapat menangkap, merekam, memproses ulang sebuah gambar yang bergerak, media video pembelajaran merupakan penggabungan teknologi audio-visual di mana proses pembuatannya telah dirancang sedemikian rupa. Dengan demikian peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis video yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Adanya video pembelajaran akan menambah sumber belajar siswa yang menunjang pemahaman siswa. Selain media pembelajaran ada juga model pembelajaran yang digunakan peneliti saat penerapan penelitian uji coba lapangan.

Model pembelajaran yang dipakai penulis dalam penelitian adalah model *Problem Based Learning*. Dalam penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) yang disingkat menjadi PBL merupakan suatu model pembelajaran yang inovatif sehingga memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. Dalam hal ini, peneliti mengambil model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) yang mana dalam hal ini peneliti ingin memicu siswa agar aktif, berkreativitas dan dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan

sesuai dengan kondisi nyata atau kejadian realita. Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* dikenal sebagai pembelajaran yang memiliki inovatif. Hal ini karena berbeda dengan model pembelajaran lain yang konservatif, konvensional, dan rata-rata semuanya berbasis guru.

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menghadirkan masalah kepada siswa, menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri untuk memecahkan masalah, menumbuhkan sikap inkuiri serta membiasakan siswa untuk membangun pemikiran yang kritis terhadap suatu permasalahan yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran berbasis masalah, pertama ditandai dengan adanya sebuah rangkaian kegiatan dari proses model *Problem Based Learning* (PBL); mengambil dan mengolah data; dan akhirnya dilakukannya penyelesaian serangkaian kegiatan mulai dari perencanaan hingga implementasi serta evaluasi. Dalam melaksanakan pembelajarannya, siswa diharapkan tidak hanya mendengarkan materi, mencatat dan menghafal, tetapi juga aktif dalam berfikir, berkomunikasi antar siswa, mencari data, mengolah dan akhirnya dapat menarik kesimpulan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa akhirnya terbiasa berpartisipasi aktif daripada diam menunggu hasil dari orang lain. Kedua, kata kunci yang ditetapkan pada pendekatan dalam pembelajaran ini adalah berupa suatu masalah. Oleh karena itu, belajar dapat dilakukan ketika ditemukan masalah, dan tanpa masalah tidak ada proses belajar. Pendidik diharapkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan sendiri permasalahannya. Direkomendasikan untuk mereka yang dekat dengan lingkungan dan memiliki masalah yang berkelanjutan. Tentu saja, sesuai dengan aturan yang ada pada kurikulum serta harus adanya sikap konsisten terhadap penyelesaian masalah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ketiga, pembelajaran berbasis masalah tetap pada kerangka pendekatan saintifik dan tetap menggunakan pendekatan deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis adalah bagaimana cara berpikir ilmiah yang dilakukan dalam Langkah-

langkah tertentu, dan empiris berarti proses pemecahan masalah yang disandarkan pada data dan fakta yang jelas.

Dengan adanya media video pembelajaran interaktif dan penerapannya menggunakan model pembelajaran berbasis masalah/PBL diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa di mata pelajaran PKN kelas VII SMPN 15 Banjarmasin.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2008: 297).

Pendekatan yang akan digunakan adalah pendekatan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif adalah suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya (Arikunto, 2006). Penelitian ini, akan menggunakan model penelitian pengembangan dengan pendekatan sistem yaitu 4-D (Four D). Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melyn I Semmel. Model penelitian dan pengembangan 4D ini dipilih dikarenakan sesuai dengan pengembangan yang dilakukan. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk. Pengembangan model 4-D terdiri atas 4 tahapan yaitu, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

Pada tahap 4D ini, yaitu: 1) *Define* (pendefinisian) meliputi tahap analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis materi dan tujuan pembelajaran, 2) *Design* (perancangan) meliputi kemampuan awal siswa, memilih media dan membuat naskah serta gambaran dari suatu media yang akan dikembangkan/*storyboard*, 3) *Develop* (pengembangan) meliputi tahap validasi

materi, validasi media, dan uji coba ke lapangan. Apabila pada tahap validasi ada kekurangan peneliti wajib melakukan revisi ulang pada pengembangan media hingga media siap dipakai dan 4) *Disseminate* (penyebarluasan).

Penelitian dilakukan di SMPN 31 Banjarmasin, sasarannya kepada peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Teknik pengumpulan dan pengambilan data melalui observasi, wawancara dan kuesioner (Sugiyono, 2013:137). Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif deskriptif.

1. Analisis Kelayakan Media

Hasil dari presentasi instrument validasi ahli media, ahli materi, ahli naskah, respon peserta didik dan minat belajar peserta didik dapat dikelompokkan dalam kriteria skor presentasi menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media, respon peserta didik dan minat belajar peserta didik. Menurut Sugiyono (2013:93) skala likert tepat dipakai dalam mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seorang kelompok orang tentang fenomena sosial. Skala likert digunakan dengan ketentuan skor presentasi. Kriteria presentasi skor menurut skala likert sebagai berikut:

Tabel 1. Skor presentasi

Interval	Kriteria
80% > skor ≤ 100%	Sangat Baik
60% > skor ≤ 79,99%	Baik
40% > skor ≤ 59,99%	Cukup Baik
20% > skor ≤ 39,99%	Kurang baik
0% > skor ≤ 19,99%	Sangat Tidak baik

2. Analisis Peningkatan Minat Belajar

Setelah dilakukan analisis media pembelajaran interaktif dan dinilai layak digunakan maka akan dilanjutkan dengan menganalisis data minat belajar siswa untuk mengetahui pengaruh video interaktif yang sudah dikembangkan dengan peningkatan minat belajar siswa. Hasil minat belajar siswa diambil melalui nilai *pretest* sebelum menggunakan video pembelajaran dan nilai *posttest* yang diberikan, sesudah menggunakan media video pembelajaran.

Hasil motivasi awal dan motivasi akhir ini nantinya akan di analisis menggunakan uji N-Gain yang yang dikembangkan oleh Hake (1999) dan ditentukan berdasarkan pada rata-rata skor *gain* yang dinormalisasi (*g*).

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Nilai Gain

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

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil pengembangan dan uji kelayakan

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 dilapangan yang membutuhkan media pembelajaran. Karena itu kurangnya pemahaman materi yang diberikan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif untuk dipahami siswa dan menarik minat belajar siswa. Harapan video interaktif yang akan dikembangkan menjadi media yang menarik minat belajar siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi, sebagai penyelesaian masalah yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan media yang akan dikembangkan.

Pada tahapan kedua, yaitu design (perencanaan) ada beberapa tahapan kecil didalamnya, yaitu pemilihan media, pemilihan format, serta rancangan awal media. peneliti telah menyusun tes yang sesuai dengan soal yang berikan oleh guru untuk media pembelajaran sebanyak 5 buah soal essay. Penyusunan tes yang dilakukan dilapangan dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan suatu multimedia pembelajaran (Thiagarajan,1994). Pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal. Dari

tahapan perancangan penelitian telah menentukan tes yang sesuai dengan kompetensi dasar, konsep penyajian, bentuk gambaran video interaktif atau storyboard.

Tahapan ketiga, yaitu Development (pengembangan) yang mana tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan media yang dan berupa video interaktif pembelajaran PKN materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Kemudian, pada tahap ini merupakan kegiatan dalam merancang produk dan produk diuji validitasnya hingga diproduksi memenuhi spesifikasi yang ada. 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 tahapselanjutnya.

Tahapan keempat, Dissemination (penyebarluasan) sebelum media digunakan secara luas sebelumnya media di uji coba lapangan dengan model pendekatan problem based learning. Pada uji coba lapangan di SMPN 15 Banjarmasin dilakukan dengan 6 orang siswa di kelas VII F melalui model pendekatan *Problem Based Learning*. Problem based learning sendiri merupakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk aktif dan mandiri dalam mengembangkan kemampuan berpikir memecahkan masalah.

2. Kelayakan Media Video Interaktif

Kelayakan media video interaktif yang diproduksi telah tercapai dengan dibuktikan melalui validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli naskah. Hasil penilaian dari tiga Ahli materi melihat dari aspek materi pembelajaran, aspek desain materi dan aspek isi materi memperoleh skor nilai persentase 95,18% dengan kategori “sangat baik”. Dari dua ahli media melihat dari aspek navigasi, aspek tipografi, aspek media video, aspek warna, aspek animasi, aspek tampilan interaktif, aspek audio dan aspek video memperoleh skor nilai persentase 94,79%

dengan kategori “sangat baik”. Sedangkan salah satu ahli naskah melihat aspek kesesuaian narasi, aspek kejelasan narasi, aspek bahasa dan komunikasi juga aspek alur video interaktif memperoleh skor nilai persentase 97,5% dengan kategori “sangat baik”.

3. Hasil Peningkatan Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, peneliti menemukan bahwa minat belajar yang dimiliki siswa kelas VII F di SMPN 15 Banjarmasin terbilang cukup rendah sejak terdampak pandemi yang mengharuskan belajar dari rumah dengan penutupan belajar di sekolah selama kurun waktu hampir dua tahun lamanya. Hal ini berakibat pada indikator tujuan pembelajaran yang belum dapat tercapai dengan baik dan maksimal oleh guru mata pelajaran PKN. Sehingga peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan sebuah media video interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media video interaktif ini dianggap dapat menarik perhatian dan motivasi belajar siswa menjadi lebih perhatian dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Karena dengan pengembangan sebuah media video interaktif ini tidak hanya untuk meningkatkan minat belajar siswa semata, tetapi juga memberikan aspek yang sesuai dengan kompetensi kurikulum dan tujuan pembelajaran dimasa sekarang. Berdasarkan hasil penggunaan media video interaktif, didapatkan hasil minat belajar siswa sebelum (pretest) menggunakan media video interaktif sebesar 84,97 dan sesudah (posttest) menggunakan media video interaktif meningkat menjadi 94,76. Setelah dilakukan uji N-gain memperoleh nilai sebesar 0.653 menyatakan minat belajar siswa mengalami peningkatan yang tergolong sedang. aspek bahasa dan komunikasi juga aspek alur video interaktif memperoleh skor nilai persentase 97,5% dengan kategori “sangat baik”.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

No	Aspek	Hasil
1	Minat awal/Postest	49.3

2	Minat akhir/Postest	44.2
3	Nilai maksimal	52
4	Gain	0.653
Kriteria		Sedang

Berdasarkan hasil observasi pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media video interaktif peneliti melihat siswa memperhatikan pembelajaran yang disajikan oleh guru pada media pembelajaran yang digunakan karena mereka merasa tertarik dan senang saat belajar menggunakan video interaktif ini. Siswa juga terlihat lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran apalagi disaat menjawab pertanyaan yang disediakan di video sebagai bahan evaluasi guru. Melalui pengamatan observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa mempunyai minat belajar yang meningkat dari sebelumnya terhadap keinginan pembelajaran menggunakan media video interaktif.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengembangan video pembelajaran PKN materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika untuk siswa kelas VII SMPN 15 Banjarmasin dan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan dalam bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan penelitian pengembangan ini telah dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan 4D (four-d) dengan dilakukannya empat tahapan pengembangan. Tahap pengembangan penelitian meliputi dari tahap pendefinisian atau analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan dan didalam tahap ini adanya proses uji validasi terhadap media yang dikembangkan oleh ahli materi, ahli media dan ahli naskah, dan tahap akhir dari pengembangan media dengan dilakukannya penyebaran produk. Hasil pada tahap pengembangan ahli materi dan media terbukti valid dan layak digunakan. Kemudian hasil dari uji lapangan mengetahui peningkatan minat belajar siswa mengalami peningkatan dalam kategori sedang. Maka media video pembelajaran interaktif yang telah

dikembangkan layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa

Saran untuk peneliti selanjutnya semedia pembelajaran interaktif ini masih terbatas dalam segi tampilan dan konten pada isinya. Oleh sebab itu, peneliti berikutnya diharapkandapat mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan platform *carrd.co* ini dengan lebih baik dan memberikan inovasi-inovasi baru lagi. Selain itu diharapkan media yang dikembangkan dapat dipergunakan dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, P, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkungan Bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematika, Statiska dan komputasi*, 15 (1), 65.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar, A. A., & Sikumbang, A. T. (2018). Kecenderungan Peminatan Mahasiswa Program Studi Komunikasi Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan Tahun 2010-2016.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 0812 (2019), 181–187.
- Maswan, K. M., & Muslimin, K. (2017). *Teknologi Pendidikan Penerapan Pembelajaran Yang Sistematis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Yteknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media group.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekata Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafiril, S, Eldarni, E., & Rahmi, U. (2018). *Teknologi Pendidikan Peningkatan Kualitas dan Akses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Utama, A. H., & Salim, A. (2021). Program Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(2), 73-82.