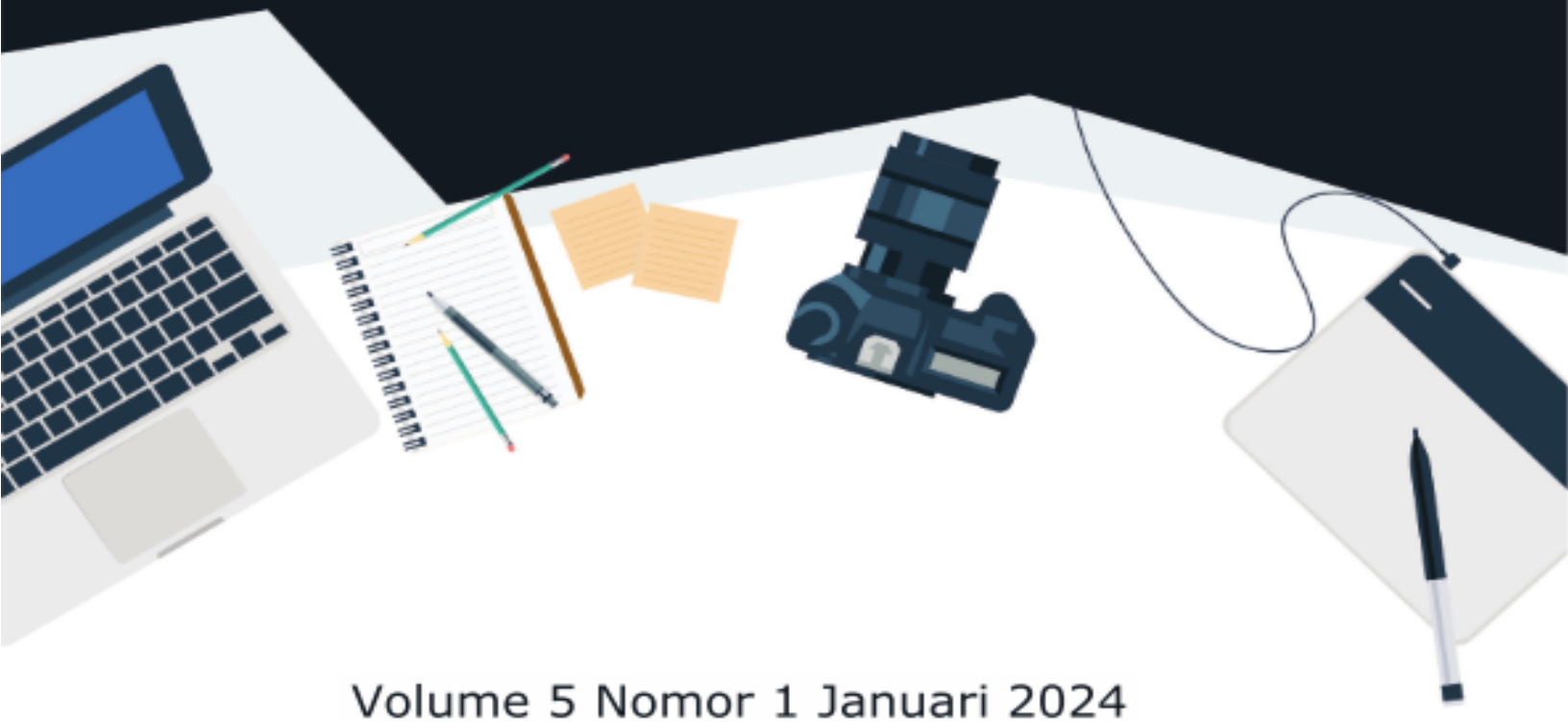
ISSN 2722-340X



Volume 5 Nomor 1 Januari 2024

J-INSTECH

Journal of Instructional Technology

Diterbitkan oleh:
Program Studi Teknologi Pendidikan
FKIP ULM Banjarmasin

J-Instech	Volume 5	Nomor 1	Halaman 01-205	Banjarmasin Januari 2024	ISSN 2722-340X

J-INSTECH
Journal of Instructional Technology

Volume 5 Nomor 1 Januari 2024

JOURNAL MANAGERS

Editor-In-Chief
Zaudah Cyly Arrum Dalu, M.Pd

Section Editor
Agus Hadi Utama, M.Pd

Editorial Board-In-Chief
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM
Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A

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
Rafiudin, S.Pd., M.Pd
Adrie Satrio, M.Pd

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

J-INSTECH
Journal of Instructional Technology

Volume 5 Nomor 1 Januari 2024

Journal Information

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

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

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

Editorial Office

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

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

J-INSTECH ISSN 2722-340X
Journal of Instructional Technology
Vol. 5, No. 1, Januari 2024

DAFTAR ISI

Hal

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur
Fikry Ardiawan, Hamsi Mansur, Mastur Mastur 01-08

Pengembangan Video Animasi Motion Grapchic dengan Pendekatan PBL Guna Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD
Rica Rahmah, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu 09-17

Pengembangan Web Pembelajaran Pada Mata Kuliah Bisnis Ritel untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM
Yudha Ari Pamungkas, Adrie Satrio, Rafiudin Rafiudin 18-24

Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Kognitif untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Kuliah Pemasaran
Putri Jumilah, Hamsi Mansur, Adrie Satrio 25-32

Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP
Rizka Najamiatul Aulia, Mastur Mastur, Agus Hadi Utama 33-43

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Mata Pelajaran Olahraga Materi Renang untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa VII
Sahmiansyah, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama 43-47

Pengembangan E-Learning Sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII SMA
Adella Maira Amelia, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu 48-55

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Animasi Flash Tata Cara Memandikan Jenazah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Banjarmasin
Muhammad Balya, Agus Salim, Agus Hadi Utama 56-64

Pemanfaatan Modul Belajar Literasi dan Numerasi Pada Matapelajaran Tematik Siswa Kelas 5 SDN Telaga Biru 9
Muhammad Ridha Anshary, Mastur Mastur, Agus Hadi Utama 65-76

E-Catalog Melalui Platform Imooji: Studi Desain Pesan Dalam Media Promosi Digital UMKM
M. Padli, Mastur Mastur, Agus Hadi Utama 77-90

Pemanfaatan Zenius.Net Sebagai Bentuk Inovasi Untuk Mendukung Pembelajaran Mandiri
Yanur, Agus Salim, Agus Hadi Utama 91-103

Pemanfaatan Coreldraw untuk Menunjang Kreativitas Mahasiswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Mandiri

Hayatun Nisa, Jumadi Jumadi, Mastur Mastur 104-116

Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Comparison Degree untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP
Mau Izhatul Husna, Hamsi Mansur, Adrie Satrio 117-127

Pemanfaatan Aplikasi Duolingo Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Bahasa Inggris
Rahmatullah, Dian Agus Ruchliyadi, Susanti Sufyadi 128-136

Pemanfaatan Bisa.Design Sebagai Learning Management System untuk Mendukung Implementasi Online Learning
Ahmad Farhan Nashar, Agus Salim, Agus Hadi Utama 137-147

Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Youtube untuk Menunjang Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar
Kurnia Kurnia, Agus Salim, Agus Hadi Utama 148-158

Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Ispring Suite 10 Di SMP Negeri 6 Banjarmasin
Muhammad Aji Pratama, Susanti Sufyadi, Adrie Satrio 159-170

Pemanfaatan Canva Sebagai Aplikasi Desain Grafis untuk Mendukung Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar
Nida Emilia Putri, Hamsi Mansur, Adrie Satrio 172-183

Pemanfaatan Microsoft Teams Sebagai Media E-Learning dalam Kegiatan MBKM Batch 2 di PT. Maribelajar Indonesia Cerdas
Nur Rahman, Susanti Sufyadi, Agus Salim, Agus Hadi Utama 184-193

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Smart App Creator Materi Sistem Hukum Dan Peradilan Nasional untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 2 Banjarmasin
Puspa Dewi, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu 194-205

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 5, No. 1, Januari 2024 (01-08)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IV SDI DARUTTASLIM KOTAWARINGIN TIMUR

Fikry Ardiawan, Hamsi Mansur, Mastur
Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP, Universitas Lambung Mangkurat
fikriardiawan.fa@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id, mastur@ulm.ac.id

Abstract

An educational issue that is often faced in schools is the lack of development and utilization of learning technology that makes it easier for teachers to provide learning according to the needs of students, especially in online learning. In this situation, the teacher becomes the center of learning because he has access to unlimited and easily accessible learning resources for students. The purpose of this study is to gain an understanding of the compatibility and improvement of learning achievement by using interactive teaching materials based on Articulate Storyline as learning material for Islamic Religious Education IV at SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur. Interactive media development involves several steps, including definition, design, development, and distribution. The implementation of data collection in this study was carried out by conducting interviews, observations, and questionnaires. There are three experts in their fields, two experts in the media sector, and one expert who took part in the media feasibility test. The development of interactive media includes several stages, namely understanding, designing, developing, and disseminating. The data collection process in this study was carried out by interview, observation, and questionnaire methods. It consists of three experts, two media practitioners and one hardware expert, who participated in the evaluation of the feasibility of interactive media. Methods of data analysis using quantitative descriptive analysis. The findings from this research and development indicate that interactive media based on Articulate Storyline on the topic of PAI is very useful and effective in improving learning outcomes. Evaluation of the feasibility of interactive media for media practitioners and material experts showed very positive results, while the learning outcomes on average showed a moderate increase in scores. Therefore, interactive media based on Articulate Storyline is very suitable and can be used as a learning aid for fourth grade elementary school students.

Keywords: *Interactive Media, Articulate Storyline, PAI.*

Abstrak

Isu pendidikan yang sering dihadapi di sekolah adalah kekurangan pengembangan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran yang memudahkan guru untuk memberikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, terutama dalam pembelajaran online. Dalam situasi ini, guru menjadi pusat pembelajaran karena memiliki akses ke sumber belajar yang tidak terbatas dan mudah diakses oleh siswa. Tujuan dari studi ini ialah untuk memperoleh pemahaman tentang kecocokan dan peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan materi ajar berinteraksi yang didasarkan pada Articulate Storyline sebagai materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam IV di SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur. Pengembangan media interaktif melibatkan beberapa langkah, termasuk definisi, desain, pengembangan, dan distribusi. Pelaksanaan pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara, observasi, dan kuesioner. Terdapat tiga pakar dalam bidangnya, dua orang pakar di bidang media, dan satu orang pakar yang mengikuti uji kelayakan media. Pengembangan media interaktif meliputi beberapa tahapan, yaitu

pengertian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode wawancara, observasi, dan kuesioner. Terdiri dari tiga pakar, dua praktisi media dan satu ahli perangkat keras, yang mengikuti evaluasi kelayakan media interaktif. Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Temuan dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media interaktif yang berbasis Articulate Storyline pada topik PAI sangat bermanfaat dan efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Evaluasi kelayakan media interaktif untuk praktisi media dan ahli materi menunjukkan hasil yang sangat positif, sementara hasil belajar secara rata-rata menunjukkan kenaikan skor yang sedang. Oleh karena itu, media interaktif berbasis Articulate Storyline sangat sesuai dan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media Interaktif, Articulate Storyline, PAI.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya fundamental dan terstruktur guna menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi spiritual, pengendalian diri, moralitas manusiawi, kecerdasan, akhlak terpuji, dan keterampilan yang dibutuhkan bagi diri mereka sendiri, masyarakat, dan negara. Ini sejalan dengan pendapat menurut Setiawan, Dkk, Pendidikan ialah proses memperoleh pemahaman, keahlian, serta kebiasaan suatu kelompok individu yang diturunkan secara turun-temurun melalui metode pendidikan, pelatihan, dan riset. (Setiawan, Irianto, & Rusminati, 2021, p.15).

Pendidikan tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar jika pendidikan dapat terselenggara dengan baik ketika kurikulum menjadi poros sentral proses pembelajaran. Pesatnya perkembangan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan memenuhi tuntutan akan metode dan konsep pengajaran yang lebih efisien dan efektif, dan pendidikan berperan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang lebih baik. Kemajuan teknologi yang pesat sangat bermanfaat bagi proses pembelajaran baik bagi siswa maupun guru.

Menurut Sucherman, target pengajaran keterampilan adalah untuk meningkatkan hasil akhir siswa. Menggunakan pola pengajaran yang menekankan pada hasil dan menguraikan bahwa belajar adalah tujuan dan alatnya. (Suherman, 2018, p.61). Berdasarkan pendapat tersebut dapat di artikan Teknologi pembelajaran bertujuan untuk memicu dan menggalakkan pembelajaran, sistem, atau konsep. Pendidikan yang menggunakan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran.

Media pengajaran interaktif menjadi salah satu alternatif pengajaran daring saat ini. Menurut Ramliyana, perangkat pembelajaran online dapat digunakan di mana saja, kapan saja, bahkan tidak harus menggunakan sistem pembelajaran secara tatap muka atau offline. Sarana pembelajaran online juga cocok untuk digunakan dalam pembelajaran online seperti yang terjadi saat ini. (Ramliyana, 2021, p. 378). Menurut Mansur, Dkk Pengajaran interaktif media adalah alat untuk mentransmisikan informasi antara guru dan murid, memfasilitasi komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur yang terdiri dari aplikasi program dan penggunaan media elektronik dalam konteks pendidikan. (Mansur, H., Utama, A. H., & Sari, N., 2021). Pada penelitian sebelumnya, penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* (Nugraheni 2017) yang telah dilakukan sebelumnya dapat diimplementasikan dengan baik. Media memiliki pengaruh yang baik bagi siswa dan guru. Perangkat lunak diperlukan untuk mengembangkan alat pembelajaran interaktif.

Ahli menemukan bahwa dengan memanfaatkan teknologi, peran guru tidak lagi menjadi pusat dalam proses pembelajaran karena sumber daya pendidikan yang terbatas dapat diakses dengan mudah oleh siswa, namun penggunaan media dalam proses pembelajaran masih kurang. Penggunaan alat pengajaran interaktif dalam proses pengajaran

sangat membantu guru untuk mentransfer mata pelajaran, dan alat pengajaran interaktif juga memungkinkan siswa untuk memahami materi yang dipelajari dengan lebih jelas.

Articulate Storyline adalah perangkat lunak untuk membuat materi pembelajaran interaktif yang sederhana dan menyenangkan. Dengan tampilan yang ringkas mengingatkan pada Microsoft PowerPoint, sangat user-friendly bahkan bagi guru yang tidak terbiasa dengan pembuatan buku teks interaktif karena tidak membutuhkan bahasa/skrip pemrograman atau banyak alat seperti *Articulate Storyline* yang serupa dengan *Microsoft PowerPoint.* Aplikasi ini mendukung format multimedia seperti video, gambar, dan garis waktu sehingga memungkinkan Anda untuk membuat presentasi yang menarik tanpa perlu menghabiskan banyak waktu dan energi. (pustekom.kemendikbud.go.id, 2016)..

Hasil belajar siswa dapat dipahami sebagai nilai-nilai yang diterima siswa dalam menjalani kegiatan pendidikan. Secara umum, hasil pembelajaran adalah perubahan perilaku dan kapasitas siswa secara keseluruhan setelah belajar yang terlihat dalam bentuk kemampuan kognitif. Emosional dan psikomotor, dikondisikan oleh pengalaman dan bukan salah satu segi potensi. (Wahyuningsih, 2020, p.65).

Pengukuran hasil belajar adalah metode yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah berhasil mencapai tujuan mereka. Setiap siswa yang mencapai hasil belajar seperti yang diharapkan telah mencapai keberhasilan akademik. Karena prestasi memang dambaan setiap siswa.

Proses pembelajaran memungkinkan individu untuk mengalami perubahan dalam sikap dan perilaku, yang terdiri dari tiga aspek yang berbeda, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (pemahaman), dan psikomotorik (teknis). Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, siswa harus mampu menguasai setidaknya satu aspek kognitif atau ketiga aspek yang telah disebutkan sebelumnya. Dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

Media pengajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat membangkitkan pikiran, emosi, dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga dapat mempercepat proses belajar mereka (Mansur, H., Rafiudin, R., Mastur, M., Utama, A. H., & Satrio, A, 2019). Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki peran yang krusial dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, dengan menyediakan beragam alat bantu pengajaran seperti grafik, film, slide, foto, dan teknologi komputer. Dalam pembelajaran, penggunaan perangkat komputer berperan penting dalam transmisi, penyimpanan dan pengolahan informasi, dimana proses pembelajaran bersifat komunikatif, efisien dan efektif. Dengan demikian proses pembelajaran PAI kelas IV dapat didukung dengan materi Aku Cinta Nabi dan Rasul dengan strategi pembelajaran yang mendukung untuk meningkatkan prestasi siswa kelas IV SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur.

Hasil observasi yang telah dilakukan di SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur, peneliti mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif masih kurang memadai. Saat ini proses pembelajaran guru secara daring dan luring belum memanfaatkan teknologi secara maksimal. Selama pembelajaran daring guru menggunakan via whatsapp dan video pembelajaran dari youtube, sedangkan offline guru hanya menggunakan buku.

Dalam pelaksanaan pembelajaran masih konvensional dimana guru masih menyukai metode ceramah dalam pembelajaran daring. Guru selalu berpedoman pada buku teks, LKS untuk menyampaikan materi pembelajaran, terkadang guru menggunakan media video pembelajaran. Sedangkan siswa hanya dibekali buku paket dan LKS dimana kadang ada siswa yang tidak mempunyai buku tersebut. Keterbatasan buku menjadi salah satu alasan mengapa siswa kurang memahami topik yang disampaikan jika materinya berasal dari ceramah. Sedangkan materi Pendidikan Agama Islam itu sendiri lebih banyak berupa teks.

Berdasarkan uraian yang telah disajikan, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mendukung perkembangan bahan ajar interaktif dengan menggunakan *Articulate Storylines* , dengan harapan dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tingkat IV SD. Diharapkan bahwa media

pembelajaran ini dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran daring saat ini khususnya di SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur.

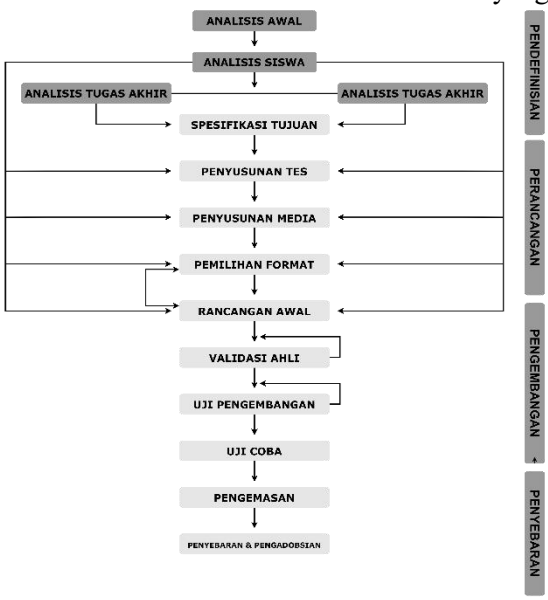
Peneliti akan mengangkat permasalahan tersebut dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif yang menggunakan *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Capaian Pembelajaran di Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur diharapkan berguna untuk guru sebagai referensi pemilihan media pembelajaran interaktif yang tepat dan menjadi so lusi untuk pembelajaran saat ini.

Metode Penelitian

Pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang sering disingkat R&D. Metode R&D dapat diartikan sebagai metode penelitian ilmiah yang mempelajari, merancang, memproduksi dan menguji produk yang akan diproduksi. (Sugiyono, 2019, hal.396).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan pada tahun 1974 oleh S. Thiagarajan, dkk. Model 4D disusun berdasarkan model sebelumnya dan berdasarkan pengalaman praktis dalam perancangan dan pengembangan, evaluasi dan diseminasi media pembelajaran. Seperti namanya, pemodelan 4D terdiri dari empat fase utama: definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi. (Thiagarajan & dkk, 1974, p.5).

Tahap pendefinisian, nantinya mendefinisikan masalah dan informasi yang



Gambar 1 Model Pengembangan 4D

sudah diperoleh, serta melakukan pengamatan untuk mengetahui apa yang akan dibutuhkan dalam penyelesaian sebuah masalah. Selanjutnya dilakukan tahap perancangan produk apa yang akan di ciptakan untuk solusi dari masalah tersebut yang nantinya dikembangkan agar menghasilkan ide atau produk yang nantinya bisa disebarluaskan.

Subyek yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah dosen Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP ULM dan dosen UIN Antasari Banjarmasin sebagai ahli media, dan dosen pendidikan biologi FKIP ULM dan guru SDI Daruttaslim Kotavaringin Timur PAI sebagai pakar materi. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline.* Penelitian ini dilakukan di SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur Jl. Kuini/ Teluk Dalam Sampit, Mentawa Baru Hilir, Kec. Mentawa Baru Ketapang, Kab. Kotawaringin Timur Prov. Kalimantan Tengah.

Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data: Observasi, survei dan wawancara. Pengamatan dilakukan untuk melihat bagaimana pembelajaran terjadi dan untuk menemukan masalah yang perlu ditangani. Wawancara dilakukan dengan guru PAI di SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur. Kuesioner tersebut kemudian digunakan dalam tahap validasi dan dalam menguji media pembelajaran. Kemudian, menganalisis data validasi dan melakukan ujicoba melalui langkah-langkah berikut:

1. Menetukan nilai setiap indeks menggunakan skala Likert.
2. Menghitung setiap skor total masing-masing indikator kuisioner dengan rumus T x Pn.
3. Menemukan skor yang tertinggi (Y) dan skor terendah (X) dari setiap item penilaian.
4. Menentukan nilai jangkauan untuk setiap skor menggunakan rumus :

$$I = \frac{\mathbf{100}}{\boldsymbol{Jumlah\ Skor\ (Likert}}$$

5. Interpresentasikan 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 interprestasi kemudian di hitung menggunakan rumus indeks sebagai berikut

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

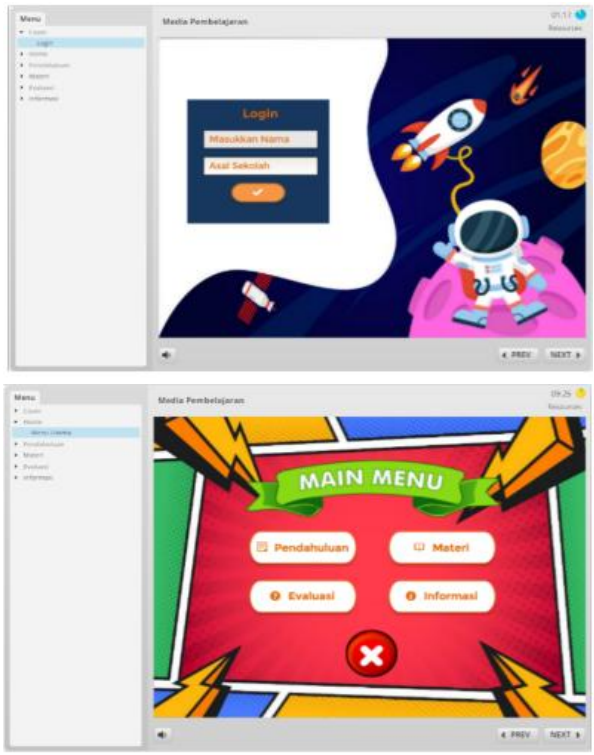
Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk perangkat pembelajaran interaktif dengan menggunakan cerita artikulasi pada Pendidikan Agama Islam Kelas IV SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur. Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4D. Peneltian R&D dilakukan untuk mengembangkan produk untuk menguji keefektifannya (Sugiyono, 2015, p.407). Tahap penelitian meliputi pendefinisian, desain, pengembangan dan diseminasi.

Pada tahap pendefinisian masalah diidentifikasi dan dianalisis berupa analisis kurikulum, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan perbaikan tujuan pembelajaran. Hasil dari tahap pendefinisian ini mengungkapkan permasalahan yang mengarah pada pengembangan perangkat pembelajaran interaktif yang menggunakan *Articulate Storyline*.

Pada tahap *design* dilakukan beberapa tahapan yaitu membuat *flowchart* dan pembuatan *storyboard* merupakan tahap dimana peneliti memilih jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis pada tahap yang telah ditentukan. Selanjutnya menentukan format desain media setelah jenis media ditentukan.

Tujuan dari fase pengembangan adalah menggunakan *Articulate Storyline* untuk mengubah produk akhir menjadi lingkungan belajar yang interaktif setelah dievaluasi oleh ahli media dan materi. Validasi dilakukan untuk mengidentifikasi cacat pada media. Hasil validasi media tersebut oleh para ahli dan kemudian direvisi. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dan saran ahli untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk. Setelah tahap revisi selesai, media diujicobakan kepada sekelompok kecil siswa untuk mempengaruhi kemajuan hasil belajar siswa dan untuk memperoleh umpan balik siswa terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 2 Tampilan Media Tahap Pengembangan

Tahap akhir dari penelitian ini adalah diseminasi yaitu tahap penyebaran atau pendistribusian. Mendistribusikan materi pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dengan membagikan materi pembelajaran kepada guru-guru SDI

Daruttaslim Kotawaringin Timur dan Kurikulum Teknologi Pendidikan FKIP ULM.ds

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian tersebut, dinilai bahwa hasil media Interaktif *Articulate Storyline* dapat digunakan sebagai media dan lingkungan belajar yang interaktif . Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pemeriksaan ahli materi dan mencapai 98% dalam analisis skala likert. Hasil evaluasi masuk dalam kategori "sangat layak". Oleh karena itu, Media Interaktif Alur Cerita Artikulasi dapat dimaknai sesuai dengan mata pelajaran PAI untuk SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur tanpa modifikasi. Setelah ditinjau oleh ahli media, analisis pada skala likert mencapai nilai 90%. Hasil evaluasi masuk dalam kategori "sangat layak". Oleh karena itu, sejarah bersama mata pelajaran PAI yang interaktif dapat diartikan cocok untuk SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur tanpa modifikasi.

Berdasarkan pretest IPK siswa sebesar 46,52, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 81,30 pada posttest. Hasil pembelajaran diperoleh nilai gain sebesar 34,78, dan nilai N gain meningkat menjadi 0,64 dengan kategori sedang. Sehingga dapat dimaknai pembelajaran menggunakan media Interaktif *Articulate Storyline* pada kelas IV SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur mengalami peningkatan. Adanya penelitian ini sedikit membantu siswa untuk belajar menjadi lebih semangat dan berpariatif dalam pembelajaran maka dari itu peneliti mengembangkan produk media Interaktif *Articulate Storyline*.

Penjelasan lebih lengkapnya dapat dilihat pada diagram berikut.

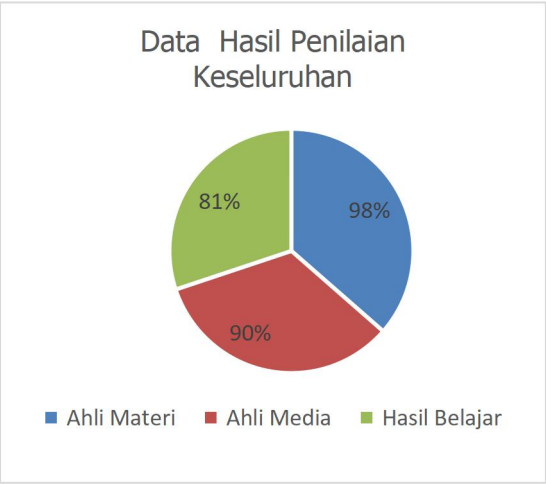


Diagram 1 Data Hasil Penilaian

Simpulan

Berdasarkan hasil Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* di Kelas IV SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur dan melihat hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan suatu topik bahasan. Penilaian ahli dan media adalah 90% dengan kategori "sangat baik". Sedangkan rata-rata pretest siswa adalah 46,52 sebelum tes, meningkat menjadi rata-rata 81,30 setelah tes. Selanjutnya nilai gain sebesar 34,78, sedangkan nilai gain N menunjukkan gain dengan nilai 0,64 bertipe sedang.

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

1. Bagi pendidik saya berharap para pendidik terkait SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur dapat memanfaatkan media pembelajaran ini dengan sebaik-baiknya agar siswa lebih tertarik dan semangat dalam kegiatan belajarnya.
2. Bagi peneliti agar lebih mengetahui bagaimana mengembangkan media pembalajran yang baik dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dan kebutuhan sekolah dimana media tersebut dikembangkan.
3. Bagi siswa di SDI Daruttaslim Kotawaringin Timur, 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

Mansur, H., Rafiudin, R., MASTUR, M., Utama, A. H., & Satrio, A. (2019). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Bagi Guru-Guru SMKN 1 Banjarmasin.

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.

Ramliyana, R. (2021). Menggagas Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Era Kelimpahan. Malang: Unisma Press.

Setiawan, B., Irianto, A., & Rusminati, S. H. (2021). Dasar Dasar Pendidikan Kajian Teoritis untuk Mahasiswa PGSD. Banyumas: CV. Pena Persada.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.

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

Suherman, A. (2018). Kurikulum Pembelajaran Penjas. Sumedang: UPI Sumendang Press.

Wahyuningsih, E. S. (2020). Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan. Yogyakarta: Deepublish.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5, No 1, Januari 2024 (09-17)

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI *MOTION GRAPCHIC* DENGAN PENDEKATAN PBL GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD

Rica Rahmah[1], Hamsi Mansur[2], Zaudah Cyly Arrum Dalu[3]
Universitas Lambung Mangkurat
Email: ricarahma2@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id, zaudah.dalu@ulm.ac.id

Abstract

The lack of variety of learning media and the limited competence of educators in developing learning media make it difficult for educators to convey examples of landscapes in Indonesia. The purposes of this study are (1) to determine the stages of developing motion animation learning videos with a Problem Based Learning (PBL) approach in the fourth grade science subjects at SDN Kebun Bunga 3, (2) to find out from the development of motion animation learning videos with the Problem approach. Based Learning (PBL) in the fourth grade science subjects at SDN Kebun Bunga 3, (3) To find out the motion graphic animation learning video media with the Problem Based Learning (PBL) approach to learning outcomes in science subjects grade IV at SDN Kebun Bunga 3 In this learning video development research, it is a type of R&D research with 4D development procedures, namely Define, Design, Development, Dessiminate which have been selected as needed. The results of this study indicate that the development of Motion Graphic Animation Learning Videos with a Problem Based Learning (PBL) approach can improve student learning outcomes in science subjects. For educators, it is expected that they can take advantage of this learning video to optimize the learning process and if possible, the committee/school principal should be able to hold training on the development of learning media for educators.

Keywords: *Development, Learning Video, Motion Graphic Animation, Problem Based Learning (PBL), Learning Outcomes.*

Abstrak

Kurangnya variasi media pembelajaran dan keterbatasan kompetensi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran menyebabkan pendidik kesulitan dalam menyampaikan contoh nyata bentang alam yang ada di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) untuk mengetahui tahap pengembangan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Kebun Bunga 3, (2) Untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Kebun Bunga 3, (3) Untuk mengetahui media video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Kebun Bunga 3. Pada penelitian pengembangan video pembelajaran ini merupakan jenis penelitian R&D dengan prosedur pengembangan 4D yaitu *Define, Design, Development, Dessiminate* yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan. Hasil penelitian ini menunjukkan Pengembangan Video Pembelajaran Animasi *Motion Graphic* Dengan Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Bagi pendidi diharapkan agar dapat memanfaatkan video pembelajaran ini guna mengoptimalkan proses pembelajaran dan jika memungkinkan sebaiknya pihak komite/kepala sekolah dapat mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran kepada pendidik.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Animasi Motion Graphic, Problem Based Learning (PBL), Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan bagian yang sangat penting, karena pada tingkatan sekolah dasar potensi anak berada pada masa berkembang yang menjadi pondasi awal terhadap kemampuan belajar pada jenjang berikutnya. [1] Peserta didik sekolah dasar lebih peka dan tajam dalam menyerap pengetahuan. Agar tahap perkembangan belajarnya dapat berjalan dengan optimal diperlukan proses pembelajaran yang berkualitas.

Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar yaitu pendidik, peserta didik, lingkungan, sarana dan prasarana karena pada tingkat sekolah dasar ini potensi anak sedang berkembang maksimal dan berpengaruh terhadap kemampuan belajarnya. [2] Apa yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran disebut sebagai hasil belajar.

Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya adalah dengan meningkatkan kualitas sumberdaya manusianya yaitu pendidik Upaya meningkatkan kompetensi pendidik dalam memberikan pembelajaran perlu menjadi perhatian tersendiri..[3] Mengajar tidak hanya mengkomunikasikan pengetahuan tetapi juga berarti upaya transfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik agar dapat dipahami dan di mengerti serta dapat diterapkan. Berdasarkan uraian tersebut hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah ia menerima proses pembelajaran atau setelah menerima pengalaman belajaranya. Dapat disimpulkan bahwa peran pendidik merupakan salah satu unsur yang penting dalam proses pembelajaran karena pendidik yang akan memberikan *transfer knowledge* kepada peserta didik, seorang pendidik memiliki tugas dan tanggung jawab untuk menguasai ilmu yang akan diajarkan serta harus memiliki seperangkat pengetahuan, keterampilan ataupun keahlian dalam mengajar. Dengan demikian, maka akan berpengaruh langsung terhadap hasil belajar peserta didik.

Studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Kebun Bunga 3 bersama Ibu wali kelas IV menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas nya baru-baru ini masih belum optimal karena pembelajaran tatap muka secara penuh juga belum lama diberlangsungkan. Ibu wali kelas IV agak kesulitan dalam memfokuskan perhatian peserta didik saat belajar di kelas karena mereka sebelumnya terbiasa belajar secara *online* sehingga ketika pendidik menerangkan mereka cepat bosan dan fokusnya mudah teralihkan. Menurut Ibu wali kelas IV, peserta didik akan lebih cenderung memperhatikan saat menggunakan media pembelajaran yang menarik. Ibu wali kelas IV mengakui juga menggunakan media pembelajaran namun media yang dimanfaatkan terbatas karena pendidik kurang berkompeten dan merasa kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif padahal media menjadi komponen penting dalam menunjang proses pembelajaran saat ini. Hal tersebut tentunya sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Terlebih pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Ibu wali kelas IV cukup kesulitan dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik juga kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan karena pelajaran tersebut merupakan salah satu terapan dari kurikulum baru sehingga sumber belajarnya masih terbatas dan harus mencari materi per sub topik pembelajaran. IPAS merupakan bentuk kurikulum baru untuk sekolah penggerak yang mana menggabungkan dua mata pelajaran sekaligus yaitu IPA dan IPS.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu pendidik dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Dengan media pembelajaran maka kualitas belajar menjadi meningkat karena tidak hanya pendidik yang aktif memberikan materi kepada peserta didik tetapi
mereka juga dapat aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih muudah menerima materi yang disampaikan oleh pendidik.[4] Pemanfaatan media semestinya merupakan bagian yang harus memperoleh perhatian fasilitator dalam setiap

[1] Kosilah, Septian." Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Inovasi penelitian. Vol.1 No.6 November 2020: 1139.*

[2] Ibid

[3] Ibid

[4] Teni Nurrita. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Misykat, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018:184

proses pembelajaran. Oleh karena itu fasilitator harus mempelajari bagaimana menentukan dan menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian dalam tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.[5] Media bagian dari rangkaian yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adanya media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi ajar dan diharapkan peserta didik dapat memahami setiap materi yang dipelajari.[6] Dari pernyataan sebelumnya media pembelajaran merupakan salah satu penunjang proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap penyampaian pembelajaran agar pesan tersampaikan dengan tepat.

Salah satu ciri media audio-visual yaitu menggabungkan beberapa indera manusia, peserta didik tidak hanya mendengarkan ketika pendidik menjelaskan, tetapi peserta didik juga melihat apa yang ditampilkan oleh pendidik nya. Video pembelajaran memberikan rangsangan terhadap penglihatan dan pendengaran peserta didik.[7] Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat diartikan bahwa media video pembelajaran merupakan salah satu media yang mampu memberikan rangsangan dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan yang dikemukakan dan pernyataan yang telah diuraikan sebelumnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media video pembelajaran.

Animasi dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi yang sulit disampaikan secara konvensional. Animasi dapat diintegrasikan ke media lain seperti video atau presentasi sehingga cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang sulit disampaikan secara langsung melalui buku.[8]

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa peran animasi dalam pembelajaran yaitu memvisualisasikan pesan pembelajaran yang tidak dapat dijelaskan secara verbal maupun konvensional.

Motion graphic merupakan salah satu media presentasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.[9] Menurut ahli teori perfilman Michael Betancourt, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah *output* multimedia. [10] Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti memilih animasi *motion graphic* dalam pengembangan video pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran agar pesan dapat tersampaikan dengan menarik dan mudah dipahami peserta didik.

Pengembangan media ini salah satu model pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah model *Problem Based Learning* (PBL). PBL merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan yang esensial dari mata pelajaran.[11] Dari pernyataan tersebut PBL merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang diberikan kepada peserta didik agar

---

[5] Alwi Hilir. "Teknologi Pendidikan Di Abad Digital".(2021).h:1.

[6]A. R. Pangestu, Purwanto, A., & Rosanti, R. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Stop Motion Pada Mata Pelajaran Geografi. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, (2021). *5*(2), 216-225.

[7] Zahratul Fauziyyah. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang"h:18.

[8] Sunandar, Berlian. "Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran":44.

[9] Damayanti Heni Wulandari. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran *Motion graphic* Untuk Siswa Kelas XI Pada Desain Multimedia di SMKN 1 Cibadak". *Jurnal Kependidikan,* 22–31.

[10] Ibid

[11]Fivi Nuraini. "Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD". e-jurnalmitrapendidikan, Volume 1, Nomor 4, Juni 2017:372.

mereka dapat memecahkan permasalahan dengan berpikir kritis dan terampil. Peserta didik akan dihadapkan pada masalah dalam proses pembelajaran dengan demikian akan membuat peserta didik aktif karena merasa tertantang untuk bekerjasama mengasah kemampuan menyelesaikan masalah dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat memecahkan masalah serta menemukan solusinya. Untuk itu sebagai batasannya dalam pengembangan media ini peneliti menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Kebun Bunga 3.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Launa Yenny Abadi Simanjuntak (2019) dalam jurnal yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Scientific* Dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV SD Kecamatan Parmaksian Kab. Toba Samosir". Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Validasi ahli materi pada penilaian kelayakan materi skornya sebesar 61 atau 80% dan berada pada kriteria baik; (2) Validasi desain pembelajaran skornya 50 atau 89% berada pada kriteria sangat baik; (3) Validasi bahasa skornya 98 atau 92% berada pada kriteria sangat baik. Demikian pula dengan uji efektifitas produk terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan video berbasis saintifik dapat disimpulkan bahwa video berbasis saintifik dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai *N-Gain* rata-rata 0,7 dimana dalam kategori tinggi.[12] Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk melakukan pengembangan Media Video Pembelajaran *Animasi Motion Graphic* dengana pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Kebun Bunga 3.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan adalah proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.[13] Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (*R&D*). Metode penelitian dan pengembangan adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, menguji validitas produk yang telah dihasilkan, dan bersifat longitudinal artinya dilakukan secara bertahap[14] Adapun jenis produk yang dihasilkan dapat berupa perangkat keras (*hardware*) ataupun peragkat lunak (*software*). Setelah produk dihasilkan, langkah selanjutnya yaitu menguji kelayakan dan keefektifan dari produk tersebut.

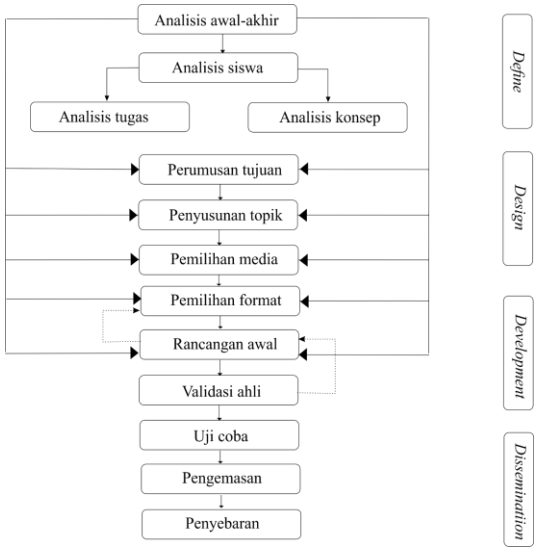
Pada penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu video pembelajaran animasi *motion graphic* 2 dimensi. Video animasi tersebut memuat materi tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV. Penyampaian materi yang sulit dipahami sehingga memerlukan media yang mampu menggambarkan baik secara verbal dan visual guna membantu pemahaman peserta didik dalam belajar. Dengan adanya video animasi ini diharapkan dapat membantu pendidik sesuai dengan permasalahan yang terjadi dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV. Selain itu video animasi pembelajaran ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dan semaksimal mungkin oleh pendidik.

---

[12] Simanjuntak, Launa Lenny Abadi. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Scientific Dengan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV SD Kecamatan Parmaksian Kab. Toba Samosir". 2019. Phd Thesis. Unimed.

[13] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D". Bandung: Alfabeta. 2019.

[14] Ibid



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model *Four-D*

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis kuantitatif deskriptif. Teknik ini merupakan cara menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket uji ahli media, ahli materi dan ahli naskah. Menurut Endang Mulyatiningsih analisis data secara deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data penelitian apa adanya dan tidak digunakan untuk mengambil kesimpulan statistik. Hasil analisis data secara deskriptif dilaporkan dalam bentuk *mean*, median, modus, standar deviasi, varians, nilai minimum dan nilai maksimum, *kurtosis* (kepuncakan kurva) dan *skewness* (kemencengan kurva).[15] Maka dari itu peneliti menggunakan analisis kuantitatif deskriptif untuk penyajian hasil data agar dapat ditujukan untuk memberikan gambaran secara singkat tentang hasil penelitian sehingga lebih mudah dibaca dan dipahami. Data deskriptif berupa hasil wawancara dengan pendidik, hasil studi pendahuluan dan observasi dari sekolah serta saran dan masukan dari para ahli. Analisis data validasi ahli media, materi dan naskah Bahasa dilakukan menggunakan format skala Likert.

[15] Endang Mulyatiningsih. "Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik ". (2011).h.13.

Tabel 3.4 Skala likert

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

Hasil dari perhitungan validasi instrument media, materi dan naskah Bahasa tersebut dapat dikategorikan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert.

Tabel 3.8 Penentuan skor skala Likert

Skor	Kategori Penilaian	Kategori
1	Sangat Kurang Baik	<21%
2	Kurang Baik	21% - 40%
3	Cukup Baik	41% - 60%
4	Baik	61% - 80%
5	Sangat Baik	81% - 100%

Uji Tes Hasil Belajar

Mengetahui peingkatan hasil belajar siswa digunakan teknik *normalized gain score*.

$$<g> = \frac{100\% \text{ postcore} - \%\text{prescore}}{100 - \%\text{prescore}}$$

Gambar 3.2 Teknik *normalized gain score*

Keterangan :

<g> = nilai *normalize*
%Postcore = presentasi nilai *posttes*
%prescore = presentasi nilai *pre-test*

Tabel 3.10 Kriteria Analisis Data dan Hasil Tes

Indeks <g>	Kriteria
(<g>) 0,70	Tinggi
0,30 < (<g>) < 0,70	Sedang
(<g>) < 030	Rendah

Teknik analisis ketentuan atau pencapaian pembelajaran siswa diperoleh dengan menggunakan rumus dibut oleh Ground dan Lin berikut ini:

$$\text{Ketentuan Individu} = \frac{\text{skor yang di diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \text{X } 100$$

Gambar 3.3 Rumus Pencapaian Belajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa Video Pembelajaran Animasi Motion Graphic pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN kebun Bunga 3. Media ini dikembangkan berdasarkan solusi dari pemikiran peneliti dan sesuai dengan permasalahan yang ditemui di lapangan. Metode penelitian ini merupakan penelitian R&D (Research & Development) dengan model pengembangan 4-D. Tahapan penelitian yang dilakukan yaitu define, design, develop, dan disseminate.

Pada tahap pendefinisian (define) dilakukan identifikasi dan analisis masalah berupa analisis awal akhir (front-end analysis) pada tahap ini dilakukan analisis awal dengan cara observasi dan wawancara dengan wali kelas SDN Kebun Bunga 3, analisis peserta didik (learner analysis) pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap peserta didik pada proses pembelajaran, analisis tugas (task analysis) pada tahapan ini dilakukan dengan cara wawancara terhadap wali kelas IV di sekolah tersebut adapun tugas yang harus ditempuh oleh peserta didik yaitu: (1) peserta didik dapat menjelaskan keterkaitan antara ragam bentang alam dengan jenis profesi/ pekerjaan masyarakat dengan percaya diri; (2) peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis profesi/pekerjaan masyarakat berdasarkan bentang alam dengan teliti; (3) peseta didik mengklasifikasikan jenis-jenis profesi/pekerjaan masyarakat berdasarkan ragam bentang alam dengan benar; (4) peserta didik dapat menyelesaikan tugas dalam bentuk TTS dengan hasil yang lebih baik setelah menggunakan media video pembelajaran animasi motion graphic, analisis konsep (concept analysis) pada tahapan ini dilakukan pemilihan dan penyusunan isi materi yang akan diterapkan pada video pembelajaran dan juga pada tahapan ini peneliti merancang bagaimana menerapkan pendekatan problem based learning pada media video animasi motion graphic yang dikembangkan dan perumususan tujuan pembelajaran (Instruictional Objectives Anlysis) pada tahapan ini ditentukan tujuan dari pembelajaran menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic. Hasil yang didapatkan dari tahap pendefinisian ini peneliti menemukan solusi dari permasalahan yang ada yaitu dengan pengembangan video pembelajaran animasi motion graphic.

Pada tahap perancangan (design) terdapat beberapa langkah yang dilakukan, yaitu penyusunan tes (*Learning Topic Construction*) pada tahapan ini dilakukan penyusunan soal evaluasi pada materi video pembelajaran yang akan diterapkan berdasarkan hasil analisis konsep pada tahap sebelumnya, pemilihan media (media selection) pada tahapan ini peneliti memilih media dan mengumpulkan bahan-bahan untuk digunakan padavideo pembelajaran animasi motion graphic, pemilihan format (format selection) pada tahapan ini menentukan format rancangan media, rancangan awal (initial design) pada tahapan ini membuat desain awal dari video pembelajaran animasi motion graphic berupa naskah video pembelajaran dan storyboard.

Pada tahap pengembangan (develop) merupakan tahapan pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk akhir berupa video pembelajaran animasi motion graphic kemudian dilakukan uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi dan ahli naskah Bahasa. Pada tahapan ini dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada video pembelajaran animasi motion graphic. Setelah media divalidasi dan diberi komentar oleh ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan revisi sesuai saran untuk penyempurnaan dan perbaikan produk. Setelah tahap revisi selesai dilakukan kemudian dilanjutkan dengan tahapan penyebaran (disseminate) setelah media dinyatakan layak uji lapangan maka media siap disebarkan. Untuk itu peneliti membagikan media melalui link google drive kemudian dikirimkan ke tablet yang digunakan peserta didik di sekolah.

Selain itu peneliti juga menerapkan pendekatan problem based learning (pbl) pada saat uji lapangan yaitu dalam bentuk pemberian soal atau lembar uji tes yang harus dijawab oleh peserta didik yang mana peserta didik dapat menemukan jawaban dari soal-soal tersebut setelah menonton video pembelajaran yang dibagikan. Adapun lembar soal yang dibuat dapat dilihat pada bagian lampiran. Dalam media yang dikembangkan peneliti juga memberikan pendekatan problem based learning (pbl) yang berupa pertanyaan yang memicu peserta didik untuk berpikir serta mengingat kembali materi sebelumnya. Adapun penerapan pendekatan problem based learning (pbl) dalam media video pembelajaran animasi *motion graphic* ini dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4.19 Penerapan Pbl Pada Media

Gambar 4.20 Penerapan Pbl Pada Media

Gambar 4.21 Penerapan Pbl Pada Media

Gambar 4.22 Penerapan Pbl Pada Media

Kelayakan Video Pembelajaran Animasi *Motion Graphic*

Video pembelajaran animasi motion graphic ini mendapat rata-rata skor dari ahli materi sebesar 91,9% dari nilai maksimal 100%. Skor rata-rata total yang diperoleh dari ahli media sebesar 96,1% dari nilai maksimal 100. Dari ketiga penilaian tersebut, didapatkan hasil kelayakan video pembelajaran animasi motion graphic menunjukkan bahwa secara keseluruhan media sangat layak untuk digunakan. Kelayakan tersebut didapatkan dari hasil total penilaian ahli materi dan ahli media pada tahap pengembangan. Total hasil penilian dirata-rata kemudian disimpulkan dan dikategorikan sesuai dengan kategori yang terdapat pada tabel interprestasi skor.

Uji Peningkatan Tes Hasil Belajar

Berdasarkan hasil tes awal (*pretest*) dan hasil tes akhir (*posttes*) didapatkan nilai rata-rata hasil tes awal 63,4 dari nilai maksimal 100. Pada hasil tes akhir (posttes) didapatkan nilai rata-rata 85 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata minat awal dan minat akhir di normalisasikan menggunakan rumus n-gain dan di interpretasikan kedalam nilai gain. Berdasarkan hasil rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,59 yang termasuk kedalam kategori sedang. Berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir tersebut maka peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic pada mata pelajaran IPAS yang diterapkan pada kelas IV SDN Kebun Bunga 3 termasuk dalam kategori peningkatan sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa video pembelajaran animasi *motion graphic* ini dapat meningkatakan minat belajar peserta didik dalam kategori sedang. Hasil *pretest* dan *posttes* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.8 Pre-Test dan PostTest Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Kebun Bunga 3

NO Peserta	*Pre test*	*Post test*	Nilai Maksimal	N gain
1	75	100	100	1
2	60	90	100	0.75
3	80	100	100	1
4	60	90	100	0.75
5	70	90	100	0.666666667
6	80	90	100	0.5
7	55	100	100	1
8	60	100	100	1
9	65	100	100	1
10	70	100	100	1
11	40	90	100	0.833333333
12	50	90	100	0.8
13	20	90	100	0.875
14	75	100	100	1
15	70	90	100	0.666666667
16	65	100	100	1
17	40	90	100	0.833333333
18	70	100	100	1
19	80	90	100	0.5
20	50	100	100	1
21	70	100	100	1
22	70	90	100	0.666666667
23	60	100	100	1
24	80	100	100	1
25	70	100	100	1
Nilai rata-rata	**63.4**	**85**	**100**	**0.590163934**

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa Video Pembelajaran Animasi Motion Graphic dengan pendekatan problem based learning (pbl) guna meningkatkn hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN kebun Bunga 3. 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 materi, media, naskah dan Bahasa menyatakan bahwa media video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan berdasarkan hasil uji coba di lapangan terhadap peserta didik kelas IV di SDN Kebun Bunga 3, Media video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dengan didapatkan nilai rata-rata hasil tes awal (pretest) 63,4 dari nilai maksimal 100.

Pada hasil tes akhir (posttes) didapatkan nilai rata-rata 85 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata hasil awal dan hasil akhir di normalisasikan menggunakan rumus n-gain dan di interpretasikan kedalam nilai gain. Berdasarkan hasil rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,59 yang termasuk kedalam kategori sedang. Berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir tersebut maka peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic pada mata pelajaran IPAS yang diterapkan pada kelas IV SDN Kebun Bunga 3 termasuk dalam kategori peningkatan sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa video pembelajaran animasi motion graphic ini dapat meningkatakan hasil belajar peserta didik dalam kategori sedang. Bagi pendidik, hendaknya agar dapat memanfaatkan video pembelajaran ini guna mengoptimalkan proses pembelajaran dan jika memungkinkan sebaiknya pihak komite/kepala sekolah dapat mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran kepada pendidik .

DAFTAR PUSTAKA

Fauziyyah, Zahratul.(2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Siswa Kelas Iii SDN Merjosari 2 Malang.*Sustainability (Switzerland).II.*18.

Hilir Alwi. Teknologi Pendidikan Di Abad Digital.(2021).h:1.

Kosilah, Septian. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Inovasi penelitian. Vol.1 No.6 November 2020: 1139.*

Mulyatiningsih, Endang. (2011). Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik . h.13.

Nuraini, Fivi. (2017). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. *e-jurnalmitrapendidikan, Volume 1, Nomor 4, Juni 2017:372.*

Nurrita Teni. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *J urnal Misykat, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018:184*

R. Rosanti, A. R. Pangestu & Purwanto, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Stop Motion Pada Mata Pelajaran Geografi. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi, (2021). 5(2), 216-225.*

Simanjuntak, Launa Lenny Abadi. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Scientific Dengan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV SD Kecamatan Parmaksian Kab. Toba Samosir. *Phd Thesis. Unimed*.

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

Sunandar, Berlian.(2019). Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran. *Chmk Nursing Scientific Journal Volume 3 Nomor 2*,44.

Wulandari, Damayanti Heni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Motion graphic* Untuk Siswa Kelas XI Pada Desain Multimedia di SMKN 1 Cibadak. *Jurnal Kependidikan, 22–31.*

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (18-24)

PENGEMBANGAN *WEB* PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH BISNIS RITEL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI FKIP ULM

Yudha Ari Pamungkas, Adrie Satrio, Rafiudin
Universitas Lambung Mangkurat
ariyuda500@gmail.com, adrie.satrio@ulm.ac.id, rafiudin@ulm.ac.id

Abstrak

Web pembelajaran merupakan salah satu bentuk alternatif pembelajaran pada zaman kini. Kemudahan akses yang bisa dimanapun dan kapanpun membuatnya bisa digunakan dalam bidang apapun, tidak terkecuali dunia pendidikan. Penggunaan *Web* pembelajaran di perguruan tinggi juga bisa mendorong minat belajar mahasiswa terlebih pada mata kuliah yang lumayan sulit dipahami. Penelitian ini bertujuan guna mengetahui pengembangan web pembelajaran mata kuliah Bisnis Ritel, kelayakan pengembangan web pembelajaran pada mata kuliah Bisnis Ritel dan mengukur peningkatan minat belajar pada mahasiswa tersebut. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode (R&D) atau *Research and Development* dengan model pengembangan 4D yaitu tahapannya *Define, Design, Development* dan *Disseminate.* Hasil penelitian menunjukan hasil uji validasi media sebesar 92,98% dan uji validasi materi sebesar 91,32% serta uji respon mahasiswa mendapatkan 87,11% yang dapat dikategorikan "Sangat Layak". Selanjutnya hasil uji coba lapangan mendapatkan nilai rata-rata n-*gain* dengan nilai 0,7% yang tergolong pada kategori tinggi. Sehingga bisa disimpulkan bahwa web pembelajaran layak digunakan dan mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP ULM pada mata kuliah Bisnis Ritel.

Kata Kunci: Pengembangan, *Web* Pembelajaran, Mata Kuliah Bisnis Ritel, Minat Belajar

Pendahuluan

Salah satu cara untuk memperkenalkan kewirausahaan di tingkat eceran adalah melalui bisnis ritel. Materi yang di sajikan tidak hanya berupa teori namun ada juga materi praktek bisnis dalam bidang ritel. Menurut Kotle, ritel adalah setiap aktivitas yang melibatkan penjualan langsung produk atau layanan kepada pengguna akhir untuk penggunaan non-komersial atau pribadi (Joko Utomo, 2009, p.46). Oleh karena itu, menjual produk atau jasa kepada pelanggan atau konsumen untuk dikonsumsi sendiri atau orang lain dikenal dengan bisnis ritel.

Berdasarkan observasi awal dari mata kuliah bisnis ritel di Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM, perkulihan yang berlangsung di kelas hanya menggunakan media pembelajaran PowerPoint dan metode ceramah sebagai proses penyampaian materi, sehingga menjadi penyebab mahasiswa merasa kurang tertarik untuk melakukan pembelajaran dan mereka menganggap perlu adanya media tambahan agar dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik. Banyak sekali materi dan praktek yang dibutuhkan mahasiswa pada mata kuliah bisnis ritel ini. Oleh karena itu, perlunya media yang fleksibel agar tidak menyebabkan mahasiswa salah memahami pembelajaran ketika praktikum.

Berdasarkan uraian di atas, penting untuk membuat materi pembelajaran yang menarik untuk mendukung mahasiswa dan memberikan solusi atas masalah yang mungkin muncul. Solusi yang dapat membantu pengajar dan mahasiswa mengatasi masalah ini adalah dengan pembelajaran berbasis web. Rosenberg mendefinisikan pembelajaran berbasis web menggunakan teknologi internet untuk menjadi solusi yang dapat meningkatkan proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis web menggabungkan keunggulan dari manajemen pengetahuan dan manajemen online (Wai Ching Poon, 2004, p.374). sementara itu, Rusman mendefinisikan pembelajaran berbasis web ini menjadi teknologi web di dunia pendidikan untuk sebuah pembelajaran.(Surya Bakti, 2016, p.33). Pembelajaran berbasis web adalah jenis teknologi pendidikan yang menggunakan konten teks, audio, dan video dari internet untuk mendukung proses belajar mengajar. Pentingnya penggunaan alat pembelajaran ini karena mempunya manfaat bagi mahasiswa yang menggunakan yaitu untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mencegah pembelajaran yang monoton. Mahasiswa juga cenderung lebih terlibat karena mereka melakukan lebih sekedar mendengarkan ceramah tetapi juga terlibat dalam kegiatan lain seperti mengamati dan mempraktekkan. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis web dapat menjadi solusi dalam mengatasi masalah belajar karena membuat mahasiswa lebih fleksibel dalam belajar.

Kajian Pustaka

Kawasan teknologi Pendidikan pada definisi tahun 1994 menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) terdapat lima bidang garapannya yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi/penilain (Robinson Situmang, 2004, p.11). Dari kelima bidang Garapan tersebut memiliki ketertarikan antar satu sama lain. Dalam suatu bidang Garapan memiliki suatu Kawasan masing-masing fungsi Kawasan adalah untuk menyempurnakan suatu definisi atau suatu bidang maka diperlukan yaitu mengembangkan, mengindentifikasi, dan mengorganisasi suatu teori atau praktek.

Kawasan pengembangan mengacu pada produksi media, bagaimana pengolahan media yang baik guna menunjang suatu pembelajaran. Pengembangan tidak lain adalah bagaimana mewujudkan konsep desain kebentuk fisik. Kawasan pengembangan memiliki berbagai pilihan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam suatu pembelajaran. Kawasan pengembangan memiliki 4 kategori yaitu teknologicetak, teknologi audio-visual, teknologi komputer dan teknologi terpadu.

Menurut Arief website merupakan bentuk aplikasi yang didalamnya tersadapat dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) yang menggunakan protokol HTTP (Hypertext Tranfer Protocol) dan cara mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser (Friyadie, 2016, p.8). Dan menurut saya web adalah sebuah kumpulan-kumpulan dokumen yang berupa multimedia berisi tentang teks,

gambar, suara, maupun yang terhubung melalui suatu jaringan yang disebut internet.

Susanto berpendapat, “Minat adalah suatu dorongan yang terjadi dalam diri seseorang atau sesuatu yang dapat menjadi sebuah daya tarik atau perhatian seecara efektif yang pada akhirnya dipilih salah satu suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-lama akan mendatangkan kebahagian dalam dirinya”.

Mata kuliah bisni ritel ini yaitu mata kuliah yang membahas suatu bisnis ritel yang dijalankan mengikuti teori yang mencakup bagaimana mengelola strategi pemasaran, menetapkan harga, menentukan lokasi bisnis ritel yang paling tepat dan mensinergikanmenciptakan seluruh sumber daya untuk mencapai keuntungan maksimal. Pada pembelajaran ini mahasiswa tidak hanya dibekali dengan sebuah teori saja akan tetapi mereka juga akan mendapatkan pengalaman dengan melihat langsung praktek bisnis ritel yang sudah berjalan dan dapat menghasilkan sebuah rancangan untuk nantinya mereka gunakan.

Metode Penelitian

Metode dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menerapkan metode *Research and Development* (R&D). R&D merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2019, p.297). Selanjutnya peneliti menggunakan model pengembangan 4D dengan tahapan *Define, Design, Development* dan *Disseminat*e. Penelitian di program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM pada mata kuliah Bisnis Ritel. Teknik pengumpulan dan pengambilan data menggunakan wawancara, observasi dan angket. Penelitian menggunakan dua teknik analisis data yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif mengenai kualitas media serta saran dan kritik dari para ahli yang kemudian dihimpun dan ditarik kesimpulan guna memperbaiki produk yang nantinya akan dikembangkan. Kemudian data kuantitatif didapatkan dari lembar validasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan penilaian tiap buit indikator menggunakan skala likert dengan ketentuan skor
2. Menghitung total skor tiap indikator angket
3. Mencari nilai skor tertinggi dan terendah item penilaian
4. Menentukan interval tiap skor
5. Menginterpretasikan skor dengan menggunakan kriteria.

   Untuk melihat peningkatan minat belajar maka diadakan *posttest* dan *pretest* yang selanjutnya diuji N-Gain untuk mengukur peningkatan sains dan hasil kognitif sebelum dan sesudah pembelajaran. Adapun rumus mencari N-Gain yaitu:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Gambar 1 Rumus N-Gain

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Kelayakan Media

Tahap pertama yaitu *Define* (Pendefinisian), Pada tahap yang pertama peneliti melakukan analisis permasalahan yang terjadi pada mata kuliah bisnis ritel di Pendidikan Ekonomi FKIP ULM. Kedua menganalisis karakteristik peserta didik, Sebagian besar mahasiswa merasa kurang berminat dengan proses pembelajaran pada mata kuliah bisnis ritel karena penggunaan media pembelajaran sebatas PPT dan metode ceramah yang membuat mahasiswa mengalami kesusahan dalam memahami materi ataupunmengulang materi. Ketiga menganalisis tugas, Pada tahap analisis tugas ini peneliti melakukan analisa terhadapsilabus atau RPP pembelajaran dari mata kuliah bisnis ritel itu sendiridari dosen yang bersangkutan. Hasil analisis pada tahap ini untukmenentukan materi apa saja yang akan disusun atau diterapkan kedalam media web pembelajaran. Materi yang dipilih untuk diterapkan yaitu materi tentang pengertian, fungsi, klasifikasi dan strategi pemasaran dalam bisnis ritel mengenai bisnis ritel. Pada tahap keempat, analisis konsep yaitu untuk menentukan materi mana saja yang akan di tampilkan pada media web pembelajaran yang akan dikembangkan. Penyusunan isi materi di web pembelajaran mengacu pada silabus, modul pembelajaran bisnis ritel. Dan tahap keenam,

tujuan analisis pembelajaran, dengan memperhatikan silabus pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada materi ini yaitu: (1) mahasiswa dapat mengerti akan konsep dasar dari bisnis ritel (2) mahasiswa dapat menjelaskan strategi pemasaran dalam bisnis ritel.

Tahap kedua *Design* (Perancangan), memiliki beberapa tahapan yaitu pertama penyusunan tes, Menyusun evaluasi pembelajaran yang nantinya diterapkan kepada media web pembelajaran. Penyusanan tes yang dimaksud pada penelitian ini adalah berbentuk evaluasi dari materi pembelajaran bisnis ritel. Evaluasi yang disajikan yaitu 10 soal essay yang memuat materi dari pengertian, fungsi, klasifikasi dan strategi pemasaran dalam bisnis ritel. Kedua pemilihan media, Web pembelajaran berisikan beberapa media pilihan yang berkaitan dengan mata kuliah bisnis ritel. Pemilihan media yang akan dikembangkan harus sesuai dengan hasil dari pendefinisian, dari hasil tersebut beberapa aspek analisis maka pengembangan media web pembelajaran berisikan beberapa media visual berupa gambar yang berkaitan dengan materi bisnis ritel dan juga video yang dibuat olehpeneliti agar membuat tampilan web lebih menarik, dan kedua media tersebut dikemas di dalam sebuah web pembelajaran. Ketiga pemilihan format, Format media web pembelajaran yang dikembangkan disusun menggunakan HTML, PHP, dan CSS. Keempat desain awal, Sebelum tahap produksi dari web pembelajaran, tahap desain awal sangat penting untuk merancang pengembangan media web pembelajaran tersebut. Pada tahap ini peneliti telah merancang flowchard dan storyboard.

Tahap ketiga yaitu *Development* (Pengembangan), Pada tahapan ini, ada beberapa langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap pertama uji validasi kepada ahli instrument, ahli materi, dan ahli media, Tahap kedua dilakukan revisi dari para ahli yang sudah dilakukan uji validasi. Tahap ketiga adalah uji coba produk ke mahasiswa.

Berikut hasil uji validasi instrument, bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Instrument

No	Aspek	Jumlah Indikator	Nilai yang Di dapat	Persentase	Katagori
1	Petunjuk	3	15	100%	Sangat Layak
2	Isi	7	35	100%	Sangat Layak
3	Bahasa	3	15	100%	Sangat Layak
	Rata-Rata			**100%**	**Sangat Layak**

Berdasarkan data dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil kelayakan instrument validasi media web pembelajaran mendapatkan hasil kelayakan rata-rata 100% yang mana masuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Media

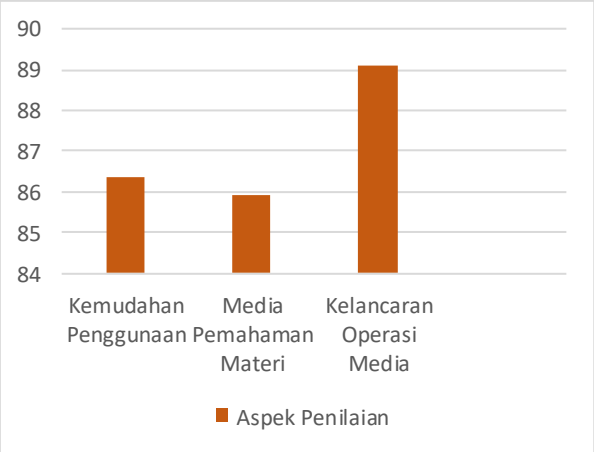
No	Aspek	Jumlah indikator	Nilai yang di dapat	Persentase	Katagori
1	Pendahuluan Program	4	19	95%	Sangat Layak
2	Presentasi Teks	3	14	93,3%	Sangat Layak
3	Penyajian	4	19	95%	Sangat Layak
4	Aspek Media Terhadap Strategi Pembelajaran	4	19	95%	Sangat Layak
5	Aspek Program Media	3	13	86,6%	Sangat Layak
	Rata-Rata			**92,98 %**	**Sangat Layak**

Dari data dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil kelayakan pengembangan web pembelajaran untuk media pembelajaran pada tahap validasi ahli media mendapatkan hasil kelayakan rata-rata92,98% yang mana masuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Indikator	Nilai Yang Didapat	Persentase	Katagori
1	Desain Pembelajaran	6	29	96,6%	Sangat Layak
2	Isi Materi	4	17	85%	Sangat Layak
3	Bahasan dan Komunikasi	6	27	90%	Sangat Layak
4	Pemanfaatan	2	10	100%	Sangat Layak
5	Penyajian/presentasi	4	17	85%	Sangat Layak
	Rata-Rata			**91,32%**	**Sangat Layak**

Berdasarkan data dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil kelayakan pengembangan web pembelajaran untuk media pembelajaran pada tahap validasi ahli materi mendapatkan hasil kelayakan rata-rata 91,32% yang mana masuk kategori “Sangat Layak”.



Gambar 2 Hasil Uji Coba Produk

Hasil angket mahasiswa secara keseluruhan mendapatkan rata rata skor total sebesar 87,11% angka tersebut ke dalam kategori “sangat layak”. Dari hasil angket respon di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini telah mendapatkan respon dari mahasiswa dengan cukup baik sehingga media dapat digunakan dengan efektif.

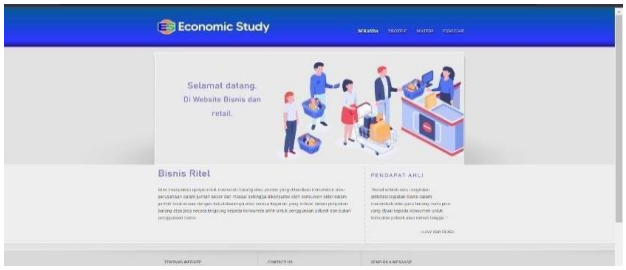
Tabel 5. Hasil Pengukuran Minat Belajar

Aspek	Hasil
Pretest	48,5%
Postest	69.92%
Nilai Maksimal	75
n-gain	0.7
Kriteria	Tinggi

Berdasarkan hasil uji N-gain peningkatan minat belajar mahasiswa menunjukan nilai n-gain sebesar 0.7 yang mana dalam tabel kriteria n-gain masuk kedalam kriteria tinggi. Hal tersebut menyatakan bahwa setelah menggunakan web pembelajaran pada mata kuliah bisnis ritel mengalami peningkatan minat belajar.

Tahap keempat yaitu, *Disseminate* (Penyebaran).Tahap penyebaran telah dilakukan di lingkungan mahasiswa Pendidikan ekonomi FKIP ULM. Dalam penyebaran produk ini ditunjukan kepada dosen mata kuliah bisnis ritel dan mahasiswa mata kuliah bisnis ritel di Pendidikan Ekonomi FKIP ULM. Proses penyebaran produk ini dilakukan dengan cara menyebarkan alamat URL yang telah dibuat oleh peneliti kepada dosen dan mahasiswa yang bersangkutan.

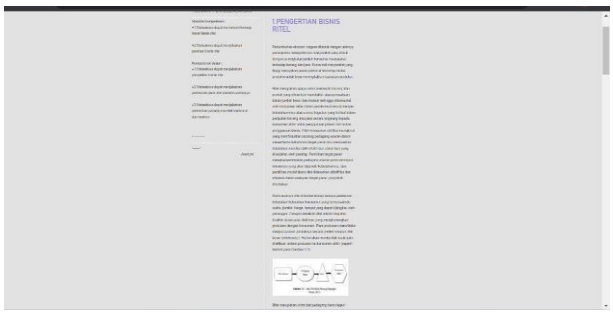
Berikut hasil produk akhir yang telah dikembangkan.



Gambar 1. Tampilan Awal Bagian Beranda

Gambar 2. Tampilan Profil Dosen Pembimbing dan Peneliti

Gambar 3. Tampilan Materi



Gambar 4. Tampilan Dalam Materi

Gambar 5. Tampilan Materi video

Gambar 6. Tampilan Evaluasi

Kesimpulan dan Rekomendasi

Pengembangan media web pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan model 4D yang dimodifikasi dengan 4 tahap yaitu define, design, development, dan dissemination. Tahap pertama, define yaitu melakukan analisis kebutuhan (obervasi, analisisis konsep produk, analisis silabus dan RPP, merumuskan tujuan pembelajaran). Tahap kedua, design yaitu membuat 10 butir soal essay, memilih jenis media, memilih format, membuat flowchard dan storyboard. Tahap ketiga, development yaitu melalukan uji validasi ahli, dan development final produk. Tahap keempat, dissemination yaitu melakukan penyebaran hasil produk kepada dosen dan mahasiswa Pendidikan ekonomi mata kuliah bisnis ritel. Dari uji kelayakan yang dilakukan terhadap media web pembelajaran dikategorikan “sangat layak” sedangkan kelayakan terhadap materi mata kuliah bisnis ritel di kategorikan “sangat layak” sehingga media web pembelajaran sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran pada mata kuliah bisnis ritel di Pendidikan ekonomi fkip ulm. Berdasarkan uji peningkatan minat belajar yang dilakukan terhadap hasil kelanjutan pengembangan media web pembelajaran terdapat peningkatan minat belajar yang signifikan antara hasil kuisioner angket sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media, berdasarkan rata-rata diketahui bahwa posttest lebih tinggi dari prestes hal tersebut menunjukan bahwa media web pembelajaran pada mata kuliah bisnis ritel ini mampu maningkatkan minat belajar mahasiswa di Pendidikan ekonomi fkip ulm.

Rekomendasi yang dapat diberikan yaitu bagi dosen Hendaknya melakukan peningkatan kemampuan dalam membuat media pembelajaran, agar dapat meningkatkan prestasi mahasiswa dan meningkatkan minat belajar mahasiswa. Bagi mahasiswa hendaknya dalam kegiataan belajar baik dikampus maupun dirumah agar benar-benar mahasiswa mengoptimalkan penggunaan web pembelajaran sehingga materi yang di serap akan lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Bakti, Surya, nelly astuti Hasibuan, lince tomoria Sianturi, and ronda deli Sianturi.“PerancanganAplikasiPembelajaranCoreldrawX3MengunakanMetode WEB Based Learning (WBL).” Jurnal Riset Komputer (JURIKOM) 3, no. 4(2016):32–35.

Friyadie.“InternetMenurutAnhar(2017).”*Kesuma&Rahmawati*4Brady,(2016): 8–22.

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

Mansur, H., Utama, A. H., & Mastur, M. (2020). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Muatan Lokal Lahan Basah di Sekolah-Sekolah Menengah Tingkat Pertama (SMP) Se-Kota Banjarmasin.

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

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

Poon, Wai Ching, Kevin Lock Teng Low, and David Gun Fie Yong. “A Study ofWeb-BasedLearning(WBL)EnvironmentinMalaysia.”*InternationalJournal of EducationalManagement*18, no. 6(2004): 374–385.

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

Situmang,Dr.Robinson.“Cakupan,Konsep, KawasanTeknologiPendidikan,Dan PerkembanganKekinian(2004)”(2004): 1–90.

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

Sukmadinata, N. S. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (25-32)

Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Kognitif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Kuliah Pemasaran

Putri Jumilah[1], Hamsi Mansur[2], Adrie Satrio Satrio[3]Universitas Lambung Mangkurat

putrijmla@gmail.com,[1] hamsi.masur@ulm.ac.id[2], adrie.satrio@ulm.ac.id[3]

Abstrak

Video pembelajaran merupakan pembelajaran yang menyajikan audio visual yang berisi materi pembelajaran. Video pembelajaran dapat memudahkan pembelajaran untuk menyampaikan pesan-pesan pelajaran dan dapat di gunakan kapan-pun dan dimana-pun. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan video pembelajaran menggunakan pendekatan kognitif dan peningkatan minat belajar pada mata kuliah Pemasaran. Penelitian ini mengunakan metode *Research and Development* (R&D) menggunakan model 4-D (*Four D models*). Hasil penelitian pada tahap pengembangan oleh ahli instrumen, ahli naskah bahasa, ahli media dan ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak, serta respon peserta didik dalam kategori layak. Kemudian video pembelajaran menggunakan pendekatan kognitif di ujicobakan kepada 19 orang peserta didik untuk meningkatkan minat belajar dan menghasilkan rata-rata N-Gain dengan nilai 0,64 yang termasuk kedalam kategori sedang. Sehingga video pembelajaran menggunakan pendekatan kognitif yang telah dikembangkan layak digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada kuliah pelajaran Pemasaran.

Kata kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Pendekatan Kognitif, dan Minat Belajar

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). Salah satu hal yang sangat menentukan masa depan suatu negara adalah pendidikan. Namun realitanya, ketika menjalankan roda pendidikan, tidak semulus yang diharapkan, masih banyak masalah belum selesai. Salah satu masalah pendidikan yang sangat dirasakan selama ini yakni berkaitan dengan kualitas pendidikan. Persoalan pendidikan ini termasuk masalah yang serius. Di sisi lain, pemerintah telah berupaya menjaga kualitas pendidikan dengan meningkatkan standar mutu lulusan, pemberian tunjangan sertifikasi guru dan tunjangan daerah(Tabroni, 2013, p.1). Berbagai upaya perbaikan di lapangan Pendidikan berkelanjutan dilaksanakan oleh pemerintah. Upaya mengatasi masalah pendidikan sejatinya juga merupakan salah tugas penting profesi seorang Teknologi Pendidikan.

Teknologi pendidikan adalah studi etis dan praktik memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang tepat (Nurdyansyah, 2014, p.4). Tampak jelas disini profesi Teknologi Pendidikan berusaha mengatasi masalah-masalah belajar dengan solusi memfasilitasi pembelajaran dengan beragam cara salah satunya menciptakan/mengembangkan. Pengembangan merupakan salah satu kawasan dari teknologi pendidikan. Melalui pengembangan-pengembangan yang kreatif dan inovatif di bidang pendidikan maka akan menjadi solusi bagi permasalahan pendidikan seperti mutu pendidikan. Pengembangan dalam upaya mengatasi masalah pembelajaran bisa berbagai cara dilakukan diantaranya pengembangan sumber, strategi dan media pembelajaran. Dari sekian banyak teknologi pembelajaran, salah satunya media video, terdapat keuntungan yang cukup baik untuk implementasi pembelajaran (Anshor, S., Sugiyanta, I. G., & Utami, R. K. S., 2015, p. 19). Karena video membuat peserta didik bisa mendengar dan melihat langsung materi pembelajaran.

Menurut Sadiman (1986: 6), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta minat dan perhatian peserta didik sedemikian rupa membuat proses pembelajaran terjadi. Dalam proses belajar mengajar pendidik bisa menggunakan media untuk mengatasi keterbatasan waktu mengajar. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran (Pratomo, 2015, p.15). Oleh karena itu, media pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga peserta didik mampu menerima serta memahami materi yang disampaikan oleh pengajar. Media pembelajaran memiliki beragam macam yakni media audio (podcast dan musik), media audio visual (video,film dan animasi), media cetak (modul dan buku), dan multimedia interaktif(game).

Berdasarkan Observasi 12 November 2021 di Universitas Lambung Mangkurat Program Studi Pendidikan Ekonomi Mata Kuliah Pemasaran, bahwasanya terknik pengajaran masih menggunakan media *powerpoint* dalam perkuliahan. Media powerpoint yang monoton membuat mahasiswa kurang berminat untuk memperhatikan apa yang disampaikan. Masalah yang timbul selanjutnya adalah mahasiswa masih kurang dalam memahami point-point penting terhadap apa yang disampaikan pada mata kuliah pemasaran itu sendiri dan dapat menyebabkan pengajar mata kuliah pemasaran memerlukan suatu

media sebagai penunjang alternatif media power point. Oleh karena itu perlu adanya solusi yang sesuai masalah tesebut, menurut peneliti paling tepat adalah pengembangan suatu video pembelajaran sebagai pendamping dosen dalam menyampaikan pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton.

Media adalah sarana penyampaian pesan atau informasi pembelajaran yang disampaikan dari sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan (Mahmun, 2012, p.27). Media adio-visual dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam penyampaian pesan pembelajaran(Ali & Poerwanto, 2017)). Sarana audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan visual**.** Video pembelajaran yang baik membuat peserta didik bisa mendengar, melihat, dan bekerja/menemukan sendiri. Video pembelajaran tersedia untuk semua mata pelajaran dan semua pelajar di semua bidang pengajaran kognitif, kognitif-emosional, keterampilan motorik, keterampilan batin (Mastur, 2021, p.3). Melalui video pembelajaran kognitif ini, diharapkan dapat menigkatkan minat dalam pembelajar yang dapat menarik perhatian mahasiswa dan dapat merangsang pemahaman dan kreativitas mahasiswa tentang materi yang dipelajarinya, sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tentang Pengembanga Video Pemebelajaran Mengunakan Pendekatan Kognitif Untuk Meningkatakan Minat Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pemasaran Pendidikan Ekonomi FKIP ULM".

Kajian Pustaka

Menurut Seels & Richey (1994, p.25), Mereka yang setuju dengan istilah Teknologi Pembelajaran memiliki dua pendapat. Pertama, karena kata Belajar lebih sesuai dengan fungsi teknologi. Kedua, karena kata pendidikan lebih relevan dengan persoalan yang berkaitan dengan sekolah atau lingkungan pendidikan**.** Teknologi pendidikan adalah teori dan praktik desain, pengembangan, penggunaan, pengelolaan, dan evaluasi proses pembelajaran dan sumber daya (Nida, 1991, p.6). Tujuannya selalu untuk membuat belajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan dan untuk meningkatkan kinerja (Warsita, 2013, p.6).

Kawasan pengembangan mengacu pada proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Bidang pengembangan meliputi pengembangan teknologi percetakan, teknologi audiovisual, teknologi komputer dan multimedia. Area pengembangan ini berakar pada produksi media. Materi pembelajaran video adalah penyajian audio dan visual dengan pesan pembelajaran baik yang mengandung konsep, prinsip, prosedur, teori yang menerapkan pengetahuan untuk membantu dalam memahami materi pembelajaran. Video adalah materi pembelajaran yang dikemas dalam rekaman video dan dapat dilihat melalui pemutar video/VCD yang terhubung ke monitor TV (Rizal, 2018, p.4). Video pembelajaran juga bisa dijadikan alternatif dalam pembelajaran

Menurut teori kognitif, pengetahuan dibangun dalam diri individu melalui proses interaksi terus menerus dengan lingkungan. Proses ini tidak berlangsung sendiri-sendiri melainkan melalui proses yang fleksibel, berkesinambungan dan lengkap (Sutarto, 2017, p.3). Teori kognitif juga mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental manusia.

Minat adalah kecenderungan untuk terus-menerus memperhatikan dan mengingat aktivitas tertentu. Sedangkan belajar ialah berkaitan dengan perubahan perilaku seseorang terhadap situasi tertentu yang dihasilkan dari pengalaman berulang dalam situasi itu, di mana perubahan perilaku tidak dapat dijelaskan atau berdasarkan kecenderungan respons bawaan seseorang, kedewasaan, atau keadaan sementara seperti kelelahan, efek obat, dll (Erlando, 2016, p.4). Sementara minat belajar adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk memperhatikan aktivitas tertentu.

Metode Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D). Video pembelajaran dalam penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model 4D dari (Thiagarajan dkk, 1974), yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Penelitian ini menggunakan subjek mahasiswa semester tiga Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat dan Objek dari penelitian ini adalah Video Pembelajaran Pemasaran dengan materi Bauran Pemasaran yang akan digunakan sebagai media pembelajaran mahasiswa.

Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara (*interview*), angket (*Questionnaire*), observasi (*observasi*), dan kombinasi dari ketiganya (Sando Siyoto, 2015, p.55). Angket tersebut diajukan kepada para ahli materi, media dan naskah:

1. Analisis data kelayakan media

Analisis validasi video pembelajaran sebagai media pembelajaran mahasiswa. Data dihasilakn dari penilaian melalui lembar validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli naskah/bahasa yakni gambaran opini atau presepsi penggun media pembelajaran. Berikut merupakan pembagian rentang kategori kelayakan media. Rincian kategori kelayakan media dapat dilihat pada tabel.

Tabel 1. Skor Persentase

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

2. Analisis peningkatan minat belajar

Untuk melihat peningkatan minat belajar mahasiswa sebelum dan sesudah diberikan diperoleh dari pengisian angket responden (mahasiswa) maka dalam penelitian ini menggunakan uji N-gain (*normalizedgain)* digunakan untuk mengukur peningkatan sains dan hasil kognitf antara sebelum dan setelah pembelajaran.

Tabel 2. Interpretasi Nilai Gain

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

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Kelayakan Media

Tahap pertama yaitu *Define* (Pendefinisian), Langkah pertama adalah meninjau kurikulum di Pendidikan Ekonomi FKIP ULM untuk mahasiswa semester III. Kedua menganalisis karakteristik peserta didik, sebagian peserta didik merasa kurang berminat untuk memperhatikan apa yang disampaikan oleh pengajar karena terbatasnya Media pembelajaran yang digunakan menyebakan pembelajaran menjadi monoton seperti power point dan buku teks, menyebabkan kurang enak dibaca apalagi dipelajari. Ketiga menganalisis materi, dari kurikulum yang digunakan di Pendidikan Ekonomi FKIP ULM, yaitu kurikulum 2013, pembuatan video menggunakan Bahan referensi adalah silabus, dan buku ajar.

Tahap kedua *Design* (Perancangan), memiliki beberapa tahapan yaitu pertama pembuatan naskah, naskah berisi uraian materi yang dituangkan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik untuk detail naskah bisa diliat di lampiran. Kedua pembuatan storyboard, storyboard dibuat dalam perancangan mengembangkan konten video pembelajaran, yang berisi urutan visual adegan, materi pembelajaran, serta kombinasi narasi audio, musik, dan efek suara, untuk detail Storyboard bisa diliat di lampiran.

Tahap ketiga yaitu *Development* (Pengembangan), tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir berupa media video pembelajaan. Beberapa langkah tahapan dalam proses pengembangan ini, diantaranya: tahap produksi pada tahapan ini dilakukan untuk memulai produksi dari menyiapkan materi, komponen utama dan komponen pendukung dalam pengembangan media, hingga memperoleh hasil akhir produk sebagai berikut:

Gambar 1. Bagian pembukaan, terdiri dari logo instansi, judul video, tujuan pembelajaran, profil pengembang, dan pertanyaan.

Gambar 2. Penjelasan isi materi pertama bauran pemasaran jasa

Gambar 3. Penjelasan isi materi kedua unsur-unsur bauran pemasaran

Gambar 4. Penutup berisi pertanyaan, credit title, terimakasih

Selanjutnya tahap validasi, pada tahapan ini meliputi beberapa validasi yaitu validasi ahli instrument, validasi ahli naskah, validasi ahli media dan materi.

Tabel 3. Hasil Validasi Instrumen

No	Aspek/indikator divalidasi	Rata-rata nilai
1	Aspek Petunjuk	100%
2	Aspek Isi	100%
3	Aspek Bahasa	100%
	Jumlah skor kevalidan	**100%**

Sesuai dengan Tabel 3, dapat diketahui untuk skor kevalidasian yang diperoleh sebesar 100%. Skor tersebut masuk ke dalam kategori sangat baik sehingga menunjukkan instrument valid dan layak digunakan.

Tabel 4. Hasil Validasi Naskah

No	Aspek/indikator divalidasi	Rata-rata nilai
1	Aspek Kesesuaian Narasi	87,5%
2	Aspek Kejelasan Narasi	100%
3	Aspek Bahasa dan Komunikasi	95,83%
4	Aspek Konten Video	100%
	Jumlah skor kevalidan	**94,27%**

Sesuai dengan Tabel 4, dapat diketahui untuk skor kevalidasian yang diperoleh sebesar 94,27%. Skor tersebut masuk ke dalam kategori sangat baik sehingga menunjukkan naskah valid dan layak digunakan dalam media pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Validasi Media

No	Aspek/indikator divalidasi	Rata-rata nilai
1	Aspek Pendahuluan	100%
2	Aspek Teks	100%
3	Aspek Penyajian	83,33%

4	Aspek Presentasi Video	100%
5	Aspek Presentasi Audio	100%
6	Aspek Media Strategi Pembelajaran	100%
7	Aspek Program Media Pembelajaran	100%
	Jumlah skor kevalidan	**97,6%**

Sesuai dengan Tabel 5, dapat diketahui untuk skor kevalidasian yang diperoleh sebesar 97,6%. Skor tersebut masuk ke dalam kategori sangat baik sehingga menunjukkan media pembelajaran valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Validasi Materi

No	Aspek/indikator divalidasi	Rata-rata nilai
1	Aspek Desain Pembelajaran	100%
2	Aspek Isi Materi	100%
3	Aspek Bahasa dan Komunikasi	100%
4	Aspek Pemanfaatan Media	100%
5	Aspek Penyajian/Presentasi	100%
	Jumlah skor kevalidan	**100%**

Sesuai dengan Tabel 5, dapat diketahui untuk skor kevalidasian yang diperoleh sebesar 100%. Skor tersebut masuk ke dalam kategori sangat baik sehingga menunjukkan materi valid dan layak digunakan.

Uji coba lapangan untuk mengetahui pengeruh peningkatan minat belajar mahasiswa dalam pembelajaran setelah menggunakan video pembelajaran.

1) Uji coba perorangan

Uji coba porangan dilakukan kepada salah satu peserta didik yang sudah dipilih secara acak.

2) Uji coba kelompok kecil

Setelah selesai menggunakan video pembelajaran keempat peserta didik dimintai keterangan dengan cara wawancara oleh peneliti.

3) Uji coba kelompok besar

Uji coba dilakukan kepada 19 orang peserta didik, 19 orang peserta didik, peserta didik tersebut diperlihatkan

video pembelajaran didampingi oleh peneliti.

Gambar 5. Diagram Penilaian

Selanjutnya tahapan *Disseminte* (Penyebarluasan), dilakukan di Pendidikan Ekonomi FKIP ULM mata kuliah pemasaran semestser III Berkat penelitian yang telah dilakukan, produk ini dirilis dengan mendistribusikan CD/Master Flashdisk kepada dosen.

Gambar 6. Hasil Penyebaran Berupa DVD

Kesimpulan dan Rekomendasi

Pengembangan video pembelajaran mata kuliah pemasaran menggunakan model 4D yaitu define,design, development, dissiminate. Hasil penelitian ini video pembelajaranpemasaran. Berdasarkan hasil validasi 1 ahli instrumen, 1 ahli naskah, 1 ahli materi dan 1 ahli media, video pembelajaran pemasaran dikategorikan “Sangat Layak” dan hasil dari pengukuran uji n-gain dikategorikan

sedang berdasarkan hal tersebut video pembelajaran sanngat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran pada mata kuliah Pemasaran menggunakan pendekatan *kognitif* telah berhasil meningkatkan minat belajar mahasiswa.

Rekomenedasi yang dapat dilakukan yaitu dosen mampu menerapkan video pembelajaran mata kuliah Pemasaran, dapat menarik perhatian peserta perkuliahan pada saat pembelajaran berlangsung dan meningkatkan minat mahasiswa memahami pembelajaran secara mandiri dengan baik, Mahasiswa agar bisa memanfaatkan video pembelajaran, sehingga menciptakan rasa keinginan mempelajari kembali materi-materi dan meningkatkan minat mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, B., & Poerwanto, B. (2017). Motivasi Dan Hasil Belajar Statistika Menggunakan Multimedia Pembelajaran Program Studi Teknik Informatika Uncp. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, *November 2017*, 1. http://journal.uncp.ac.id/index.php/Pedagogy/article/view/704

Anshor, S., Sugiyanta, I. G., & Sri, R. K. U. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Penelitian Geografi*, *3(7)*, 19.

Barbara B. Seels and Rita C Richey, *TEKNOLOGI PEMBELAJARAN* (Jakarta: Universitas Negri Jakarta, 1994), 3–4.

Erlando Doni Sirait, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika," Formatif: *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA 6, no. 1 (2016):* 3–4.

Eugene A. Nida, "No TitleΕΛΕΝΗ," Αγαη 8, no. 5 (1991): 6.

Ferdiansyah, Rukun, K., & Irfan, D. (2020). *Website-Based Learning Media Development for Computer and Basic Network. Social Sciences, Education and Humanities* (GCSSSEH), 57.

History, Article. "*Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*" 7, No. 2 (2020): 157–164.

Jannah, Fathul, Hamsi Mansur, and Mastur. "*Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi Pada Siswa Sekolah Dasar*" 2, no. 1 (2021): 1–9.

Mahmun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam, 37 :* 27.

Nurdyansyah, N. "*Sumber Daya Dalam Teknologi Pendidikan*." Universitas Negeri Surabaya (2017): 1–22. http://eprints.umsida.ac.id/1625/1/Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan.pdf.

Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Jurnal POSITIF*, 15.

Rizal Farista and Ilham Ali M, "*Pengembangan Video Pembelajaran*,"Universitas Muhammadiyah Sidoarjo 53, no. 9 (2018) : 4, http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1267.

Sando Siyoto. *Dasar Metodelogi Penelitian* (yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 55.

Samsu, Metode Penelitian: *Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development*, Diterbitkan Oleh: Pusat Studi Agama

Dan Kemasyarakatan (PUSAKA), 2017, 173.

Sutarto Sutarto, "Teori Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran," Islamic Counseling: *Jurnal Bimbingan Konseling Islam 1, no. 2 (2017)*: 1–3.

Tabroni, Tabroni. "Upaya Menyiapkan Pendidikan Yang Berkualitas.*" Jurnal Kependidikan Islam IAIN Sulthan Thaha Saifuddin 6, no. 5 (2013):* 54–67.

Thiagarajan, S.et.Al. (1974). *Insructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Bloomington Indiana University.

Warsita, "*Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran*," 5–6.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (33-43)

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SMP

[1]Riska Najamiatul Aulia, [2]Mastur, [3]Agus Hadi Utama
Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat
[1]riskariska4798@gmail.com, [2]mastur@ulm.ac.id, [3]agus.hadi@ulm.ac.id

Abstract

Learning video media are media or teaching aids containing learning messages that are able to combine writing, images, and sound, so that the material becomes clearer and more interesting. The purpose of this research is to describe the process of learning video stages in science subjects, to analyze how the feasibility of learning video media is to improve student learning outcomes in science subjects, to prove that the development of learning videos can improve student learning outcomes. The type of research used by the researcher is Research and development (R&D) and the model is 4D (four-D) development, consisting of 4 stages, namely; define, design, develop, and disseminate. Based on the results of the assessment of the two material experts, it can be obtained from validator I by 92% with the "very feasible" category and validator II by 93% in the "very feasible" category, the results of the assessment of the two media experts can be obtained from validator I by 90% with the category "very worthy" and validator II of 86% in the "decent" category, the results of the assessment of script and language experts can be obtained from the validator by 86% in the "decent" category, the increase in student learning outcomes gets a gain value of 0.9 with the "High" category. From the results of the data research, it is concluded that natural science learning videos are appropriate to be used as learning videos for students and can improve learning outcomes in the high category.

Keyword*: Development of learning videos, natural sciences, getting to know life organization systems*

Abstrak

Permasalahan yang terjadi dalam proses belajar yaitu kurang maksimalnya penyampaian materi, media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang ada disekolah, dan Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu Mendeskripsikan proses tahapan video pembelajaran pada mata pelajaran IPA, Menganalisis bagaimana kelayakan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, Membuktikan pengembangan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Research and evelopment* (R&D) dan modelnya pengembangan 4D (*four-D),* terdiri dari 4 tahapan, yaitu; *define, design, develop,* dan *disseminate.* Berdasarkan hasil penilaian kedua ahli materi dapat diperoleh dari validator I sebesar 92% dengan kategori “sangat layak” dan validator II sebesar 93% dengan kategori “sangat layak”, hasil penilaian kedua ahli media dapat diperoleh dari validator I sebesar 90% dengan kategori “sangat layak” dan validator II sebesar 86% dengan kategori “ layak”, hasil penilaian ahli naskah dan bahasa dapat diperoleh dari validator sebesar 86% dengan kategori “layak”, peningkatan hasil belajar siswa mendapat nilai gain sebesar 0.9 dengan kategori “Tinggi”. Dari hasil penelitian data disimpulkan bahwa video pembelelajaran Ilmu Pengetahuan alam layak digunakan sebagai video pembelajaran bagi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar dalam kategori tinggi.

Kata Kunci: Pengembangan video pembelajaran, ilmu pengetahuan alam, mengenal sistem organisasi kehidupan

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (33-43)

A. **Pendahuluan**

Media adalah sarana penyalur informasi atau pesan belajar yang akan disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan (Mahmun, 2012, p.27). Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar berisi pesan-pesan pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan lebih jelas, karena bukan cuma melihat tulisan tapi juga ada suara serta gambar yang mebuat lebih menarik siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran (Pratomo, 2015, p.15). Menurut (Purwono, 2018, p. 127) media pembelajaran dapat merupakan guru atau dosen, buku ajar, serta lingkungan. Media Video (audio visual) memiliki unsur gerak yang menarik perhatian siswa dan motivasi dalam proses belajar. Hasil yang di dapat siswa juga dapat di pengaruhi dari metode ceramah yang kurang menarik dari pengajar. Untuk keberhasilan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, pengajar memerlukan sarana agar dapat menyampaikan materi dengan baik ataupun menarik sehingga dapat dipahami oleh peserta didik. Pada era teknologi sekarang bisa menjadi sarana pembelajaran, media, dan sumber belajar bagi peserta didik. Teknologi adalah sarana untuk memperlancar proses belajar yang lebih menarik untuk peserta didik, sehingga kemungkinan bisa mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan harapan. Dari banyaknya teknologi pembelajaran satu diantaranya yaitu media video, dimana media ini memiliki suatu cukup baik untuk proses belajar (Anshor, S., Sugiyanta, I. G., & Utami, R. K. S., 2015), dimana siswa selain membaca siswa juga bisa melihat langsung dari tayangan video tingkatan kelompok makhluk hidup dari yang terkecil sampai yang tingkat kelompok yang besar, sehingga kemungkinan terbesar pemahaman siswa lebih banyak didapat dibandingkan hanya membaca buku paket dan metode ceramah.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah sebuah ilmu paling dasar dalam mempelajari keadaan alam, tumbuhan, maupun hewan. Satu diantara materi pembelajaran IPA adalah system organisasi kehidupan yaitu menjelaskan tingkatan kelompok makhluk hidup dari yang terkecil sampai yang tingkat kelompok yang besar. IPA merupakan Ilmu yang mempelajari Peristiwa yang terjadi di alam ini dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. (Fatimah, 2017). Bedasarkan studi peneliti ditemui hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam nilainya masih cukup rendah atau kurang maksial dalam mencapai Krikteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60, banyak siswa masih mendapatkan nilai <60. Dari permasalahan yang ada siswa kurang mencukupi nilai Krikteria Ketuntasan Minimal (KKM) maka dari itu peneliti mengukur hasil belajar melalui nilai terdahulu lalu di bandingkan menggunakan soal post-test, setelah itu peneliti membandingkan dengan hasil terdahulu jika meningkat sesudah dengan menggunakan video pembelajaran maka peneliti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran. Selaian itu guru jarang menggunakan media pembelajaran untuk menarik motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran dalam metode ceramah membuat siswa kurang memperhatikan pembelajaran yang dijelaskan guru didepan, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar pada siswa.

Hasil wawancara kepada guru dan siswa, beliau mengatakan proses pembelajaran hanya menggunakan buku paket, power point dan cara penyampian hanya dengan metode ceramah, disamping

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (33-43)

itu materi yang dijelaskan oleh guru ini tentang system organisasi kehidupan dimana materi ini menjelaskan tingkatan kelompok makhluk hidup dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Tingkatan tersebut mulai dari sel, jaringan, organ, sistem organ, organisme. harus dijelaskan dengan tepat agar pembelajaran tersampaikan dengan baik. Meurut para siswa juga pembelajaran ini menonton tidak ada variasi proses pembelajaran dan membuat siswa cepat bosan sehingga tujuan pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik. Kata beliau juga pelaksanaan praktek kurang bisa diterapkan karena keterbatasan sarana dan prasarana yang ada, sedangkan pada mata pelajaran IPA khusunya materi system organisasi kehidupan, sangat diperlukan media pembelajaran yang bisa membantu siswa untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Proses pembelelajaran dianggap berhasil apabila peserta didik dapat memenuhi pencapaian nilai, implementasi nilai dan pelaksanaan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat mengembangkan kreatifitas dan intelegensi peserta didik dengan baik. Dengan menggunakan kurikulum 2013 yang lebih berfokus kepada siswa serta guru yang dituntut bisa mengembangkan pembelajaran agar lebih kreatif dan aktif..

B. Kajian Pustaka

Menurut Seels & Richey (1994:25), teknologi pembelajaran mempunyailima kawasan yang menjadi bidang garapannya yaitu kawasan desain, Kawasan pengembangan,kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan, dan kawasan penilaian tentang proses dan sumber untukbelajar. Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis computer dan multimedia. Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, yang di mana media pembelajaran yang dikembangkan merupakan hasil dari Kawasan pengembangan.

kegitatan pembelajaran adalah suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar bisa mempengaruhi para peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan (Muhtadi, 2018, p.181).Media pembelajaran sendiri adalah suatu jembatan yang mengantarkan materi yang disampaikan oleh pendidik dengan lebih menarik untuk disimak oleh peserta didik.Dalam proses pembelajaran tersampaikannya pesan oleh pendidik kepada peserta didik adalah hal yang sangat penting, prosespembelajaran tidak akan berjalan denganbaik tanpa dukungan seluruh bagian darikomponen pendidikan, salah satunya mediabelajar (Mansur, 2020: 38).

Menurut Hamidjojo, media adalah semua bentuk peran munikasi antar manusia (antara guru dan siswa). Meskipun bisa terjadi komunikasi langsung antara guru dan bahan pembelajaran, di sana ada peranan media pembelajaran. Media adalah saluran informasi *(channels of communication)*. Menurut Rogers (2003) dikutip dari (Yumi, 2018:) Adapun saluran komunikasi adalah alat yang membawa pesan dari seorang individu ke individu lainnya. Jadi pengertian media pembelajaran adalah (bisa berupa bahan, keadaan, atau alat) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam proses pembelajaran. Tiga konsep yang mendasari batasan media pembelajaran yaitu konsep sistem, konsep pembelajaran dan konsep komunikasi. Media audio-visual merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Busyaeri dkk,2016).

Snelbeker mengatakan “suatu perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh peserta didik setelah melakukan

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (33-43)

perbuatan belajar merupakan hasil belajar. Karena pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman". Kemudian ditambahkan oleh Rifa'i dan Anni "hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran (Gayatri, 2017 : 91). Menurut Sulastri (2015 : 93) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dari sisi sekolah adalah metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, dan disiplin sekolah.

C. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan *Research and Development* yang bertujuan untuk menghasilkan media tertentu dan membuktikan keefektifan media tersebut (Sugiyono, 2010, p.394). Model pengembangan menggunakan model pengembangan 4D (*Four-D*), terdiri dari 4 tahapan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) (Thiagarajan,1974, p.5).

Dalam memperoleh data maka peneliti menggunakan beberapa teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, angket, tes pencapaian hasil belajar, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah yang pertama analisis deskriptif yang tediri dari kualitatif kuantitatif, data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran dari validator sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kuesioner. Hasil yang didapatkan dari penilaian dengan menggunakan skala *Likert*. Sedangkan yang kedua analisis data hasil tes yang digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa dalam uji coba lapangan.

D. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian

Hasil yang didapat dari penelitian pengembangan video pembelajaran dilakukan sesuai dengan prosedur yaitu dengan model 4D (*Four-D*), diantaranya:

1. Define (Pendefinisian)

Dari tahap pendefinisian (define) didapatkan hasil pada mata pelajaran IPA di Sekolah SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai Tengah mendapatkan data yaitu analisis pembelajaran, Analisis materi siswa, analisis karakteristik pelajaran, dan merumuskan tujuan.

a. Analisis Pembelajaran

Pada tahap Pertama, perlu mengkaji Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran IPA materi sistem organisasi kehidupan yang berlaku di Sekolah SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai Tengah. Hal ini dilakukan bertujuan agar hasil pembelajaran tidak keluar dari tujuan pembelajaran yang terletak pada standar kompetensi. Ialah mengindetifikasi sistem organisasi kehidupan mulai dari tingkat sel sampai organisme dan komposisi utama penyusun sel.

b. Analisis karakteristik siswa

Kebanyakan siswa mendapatkan nilai dibawah KKM, karena siswa merasa jenuh dengan sumber materi yang mereka terima yaitu buku teks, serta monoton, dan cara penyampaian guru yang sebatas hanya menggunakan metode ceramah, sehingga kurang menarik untuk siswa mengikuti pelajaran. Data ini didukung yang diperoleh peneliti dari hasil wawancara dan uji tes yang lakukan pada observasi di Sekolah SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai Tengah, tepatnya pada kelas VIIA yang jumlah siswanya 17 orang dengan hasil siswa jenuh atau kurang menarik dalam proses pembelajaran saat ini.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (33-43)

c. Analisis Materi Pebelajaran

Berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan Guru di Sekolah SMPN 33 Satu Atap hulu Sungai Tengah, pada mata pelajaran IPA materi tentang sistem Organisasi kehidupan, pembuatan video untuk peserta didik kelas VII dititik beratkan pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Bahan referensi yang peneliti gunakan dalam proses pembuatan media video ialah:

1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sekolah SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai Tengah

   Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di Sekolah SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai Tengah pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan kompetensi dasar mengindetifikasi sistem organisasi kehidupan mulai dari tingkat sel sampai organisme dan komposisi utama penyusun sel. Peneliti mengambil kompetensi dasar tersebut untuk dimasukkan sebagai materi dalam media video pembelajaran.

2) Merumuskan Tujuan

   Tujuan pembuatan video pembelajaran pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

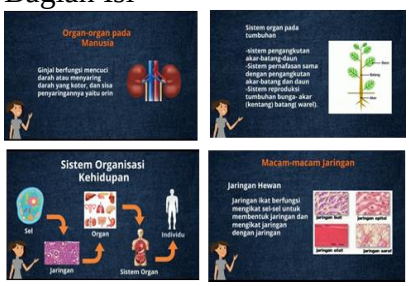
2. Design (Rancangan)

Sebelum melakukan tahap penyusunan media video, pertama-tama melakukan rancangan desain media video. Berikut merupakan rancangan media video yaitu:

a. Bagian awal

Gambar 1 Bagian pertama

b. Bagian Isi



Gambar 2 Bagian Isi

c. Bagian Penutup

Gambar 3 Bagian Penutup

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap Development ini, ada tiga tahap yang dilakukan, yaitu tahap awal ialah melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi, dan ahli naskah. Tahap selanjutnya ialah melakukan perbaikan dari para ahli. Tahap ketiga adalah uji produk ke siswa.

a. Validasi Ahli Materi

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (33-43)

Video ini terlebih dahulu diuji oleh dua orang ahli materi yaitu guru Ilmu Pengetahuan Alam di SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai Tengah dan dosen prodi kimia. Peniaian mengenai video yang diberikan oleh ahli materi yang berjumlah 21 butir pertanyaan. selanjutkan diuji coba oleh siswa di sekolah.

Data hasil validasi dari ahli materi pertama selanjutnya dijumlahkan kemudian dihitung rata-rata nilai didapatkan dari jumlah isian kuesioner skala 1 - 5, dengan detail. Desain pembelajaran dengan jumlah skor 25, ketepatan materi 25, bahasa dan komunikasi 20, pemanfaatan media 10, penyajian materi 25. Sehingga didapat total skor kuesioner sebesar 97. Nilai kemudian dibagi dengan jumlah indikator penilaian untuk mendapatkan nilai uji kelayakan. Maka didapat nilai uji kelayakan sebesar 4,6 dengan 97 skor kuesioner dibagi dengan 21 indikator penilaian. Hasil uji validasi lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien kelayakan. Koefisien didapat dengan membagi total skor kuesioner sebesar 97 dengan skor maksimal sebesar 105 yang kemudian dikalikan 100%. Maka didapatkan koefisien sebesar 92%. Dapat disimpulkan bahwa dengan nilai 4,6 dan koefisien 92% maka kriteria kelayakannya adalah criteria "Sangat layak". Kemudian data hasi validator ahli materi kedua dijumlahkan kemudian dihitung rata-rata nilai didapatkan dari jumlah isian kuesioner skala 1 - 5, dengan detail. Desain pembelajaran dengan jumlah skor 25, ketepatan materi 25, bahasa dan komunikasi 20, pemanfaatan media 10, penyajian materi 25. Sehingga didapat total skor kuesioner sebesar 98. Nilai kemudian dibagi dengan jumlah indikator penilaian untuk mendapatkan nilai uji kelayakan. Maka didapat nilai uji kelayakan sebesar 4,6 dengan 98 skor kuesioner dibagi dengan 21 indikator penilaian. Hasil uji validasi lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien kelayakan. Koefisien didapat dengan membagi total skor kuesioner sebesar 98 dengan skor maksimal sebesar 105 yang kemudian dikalikan 100%. Maka didapatkan koefisien sebesar 93%. Dapat disimpulkan bahwa dengan nilai 4,6 dan koefisien 93% maka kriteria kelayakannya adalah criteria "Sangat layak".

Berdasarkan hasil penilaian kedua ahli materi dapat diperoleh dari validator I sebesar 92% dengan kategori "sangat layak" dan validator II sebesar 93% dengan kategori "sangat layak" dapat diketahui bahwa video pembelajaran mata pelajaran IPA sangat layak dan menunjukan kemudahan dalam penggunaan media. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dapat dilakukan uji coba ketahap selanjutnya.

b. Validasi Ahli Media

Pertam-tama video ini juga diuji oleh 2 orang ahli media. Ahli media memberikan penilaian mengenai video yang berjumlah 15 butir pertanyaan. Data hasil validasi dari ahli media pertama selanjutnya dijumlahkan kemudian dihitung rata-rata nilai didapatkan dari jumlah isian kuesioner skala 1 - 5, dengan detail. Pendahuluan program dengan jumlah skor 10, pesentasi teks 15, presentasi video 10, penilaian aspek program media pembelajaran 15, penilaian aspek media terhadap stategi pemelajaran 15. Sehingga didapat total skor kuesioner sebesar 68. Nilai kemudian dibagi dengan jumlah indikator penilaian untuk mendapatkan nilai uji kelayakan. Maka didapat nilai uji kelayakan sebesar 4,5 dengan 68 skor kuesioner dibagi dengan 15 indikator penilaian. Hasil uji validasi lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien kelayakan. Koefisien didapat dengan membagi total skor kuesioner sebesar 68 dengan skor maksimal sebesar 75 yang kemudian dikalikan 100%. Maka didapatkan koefisien sebesar 90%. Dapat disimpulkan bahwa

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (33-43)

dengan nilai 4,5 dan koefisien 90% maka kriteria kelayakan termasuk dalam criteria "Sangat layak". Kemudian data hasi validator ahli media kedua selanjutnya dijumlahkan kemudian dihitung rata-rata nilai didapatkan dari jumlah isian kuesioner skala 1 - 5, dengan detail. Pendahuluan program dengan jumlah skor 10, pesentasi teks 15, presentasi video 10, penilaian aspek program media pembelajaran 15, penilaian aspek media terhadap strategi pembelajaran 15. Sehingga didapat total skor kuesioner sebesar 65. Nilai kemudian dibagi dengan jumlah indikator penilaian untuk mendapatkan nilai uji kelayakan. Maka didapat nilai uji kelayakan sebesar 4,3 dengan 65 skor kuesioner dibagi dengan 15 indikator penilaian. Hasil uji validasi lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien kelayakan. Koefisien didapat dengan membagi total skor kuesioner sebesar 65 dengan skor maksimal sebesar 75 yang kemudian dikalikan 100%. Maka didapatkan koefisien sebesar 86%. Dapat disimpulkan bahwa dengan nilai 4,3 dan koefisien 86% maka kriteria kelayakan termasuk dalam criteria "Sangat layak".

Berdasarkan hasil penilaian kedua ahli media dapat diperoleh dari validator I sebesar 90% dengan kategori "sangat layak" dan validator II sebesar 86% dengan kategori " layak" dapat diketahui bahwa video pembelajaran mata pelajaran IPA sangat layak dan menunjukan kemudahan dalam penggunaan media. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dapat dilakukan uji coba ketahap selanjutnya.

c. Validasi Ahli Naskah dan Bahasa

Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam diujikan terlebih dahulu kepada ahli naskah dan bahasa yang memberikan penilaian mengenai video pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang berisi 14 butir pertanyaan. Data hasil validasi dari ahli naskah dan bahasa pertama selanjutnya dijumlahkan kemudian dihitung rata-rata nilai didapatkan dari jumlah isian kuesioner skala 1 - 5, dengan detail. Kesesuaian narasi dengan jumlah skor 20, kejelasan narasi 10, bahasa dan komunikasi 25, konten video 15. Sehingga didapat total skor kuesioner sebesar 60. Nilai kemudian dibagi dengan jumlah indikator penilaian untuk mendapatkan nilai uji kelayakan. Maka didapat nilai uji kelayakan sebesar 4,2 dengan 60 skor kuesioner dibagi dengan 14 indikator penilaian. Hasil uji validasi lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien kelayakan. Koefisien didapat dengan membagi total skor kuesioner sebesar 60 dengan skor maksimal sebesar 70 yang kemudian dikalikan 100%. Maka didapatkan koefisien sebesar 86%. Dapat disimpulkan bahwa dengan nilai 4,2 dan koefisien 86% maka kriteria kelayakan termasuk dalam criteria "layak".

Berdasarkan hasil penilaian ahli naskah dan bahasa dapat diperoleh dari validator sebesar 86% dengan kategori "layak" dapat diketahui bahwa video pembelajaran mata pelajaran IPA layak dan menunjukan kemudahan dalam penggunaan media. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dapat dilakukan uji coba ketahap selanjutnya.

4. Disseminate (Penyebarluasan)

Bedasaran hasil uji coba penggunaan Video Pembelajaran Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. Nilai hasil pretest 37 dan hasil posttest 94. Hasil uji *normalized gain score* menerangkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dikategorikan tinggi dengan nilai gain 0,9. Analisis data hasil tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa digunakan metode *normalized gain score*.

Berdasarkan hasil uji normalized gain score, peningkatan hasil belajar siswa

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (33-43)

mendapat nilai gain sebesar 0.9, jika dimasukan dalam kriteria faktor gain maka nilai tersebut tergolong "Tinggi".

Pembahasan

Dalam meningkatkan hasil belajar perlu ada nya sumber belajar yang menarik siswa Dari deskripsi hasil penelitian dan analisis hasil penelitian yang sudah dilakukan sesuai dengan prosedur 4D, maka didapatlah pembahasan berikut ini:

1. Define (Pendefinisian)

Seperti pembahasan sebelumnya, bahwa pada tahap ini ada beberapa tahap, yang pertama adalah analisis silabus yang dihasilkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan video yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan kompetensi dasar mengindetifikasi sistem organisasi kehidupan dari yang paling kecil sel hingga tingkat organisme dan komposisi utama penyusun sel. Pada tahap kedua ini yang dilakukan ialah analisis siswa dengan hasil siswa mendapatakan nilai kurang bagus atau nilai dibawah dari Krikteria Ketuntasan Minimal (KKM), mereka jenuh atau kurang menarik dalam proses pembelajaran saat ini dan metode guru hanya menggunakan metode ceramah saja. Kemudina tahap ketiga adalah analisis materi yang didapat dari silabus mata pelajaran IPA SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai tengah kelas VII. Setelah itu, tahap terakhir adalah merumuskan, tujuan media video pembelajaran yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Design (Rancangan)

Ada dua tahap yang dilakukan dalam design ini yaitu penyusunan dan rancangan. Berdasarkan keterangan penjelasan sebelumnya, bahwa rancangan merupakan proses penyusunan dari pengorganisiran materi pembelajaran dari suatu sub kompetensi atau kompetensi menjadi paduan yang sistematis. Ditahap ini sudah dijalankan sesuai dengan prusedur yaitu penentuan judul, penetapan garis-garis besar video, penetapan materi, dan mengkonsultasikan design media dengan dosen pembimbing. Tahap berikutnya, proses membuat media video sesuai dengan rancagan.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan dua tahap validasi yaitu oleh para ahli dan revisi produk video. Untuk tahap awal melahirkan Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sudah sesuai dengan materi yaitu mengenai sistem organisas kehidupan. Selanjutnya pada tahap kedua yaitu revisi produk Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

4. Disseminate (Penyebarluasan)

Pada tahap ini media video akan disebarluaskan untuk penerapan di SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai Tengah pada kelas VII setelah melakukan penelitian, produk media ini di hasilkan dengan bentuk penyebaran keping CD, flashdisk, dan diunduh ke YouTube, agar mempermudah guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai Tengah untuk menggunakan media tersebut sebagai sumber belajar.

Berdasarkan penjabaran diatas, hasil data dari ahli media memperoleh presentase 90% dan 86% dengan kategori "layak", hasil data ahli materi memperoleh hasil presentase 92% dan 93% dengan kategori "sangat layak", hasil analisis data dari ahli naskah dan bahasa memperoleh hasil presentase 86% dengan kategori "Layak", dan hasil uji coba lapangan mendapat nilai gain sebesar 0.9 dengan Kategori "Tinggi".. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam layak digunakan sebagai sumber belajar siswa

kelas VII SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai Tengah.

E. Kesimpulan dan Rekomendasi

Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi sistem organisasi kehidupan menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan) dan dissemination (penyebarluasan). Hasil penelitian ini adalah media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa. Tingkat kelayakan Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) oleh responden termasuk kedalam kriteria Layak, dengan hasil data dari ahli media memperoleh presentase 90% dan 86% dengan kategori "layak", hasil data ahli materi memperoleh hasil presentase 92% dan 93% dengan kategori "sangat layak", dan hasil analisis data dari ahli naskah memperoleh hasil presentase 86% dengan kategori "Layak". Dari hasil diatas yang sudah di jelaskan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran bisa digunakan sebagai media belajar yang layak dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji normalized gain score, peningkatan hasil belajar siswa mendapat nilai gain sebesar 0.9, jika dimasukan dalam kriteria faktor gain maka nilai tersebut tergolong "Tinggi". Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran ilmu pengetahuan alam layak diguanakan sbagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai Tengah.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka rekomendasi yang dapat disampaikan peneliti sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
   a. Siswa yang mengalami kesulitan belajar dikarenakan hanya membaca buku, dapat menggunakan media video pembelajaran ini sebagai sumber belajar.
   b. Lebih bersemangat dalam proses pembelajaran terutama setelah mendapatkan media sumber belajar yang bisa dijadikan tempat belajar mandiri.
   c. Siswa bisa belajar mandiri, kapan pun dan dimana pun menggunakan media video pembelajaran ini.
2. Bagi Guru
   a. Lebih meningkatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif dan bermakna.
   b. Bagi guru hendaknya lebih kreatif dalam mencari dan mengolah media pembelajaran, agar siswa tertarik dalam pembelajaran.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
   a. Peneliti lainnya harus bisa lebih kreatif dalam mengembangkan media.
   b. Bagi peneliti lainnya agar lebih mendalami bagaimana cara merancang dan mengembangkan video pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan karakteristik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Anshor, S., Sugiyanta, I. G., & Sri, R. K. U. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Penelitian Geografi*, *3*(7), 19.

Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, *3*(1).

Fatimah, F. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Metode Demonstrasi Dikelas V SDN 10 Biau. *Jurnal Kreatif Online*, *5*(4).

Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 181.

Gayatri, A. M., & Ningtyas, S. I. (2017*)*. Peningkatan Minat Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Kewirausahaan Di Sekolah Menengah Kejuruan (Studi penelitian peserta didik Kelas X di lokasidi Jakarta Timur, Tangerang Selatan, dan Depok). *Research and Development Journal of Education*, *4*(1).

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

Mahmun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Danimplementasinya Dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 : 27.

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.

Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Jurnal POSITIF*, 15.

Sadiman, S. dkk. (1986). Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 MediaPendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta : CVRajawali.

Sugiyono.(2013).MetodePenelitianPendidikan.Bandung:Alfabet.

Suharjana, A. (2008). Mengenal bangun ruang dan sifat-sifatnya di sekolah dasar. *Jakarta:* Pusat pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.

Yumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pebelajaran* (sitti F. S. Sirate (ed.); Pertama). Prenadamedia group.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (43-47)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON MATA PELAJARAN OLAHRAGA MATERI RENANG UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA VII

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

Abstrak

Masalah umum di sekolah yang sering terjadi adalah minimnya pengembangan dan penggunaan media pada proses pembelajar yang memfasilitasi pembelajaran daring bagi guru untuk memenuhi kebutuhan siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media video animasi berbasis Powtoon sebagai media pembelajaran bidang materi olahraga renang. Metode penelitian dan pengembangan dengan menggunakan metode penelitian R&D dan 4D merupakan model pengembangan penelitian ini. Terdapat empat tahapan dalam pengembangan media Video Animasi ini yaitu: define, design, develop dan diseminasi. Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan kuesioner. Melibatkan lima ahli, satu ahli materi, dua ahli media dan dua ahli naskah dan bahasa yang berpartisipasi dalam penilaian media Video Animasi berbasis Powtoon. Teknik analisis data dengan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media Animasi berbasis Powtoon mata pelajaran Olahraga materi renang sangat bermanfaat. Hasil uji kelayakan media yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli naskah termasuk dalam kategori sangat layak. Penerapan Media Powtoon juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, media Video Animasi berbasis Powtoon sangat cocok sebagai sarana pembelajaran bagi siswa kelas VII disekolah bersangkutan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi, Powtoon, 4D.

Abstract

A common problem in schools that often occurs is the lack of development and use of media in the learning process that facilitates online learning for teachers to meet students' needs. The purpose of this study was to determine the development and feasibility of Powtoon-based animated video media as a learning media in the field of swimming sports. The research and development method using the R&D and 4D research methods is the model for the development of this research. There are four stages in the development of this Animation Video media, namely: define, design, develop and dissemination. Data for this study were collected through interviews, observation and questionnaires. Involved five experts, one material expert, two media experts and two script and language experts who participated in the Powtoon-based Video Animation media assessment. Data analysis techniques with qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of this research and development indicate that Powtoon-based animation media for sports subjects is very useful. The results of the media feasibility test aimed at media experts, material experts, and script experts are included in the very feasible category. The application of Powtoon Media can also increase student learning interest. Therefore, Powtoon-based Video Animation media is very suitable as a learning tool for class VII students at the school concerned.

Keywords: Development, Learning Media, Infographic, PAI, 4D

Pendahuluan

Pemberlakuan PPKM di beberapa daerah untuk menekan penyebaran virus corona, Pelaksanaan PPKM di daerah ditentukan berdasarkan tingkat atau tingkat infeksi, penentuan tingkat PPKM juga didasarkan pada pencapaian umum target vaksinasi dosis 1 dan vaksinasi dosis 1 lansia di atas 60 tahun. Dunia pendidikan dalam menyikapi masalah diatas dengan mengeluarkan surat edaran. Pengajaran tatap muka (PTM) terbatas yang dapat diselenggarakan pada satuan pendidikan dengan daya tampung ruang kelas 50% berada di kawasan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM).

Sementara itu, satuan pendidikan yang berada di PPKM tingkat 1, 3 dan daerah tunduk pada pengaturan pendidikan yang diatur dalam Surat Edaran Nomor Tahun 2020 Peraturan Bersama Empat Menteri selama pandemi Covid-19 masih dilaksanakan tentang Penerapan Kebijakan Pendidikan Penularan Virus Corona (COVID-19) dalam keadaan darurat). Guru diharuskan mampu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi saat ini, agar proses pembelajaran menjadi menarik, salah satu hal yang harus dilakukan guru saat ini adalah berusaha mengembangkan dan menggunakan lingkungan belajar yang menarik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dirancang untuk memudahkan dalam penyampaian materi yang bersifat visual (Mansur, H., Utama, A. H., & Sari, N., 2021).

Media pembelajaran membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, tidak monoton atau membosankan, artinya dosen/guru dapat menciptakan situasi kelas yang berbeda, menetapkan metode pengajaran yang berbeda dan menciptakan suasana emosional yang sehat bagi siswa**.** (Talizaro, Tafonao, 2018, p. 110). Hal ini meningkatkan perhatian siswa terhadap mata pelajaran, media dapat meningkatkan minat dan semangat siswa, dan diharapkan proses pembelajaran berjalan lebih baik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Pembelajaran olahraga adalah proses pendidikan di mana aktivitas fisik digunakan untuk membawa perubahan luas dalam kualitas individu dalam hal keseimbangan fisik, mental dan emosional.

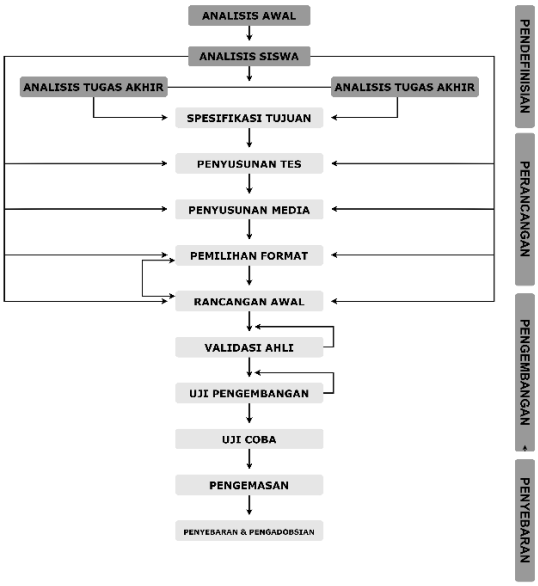
Penerapan dan pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon dirasa dapat membantu dalam sarana menyampai indormasi atau materi pada Mata Pelajaran Olahraga Materi Renang. Menurut Graham (2015:7), powtoon adalah perangkat lunak web yang inovatif dan sederhana untuk membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pendamping pada mata pelajaran olahraga di MTsS Ismaili Kambat Selatan, penggunaan media oleh guru masih kurang metode yang digunakan guru dalam pembelajaran olahraga hanya menyampaikan materi dikelas kemudian praktek diluar kelas. Didalam kelas guru hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi sehingga siswa lebih cenderung menyukai praktek diluar kelas dari pada menerima materi dikelas. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran dikelas menjadi menarik diantaranya dengan penggunaan media video pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran olahraga.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan lingkungan belajar materi renang berbasis Powtoon. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi alternatif yang dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Peneliti memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Mata Pelajaran Olahraga Materi Renang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas VII MTsS Ismaili Kambat Selatan” dengan harapan dapat membantu memecahkan masalah pembelajaran dikelas khususnya pada mata pelajaran olahraga di MTsS Ismaili Kambat Selatan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development yang sering disebut dengan R&D untuk mengembangkan media pembelajaran. Metode R&D dapat diartikan sebagai metode penelitian ilmiah untuk kajian, desain, produksi dan validasi produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2019, p. 396). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan pada tahun 1997 oleh S. Thiagarajan, dkk. Model tersebut dibuat berdasarkan model sebelumnya dan berdasarkan pengalaman nyata dalam merancang, mengembangkan, mengevaluasi dan mendistribusikan media pembelajaran. Seperti namanya, model 4D



terdiri dari empat tahap utama, yaitu definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi (Thiagarajan, Dkk, 1997. p. 5).

Gambar 1 Model Pengembangan 4D

Pada fase definisi, masalah diidentifikasi dan data serta pengamatan dikumpulkan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Tahap desain media kemudian dilakukan, dimana solusi dari permasalahan tersebut dapat dibuat yang dapat dikembangkan untuk menghasilkan ide atau produk media yang dapat dipublikasikan. Dalam penelitian ini, guru dari Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP ULM Banjarmasin berpartisipasi sebagai ahli media dan guru olahraga dari MTsS Ismaili Kambat Selatan, Dosen PS-PBSI FKIP ILM berpartisipasi dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Video Animasi berbasis Powtoon. Penelitian ini dilakukan di MTsS Ismaili Kambat Selatan Jl. Pahlawan Desa Kambat Selatan Kec. Pandawan Kab. Hulu Sungai Tengah. Lama penelitian ini kurang lebih 2 bulan.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, survei dan wawancara. Pengamatan dilakukan untuk mempelajari dan menemukan masalah yang harus diatasi. Wawancara dilakukan dengan guru Olahraga di MTsS Ismaili Kambat Selatan. Setelah itu angket digunakan pada tahap validasi dan uji coba produk media pembelajaran, selanjutnya dilakukan analisis dengan validasi dan uji coba data sebagai berikut::

1. Tetapkan nilai untuk setiap indeks komoditas skala Likert.
2. Hitung skor total untuk masing-masing mempelajari indikator dengan rumus T x Pn.
3. Cari nilai tertinggi (Y) dan nilai terkecil (X) dari poin penilaian
4. Tentukan nilai rentang setiap skor menggunakan rumus: I = $\frac{100}{Jumlah\ Skor\ (Likert)}$
5. Menafsirkan skor menggunakan kriteria dalam 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 interprestasi kemudia dihitung menggunakan rumus index sebagai berikut :

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

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon untuk mata pelajaran olahraga Kelas VII. Metode penelitian ini adalah penelitian RandD (Research and Development) dengan model pengembangan 4D. Penelitian R&D digunakan untuk mengembangkan produk guna menguji keefektifannya (Sugiyono, 2015, p. 07). Tahapan penelitian adalah pendefinisian, desain, pengembangan dan diseminasi. Pada tahap pendefinisian, masalah didefinisikan dan dianalisis dalam bentuk analisis pendahuluan, analisis siswa, analisis konseptual, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Setelah fase ini, pertanyaan mengarah pada pengembangan materi video pembelajaran animasi berbasis Powtoon.

Pada tahap desain dilakukan beberapa tahapan yaitu persiapan tes, pemilihan media, pemilihan format dan rencana awal. Untuk menentukan klasifikasi media dibuat persiapan tes. Pemilihan media merupakan tahapan dimana peneliti memilih jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis pada tahapan-tahapan tertentu. Kemudian pemilihan format untuk mengatur format media jika jenis media yang ditentukan. Selain itu, tahap desain awal dilakukan dengan membuat sketsa sebelum produksi atau pengembangan media (Hidayat, M. R., Sofyan, A., & Utama, A. H., 2021) .

Tujuan tahap pengembangan adalah menghasilkan produk akhir sebagai media pembelajaran Video Animasi berbasis Powtoon melalui telaah ahli media, materi dan naskah. Validasi dilakukan untuk mengungkap kekurangan media. Pakar media mengkonfirmasi dan mengevaluasi hasilnya. Perubahan dilakukan berdasarkan umpan balik dan saran ahli untuk memperbaiki dan meningkatkan produk media. Pada akhir fase review, media diujicobakan kepada sekelompok kecil siswa untuk mendapatkan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran Video Animasi berbasis Powtoon yang dikembangkan.

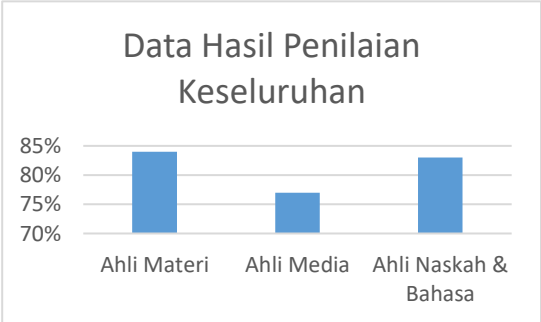
Tahap akhir dari penelitian ini adalah diseminasi yaitu tahap pendistribusian atau diseminasi. penyebaran produk media pembelajaran Video Animasi berbasis

Powtoon dilakukan dengan cara menyebarkan produk media tersebut kepada dosen-dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, MTsS

Gambar 2 Tampilan Media

Ismaili Kambat Selatan dan FKIP ULM.

Berdasarkan hasil tahap pengembangan yang telah dijelaskan sebelumnya, skor rata-rata ahli materi pada media pembelajaran Video Animasi berbasis Powtoon adalah 84% dan skor maksimal 100%. Skor agregat rata-rata ahli media adalah 77% dari skor maksimal 100%. Skor rata-rata ahli naskah dan bahasa adalah 88% dan skor maksimal 100%. Dari ketiga hasil tersebut diperoleh skor rata-rata 83% dan skor maksimal 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Video Animasi berbasis Powtoon yang



dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan praktis dapat digunakan

Diagram 1 Data Hasil Penilaian

sebagai media pembelajaran pada umumnya. Hasil Pre Tes dan Post Test nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan Media tersebut menunjukan nilai N-gain mengalami peningkaan yaitu 0,66 dan masuk kategori sedang.

Kesimpulan

Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon dengan Materi Renang Kelas VII Mata Pelajaran Olahraga Dikembangkan Berdasarkan Model Pengembangan D dengan Tahap Definisi, Desain, Pengembangan dan Penyebarluasan. Menurut hasil survey yang dilakukan pada tahap pengembangan, keseluruhan pada ahli materi, ahli media, dan ahli naskah bahasa masuk dalam kategori "Sangat Baik".

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti memiliki beberapa saran, antara lain:

1. Bagi peneliti dan Mahasiswa teknologi pendidikan, perlu digali lebih jauh dan mendalam bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang baik dengan memperhatikan karakteristik siswa dan kebutuhan sekolah tempat media tersebut dikembangkan.
2. Bagi Pendidik di MTsS Ismaili Kambat Selatan yang bersangkutan hendaknya memanfaatkan perkembangan internet(Powtoon) yang bisa dimanfaatkan jadi media pembelajaran video animasi ini semaksimal mungkin agar siswa lebih tertarik dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran dikelas
3. Bagi siswa MTsS Ismaili Kambat Selatan harus mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan aktif karena sudah terdapat bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa

DAFTAR PUSTAKA

Graham, Bruce. (2015). Power Up Your Powtoon Studio Project. Birmingham: Packt Publishing.

Hidayat, M. R., Sofyan, A., & Utama, A. H. (2021). Pemanfaatan Media Montessori Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD. J-INSTECH, 1(2), 138-145.

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.

Mendikbudristek Nomor 2 Tahun 2022 tentang Diskresi Pelaksanaan Keputusan Bersama Empat Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19.

Sugiyono (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA.

Talizaro Tafonao, Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli 2018, Hal. 110.

Thiagarajan, Sivasailam, dkk. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (48-55)

PENGEMBANGAN *E-LEARNING* SEBAGAI SUMBER BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS X DI SMA

Adella Maira Amelia[1], Hamsi Mansur[2], Zaudah Cyly Arrum Dalu[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
1910130220014@mhs.ulm.ac.id[1],hamsi.mansur@ulm.ac.id[2], zaudah.dalu@ulm.ac.id[3]

Abstrak

E-learning yang dikembangkan berfungsi sebagai komplemen pembelajaran dan pemecahan masalah di kelas yaitu begitu banyaknya materi yang harus dikejar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal oleh peserta didik dan guru. *E-learning* memungkinkan peserta didik belajar dimanapun dan kapanpun, dan mengakses ke materi dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran sejarah serta penggunaan *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini mengunakan metode R&D dengan model ADDIE. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kuantatif dan kualitatif. Subjek dari penelitian1ini peserta didik kelas X SMAN 5 Banjarmasin, dan objek dari penelitian ini *e-learning*. Sehingga dapat disimpulkan *e-learning* dikategorikan "sangat layak" digunakan dalam membantu proses pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X SMAN 5 Banjarmasin.

Kata Kunci: Pengembangan Media, *E-learning*, ADDIE, Hasil Belajar

Abstract

The developed e-learning functions as a complement to learning and problem solving in the classroom, that is, there is so much material that must be pursued to achieve maximum learning goals by students and teachers. E-learning allows students to learn wherever and whenever, and access the material well. This study aims to determine the development and feasibility of e-learning media in history subjects and the use of e-learning to improve learning outcomes. This study uses the R&D method with the ADDIE model. The methods used in this research are interviews, observation, and questionnaires. Data analysis techniques in this study are quantitative and qualitative analysis. The subject of this study was class X students of SMAN 5 Banjarmasin, and the object of this study was e-learning. So it can be concluded that e-learning is categorized as "very feasible" to be used in helping the learning process of students in class X history at SMAN 5 Banjarmasin.

Keywords: *Media Development, E-learning, ADDIE, Learning Outcomes*

Pendahuluan

Pencapaian hasil belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor terpenting adalah guru sebagai pengembang kurikulum. Selain itu, jalannya pembelajaran secara efektif dan kreatif ditentukan oleh siswa itu sendiri dan faktor pendukung lainnya. Keberhasilan belajar sering dikaitkan dengan berbagai masalah belajar yang tidak efektif, atau karena materi dan media belajar yang diberikan tidak dipahami oleh peserta didik. Hasil belajar seringkali dikaitkan dengan sejumlah tantangan belajar yang dihadapi peserta didik, antara lain faktor pembelajaran yang tidak efektif bagi peserta didik, dan mungkin juga karena materi atau media pembelajaran disampaikan dengan cara yang kurang dapat dipahami peserta didik. Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang dialami oleh setiap individu secara keseluruhan. dan mampu sebagai penggerak yang membantu meningkatkan hasil belajar sesuai dengan tujuan pelaksanaan pembelajaran (Sulo, 2015).

Fungsi pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab (Mansur, Mastur, Sofyan, Rafiudin, & Utama, 2018).

Pembelajaran berjalan dengan baik apabia komponen sistem pembelajaran berperan optimal. Komponen sistem pembelajaran adalah manusia, teknologi media, strategi pembelajaran, lingkungan belajar, sumber belajar dan pesan pembelajaran (Munandar & Surjono, 2017). Salah satu bagian dari sistem pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran adalah teknologi media.

Hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru sejarah di SMAN 5 Banjarmasin diperoleh bahwa Materi sejarah sangat banyak sehingga tidak cukup waktu untuk menyampaikan semua materi dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal dan pembelajaran di dalam kelas guru dan peserta didik hanya berfokus pada tujuan pembelajaran agar semua materi tersampaikan, maka aktifitas pembelajaran menjadi monoton hanya penyampaian materi dengan metode ceramah dimana metode tersebut membuat peserta didik kurang aktif dan mempengaruhi hasil belajar. Bukan hanya itu, diperoleh juga di SMAN 5 Banjarmasin belum ada sumber belajar digital yang berfungsi sebagai komplemen pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan yang terdapat pada pembelajaran.

Berdasarkan1 permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti 1mencoba memberikan alternatif dengan mengembangkan *e-learning* sebagai sarana pembelajaran yang dapat memecahkan permasalahan mata pelajaran sejarah 1untuk mencapai1 tujuan1 pembelajaran 0secara optimal dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti mengakat penelitian ini dengan judul "Pengembangan *E-learning* 1sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X di SMAN".

Kajian Pustaka

Pengembangan merupakan kegiatan sistematis dalam menghasilkan sebuah produk pembelajaran (Rafiudin 2021). Penelitian pengembangan yaitu tahap yang dilakukan untuk menciptakan atau mengembangkan dan memvalidasi produk yang sudah ada atau untuk mengembangkan produk baru. Penelitian pengembangan juga dapat digunakan untuk mencari pengetahuan maupun menjawab permasalahan yang ada (Fahrurrozi & Mohzana, 2020).

E-learning adalah salah satu media belajar yang paling banyak digunakan di sekolah. Dalam arti luas, e-learning merupakan singkatan dari electronic learning berarti pembelajaran elektronik. Artinya, jenis pembelajaran baru yang menggunakan media elektronik, khususnya internet,

sebagai media pembelajaran. E-learning menitikberatkan pada student centered dimana lebih mudah bagi peserta didik untuk memahami dan menggunakan materi, sehingga model ini sangat efisien dalam hal waktu, tenaga dan ruang karena tidak terbatas pada aktivitas kelas, tetapi juga dapat dilakukan dirumah (Anggraeni, 2020).

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai bahan atau referensi untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peserta didik. Sumber belajar ada 6 yaitu: *messages, people, materials, tools, technologies* dan *background*. Oleh karena itu sumber belajar merupakan segala sesuatu yang direncanakan atau karena sifatnya digunakan atau dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk memudahkan belajar peserta didik (Prastowo, 2018).

Hasil belajar merupakan hasil dari perubahan tingkah laku individu yang dapat diamati dan diukur dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan ini dapat diartikan sebagai peningkatan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya tidak mengetahui menjadi tahu (Hamalik, 2014). Pencapaian hasil belajar memang sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor terpenting adalah guru sebagai pengembang kurikulum. Selain itu, jalannya pembelajaran secara efektif dan kreatif ditentukan oleh siswa itu sendiri dan faktor pendukung lainnya. Keberhasilan belajar sering dikaitkan dengan berbagai masalah belajar yang tidak efektif, atau karena materi dan media pembelajaran yang diberikan tidak dipahami oleh peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Reseach and Development* (R & D) yaitu proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiono,2013). Produk ini dikembangkan sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analize, Desain, Development, Implementasi, Evaluasi*) yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Peneliti menggunakan model ADDIE karena model ini mudah dipahami, selain itu model dikembangkan secara sistematis dan berdasarkan landasan teori desain pembelajaran yang dikembangkan. Model ini disusun secara terprogram dengan operasi yang sistematis yang bertujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan sumber pendidikan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Hignasari, 2020).

Prosedur pengembangan model ADDIE menurut Dick and Carry terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun tahap model pengembangan ADDIE terdapat pada gambar 1.

Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMAN 5 Banjarmasin, ahli media dan materi. Objek penelitian ini adalah E-learning sebagai sumber belajar yang digunakan di kelas X mata pelajaran sejarah. Alat penelitian adalah observasi partisipan, wawancara semi terstruktur dan angket atau pertanyaan.

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif yaitu angket/kuesioner, sedangkan data kualitatif berupa saran dan penilaian dari ahli materi dan media. Uji kelayakan produk penelitian ini menggunakan uji skala Likert untuk menentukan skor produk dan validitas. Setelah data diperoleh, untuk menghitung persentase skor dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum n} X \ 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi yang Dicari

$\sum x$ = Skor Diperoleh

$\sum n$ = Skor Maksimal

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

Uji keefektifan produk dalam penelitian ini menggunakan uji skala likert untuk mengetahui skor dan respon peserta didik terhadap media/produk. Hasil respon peserta didik terhadap angket dianalisis secara deskriptif terkait dengan tabel di atas.

Untuk mengukur perolehan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diperoleh dari skor penilaian siswa pada penelitian ini dengan menggunakan uji N-gain (normalizedgain) digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif antara sebelum dan setelah penggunaan *e-learning.* Untuk mengetahui adanya penigkatan pada hasil belajar maka peneliti menggunakan uji N-gain. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari N-Gain :

$$N - Gain0(g) = \frac{skor\ \ posttest - skor\ \ pretest}{skor\ \ maksimal - skor\ \ pretest}$$

Keterangan:

N – gain (g) : besarnya faktor fain

Skor Posttest : hasil pengukuran akhir

Skor Prestest : hasil pengukuran awal

Skor Maksimal : Nilai maksimal pengukuran

Tabel 2 Kriteria N-gain

N-Gain	Kategori
g > 0,7	Tinggi
0,3 < g < 0,7	Sedang
g < 0,3	Rendah

Dari data diatas dapat dilihat perubahan yang meningkatkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan *e-learning* sebagai sumber belajar dilaksanakan sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah dijelaskan di atas. yaitu pengembangan pada model ADDIE, yaitu melakukan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Tahap Analisis

   Pada tahap awal pengembangan *e-learning* peneliti melakukan analisis kebutuhan dan identifkasi masalah yang ada pada pembelajaran di SMAN 5 Banjarmasin. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa dalam pembelajaran sejarah di kelas, guru hanya terpaku pada tujuan pembelajaran sehingga semua materi tersampaikan maka aktivitas pembelajaran hanya penyampaian materi dengan metode ceramah dimana metode ini membuat peserta didik kurang aktif dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Salah satu solusi pembelajaran untuk masalah ini adalah pengenalan e-learning.E-learning dipilih sebagai solusi alternatif karena menawarkan pengalaman belajar yang lebih luas kepada peserta didik di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara fleksibel dan menyampaikan materi dengan baik, sehingga peserta didik dapat mengakses materi tersebut dengan baik adalah *e-learning* (Munandar & Surjono, 2017).

2. Tahap Perencanaan

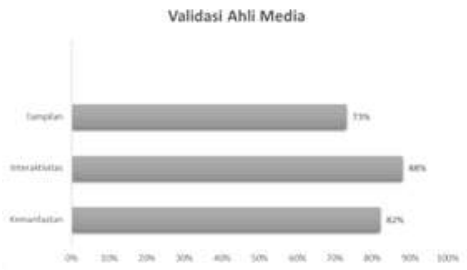
Tujuan dalam tahap perancangan adalah untuk merancang perangkat pembelajaran sesuai dengan langkah yang ada. Empat langkah yang harus dilakukan yaitu :

1) Penyusunan tes
2) Pemilihan media
3) Pemilihan format
4) Desain awal (flowchart dan story board)

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini terdapat dua langkah yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu tahap pertama uji validasi kepada ahli materi, dan ahli media.

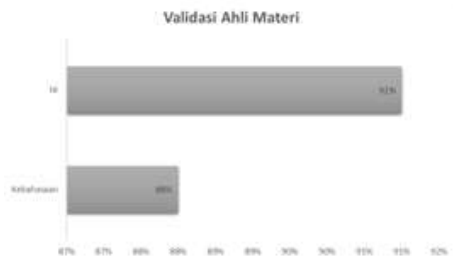
1) Validasi Ahli Media



Gambar 2 Validasi Ahli Media

Pada ahli media terdapat 3 aspek penilaian yaitu aspek tampilan memperoleh nilai 73% , aspek interkativitas memperoleh nilai 88% dan aspek kemanfaatan memperoleh nilai 83% dengan rata-rata nilai 81%.

2) Validasi Ahli Materi



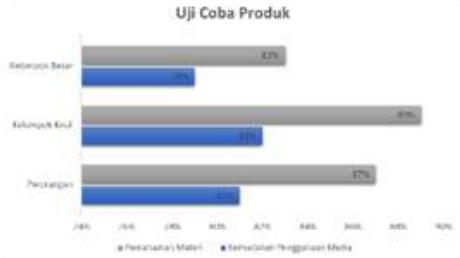
Gambar 3 Validasi Ahli Materi

Pada ahli media terdapat 2 aspek penilaian yaitu aspek isi memperoleh nilai 91% , aspek kebahasan memperoleh nilai 88% dengan rata-rata nilai 89,5%.

4. Tahap Implementasi

Setelah dilakukannya validasi ahli media dan materi lalu mendapatkan hasil kelayakan pada media setelah itu dilakukanlah implementasi media.

Pada tahap implementasi media dilakukan uji coba produk untuk kelompok besar, kelompok kecil, dan perorangan.



Gambar 4 Uji Coba Produk

Pada kelompok besar memperoleh aspek kemudahan penggunaan media 79% dan aspek pemahaman materi 83%. Pada kelompok meperoleh aspek kemudahan penggunaan media 82% dan aspek pemahaman materi 88%. Perorangan memperoleh aspek kemudahan penggunaan media 81% dan aspek pemahaman materi 87%.

Implementasi media dilakukan pada kelas X selama satu minggu dengan menggunakan strategi pembelajaran *Learning by exploring* dimana peserta didik melakukan pembelajaran mandiri melalui *e-learning* dan mengeksplorasi materi pembelajaran sendiri. Guru memberikan materi melalui pembelajaran offline namun kegiatan pembelajaran pun dilakukan secara online dengan menggunakan *e-learning*. Pembelajaran campuran yang memadukan strategi kelas tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh atau daring (*blended learning*).

5. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dari penelitian ini adalah evaluasi. Pada tahap evaluasi peneliti melakukan evaluasi formatif yaitu evaluasi yang dilakukan pada tahap pengembangan yang terdiri dari tahap yaitu: (1) evaluasi ahli materi (2) evaluasi ahli media dan (3) uji coba produk

Untuk menentukan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah maka diperlukannya perlakuan atau treatment diperoleh dari nilai hasil evaluasi peserta didik. Evaluasi dilakukan dengan peserta didik mengerjakan soal dibagikan kepada 36 orang. Pengukuran hasil belajar dengan dibagikan soal sebelum menggunakan *e-learning* dan kemudian dibagikan pula soal sesudah menggunakan *e-learning.* Pengukuran hasil belajar menggunakan uji N-gain sehingga mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik saat sebelum dan sesudah menggunakan *e-learning*. Berikut data dari hasil pengukuran hasil belajar peserta didik :

Tabel 3 Hasil N-gain

Aspek	Hasil
Pretest	48,5%
Posttest	69,7%
Hasil Maksimal	75
N-gain	0.7
Kriteria	Tinggi

Berdasarkan hasil uji N-gain terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang menunjukan nilai gain sebesar 0,7 dimana dalam tabel kriteria n-gain masuk ke dalam kriteria tinggi. Hal tersebut menyatakan bahwa setelah menggunakan e-learning pada mata pelajaran sejarah mengalami peningkatan hasil belajar

B. Pembahasan

1. Tahapan pengembangan *e-learning* sebagai sumber belajar

Pengembangan *e-learning* yang telah dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan 5 tahap yaitu *analize, design, development, implementation,* dan *evaluate* dengan rincian sebagai berikut. Tahap pertama, *analize* yaitu melakukan identifikasi masalah dan analisis kebutuhan. Tahap kedua, *design* yaitu Menyusun 5 butir soal essay, memilih jenis media, memilih format, membuat flowchard dan storyboard. Tahap ketiga, *development* atau pengembangan yaitu melakukan uji validasi ahli media dan materi. Tahap keempat, *implementation* yaitu implementasi produk *e-learning* dengan melakukan uji coba produk dengan menggunakan model dan strategi pembelajaran. Tahap terakhir *evaluate* atau evaluasi produk, jenis evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi formatif.

2. Kelayakan *e-learning* sebagai sumber belajar

Hasil perhitungan total skor diperoleh dari review ahli media dan ahli materi tentang *e-learning* sebagai sumber belajar mata pelajaran sejarah untuk meningkatkan hasil belajar kelas X "Layak", karena tampilan media pada *e-learning* menarik dengan penyajian gambar dan video dengan kualitas baik, aspek interaktifitas antara guru dan peserta didik tersedia didalam *e-learning* seperti forum diskusi, 1materi dan tugas. Materi yang terdapat pada *e-learning* relevan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, penyajian materi sudah sistematik dan materi mudah dipahami peserta didik. *E-learning* juga dapat digunakan sesuai dengan manfaat penggunaan yaitu membantu guru dan peserta didik untuk memberikan dan mengakses materi sejarah secara mandiri dan memberikan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar terhadap peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Pembelajaran dengan media yang tepat akan berjalam efektif manakala peran guru dalam pembelajaran adalah mendorong atau memfasilitasi pembelajaran, dan pembelajaran menjadi lebih efektif,

efisien dan bermakna (Widodo, 2018).

3. Peningkatan hasil belajar setelah menggunakan *e-learning* sebagai sumber belajar

Pada hasil penilaian treatment atau perlakuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada peserta didik kelas X mata pelajaran sejarah yaitu dengan memberikan 20 soal pada 36 orang peserta didik. Dengan melakukan perhitungan uji n-gain dari hasil beberapa hasil treatment atau perlakuan yaitu, (1) rata-rata nilai pretest 48,5% (2) rata-rata nilai posttest 69,692% (3) nilai maksimal 75, (4) N-gain 0,7 artinya treatment atau perlakuan dapat interpretasikan ke dalam kategori "tinggi". Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X mata pelajaran sejarah setelah diberikan media pembelajaran *e-learning* sebagai sumber belajar. Media pembelajaran sudah layak dan memiliki efek potensial tehadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran setelah dilakukan treatment sebelum dan sesudah menggunakan media (Syafrida, 2023).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini, yaitu mengembangkan *e-learning* sebagai sumber belajar untuk meningkatkan hasil belajar mata kelas X di SMA telah tercapai. *E-learning* yang dikembangkan dapat diakses dengan baik oleh peseta didik dan guru. Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model *ADDIE* yang erdiri atas lima tahapan yaitu *analize, design, develop, implementation* dan *evaluate*. Produk *e-learning* yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil validasi materi dan validasi media yang mendapatkan skor dengan kategori "sangat layak". *E-learning* dapat1 meningkatan hasil belajar setelah diberi perlakuan sebelum menggunakan *e-learning* dan sesudah menggunakan *e-learning*.

Saran

Saran yang dapat peneliti berikan adalah dalam pengembangan *e-learning* sebagai sumber belajar harus tetap memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yang baik dan memperhatikan karakteristik peserta didik, guru dan lingkungan. Selain itu, pada implementasi *e-learning* dalam pembelajaran perlu diberikan model pembelajaran berupa pendekatan agar strategi pembelajaran yang dilaksanakan dapat membantu peserta 1didik mengembangkan dirinya baik berupa informasi, gagasan, keterampilan nilai dan cara-cara berpikir peserta didik. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi harus terus diperbaharui sesuai perkembangan teknologi yang ada.

Daftar Pustaka

Anggraeni, F. P. (2020). Efektifitas 1Model Pembelajaran E-learning Dengan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Analisis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Islam Al Azhar 29Semarang. *SOSIOLIUM*, 72-83.

Fahrurrozi, M. &. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Universitas Hamzanwadi Press.

Hamalik, O. (2014). *Teacher Education Based on Competency Approach*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hamsi Mansur, A. S. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. *ULM Repository*.

Hignasari, L. V. (2020). Pengembangan e-learning dengan metode self assessment untuk meningkatkan hasil belajar matematika mahasiswa universitas Mahendradatta. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan*

Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran,, 206-219.

Imam Widodo, M. (2018). Pengembangan E-Learning Mata Pelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Sma. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*,13-24.

Lulu Syahrina Syafrida, H. M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Virtual Karakter Pada Mata Kuliah E-Commerce Dan Networking Bisnis Dengan Pendekatan Deduktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat. *Journal of Instructional Technology*, 45-52.

Munandar, A. H. (2017). Pengembangan E-learning Berbasis Moodle untuk Meningkatkan Pemahaman Isi Teks Anekdot pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 1-12.

Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar : Teori dan Aplikasinya di Sekolah*. Depok: Prenadamedia Group.

Rafiudin, R. M. (2021). Pelatihan pengembangan bahan ajar elektronik (e-book) di SMKN 1 Banjarmasin. *BubunganTinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 9-15.

Sugiono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

Sulo, U. T. (2015). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Journal of Instructional Technology

J-INSTECH Vol. 5, No. 1, Januari 2024 (56-64)

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI *FLASH* TATA CARA MEMANDIKAN JENAZAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK SISWA KELAS XI SMK NEGERI 2 BANJARMASIN

Muhammad Balya, Agus Salim, Agus Hadi Utama
Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat
[1]1610130310015@mhs.ulm.ac.id, [2]agus.salim@ulm.ac.id, [3]agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

Learning technology is expected to be used as a way to advance education in Indonesia. The purpose of developing this flash animation learning multimedia for handling corpses is to produce products that play a role in personal learning flexibility and are feasible to use. This flash animation learning multimedia product includes material in the form of dialogue, text, audio, video, animation, and images. The research method used is a type of qualitative research with the development model used as the 4D model. This study uses a model from the development of learning multimedia according to Thiagarajan with 4 stages, namely: define, design, develop and disseminate. The results of the development of flash animation learning multimedia for managing the corpses received positive responses from teacher and student users, and are very suitable for use by class XI students of SMK Negeri 2 Banjarmasin after being validated by media and material experts (expert judgment).

Keywords: *Development, Flash Media, Islamic Religious Education, Procedures for Washing Bodies*

Abstrak

Teknologi pembelajaran diharapkan mampu dijadikan sebagai salah satu cara untuk memajukan dunia pendidikan di Indonesia. Tujuan pengembangan multimedia pembelajaran animasi flash pengurusan jenazah ini yaitu menghasilkan produk yang berperan dalam fleksibilitas belajar personal dan yang layak untuk digunakan. Produk multimedia pembelajaran animasi flash ini mencakup materi berupa dialog, teks, audio, video, animasi, dan gambar. Metode Penelitian yang digunakan yakni jenis penelitian kualitatif dengan model pengembangan yang digunakan ialah model 4D. Penelitian ini menggunakan model dari pengembangan multimedia pembelajaran menurut Thiagarajan dengan 4 tahapan, yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Hasil pengembangan multimedia pembelajaran animasi flash pengurusan jenazah ini mendapatkan respon positif dari pengguna guru dan siswa, serta sangat layak digunakan untuk siswa kelas XI SMK Negeri 2 Banjarmasin setelah di validasi oleh ahli pakar media dan materi (*expert judgement*).

Kata kunci: Pengembangan, Media Flash, Pendidikan Agama Islam, Tata Cara Memandikan Jenazah

Pendahuluan

Pendidikan mengacu pada metode instruksional yang diterapkan guna mempersiapkan sumber daya manusia sebagai tanggung jawab masa depan mereka melalui kegiatan instruksi, konseling, atau pelatihan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan mengarah pada suatu usaha yang disengaja guna mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif memaksimalkan kemampuan agar mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimilikinya. dibutuhkan dalam masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan dan nilai berjalan seiring; Mengajar murid mengandung makna "memberi, menanamkan, dan menumbuhkan" gagasan dalam diri mereka. Pendidikan berfungsi guna menyokong pengembangan diri siswa, atau pengembangan positif dari semua kekuatan, kemampuan, dan sifat kepribadian mereka baik untuk diri mereka sendiri ataupun lingkungannya. Pendidikan berfungsi membangun kapasitas peserta didik dan kepemilikan yang nyata.

Pasal 1 Ayat 2 UU No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa "Pendidikan nasional adalah pendidikan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berlabuh pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan zaman. Dikarenakan hal ini, pembelajaran harus dirancang serta dikembangkan sedemikian rupa sehingga sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. (Nurdyansyah & Luly Riananda, 2016).

Membangun bakat dan soft skill yang kuat, yang sangat terkait dengan pembelajaran, merupakan aspek lainnya dari pendidikan. Guna mendukung proses belajar mengajar yang harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan taktik mengajar guru, diperlukan media atau sumber belajar. Bahan ajar mengacu pada kumpulan isi mata pelajaran yang diaplikasikan guna menyokong siswa mengembangkan kemampuan dasar serta memenuhi kriteria kompetensi yang telah ditetapkan (Lestari, 2013)

Sekolah Menengah Kejuruan adalah bagian dari pelaksanaan pendidikan yang menerapkan kurikulum 2013. Implementasi kurikulum 2013 mengalami berbagai kendala, dari tingkat pusat hingga tingkat satuan-satuan pendidikan. Kurikulum tahun 2013 menyususn kesetaraan pada soft skills serta hard skills yang mencakup kompetensi sikap, ketrampilan, serta pengetahuan. Dalam pelaksanaannya kurikulum 2013 bukan hal yang mudah apalagi pada proses pembelajarannya, banyak sekali ditemukan masalah di dalamnya, seringkali yang ditemui ialah pemilihan model pembelajaran yang kurang sejalan terhadap pelajar (Mansur, H., Rafiudin, R., MASTUR, M., Utama, A. H., & Satrio, A., 2019).

Sekolah Agama Islam adalah satu diantara disiplin ilmu yang senantiasa ditawarkan di semua jenjang sekolah. Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu kurikulum utama di sekolah sebagai lembaga formal untuk menumbuhkembangkan kesadaran, penghayatan, dan pengalaman siswa terhadap ajaran agama Islam untuk membentuk pribadi yang unggul dan berkualitas. Berdasarkan observasi dan perbincangan dengan instruktur yang terlibat dalam penelitian PAI di SMK Negeri 2 Banjarmasin, diketahui bahwa hasil belajar siswa rendah, terbukti dengan perjuangan siswa dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajarinya.

Pembelajaran pendidikan agama Islam terkadang dipandang sebagai mata pelajaran yang padat dan membosankan karena guru hanya menggunakan teknik ceramah tradisional, membuat siswa mengantuk dan cenderung terlibat dalam percakapan pribadi. Hanya soal latihan yang disediakan oleh guru,

dan pekerjaan rumah digunakan sebagai bahan belajar di rumah. Akibatnya, guru menghadapi banyak kritik, termasuk bahwa mereka kurang kreatif dan murid memiliki sedikit pengaruh dan variasi dalam pembelajaran mereka. Guru harus memperkuat kemampuan mereka di bidang ini melalui berbagai bahan bacaan dan seminar yang dirancang guna meningkatkan kreativitas siswa.

Siswa akan lelah ketika materi disampaikan karena pendekatan dan pemilihan media yang kurang tepat, sehingga materi tidak dapat dipahami. Karena perbedaan individu, setiap siswa memiliki jumlah masalah yang berbeda-beda dalam memahami informasi. Inilah alasan lain mengapa sebagian siswa menganggap belajar pendidikan agama Islam itu menjemukan dan penuh pekerjaan rumah, apalagi jika melibatkan hafalan dan mengharuskan mereka duduk diam saat belajar sejarah.

Rancangan pembelajaran yang baik adalah fondasi dari proses pembelajaran yang sukses. Setiap komponen pendidikan harus mendapat pertimbangan serta dan waktu yang tepat. Keterkaitan antara teknik mengajar, pembiasaan siswa, media pembelajaran, isi yang akan disampaikan, dan sumber daya pendukung berkontribusi pada pembelajaran yang efektif.

Salah satu alat untuk membantu proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Penggunaan media diharapkan dapat mempercepat penguasaan materi pelajaran. Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dipertimbangkan berdasarkan tujuan, kebutuhan, dan aksesibilitas terhadap sumber daya pendukung. Menurut formatnya, Anitah (2014) mengkategorikan media menjadi tiga kategori: media visual, audio, dan audio-visual.

Untuk menyadari sepenuhnya setiap potensi dan mencapai efek yang diinginkan, pertimbangan tertentu harus dilakukan saat menggunakan media. Memanfaatkan media di kelas setidaknya memiliki empat keuntungan, termasuk membuat pembelajaran lebih menarik, memperjelas pentingnya bahan ajar, mengubah proses pembelajaran, dan memberi siswa kesempatan belajar yang terus berkembang (Sanaky, 2011).

Penggunaan bahan ajar dalam setting pendidikan bukanlah hal baru. Untuk menawarkan varian dan upgrade yang sesuai untuk saat ini, inovasi harus terus diproduksi. Alat-alat pendidikan yang selama ini banyak dimanfaatkan masih mengandalkan media tradisional, seperti gambar cetak. Ketersediaan proyektor menyebabkan perkembangan selanjutnya: guru mulai mempertimbangkan untuk menggunakan Powerpoint atau menayangkan film yang telah mereka unduh dari berbagai sumber online. Media interaktif yang memadukan beberapa tampilan dan materi masih jarang digunakan.

Kendala media interaktif yang menarik ini menjadi landasan terciptanya media pembelajaran flash yang sesuai dengan konten yang diajarkan di sekolah dasar. Media flash dapat digunakan antara lain untuk membuat animasi objek, presentasi, animasi iklan, permainan, animasi pendukung pada halaman web, dan film animasi (Westriningsih, 2012). Saat mempertimbangkan tugas yang mampu dilakukan Flash, maka dapat dikatakan bahwa itu adalah multimedia. Multimedia adalah sejenis komunikasi yang menggabungkan beberapa media yang berbeda (Ariani, 2010). Penggunaan media Flash sebagai alat animasi dapat dimanfaatkan guna menarik perhatian siswa dalam pelajaran mereka dengan menggabungkan gambar bergerak, teks, dan efek suara.

Media flash dapat dimaksudkan sebagai alat pendidikan, pengarahan, atau pedoman belajar serta sebagai alat hiburan untuk kegiatan yang berhubungan dengan mata pelajaran yang dipelajari. Ini juga dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. Dengan demikian diharapkan pembelajaran dengan menggunakan media flash akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Melihat konteks permasalahan tersebut, peneliti memandang perlu adanya

pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Akhlak di SMK Negeri 2 Banjarmasin. Penelitian ini akan berfokus pada pembuatan media animasi flash. Dengan menerapkan sumber daya elektronik mampu memberikan stimulus bagi siswa untuk belajar.

Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Dalam Sadiman (1986: 6), media pembelajaran mengacu pada semua hal yang bisa diterapkan guna menyampaikan pesan dari penyaji kepada penerima guna membangkitkan minat siswa dan menggugah pemikirannya sedemikian rupa sehingga memudahkan pembelajaran. Daryanto (2010: 7) menegaskan bahwa media adalah alat komunikasi yang berfungsi sebagai penyampai pesan antara komunikator dan komunikan.

Melalui cara pandang ini dapat dikatakan bahwa media mengacu pada sarana penyebaran pesan dari pengirim kepada penerima sebagai suatu topik, serta pesan ditujukkan guna menggugah minat siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

Proses pembelajaran mengacu pada tahap interaksi serta berjalan di suatu system, akibatnya media pembelajaran dijadikan peran yang cukup signifikan sebagau usatu diantara komponen system pembelajaran, tanpa media, komunikasi tidak akan terjalin serta tahap belajar juga tidak tersampaikan dengan maksimal.

2. Media Animasi *Flash*

Guna membuat situs web yang interaktif dan dinamis, Adobe Flash adalah program yang dibuat khusus oleh Adobe dan program aplikasi alat pembuat standar profesional. Adobe Flash menghasilkan animasi dan bitmap yang sangat menarik. Oleh karena itu, Flash sering digunakan untuk mengembangkan dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif, dan media lainnya. Flash dibuat dengan kemampuan menghasilkan animasi 2 dimensi yang handal dan ringan. Selain itu, program ini dapat diterapkan untuk membuat logo animasi, film, game, menu interaktif, kolom formulir interaktif, e-card, screen saver, tombol animasi, spanduk, dan aplikasi online lainnya. Ada berbagai fitur untuk membuat animasi di Flash, yakni kemampuan skrip tindakan, filter, pelonggaran kustom, dan kemampuan menyematkan video lengkap beserta kemampuan memutar FLV. Karena Flash memiliki keunggulan yakni ukuran file keluaran yang kecil, dapat digunakan untuk berkolaborasi dengan web atau dijalankan secara mandiri dalam mengatur animasi di dalamnya. Itu juga dapat digunakan dalam berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan database melalui pendekatan XML.

3. Pendidikan Agama Islam (PAI)

Melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, dan penerapan pengalaman, Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar dan terencana untuk mempersiapkan peserta didik mengenal, memahami, menghayati, beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Islam. dari sumber utama kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadits.

Pelajaran agama Islam berupaya membantu peserta didik berkembang menjadi muslim sejati yang beriman, tabah, beramal saleh, menjunjung tinggi akhlak, dan bernilai bagi masyarakat, agama, dan bangsa. Sementara target dari Pendidikan Agama Islam di sekolah yakni guna meningkatkan keyakinan, pemahaman, serta pengamalan siswa mengenai agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi,

bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta dapat melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih baik.

Metode Penelitian

Research and development (R&D) merupakan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik penelitian dan pengembangan (R&D) adalah teknik penelitian yang digunakan untuk membuat barang tertentu dan mengevaluasi keefektifannya (Sugiyono, 2019: 752). Hasil akhir dari proyek ini adalah materi flash animation yang akan membantu siswa lebih memahami tentang agama. Model pengembangan menurut Thiagarajan adalah model yang digunakan dalam penelitian ini. Thiagarajan mengklaim bahwa model pengembangan ini cocok untuk membuat materi pembelajaran berbasis perangkat lunak karena mengandung tahapan yang jelas dan mudah dipahami.

Model pengembangan yang dipakai yakni model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four D) adalah model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan, (1974: 5). Model pengembangan 4D didalamnya memuat 4 tahap utama yakni: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Metode dan model ini diambil sebab ditujukkan guna memperoleh hasil dalam bentuk media animasi flash untuk mengembangkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran agama.

Hasil dan Pembahasan

Peneliti telah memberikan tanggapan terhadap spesifikasi masalah dalam penelitian ini berdasarkan temuan investigasi. Adapun dua topik bahasan yang akan dibahas yaitu proses pembuatan media animasi flash tata cara memandikan jenazah guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan di SMK Negeri 2 Banjarmasin dan pengembangan media flash animasi tata cara memandikan jenazah guna meningkatkan pembelajaran siswa. capaian dalam Pendidikan Agama Islam. SMK Negeri 2 Banjarmasin.

Proses pengembangan media animasi flash tata Cara memandikan memandikan jenazah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Banjarmasin

Pengkajian dan Penciptaan Media Edukasi Animasi Flash Pendidikan Agama Islam dan Akhlak dalam Konteks Pembelajaran Membersihkan Jenazah Pendidikan agama Islam seringkali dipandang sebagai topik yang membosankan karena materi pelajarannya membosankan dan berulang-ulang. Siswa memilih untuk berbicara secara pribadi karena guru hanya menggunakan cara tradisional, yaitu metode ceramah.

Hanya soal-soal latihan yang diberikan oleh guru sebagai kegiatan, dan pekerjaan rumah diterapkan sebagai bahan belajar di rumah. Instruktur sering dikritik, terutama karena kurangnya kreativitas anak-anak dan guru. Oleh karena itu, dirancang media pembelajaran flash animation untuk topik Pendidikan Agama Islam dan Akhlak, materi memandikan jenazah, guna meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam mempelajari materi serta untuk memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi.

Media Edukasi Materi memandikan jenazah diproduksi melalui beberapa tahapan, yaitu tahap pendefinisian, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap pendistribusian, untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Akhlak. Melalui tahap awal yang dilakukan di SMKN 2 Banjarmasin di bidang Pendidikan Agama Islam dan Akhlak tentang praktik memandikan jenazah, berbagai peneliti dapat mengidentifikasi beberapa kesulitan yang signifikan selama tahap pendefinisian. Permasalahan tersebut diantaranya (1) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terkadang dianggap sebagai kelas yang

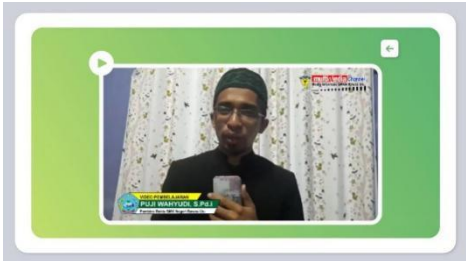
membosankan karena materinya yang membosankan dan berulang-ulang. (2) Instruktur secara eksklusif menggunakan gaya ceramah tradisional, membuat siswa mengantuk dan cenderung terlibat dalam percakapan sendiri. (3) Guru hanya memberikan soal-soal latihan di kelas, kemudian siswa menggunakan pekerjaan rumahnya sebagai bahan belajar di rumah. (4) Guru menghadapi banyak kritik, seperti tingkat kreativitas mereka rendah dan murid kurang memiliki pengaruh atas bagaimana mereka memperoleh konten. (5) Pembelajaran kurang bervariasi. (6) Pendekatan dan pilihan media yang tidak tepat. (7) Pendidikan agama Islam antara lain mendengarkan ceramah sambil belajar sejarah dan membosankan karena banyaknya pekerjaan rumah yang harus diselesaikan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 2 Banjarmasin, peneliti membuat media flash animation untuk metode memandikan jenazah.

Tahap perancangan dilakukan untuk penyusunan tes pada pengembangakan media dan sudah disesuaikan dengan silabus mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi memandikan Jenazah, dilanjutkan dengan pemilihan media untuk mengidentifikasikan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik kebutuhan siswa, maka dipilihlah media animasi flash yang bisa menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan hasil dari analisis siswa, analisis konsep, dan analisis tugas, yang bisa membantu siswa dalam mencapai kompentensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan. Setelah itu dilakukan pemilihan format yaitu untuk menyesuaikan konten yang akan disajikan dalam media animasi flash dengan memperhatikan desain tata letak, gambar, dan tulisan. Dilanjutkan dengan desain awal yaitu membuat storyboard yang akan diberikan masukan oleh dosen pembimbing untuk menuju tahap pengembangan. Berikut ini hasil produk pengembanganya:

Gambar 1 Halaman Awal Media Flash

Gambar 2 Halaman Pembuka Media Flash

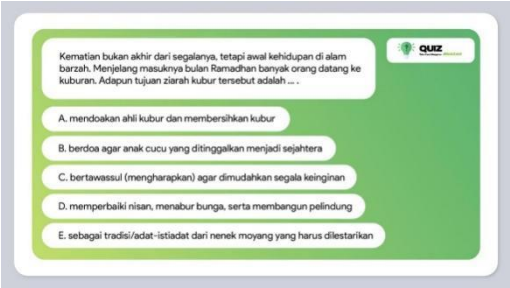
Gambar 3 Halaman Materi Media Flash



Gambar 4 Halaman Video pada Media Flash

Gambar 5 Halaman SK/KD Media Flash

Gambar 6 Quiz pada Media Flash



Gambar 7 Pertanyaan pada halaman Quiz Media Flash

Tahap pengembangan yaitu melakukan validasi media dan validasi materi pembelajaran yang sudah dikembangkan. Dosen mengevaluasi media animasi flash yang sudah dikembangkan dan menentukan apakah media tersebut layak atau tidak untuk diuji coba dan dipakai dalam pembelajaran.

Tahap penyebaran yaitu melakukan penyebaran media animasi flash dengan menyebarluaskan produk akhir media ini kepada guru PAI di SMKN 2 Banjarmasin dan Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM. Penyebaran Aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan bantuan klip atau kaset DVD RW (Mansur, H., SOFYAN, A., MASTUR, M., Rafiudin, R., & Utama, A. H., 2018).

Kelayakan Media Video Pembelajaran IPS Materi Interaksi Sosial Kelas VII SMP Negeri 23 Banjarmasin

Uji Kelayakan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. dalam hal ini, ahli media adalah salah seorang dosen ahli media pembelajaran yang ditunjuk oleh ketu program studi teknologi pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Sedangkan ahli materi merupakan seorang guru pengajar pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMKN 2 Banjarmasin. Uji Kelayakan didapat dari hasil angket validasi media maupun materi yang telah diisi oleh kedua ahli tersebut.

Hasil uji kelayakan menunjukan hasil bahwa kedua ahli memberikan penilaian sangat layak kepada pengembangan media ini. Ahli media memberikan rerata skor terhadap pengembangan Media pembelajaran Animasi flash Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti materi memandikan jenazah adalah sebesar 4.8 dengan kategori sangat layak. Sedangkan ahli materi memberikan rerata skor sebesar 4.6 dengan kategori sangat layak. Kedua penilaian tersebut menunjukan hasil sangat layak terhadap pengembangan media dan kesesuain materi pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media pembelajaran Animasi flash Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti materi memandikan jenazah dianggap layak berdasarkah hasil validasi kedua ahli.

Informasi yang diperoleh melalui tanggapan kedua ahli terhadap angket validasi digunakan guna memperbaharui sumber belajar animasi Flash topik pendidikan agama Islam dan akhlak berwudhu. Pengembangan media dimodifikasi sesuai dengan saran serta rekomendasi dari para ahli guna memperoleh hasil yang diharapkan. Penyuluh pendidikan agama Islam dan akhlak di SMKN 2 Banjarmasin sedang mengimplementasikan output atau produk akhir dari media pembelajaran Flash animasi materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan akhlak cuci jenazah sebagai media pada tahap pembelajaran di sekolah.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Sesuai dengan temuan kajian dan pembahasan seputar pembuatan Media Animasi Flash Tata Cara Memandikan Mayat dalam Bidang Pendidikan Agama Islam dan Akhlak di SMKN 2 Banjarmasin, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Di SMKN 2 Banjarmasin, pengembangan media animasi Flash tata cara memandikan jenazah dalam konteks pendidikan agama Islam dan akhlak dilakukan dalam empat tahap atau 4D. Fase-fase tersebut meliputi (a) Define (Tahap Define), dimana peneliti mengidentifikasi perhatian dengan topik yang berkaitan dengan pendidikan agama Islam dan akhlak pada materi memandikan jenazah di SMKN 2 Banjarmasin, melalui isu tersebut maka peneliti mendapatkan solusi dengan mengembangkan media animasi flash dalam materi memandikan jenazah kelas XI di SMKN 2 Banjarmasin. (b) Design (Tahap Perancangan), pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan tes pada pengembangan media dan sudah disesuaikan dengan silabus mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi memandikan jenazah, dilanjutkan dengan pemilihan media yang relevan dengan karakteristik kebutuhan siswa maka dipilihlah media animasi flash yang menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan analisis, lalu dilakukan pemilihan format yaitu konten yang akan di sajikan pada media dan dilanjutkan dengan desain awal yaitu membuat storyboard untuk menuju tahap pengembangan. (c) Development (Tahap Pengembangan) di tahap ini peneliti melakukan validasi media dan validasi materi Media Animasi Flash Tata Cara memandikan Memandikan Jenazah pada mata pelajaran yang sudah dikembangkan, ahli media dan ahli materi mengevaluasi apakah media ini yang sudah dikembangkan layak atau tidak pada pembelajaran. (d) Disseminate (Tahap Penyebaran) pada tahap ini peneliti melakukan penyebaran media dengan cara menyebarluaskan produk akhir media melalui DVD, yang akan diserahkan pada guru Agama kelas XI di SMKN 2 Banjarmasin dan Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM. Penelitian ini mengarah pada produk atau hasil akhir dalam bentuk media animasi flash dalam materi memandikan jenazah kelas XI di SMKN 2 Banjarmasin.

Hasil uji validasi ahli media pada media animasi flash dalam materi memandikan jenazah kelas XI di SMKN 2 Banjarmasin mendapatkan rerata skor sebesar 4.8 dengan koefisien 96 % maka kriteria kelayakan termasuk dalam kriteria “sangat layak” sedangkan hasil uji validasi ahli materi mendapatkan rerata skor sebesar 4.6 dengan koefisien 92% maka kriteria kelayakan termasuk dalam kriteria “sangat layak” Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media animasi flash dalam materi memandikan jenazah kelas XI di SMKN 2 Banjarmasin dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan.

Saran

Melalui hasil penelitian serta bahasan bisa disimpulkan bahwa ada sejumlah saran yang bagi pendidik, siswa, dan pengembang berikutnya.

Guna meningkatkan proses belajarnya, siswa dituntut untuk bisa memanfaatkan sejumlah teknologi. Akibatnya, teknologi akan lebih menguntungkan mereka.

Agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan menarik, pengajar harus dapat memanfaatkan berbagai perangkat pembelajaran. Keterbatasan alat praktikum tidak menghalangi guru untuk menjelaskan konsep kepada siswa. Sehingga kajian pendidikan agama Islam dan akhlak dapat efektif dilengkapi dengan animasi flash.

Bagi Sekolah, sekolah sebaiknya menyadari bahwa saat ini teknologi sangat berkembang pesat. Sehingga akan lebih baik

apabila sekolah memberikan inovasi terhadap penggunaan teknologi secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya agar mengkaji nilai penggunaan media pembelajaran jenis ini di berbagai tingkat sekolah dasar yang nantinya bisa meningkatkan media pembelajaran animasi flash berdasarkan kendala yang telah disorot.

DAFTAR PUSTAKA

Andriyanto. Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8.0 Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Negeri Kebumen 01 Kecamatan Banyubiru, Kabupaten Semarang Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012. Diakses dari http://repository.uksw.edu/bitstream/handle/123456789/772/T1_292005257_BAB%20I.pdf?sequence=2

Arikunto, S. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamid, H. (2013). Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia. Bandung: Pustaka Setia.

Mansur, H., Rafiudin, R., Mastur, M., Utama, A. H., & Satrio, A. (2019). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Bagi Guru-Guru SMKN 1 Banjarmasin.

Mansur, H., Sofyan, A., Mastur, M., Rafiudin, R., & Utama, A. H. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin

Lestari, I. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai Dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Padang: Akademia Permata, 67.

Miarso, Y. (2004). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana Prennada Grup.

Nurdyansyah & Luly Riananda. (2016). Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo, Proceedings of International Research Clinic & Scientific Publications of Educational Technology. Jurnal TEKPEN, 929-930.

Prawiradilaga, D. S. (2012). Wawasan Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.

Rahmadi. Modul Media Pembelajaran Flash. Diakses dari https://teknikmultimedia.files.wordpress.com/2013/08/modul-pembuatan-media-pembelajaran-menggunakan-macromedia-flash-8.pdf

Sugiyono, P. D. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Jakarta:Alfabeta

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Surono. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Pada Kompetensi Mengelas Dengan Oksi Asitilen di SMK Muhammadiyah Prambanan. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta

Usman, H., & Setiady, P. (2006). Metodologi Penelitian Sosial. Jakarta: PT Bumi Aksara.

.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (65-76)

PEMANFAATAN MODUL BELAJAR LITERASI DAN NUMERASI PADA MATA PELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS 5 SDN TELAGA BIRU 9

Muhammad Ridha Anshary[1], Mastur[2], Agus Hadi Utama[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
[1]1910130310014@mhs.ulm.ac.id, [2]mastur@ulm.ac.id, [3]agus.utama@ulm.ac.id

Abstrak

Literasi numerasi merupakan suatu bentuk yang dimiliki oleh guru dalam menyampaikan dan menganalisa hitungan matematika dalam kegiatan pembelajaran melalui proses perhitungan. Studi ini difokuskan pada kajian teoritis pemanfaatan modul belajar literasi dan numerasi pada mata pelajaran tematik siswa kelas 5 SDN Telaga Biru 9. Berdasarkan hasil temuan dilapangan pemanfaatan modul belajar literasi dan numerasi terdapat faktor penghambat yang dipengaruhi dari faktor guru dan siswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pemanfaatan dan dampak dari pemanfaatan modul belajar literasi dan numerasi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa karena kelas 5 di SDN Telaga Biru 9. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian ini adalah pemanfaatan modul belajar literasi dan numerasi di SDN Telaga Biru 9 untuk menunjang proses berpikir siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari siswa menjadi senang, semangat dan mempunyai motivasi dalam belajar.

Kata Kunci: Pemanfaatan Modul Belajar, Literasi dan Numerasi, Keaktifan Belajar.

Abstract

Numeracy literacy is a form owned by teachers in conveying and analyzing mathematical calculations in learning activities through the calculation process. This study is focused on theoretical studies of the use of literacy and numeracy learning modules in the thematic subjects of grade 5 students of SDN Telaga Biru 9.. Based on the findings in the field, the use of literacy and numeracy learning modules there are inhibiting factors that are influenced by teacher and student factors. The purpose of this study is to determine the utilization and impact of the use of literacy and numeracy learning modules in increasing student learning activity because grade 5 at SDN Telaga Biru 9. The research method used is qualitative research with a descriptive approach. The result of this study is the use of literacy and numeracy learning modules at SDN Telaga Biru 9 to support students thinking processes to be active in learning. This can be seen from students being happy, enthusiastic and motivated in learning.

Keywords*: Utilization of Learning Modules, Literacy and Numeracy, Learning Activity.*

Pendahuluan

Sekarang ini merupakan zaman globalisasi. Zaman globalisasi merupakan zaman dimana di dalamnya ada banyak persaingan. Adanya banyak persaingan menuntut adanya perubahan dan pembangunan. Pembangunan merupakan salah satu bentuk usaha peningkatan kualitas pendidikan. Pendidikan merupakan sarana yang digunakan untuk memperbaiki karakter suatu bangsa, sehingga kemajuan bangsa dapat ditandai dengan adanya kualitas pendidikan yang mampu menjadikan masyarakat menjadi generasi yang baik. Hal ini ditandai dengan berbagai macam bentuk pembangunan fasilitas pendidikan dan penyediaan sarana dan prasarana pendidikan yang lebih modern. Akan tetapi disisi lain, banyak sekali masalah yang disebabkan oleh krisis multidimensi serta adanya pengaruh teknologi yang menyebabkan berbagai bentuk perilaku siswa.

Adanya perkembangan teknologi menuntut guru untuk aktif dalam mendidik siswa. Meskipun teknologi sudah mengalami perkembangan, akan tetapi masih banyak masalah yang muncul dalam meningkatkan mutu pendidikan. Permasalahan ini dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal siswa. Pelaksanaan pembelajaran harus dilaksanakan secara menyenangkan dan penuh inspiratif agar motivasi siswa untuk selalu aktif dalam belajar. Untuk mewujudkan siswa yang aktif dalam pembelajaran, maka proses pembelajaran dilaksanakan dengan diimbangi adanya perkembangan teknologi serta peran aktif dari guru agar siswa nyaman belajar.

Pendidikan adalah segala bentuk pengetahuan yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat. Oleh karena itu berbagai fasilitas pendidikan banyak ditawarkan, agar pendidikan mampu menjadi sarana yang baik di masyarakat sesuai dengan tuntutan zaman serta perkembangan IPTEK. Adanya perkembangan pendidikan juga sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di sekolah (Teguh Triyanto, 2014). Pelaksanaan pembelajaran di sekolah dapat berjalan lancar, harus memerlukan adanya pemanfaatan modul belajar.

Pemanfaatan merupakan suatu kegiatan yang ada sebagai alat dalam kegiatan belajar di sekolah maupun kelas disertai dengan media. Menurut Seels dan Richey (2000) bahwa pemanfaatan merupakan suatu bentuk adanya kegiatan dalam mempergunakan sumber belajar. Sementara menurut Heinich (2006) pemanfaatan merupakan suatu bentuk komponen yang menjadi bagian dari dari kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar manakala ditunjang dengan adanya modul pembelajaran.

Modul merupakan tata cara pembelajaran yang dibuat oleh guru. Di dalam modul terdapat rencana pembelajaran. Modul memiliki tujuan mempermudah guru dan siswa dalam mengadakan pembelajaran di sekolah. Modul pembelajaran merupakan karya guru karena ditulis oleh guru (Innany, 2017). Sementara menurut Anggraini (2020) bahwa modul merupakan rencana daripada kegiatan pembelajaran yang dapat memperjelas kegiatan pembelajaran sehingga tercapai hasil akhir dari pembelajaran. Modul memiliki peran penting pada kegiatan pembelajaran. Tanpa modul, maka guru menemui kesusahan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Modul merupakan media guru yang digunakan sebagai sarana pembelajaran. Modul pembelajaran mampu meringankan tugas guru dalam pembelajaran di kelas.

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayan pada tahun 2020 menerbitkan modul yang digunakan guru. Modul tersebut dikenal dengan modul belajar literasi dan numerasi yang memiliki 3 jenis yaitu modul untuk orang tua, modul untuk guru dan modul untuk siswa. Pada program yang biasa dikenal dengan MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) modul yang digunakan untuk belajar berupa literasi dan numerasi yang terdapat pada tingkatan SD. Modul ini merupakan salah satu media yang digunakan untuk penguatan literasi dan numerasi siswa. Salah satu dari gerakan literasi nasional yang pelaksanaanya di lingkungan sekolah yaitu Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Gerakan

Literasi Sekolah (GLS) bertujuan sebagai usaha Pemerintah untuk mengimplementasikan pembelajaran literasi dan numerasi serta menanamkan budi pekerti kepada siswa melalui macam-macam kegiatan seperti membaca buku (Suswandari, 2021).

Literasi menurut Ghazali (2010) adalah suatu proses untuk memahami simbol-simbol sebagai bentuk pemecahan suatu masalah dengan memahami dasar simbol (huruf dan kata) yang digabungkan sehingga dapat mencapai jenjang yang lebih tinggi. Sedangkan numerasi menurut Han, Susanto, & dkk (2017) ialah keunggulan untuk memahami prinsip bilangan dalam hitungan serta penerapan di kehidupan seharihari. Kehidupan sehari hari siswa di sekolah sangat berkaitan dengan literasi dan numerasi.

Menurut Pangesti (2016) bahwa literasi dannumerasi merupakan suatu bentuk kecakapan yang dimiliki oleh guru dalam menyampaikan simbol matematika dalam kegiatan pembelajaran. Simbol matematika tersebut dapat berupa grafik, tabel, ataupun bagan. Literasi dan numerasi merupakan suatu bentuk dalam menganalisa hitungan matematika yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari melalui proses perhitungan.

Adapun modul belajar literasi dan numerasi memiliki manfaat dalam implementasi pembelajaran diantaranya agar siswa dapat memahami dan mengenali dari bentuk simbol- simbol dasar literasi (huruf dan kata), dan bentuk simbol simbol numerasi (bilangan, tabel, angka, dan lain-lain) yang digabungkan menjadi sebuah kata maupun bilangan, sehingga mampu digunakan sebagai bentuk peningkatan minat belajar siswa di sekolah, khususnya materi tematik.

Modul belajar adalah bagian dari media belajar yang digunakan guru guna mengatur jalannya proses belajar. Menurut Sudjana (2015) menjelaskan bahwa modul belajar literasi dan numerasi yang digunakan oleh guru berfungsi agar peserta didik agar memiliki minat untuk belajar. Dengan adanya modul belajar materi menjadi gampang dimengerti oleh peserta didik. Penggunaan modul pembelajaran mampu membuat variasi dalam pembelajaran, sehingga peserta didik mampu mengikuti setiap kegiatan belajar yang ada.

Berdasarkan dari keterangan tersebut, bahwa pengaplikasian dalam penggunaan media pembelajaran merupakan suatu bentuk serangkaian kegiatan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar. Menurut AECT (*Association for Educational Communications And Technology*) menjelaskan kegiatan pemanfaatan merupakan suatu bentuk cara guru yang diberikan kepada peserta didik melalui penjelasan sehingga mengerti akan materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru (Yusufhadi Miarso, 2004).

Proses pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan, oleh karena itu di dalamnya harus terdapat kegiatan yang bersifat menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar, sehingga mampu menjadikannya mandiri. Adanya pemanfaatan media merupakan bagian dari kegiatan guru serta dibutuhkan sekali mengingat bahwa tujuan utamanya yaitu meningkatkan keaktifan.

Keaktifan artinya selalu bersungguh-sungguh dalam belajar. Keaktifan tidak dapat terlepas dari yang namanya aktivitas, sehingga peserta didik terlibat secara menyeluruh baik aktivitas fisik maupun psikis (Dimyati, 2013). Keaktifan belajar siswa merupakan suatu bentuk kerjasama guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Kerjasama yang ditunjukkan antara guru dan peserta didik ini bersifat kolaboratif. Keaktifan peserta didik dalam belajar akan muncul dengan sendirinya (Ihsana, 2017). Saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, keaktifan belajar peserta didik secara maksimal di kelas sangat berguna sekali sehingga diperoleh hasil yang memuaskan. Adapun aktif yaitu peserta didik aktif dalam bertanya dan mengemukakan pendapat. Peserta didik yang aktif dapat terlihat dari bentuk keterlibatannya dalam kegiatan pembelajaran baik itu bertanya ataupun mengemukakan pendapat (Hamalik, 2008).

Keaktifan belajar memiliki peran penting dalam pembelajaran, akan tetapi keaktifan belajar juga berpengaruh pada tujuan akhir daripada pembelajaran itu sendiri dengan memberikan ruang secara luas bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan begitu, maka akan diperoleh hasil yang benar-benar maksimal. Dari hasil wawancara peneliti di SDN Telaga Biru 9, pada Selasa 7 Januari 2023 diperoleh keterangan bahwa keaktifan belajar peserta didik merupakan suatu bentuk usaha dalam belajar agar memperoleh tujuan akhir dalam pembelajaran. Adapun yang menjadi masalahnya yaitu bagaimana pemanfaatan dan bagaimana dampak dari pemanfaatan modul belajar literasi dan numerasi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa karena kelas 5 di SDN Telaga Biru 9 terdapat ciri-ciri yang menunjukkan adanya keaktifan yang menurun, sehingga menjadi hal menarik untuk meneliti mengenai keaktifan belajar siswa di SDN Telaga Biru 9.

Kajian Pustaka

Pelaksanaan MBKM program Kampus Mengajar angkatan 3 memilih sekolah penempatan di wilayah 3T (Terdepan, Terpencil dan Tertinggal). SDN Telaga Biru 9 merupakan sekolah di wilayah 3T (Terdepan, Terpencil dan Tertinggal). Pembelajaran yang dilakukan pada saat penugasan di SDN Telaga Biru 9 yaitu dengan pembelajaran daring 50% berbasis *Whatsapp* grup dan secara tatap muka 50%. Pembelajaran yang dilakukan dengan cara daring diberikan tugas kepada siswa dan menjelaskan materi menggunakan media video pembelajaran yang sebagian dibuat oleh guru sendiri dan pembelajaran secara tatap muka menggunakan buku tematik dan lks. Dalam melaksanakan program kerja utama MBKM yang merupakan program Kampus Mengajar yang bertujuan mengadakan peningkatan kemampuan siswa pada pendidikan dasar.

Mahasiswa yang bertugas diberikan pembekalan untuk menggunakan modul belajar literasi dan numerasi sebagai media penunjang dalam membantu penguatan kompetensi literasi dan numerasi siswa. Dengan penggunaan modul belajar literasi dan numerasi yang mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Adanya keaktifan belajar yang kurang seperti yang dialami oleh anak menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak di SDN Telaga Biru 9 dalam belajar masih dalam tahap awal dan perlu diketahui penyebabnya, agar keaktifan belajarnya meningkat.

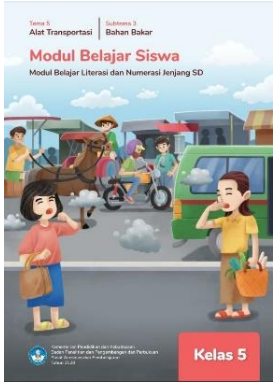
adapun yang menjadi masalahnya yaitu bagaimana pemanfaatan dan bagaimana dampak dari pemanfaatan modul belajar literasi dan numerasi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa karena kelas 5 di SDN Telaga Biru 9 terdapat ciri-ciri yang menunjukkan adanya keaktifan yang menurun, sehingga menjadi hal menarik untuk meneliti mengenai keaktifan belajar siswa di SDN Telaga Biru 9.

Modul merupakan tata cara pembelajaran yang dibuat oleh guru. Di dalam modul terdapat rencana pembelajaran. Modul bertujuan untuk mempermudah guru dan peserta didik dalam mengadakan pembelajaran di sekolah. Modul pembelajaran merupakan karya guru karena ditulis oleh guru (Innany, 2017). Sementara menurut Anggraini (2020) bahwa modul merupakan rencana daripada kegiatan pembelajaran oleh guru, dimana dalam kegiatan pembelajaran itu dapat memperjelas kegiatan pembelajaran sehingga tercapai hasil akhir dari pembelajaran.

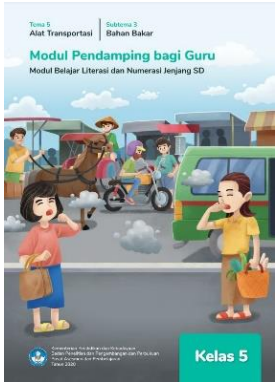
Modul memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Tanpa adanya modul belajar, maka guru menemui kesusahan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Modul merupakan media guru yang digunakan sebagai sarana pembelajaran. Modul pembelajaran mampu meringankan tugas guru dalam pembelajaran di kelas.

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayan pada tahun 2020 menerbitkan modul yang digunakan guru. Modul tersebut dikenal dengan modul belajar literasi dan numerasi yang memiliki 3 jenis yaitu modul untuk orang tua, modul untuk guru dan modul untuk siswa. Pada program yang biasa dikenal dengan MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) modul yang digunakan untuk belajar berupa literasi dan numerasi yang terdapat pada tingkatan SD. Modul ini

merupakan salah satu media yang digunakan untuk penguatan literasi dan numerasi siswa. Salah satu dari gerakan literasi nasional yang pelaksanaanya di lingkungan sekolah yaitu Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Gerakan Literasi sekolah (GLS) bertujuan sebagai usaha Pemerintah untuk mengimplementasikan pembelajaran literasi dan numerasi serta menanamkan budi pekerti kepada siswa melalui macam-macam kegiatan seperti membaca buku (Suswandari, 2021).



Gambar 1 Modul Belajar Siswa



Gambar 2 Modul Pendamping Bagi Guru

Gambar 3 Modul Pendamping Bagi Orang Tua

Modul Belajar literasi dan numerasi yang digunakan untuk siswa pada tingkatan sekolah dasar memiliki beberapa materi yang sangat menarik serta menyenangkan. Beberapa materi tersebut mengacu pada kurikulum yang sedang berlaku. Adapun pembelajaran dilakukan dengan satu subtema setiap minggu.

Modul belajar literasi dan numerasi merupakan rencana yang dilaksanakan oleh guru untuk memahamkan peserta didik agar memahami materi pembelajaran. Untuk kelas 4 sampai 6 memiliki waktu 6 jam atau 360 menit dalam penggunaan modul belajar literasi dan numerasi. Dari waktu 6 jam tersebut, 3 jam untuk literasi dan 3 jam untuk numerasi.

Literasi menurut Ghazali (2010) adalah suatu proses untuk memahami simbol-simbol sebagai bentuk pemecahan suatu masalah dengan memahami dasar simbol (huruf dan kata) yang digabungkan sehingga dapat mencapai jenjang yang lebih tinggi. Sedangkan numerasi menurut Han, Susanto, & dkk (2017) ialah keunggulan untuk memahami prinsip bilangan dalam hitungan dalam penerapan di kehidupan sehari hari.

Menurut Pangesti (2016) bahwa literasi dan numerasi merupakan suatu bentuk kecakapan yang dimiliki oleh guru dalam menyampaikan simbol matematika dalam kegiatan pembelajaran. Simbol matematika tersebut dapat berupa grafik, tabel, ataupun bagan. Literasi dan numerasi merupakan suatu bentuk dalam menganalisa hitungan matematika yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari melalui proses perhitungan.

Literasi dan numerasi dapat juga dikatakan sebagai kemampuan seseorang dalam menganalisis suatu informasi dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan cara hitungan matematika. Sementara numerasi merupakan bentuk aplikasi konsep bilangan berikut penyelesaiannya.

Modul belajar literasi dan numerasi memiliki manfaat dalam implementasi pembelajaran diantaranya agar siswa dapat memahami dan mengenali dari bentuk simbol-simbol dasar literasi (huruf dan kata), dan

bentuk simbol simbol numerasi (bilangan, tabel, angka, dan lain-lain) yang digabungkan menjadi sebuah kata maupun bilangan, agar dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran tematik di sekolah.

Menurut Sudjana (2015) modul belajar adalah bagian dari media belajar yang digunakan guru guna mengatur jalannya proses belajar. Menurut Sudjana (2015) menjelaskan bahwa modul belajar literasi dan numerasi yang digunakan oleh guru berfungsi agar peserta didik agar memiliki minat untuk belajar. Dengan adanya modul belajar materi menjadi gampang dimengerti oleh peserta didik. Penggunaan modul pembelajaran mampu membuat variasi dalam pembelajaran, sehingga peserta didik mampu mengikuti setiap kegiatan belajar yang ada.

Beberapa penelitian yang sesuai dengan penelitian ini yaitu: Pertama, Dewi Nadhila Ashri, dan Heni Pujiastuti (2021) dengan judul "Literasi Numerasi pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas Rendah Sekolah Dasar". Penelitian ini untuk mengetahui kemampuan pemahaman, kejelian peserta didik dalam mengatasi berbagai permasalahan mengenai literasi dan numerasi. Penelitian ini menggunakan konsep matematika dalam kegiatan penyelesaian soal numerasi. Metode penelitian menggunakan kualitatif dengan jenis deskriptif yang dilakukan secara acak dengan objek penelitian siswa kelas 1, 2 dan 3 berjumlah sebanyak 15 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes untuk melihat kemampuan literasi dan numerasi siswa. Selanjutnya yaitu menganalisis hasil didapatkan melalui hasil tes.

Kedua, Maya Nurjanah, Diah Tara Dewi, dkk (2022) penelitian berjudul "Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 SD/MI"penelitian ini untuk menggambarkan literasi dan numerasi dalam kegiatan pelajaran tematik di kelas 3 MI Ar-Rasyidiyah Bandung Jawa Barat. Pendekatan yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Pengumpulan data menggunakan wawancara, lembar tes dan dokumentasi. Adapun teknik analisis yaitu teknik analisis tematik. Kesimpulan penelitian ini yaitu dalam pemecahan soal literasi dan numerasi sangat cukup.

Seorang guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang baik, menyenangkan dan tidak membosankan. Kualitas seorang siswa dipengaruhi oleh kualitas seorang guru dalam memberikan pengetahuan yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Untuk membuat siswa aktif, seorang guru harus mampu menggunakan berbagai pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, model dan media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan (Ahmad Nawawi, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama, 2021).

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan dengan jelas permasalahan dalam penelitian, sehingga penelitian dengan pendekatan deskriptif lebih memfokuskan pada masalah-masalah yang sedang berlangsung atau topik utama (Sudjana, 2015).

Penelitian pendekatan deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan dengan jelas permasalahan dalam penelitian, dengan mengadakan penjabaran dan penjelasan (Surakhmad, 2004). Sehingga pendekatan deskriptif merupakan penelitian yang berfungsi untuk mengatasi segala bentuk permasalahan yang ada. Adapun yang menjadi permasalahan di lapangan yaitu Pemanfaatan Modul Belajar Literasi dan Numerasi Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas 5 di SDN Telaga Biru 9.

Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari informasi mengenai permasalahan dalam penelitian dengan mengadakan wawancara dengan informan kunci (Moleong, 2016). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mengadakan penekanan induktif (umum-khusus) dengan menggunakan logika ilmiah. Penelitian kualitatif ini memiliki tujuan yaitu mengembangkan konsep dari permasalahan saat ini dengan realitas yang ada (Gunawan, 2013).

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang mendeskripsikan kondisi objektif tentang objek yang diteliti. Pada penelitian kualitatif, peneliti harus hadir dalam penelitian. Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini memiliki dua data yaitu primer dan sekunder. Data primer berasal dari hasil wawancara peneliti dengan guru. sementara data sekunder berasal dari foto-foto maupun dokumen yang berkaitan dengan penelitian.

Penelitian kualitatif disebut sebagai penelitian lapangan dimana data yang diperoleh sesuai dengan masalah penelitian dengan selengkap-lengkapnya di lapangan (Abdurahman, 2003). Setelah mengetahui permasalahan, maka penelitian ini berupaya dan mengungkap tentang Pemanfaatan Modul Belajar Literasi dan Numerasi Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas 5 (Studi Penelitian di SDN Telaga Biru 9) melalui pemaparan data-data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi di SDN Telaga Biru 9.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Dengan adanya kegiatan pemanfaatan modul belajar literasi dan numerasi dapat mempermudah guru dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi antusias dalam belajar. Mudah mudahan dengan pelaksanaan kegiatan ini ada tambahan orang yang benar benar membidangi ini agar siswa mengalami perubahan dalam berperilaku, dalam berbicara dan dalam belajar. Sehingga hasil akhir tidak hanya kuantitas bahkan kualitas dalam pembelajaran. Dukungan sekolah terhadap kegiatan pemanfaatan modul belajar literasi dan numerasi utama adalah melengkapi buku bacaan, buku referensi bahkan memberikan waktu untuk siswa, agar siswa mau untuk belajar. Sementara faktor penghambatnya yaitu masih kurangnya daya dukung dari orang tua siswa, karena orangtua siswa mayoritas memiliki SDM yang tidak sama.

Adapun proses pembelajaran pada mata pelajaran Tematik Siswa Kelas 5 dilaksanakan sesuai dengan kurikulum 2013. Modul belajar Literasi dan numerasi memiliki keunggulan yang sangat baik yaitu makin kaya untuk peserta didik untuk menerima penjelasan dari guru, sehingga tidak bosan karena bermacam macam media ditampilkan apalagi ditambah dengan modul literasi dan numerasi ini akan menjadi aktif belajar, terarah. Siswa akan fokus dalam pembelajaran, sehingga diperoleh kualitas pembelajaran.

Pemanfaatan modul belajar literasi dan numerasi di SDN Telaga Biru 9 Guru berperan aktif untuk memberikan informasi yang lebih kepada siswa agar siswa mengerti, serta fokus dalam pembelajaran. Pemanfaatan modul belajar literasi dan numerasi dapat menjadi solusi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa terutama dengan memanfaatkan media media yang sesuai dan cocok. Sekolah sangat mendukung dan juga guru guru semuanya di sekolah bekerjasama dalam menjalankan dan bagaimana pengaplikasian modul belajar literasi dan numerasi, sekolah. Keunggulan modul literasi dan numerasi yaitu sangat membantu untuk siswa SDN Telaga Biru 9 yang kurang dalam pemahaman membaca dan angka, serta adanya peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar seperti bertanya, memberikan ide ide saat pembelajaran.

Ada beberapa faktor penghambat baik dari guru maupun siswa. Dari guru tidak semua bisa menggunakan teknologi secara mahir, tidak semua guru dapat menerima informasi baru secara cepat. Sedangkan faktor penghambat dari siswa guru tidak bisa memaksa siswa, misalnya siswa harus suka membaca namun tidak semua siswa suka membaca. Oleh karena itu guru harus bisa memahami karakter dan gaya belajar siswa. Dengan adanya faktor penghambat terhadap pemanfaatan modul belajar literasi dan numerasi, maka ada upaya guru dalam mengatasi hambatan tersebut dengan mengadakan pembelajaran yang menyenangkan.

Selain itu yang menjadi faktor penghambat atau kendala dalam penggunaan

modul yaitu adanya persiapan, dalam penyediaan media serta sarana prasarana seperti LCD. Penggunaan LCD mampu membantu siswa dalam mendapatkan pemahaman tentang literasi dan numerasi. Sementara faktor menyebabkan keaktifan siswa menurun pertama yaitu kesehatan yang kurang fit, yang kedua mempunyai masalah pada keluarga sehingga sekolah harus melihat keadaan siswa, jadi guru memberikan motivasi agar siswa aktif. Selanjutnya pihak sekolah menyediakan fasilitas untuk literasi dan numerasi ini sehingga kedepannya akan lebih baik dan lebih bagus lagi. Pihak sekolah juga mencatat kekurangan yang ada dengan bantuan dana bos, sehingga bisa bermanfaat untuk proses pembelajaran.

Dukungan sekolah terhadap kegiatan pemanfaatan modul belajar literasi dan numerasi utama adalah melengkapi buku bacaan buku referensi bahkan memberikan waktu untuk siswa, agar siswa mau untuk belajar. Dengan melengkapi sarana dan prasarana yang kurang dan yang kedua guru harus mengikuti pelatihan dan sosialisasi tentang hal ini, sehingga guru mempunyai wawasan yang luas agar kedepannya akan lebih baik lagi agar guru memiliki kesadaran untuk memberikan pembelajaran dikelas dan apabila tidak ada perubahan saya sebagai kepala sekolah akan memberikan tindakan kepada guru.

B. Pembahasan

Pemanfaatan modul belajar literasi dan numerasi di SDN Telaga Biru 9 dilakukan untuk menunjang proses berpikir anak, sehingga bertujuan untuk berpikir kritis sebagai menjawab tantangan abad 21. Gerakan literasi sekolah (GLS) ni salah satunya adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, sehingga Gerakan literasi sekolah (GLS) ini diadakan di setiap kelas. Adapun peningkatan keaktifan belajar, tergantung oleh wali kelas masing-masing dalam memantapkan kemampuan literasi dan numerasi.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2016 mulai mensosialisasikan gerakan literasi nasional (GLN) sebagai upaya pelaksanaan dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang penumbuhan budi pekerti. Gerakan literasi sekolah (GLS) merupakan salah satu bagian dari program nasional. Gerakan Literasi sekolah (GLS) sebagai usaha Pemerintah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berupa literasi dan numerasi serta penanaman budi pekerti melalui membaca buku (Suswandari, 2021). Sedangkan pembelajaran tematik melalui kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) pada kurikulum 2013 mengumumkan tentang pembelajaran tematik terutama pada pelajaran bahasa dan matematika. Mata pelajaran tematik adalah program pembelajaran yang menggabungkan menjadi satu tema (Majid, 2014).

Ada 2 (dua) hal pengimplementasian mata pelajaran tematik agar dapat terlaksana yaitu: 1) bentuk kognitif, afektif, maupun psikomotor siswa. 2) pengaplikasian dan pengimplementasian. Tema pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang ada (Rusman, 2011).

Literasi dan numerasi juga diterapkan dalam kurikulum 2013 pada mata pelajaran tematik, dengan belajar literasi dan numerasi pada pembelajaran tematik, maka peserta didik mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Nahdi, 2019).

Penerapan literasi dan numerasi pada pelajaran tematik sekolah dasar siswa kelas tinggi, tidak hanya upaya oleh guru dalam memadukan media, model dan metode belajar. Contoh dalam pembelajaran dengan memadukan media, model dan metode belajar yaitu siswa membaca, karena dengan membaca penting dalam kegiatan sehari hari untuk mendapatkan pengetahuan melalui membaca. Dengan adanya penerapan literasi dan numerasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan siswa.

Menurut Enry Untari (2015) keaktifan belajar siswa adalah suatu bentuk kesuksesan guru dalam pembelajaran dimana siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan Mulyono menjelaskan bahwa keaktifan adalah

semua aktivitas siswa yang dilakukan di sekolah yang berkaitan dengan pembelajaran.

Keaktifan belajar merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memfokuskan pada keaktifan secara menyeluruh baik intelektual maupun emosionalnya, sehingga siswa benar-benar berkonsentrasi dalam belajar (Nugroho, 2016). Keaktifan belajar memfokuskan pada pembelajaran kritis. Siswa benar-benar mendengarkan penjelasan guru. dalam mewujudkan keaktifan belajar ini guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Oemar Hamalik, 2005).

Keaktifan belajar penting sekali diterapkan dalam pembelajaran agar diperoleh hasil akhir yang berkualitas. Dalam mewujudkan keaktifan belajar, maka siswa harus terlibat secara menyeluruh dalam pembelajaran (Thobroni, 2013). Keaktifan belajar akan terlihat dari siswa yang berinteraksi langsung dalam pembelajaran, dari adanya interaksi langsung ini, maka siswa mampu menerima penjelasan guru dengan baik.

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor. Dua faktor tersebut berasal dari guru dan siswa. Dalam pembelajaran, maka guru harus mampu menggunakan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang menarik dianggap mampu untuk membuat siswa menjadi lebih semangat lagi dalam belajar (Annisa Rizki Aulia, Hamsi Mansur, Rafiudin, 2020).

Kesimpulan

Adapun kesimpulan hasil penelitian ini yaitu adanya media modul belajar literasi dan numerasi mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari siswa menjadi senang, semangat dan mempunyai motivasi dalam belajar.

Saran

Dengan adanya penelitian ini diharapkan SDN Telaga Biru 9 dapat menciptakan generasi unggul dan memiliki semangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu sekolah dapat menyediakan lebih banyak lagi buku-buku yang dapat menambah wawasan siswa pada pelajaran tematik terutama yang berkaitan dengan literasi dan numerasi.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, Y. D. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Matematika Umum Kelas X*. Jakarta; Direktorat SMA , Dirjen PAUD, Dikdas dan Dikmen , Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Abdurahman, Dudung. (2003). *Pengantar Metode Penelitian.* Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.

Ali Imran. (2006). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Pustaka Jaya.

Anitah.W,Sri., dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta; Penerbit Universitas terbuka.

Arikunto, Suharsimi. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aulia, Annisa Rizki. Hamsi Mansur, Rafiudin, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pkn Sekolah Dasar*, Universitas Lambung Mangkurat: Journal of Instructional Technology J-INSTECH Vol. 1, No. 1, Januari 2020 (53-59).

Azwar, Saifuddin, (2008). *Metodologi Penelitian.* Yogyakarta: Pelajar Offset.

Dimyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (1997). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain, (2010), *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Gunawan, Imam, (2013), *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Farisa Khairisofa, (2017), "*Pengembangan Modul Pembelajaran Membaca Permulaan Untuk Anak Berkesulitan Belajar Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 2, Bero, Terucuk, Klaten", Yogyakarta*.

Fiangga, S., M. Amin, S., Khabibah, S., Ekawati, R., & Rinda Prihartiwi, N. (2019). Penulisan Soal Literasi Numerasi bagi Guru SD di Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Anugerah: Universitas Negeri Surabaya.*

Ghazali, Syukur. (2010). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa.* Bandung: PT Refika Aditama.

Hamalik, Oemar, (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran,* Jakarta: Bumi Aksara.

Han, Weilin,dkk. (2017). *Materi Pendukung Literasi Numerasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Heinich, Robert. (2006). *Technologr utd the Management of lrctructl. ort Monograph,* Washington DC: Association for Educational Communication and Technology.

Innany Mukhlishina, "Modul Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Petualangan Untuk Siswa IV Sekolah Dasar"*(Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD). Vol, 5, No 2, 2017.*

Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2005.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Panduan Gerakan Literasi Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 Tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan Dalam Kondisi Khusus.*

Khuluqo, Ihsana El. (2017). *Belajar dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

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

Mansur, Hamsi. Mastur, Andri Satrio, Agus Hadi Utama, Sulistyo Rini, (2021). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan*, Sidoharjo: Nizamia Learning Center.

Moleong, Lexy J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mudjiono, Dimyati. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Miarso, Yusufhadi, (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Nadhila Ashri, Dewi dan Heni Pujiastuti, (2021). Literasi Numerasi pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Unimus: Jurnal Karya Pendidikan Matematika.*

Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2019). Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.*

Nurjanah, Maya, Diah Tara Dewi, dkk. (2022). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 SD/MI. *Jurnal Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah.*

Nawawi, Ahmad. Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama, *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Pop-Up Book Materi Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Untuk Siswa SD,* Universitas Lambung Mangkurat: Journal of Instructional Technology J-INSTECH Vol. 2, No. 2, Juli 2021 (22-29).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia *Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti.*

Perdana. Ryzal, Meidawati Suswandari. (2021). *Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar.* Absis: Mathematics Education Journal.

Puspita, Anggraini Diah, (2019), ”Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Modul Cetak Pada Siswa SMA”. *Jurnal Pendidikan Fisika, Vol 7, No 1, Maret 2019.*

Rusman, (2011). *Model-model Pembelajaran,* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Seels, Barbara B. & Richey. Rita C. Richey . (2OOO). *Teknologi pembelajaran Definisi dan Kawasannya*Terjemahan Dewi S. prawiradilaga, R. Rahardjo, Yust:fhadi Miarso. Jakarta: IpTpI & LPT

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Pustaka Indonesia.

Sudjana, Nana. (2015). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono, (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta.

Surakhmad, Winarno. (2004). *Pengantar Penelitian Ilmiah.* Bandung: Tarsito.

Tanzeh, Ahmad. (2009). *Pengantar Metode Penelitian.* Yogyakarta: Teras.

Thobroni, Muhammad & Mustofa, Arif, *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.

Triyanto, Teguh. (2014). *Pengantar Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Untari, Enry, *Korelasi Keaktifan Siswa Dalam Kegiatan Organisasi Sekolah Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap*

Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Ngawi Tahun Ajaran 2014/2015, Jurnal Media Prestasi, Vol. XV No.2 Desember 2015.

Wibowo, *Nugroho. Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari*, Jurnal Electronics, Informatics, And Vocational Education (Elinvo), Volume 1, Nomor 2, Mei 2016.

Wiedarti, Pangesti., dan Kisyani-Laksono. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (77-90)

E-CATALOG MELALUI PLATFORM IMOOJI: STUDI DESAIN PESAN DALAM MEDIA PROMOSI DIGITAL UMKM

Padli[1], Mastur[2], Agus Hadi Utama[2]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
[1]1910130210020@mhs.ulm.ac.id, [2]mastur@ulm.ac.id, [3]agus.utama@ulm.ac.id

Abstrak

Melalui platform Imooji dengan pembuatan e-catalog diharapkan bisa untuk membantu dalam mempromosikan produk secara digital dengan menyebarluaskan melalui media sosial melalui konten yang dibuat dalam bentuk elektronik catalog dengan tujuan untuk menyapaikan pesan kepada konsumen dari desain yang dibuat praktis dan simple untuk menarik konsumen, dengan begitu akan sangat membantu mengatasi kendala promosi digital untuk UMKM yang terkendala dalam pembuatan desain untuk membuat melakukan kegiatan promosi digital. Platfom Imooji juga masih belum begitu dikenal pada saat ini, juga memang ditunjukan untuk membantu tranformasi UMKM untuk promosi digital. Tujuan Penelitian ini adalah untuk membantu dalam mengoptimalkan platform media digital secara efisien dan efektif dalan kegiatan promosi melalui e-catalog dengan tujuan sesuin desain pesan untuk menarik konsumen untuk membeli. Penulisan penelitian ini terkait: (1) Platform media digital seperti apa yang tepat untuk membuat e-catalog dalam melakukan promosi digital; (2) Bagaimana Imooji bisa membantu dalam melakukan kegiatan promosi digital. Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini ada studi pustaka untuk mencari data dari hasil pustaka, membaca dan mencatat terkait penelitian dilakukan sebagai data pendudukung. Hasil analisis kajian studi pustaka yang dilakukan dari 11 pustaka penelitian terkait. Dari kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Imooji merupakan platfom yang cocok digunakan untuk pembuatan e-catalog dalam membantu promosi digital. 2) Imooji juga mudah dan praktis untuk digunakan dalam promosi digital. 3) Imooji juga lebih efektif dan efisien karna dalam bentuk website cloud computing. Dari hasil penelitian ini berharap untuk Platfom Imooji bisa meningkatkan dan memperbaiki kekurangan pada platform Imooji. Juga bisa menjadi alternatif pembuatan e-katalog bagi wirausaha dan UMKM yang didukung pihak terkait seperti pemerintah, kampus, dan mahasiswa dalam membantu tranformasi pemasaran digital memanfaatkan teknologi optimal.

Kata kunci : Imooji, Desain Pesan, Media Promosi Digital

Abstract

Through the Imooji platform with the creation of e-catalogs, it is hoped that it can help in promoting products digitally by disseminating through social media content created in the form of electronic catalogs with the aim of conveying messages to consumers from designs that are made practical and simple to attract consumers, so it will greatly help overcome the obstacles to digital promotion for MSMEs that are constrained in making designs to make digital promotion activities. The Imooji platform is also still not well known at this time, it is also intended to help transform MSMEs for digital promotion. The purpose of this research is to assist in optimizing digital media platforms efficiently and effectively in promotional activities through e-catalogs with the aim of matching message designs to attract consumers to buy. The writing of this research is related to: (1) What kind of digital media platform is appropriate for creating e-catalogs in conducting digital promotions; (2) How Imooji can help in conducting digital promotional activities. The research method used in this article is a literature study to find data from library results, reading, and taking notes related to the research conducted as supporting data. The results of the analysis of literature study studies were conducted from 11 related research libraries. The conclusions obtained in this study are as follows: 1) Imooji is a platform that is suitable for making e-catalogs to help digital promotion. 2) Imooji is also easy and practical to use in digital promotion. 3) Imooji is also more effective and efficient because it is in the form of a cloud computing website. From the results of this study, it is hoped that the Imooji platform can improve and correct the shortcomings of the Imooji platform. It can also be an alternative to making e-catalogs for entrepreneurs and MSMEs supported by related parties such as the government, campuses, and students in helping digital marketing transformation utilizing optimal technology.

Keywords: Imooji, message Design, Digital Promotion Media,

Pendahuluan

Pada saat ini teknologi Informasi telah diadopsi oleh berbagai aspek kehidupan, hal ini terjadi karena teknologi informasi telah berkolaborasi dengan banyak bidang pengetahuan lainnya. Teknologi Informasi telah membawa perubahan yang baik untuk organisasi swasta maupun pemerintah, sehingga Teknologi Informasi menjadi suatu koneksi utama bagi banyak sektor. Beberapa layanan Teknologi Informasi yang sudah dinikmati saat ini antara lain adalah email yang dapat mendistribusikan informasi antara pengguna dalam suatu perusahaan dan juga online *storage* bahan pembelajaran dan sebagainya. Tanpa disadari sebenarnya kita sudah memanfaatkan teknologi *cloud computing*. Dimana *cloud computing* itu merupakan suatu sistem, dimana sekumpulan sumber Teknologi Informasi yang saling terhubung dan nyaris tanpa batas, baik itu infrastruktur maupun aplikasi yang dimiliki dan dikelola oleh pihak ketiga sehingga memungkinkan pengguna untuk menggunakan sumber tersebut secara terus menerus melalui *network* baik yg bersifat privat maupun publik. (Bisri, et al., 2023)

Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran tidak hanya berlaku untuk bagi mahasiswa saja, tetapi bagi UMKM juga dapat memanfaatkan fasilitas tersebut untuk memperkaya kemampuan UMKM dalam menjalan bisnis baik pengelolaan internal dan eksternal dengan pemanfaatan teknologi baik untuk promosi dan lainya. Kehadiran teknologi informasi dalam bidang bisnis tentu juga perlu. Pendidikan atau pelatihan untuk bisa mengimplementasikan untuk membantu peningkatan bisnis secara bermakna, pemanfaatan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran yang ada di dunia pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting saat ini, karena hal tersebut dapat membantu pengajar dalam menyajikan materi kepada peserta didik. Juga bisa dipraktekan bagi UMKM dalam mengembangkan bisnis dan produk agar meningkat dengan bantuan pemanfaatan teknologi yang membantu dalam proses jual beli baik pengelolaan atau media yang bisa dimanfaatkan untuk memudahkan UMKM. (Setiawan, et al., 2020)

Interaksi sosial saat ini lebih banyak menggunakan internet sebagai bagian pendukung komunikasi atau alat yang bisa dimanfaatkan untuk manusia, termasuk kegiatan komunikasi. Hal ini disebabkan karena karakteristik Internet yang bersifat tersebar dan mudah digunakan melalui jejaring sosial (*social-networking*) Banyaknya kemudahan dan fungsi dalam penggunaan media digital, telah mendorong banyak pengusaha UMKM untuk ikut serta dalam memanfaatkan fasilitas media digital sebagai sarana yang digunakan untuk promosi produknya. Menggunakan media sosial sebagai media promosi menjadi salah satu cara yang terbaik bagi UMKM. Beragam jenis media sosial dan karakteristiknya dapat menjadi peluang yang baik untuk bisa menjadi alternatif untuk melakukan media promosi digital bisnis bagi UMKM. Media sosial yang sering digunakan oleh pengguna sebagai media promosi antara lain Facebook, Twitter, Tiktok, Instagram dan website serta aplikasi toko online lainya (Tresnawati & Prasetyo, 2018)

Platform media digital seperti apa yang tepat untuk membuat e-catalog dalam melakukan promosi digital ? Memanfaatkan internet untuk menguatkan promosi, dan membangun hubungan dengan pelanggan dalam proses jual beli barang yang di jual UMKM dengan bantuan berbasis teknologi digital, pemasaran digital, pelaku usaha dituntut mengefektifkan strategi pemasaran mereka yang diawali dengan penentuan tujuan, identifikasi pelanggan, identifikasi pesaing dan penentuan posisi. Pelaku usaha juga harus bisa melakukan riset lebih detail agar bisa menentukan media sosial apa yang akan digunakan, desain konten yang akan dipasarkan, hingga pemilihan platform pemasaran daring, dan diakhiri dengan pengukuran efektivitas yang dilakukan secara berkesinambungan.

Penentuan platform promosi digital menjadi salah satu titik penting bagi pelaku usaha untuk memasarkan produk mereka secara lebih luas dan tepat sarana. ada sekian

banyak platform yang ada yang bisa digunakan untuk dimanfaatkan sebagai media promosi digital seperti Imooji yang memang belum banyak orang tahu dan gunakan. Padahal Imooji sebagai media promosi digital online dapat diakses melalui situs Imooji.co.id. Imooji didirikan oleh Muji Rusman di pertengahan tahun 2016 dengan misi membantu transformasi pemasaran digital untuk UMKM di Indonesia secara mudah dan terjangkau. Juga mudah digunakan dan praktis tidak terlalu ribet

Bagaimana Imooji bisa membantu dalam melakukan kegiatan promosi digital ? Imooji sebagai sebuah platform yang menggunakan web basis, dapat meningkatkan daya tarik dari promosi dan presentasi produk yang kita sajikan. Keterbatasan yang dimiliki oleh para pelaku usaha dalam membuat desain materi untuk promosi produk secara digital dengan variasi animasi yang mampu memikat calon pelanggan, dapat diatasi melalui penggunaan Imooji, tanpa memerlukan keahlian desain yang mumpuni. Imooji merupakan media promosi digital untuk mengenalkan produk atau jasa dari usaha kecil yang belum banyak dikenal. Pengenalan usaha kecil terhadap media promosi digital sangat penting untuk bisa memanfaat teknologi dengan baik bagi kemajuan usaha UMKM, dalam rangka mengatasi kendala promosi terjadi terbatas secara langsung dengan pembeli yang berada di tempat berbeda dan jauh kini bisa terjual dengan bantuan teknologi yang dirancang secara baik sistematis untuk sebuah bisnis yang kini tidak terbatas dengan jarak dan waktu untuk bisa terus melakukan kegiatan jual beli kepada konsumen secara langsung yang terbatas aktivitasnya (Rahmattullah, et al., 2022)

UMKM dapat berkembang maka sumber daya manusia pun harus berkualitas. Oleh karena itu, kompetensi SDM seperti *knowledg*e, *skill* dan *ability* serta *attitude* dalam berwirausaha. Pengembangan SDM harus dilakukan tidak hanya kepada UMKM sebagai pemilik usaha, tetapi juga para pekerjanya juga meliputi perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalian organisasi untuk mencapai tujuan serta cara memiliki kompetensi entrepreneurship serta manajemen UMKM. Juga kompetensi atau kemampuan yang harus dimiliki oleh wirausaha tersebut secara riil tercermin dalam kemampuan dan kemauan untuk memulai usaha (*start up*), kemampuan untuk mengerjakan sesuatu yang baru (*creative*), kemauan dan kemampuan untuk mencari peluang (*opportunity*), kemampuan dan keberanian untuk menanggung risiko (*risk bearing*) dan kemampuan untuk mengembangkan ide dan meramu sumber daya. (Hasan, et al., 2023)

Kata “Media” berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Association for Education and Communication Technology (AECT)2, mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. (Salim, et al., 2020). Sedangkan Heinich, Molenda, dan Russel (1982) mengertikan istilah media sebagai “istilah yang mengacu pada apa saja yang membawa informasi antara sumber dan penerima”. Media terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber melaui media (Mansur & Utama, 2021)

Media dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi komputer, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Kemudian Seels dan Glasgow mengelompokkan berbagai jenis media menjadi dua kategori yang luas, yaitu: media tradisional dan media teknologi mutakhir. Kemudian media tradisional terbagi lagi menjadi visual diam yang diproyeksikan, visual yang tak diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, cetak, permainan, realita (Fauziah, et al., 2021)

Dengan adanya sistem pemasaran digital ini diharapkan para pelaku UMKM bisa lebih mengoptimalkan dan meningkatkan pengetahuan mengenai sistem pemasaran digital atau sistem pemasaran online, serta dengan bantuan pemanfaatan Imooji untuk proses promosi digital untuk penyediaan bahan promosi seperti gambar produk dalam

bentuk produk atau video konten produk UMKM, dengan melalui sistem pemasaran digital dan pemanfaatan Imooji sistem pemasaran online produk-produk dari UMKM akan dapat lebih dikenal oleh masyarakat, juga harapkan banyak pemesanan bisa didapatkan secara online, sehingga dapat terbantu untuk memudahkan pembeli dan pelaku UMKM dalam bertransaksi jual beli.

Review Literatur

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat di manipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang di pergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich, Molenda, dan Russel (1982) mengartikan istilah media sebagai "*the term refers to anything that carries information be-tween a source and a receiver*" (Salim & Utama, 2020).

Media didefinisikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Secara harfiah "media" memiliki arti atau pengantar. Promosi merupakan salah satu bentuk komunikasi pemasaran. Iklan merupakan salah satu media yang penting dalam memasarkan produk baik berupa barang maupun jasa. Yang dimaksud dengan media periklanan itu sendiri adalah berbagai sarana komunikasi yang digunakan oleh perusahaan untuk menyampaikan dan menyebarluaskan pesan kepada sasaran pasar yang dituju. (Sompie, et al., 2018)

Promosi adalah suatu aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi, membujuk atau mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli dan setia pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan. Sedangkan menurut (Ginting, 2012), promosi adalah semua kegiatan perusahaan produsen untuk meningkatkan mutu produknya dan membujuk atau merayu konsumen agar membeli produknya. Menyimpulkan promosi adalah suatu pengaruh dalam menjual suatu produk yang mementingkan kepuasan pelanggan sebagai tujuan utamanya dan juga diharapkan mutu dari produk itu sendiri membujuk dan merayu konsumen untuk membeli. (Malik, et al., 2023)

Dalam dunia bisnis, penemuan sangat diperlukan dan salah satunya adalah penjualan atau yang secara umum disebut kreasi. Promosi sangat berperan penting dalam menambah minat konsumen, sehingga dapat mempengaruhi efek yang baik dalam pertumbuhan bisnis, meningkatkan *brand awareness* produk di kalangan masyarakat dan menjaga ketebalan transaksi dalam permintaan. Promosi merupakan bagian dari strategi pemasaran yang dituntut untuk mencoba atau memulai bisnis, dengan kreasi yang sangat berpengaruh bagi pengusaha kecil dan menengah. Sebuah pengerahan komunikasi pemasaran yang dilakukan oleh seorang pebisnis jelas memiliki persentase dan tujuan tertentu, salah satunya adalah untuk membangun merek produk yang dijajakan dan sekaligus menarik perhatian masyarakat. Begitu juga dalam komunikasi pemasaran tentunya dituntut adanya sebuah strategi, karena hal tersebutlah yang menentukan arah perkembangan organisasi dan bagaimana mewujudkan sebuah strategi yang dapat bersaing. (Putra Patty, et al., 2023). Dengan adanya teknologi digital serta banyak media yang bisa digunakan baik dalam pendidikan atau dunia bisnis yang bisa dipelajari untuk dimanfaatkan mengatasi kendala yang dihadapi, tentu inovasi teknologi sangat membantu menjadi alternatif bagi UMKM dan Mahasiswa untuk bisa menyampaikan pesan dalam bentuk desain yang dibuat agar tersampaikan baik dalam bentuk teknologi digital seperti E-Catalog.

Studi Desain pesan berkembang terus menerus mengikuti arus kemajuan teknologi dengan memunculkan ide dan kreativitas dalam bentuk-bentuk karya baru yang berpijak pada budaya dan pengetahuan. Desain pesan memiliki

tujuan untuk memberikan informasi, memberikan pengarahan dan ajakan. Adalah salah satu kebijaksanaan desain yang mempelajari kesimpulan umum komunikasi dan ekspresi kreatif, cara dan media dengan menggunakan dasar-dasar komunikasi visual. ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu (tujuan informasi ataupun tujuan persuasi yaitu mempengaruhi perilaku) visual berwujud kreatif dan inovatif, sementara inti pesan harus komunikatif, efisien dan efektif dukungan satu sama lain agar dapat tersampaikan dengan baik kepada sasaran. Desain pesan juga sangat berkaitan dengan komunikasi secara langsung dan pengiriman, teknologi penerbitan, penggunaan teknologi multi-media dan cara-cara meyakinkannya dalam masyarakat. (Yurisma & Prasetya, 2021) dengan adanya desain pesan yang disampaikan melalui teknologi digital diharapkan juga lebih maksimal karena mengikuti prinsip dan dasar desain pesan agar bisa tersampaikan dengan baik.

Menurut Barbara B. Seels & Rita C. Richey dalam kawasan teknologi pendidikan terdapat lima kawasan. Kelima kawasan tersebut adalah (1) *design,* (2) *development,* (3) *utilization,* (4) *management,* dan (5) *evaluation*. Salah satu dari kawasan desain adalah desain pesan (*message design*). Desain merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar. Sedangkan desain pesan adalah perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan. Komunikasi di era digital tidak hanya melalui lisan atau tulisan secara formal. Namun, komunikasi di era digital bisa berlangsung antara komunikator dengan komunikan tanpa terbatas ruang dan waktu. Pesan bisa dikemas oleh komunikator dengan teks, audio, gambar serta video dan dapat dikirim kepada komunikan dalam hitungan detik. Media komunikasi tersebut seperti; email, chat *application, social-media*, blog dan lain-lain. (Wahyudi, 2019)

Bagi R. Rahayu,& J. Day,(2015)" Karakteristik UKM di Indonesia masih sangat sedikit yang meningkatkan pemasaran digital yang berjejaring serta memakai teknologi mutakhir. UMKM yang masih memakai *static spot* sebanyak 32, 5, *interactive spot* sebanyak 25 serta yang belum ikut serta dalam media digital sebanyak 7, 2 UMKM. " Sebaliknya bagi A. Budiyanto,& A. A. Effendy,(2020), di antara hambatan pengembangan UKM merupakan "Sasaran serta struktur bisnis yang terbatas, paling utama dalam kaitannya dengan fitur teknologi. Sebagian besar UMKM memanfaatkan teknologi yang masih simpel sehingga susah guna bersaing dalam mutu serta volume pasar. " Efektivitas promosi UMKM melalui online juga perlu diperhatikan,karena riset "36% UKM di Indonesia masih berkutat dengan pemasaran konvensional. Sementara itu, 37% UKM hanya memiliki kapasitas pemasaran online dasar seperti komputer dan akses *broadband.* Sisanya, 18% UKM memiliki kapasitas online menengah karena dapat menggunakan situs web dan media sosial. Hanya 9% yang memiliki kapasitas pemasaran digital yang dapat dikategorikan canggih. " (Effendy & Sunarsi, 2020). Berdasarkan hal tersebut Sekolah Ekspor hadir dalam membantu menyediakan sarana pembelajaran holistik praktis, cara untuk berbagi pengetahuan serta pengalaman secara langsung bagaimana mekanisme pasar baik di dalam dan luar negeri, berorientasi pada pemanfaatan sumber daya alam, sdm dan pengelolaan, dengan menggunakan pemanfaatan teknologi digital. Dengan perkembangan teknologi digital saat ini dan juga banyak platform yang bisa dimanfaatkan untuk bisa memudakan promosi , salah satu media promosi digital yang digunakan sekolah ekspor sebagai

praktikum adalah imooji, dengan imooji sebagai media pembuatan konten dan fasilitas promosi. juga bisa digunakan dalam pembuatan e-catalog bagi UMKM, wirausaha untuk bisa mempromosikan produk jualanya.

Imooji merupakan sarana online yang dapat digunakan untuk membuat brosur, undangan suatu event serta katalog produk dan jasa dengan gratis. Imooji mudah untuk digunakan karena memiliki tampilan yang simple dan tidak memerlukan proses *downloading* template yang berpotensi memakan waktu. E-catalog Imooji lebih efektif dibandingkan dengan mencetak *flyer* secara manual. Promosi yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan *brand awareness* masyarakat yaitu dengan cara menyebarkan informasi tentang kegiatan atau promo yang sedang berlangsung dengan Imooji dan bisa di *broadcast* melalui whatsapp, instagram, tik tok dan lainnya. (Sari Dewi, et al., 2021)

Metode Penelitian

(Mansur, et al., 2021) Metode Penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk terterntu dan seberapa efektif produk tersebut Menurut Sugiyono (2019: 175). 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

Menurut Creswell, John. W. (2014; 40) menyatakan bahwa Kajian literatur adalah ringkasan tertulis mengenai artikel dari jurnal, buku dan dokumen lain yang mendeskripsikan teori serta informasi baik masa lalu maupun saat ini mengorganisasikan pustaka ke dalam topik dan dokumen yang dibutuhkan. (Ode & Tambun, 2022)

Studi kepustakaan dilakukan oleh setiap peneliti dengan tujuan utama yaitu mencari dasar pijakan/pondasi untuk memperoleh dan membangun landasan teori, kerangka berpikir, dan menentukan dugaan sementara atau disebut juga dengan hipotesis penelitian. Sehingga penulis dapat mengelompokkan, serta juga menentukan, 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).

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Suatu dampak perkembangan ilmu teknologi, dimana pemasaran produk dapat memanfaatkan platform digital sehingga dapat menjangkau lebih banyak pelanggan. Pelaku usaha tentu dituntut agar pemasaran berbasis digital ini menjadi menarik dan mampu mengenalkan produk kepada pelanggan. Diharapkan pelaku UMKM mampu mengasah dan menambah keterampilan juga kreatifitasnya dalam memasarkan produk dengan memanfaatkan aplikasi pemasaran yang mudah untuk digunakan dan mempromosikan usaha yang dimiliki melalui platform digital (Masdiantini, et al., 2022). Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah memberikan kesadaran kepada masyarakat akan pentingnya penguasaan IPTEK itu sendiri (Mansur, et al., 2019).

Salah satu perkebangan IPTEK yang ada saat ini yaitu website berbasis online yang banyak digunakan dalam keseharian untuk berbagai keperluan salah satu nya dalam bentuk *cloud computing*. *Cloud computing* merupakan model untuk memungkinkan akses jaringan yang nyaman dan *on-demand* ke sebuah sumber daya komputasi yang dapat dikonfigurasi dan dibagi (misalnya jaringan, server, penyimpanan, aplikasi, dan layanan)

yang dapat diberikan secara cepat dan dilepaskan dengan sedikit usaha manajemen atau interaksi dengan penyedia layanan. Dunia komputasi awan kini telah menjadi kebutuhan bagi perusahaan dengan volume transaksi dan penyimpanan data yang besar, seperti perbankan, penyiaran, penelitian, dll. Untuk mengoptimalkan penggunaan *cloud*, setiap organisasi juga harus mempersiapkan benar-benar serta mempertimbangkan jenis layanan yang digunakan agar tidak melebihi anggaran. Dari perspektif bisnis, penyediaan layanan *cloud computing* merupakan peluang bisnis yang menggiurkan. Meskipun masyarakat sudah mengenal *cloud computing* sejak lama, namun masih terdapat potensi besar yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan *cloud computing* sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Menurut Zarella (2011) dalam (Raharja & Natari, 2021) media sosial adalah paradigma media baru dalam lingkungan ketekunan pemasaran. Sedangkan menurut Asmaya (2015) media sosial adalah platform yang dapat membantu dan memasuki pengkondisian yang penuh warna seperti halnya menggabungkan website, *social commerce*, dan pembuatan konten yang berbasis komunitas. Kehadiran media sosial menandakan adanya pergeseran arah dalam penggunaan media media komunikasi yang kini serba internet dan dapat saluran akses ke berbagai bidang

Media sosial sendiri terdiri dari teknologi, praktik, atau komunitas online yang digunakan orang untuk menghasilkan konten tertentu atau berbagi pendapat, pemahaman, gerakan dan perspektif di antara satu sama lain (Cohen dalam Patrut & Patrut, 2013). Sebagai ilustrasi, blog (seperti Blogger, Wordpress, dan Multiply), intranet, podcast, *videotape sharing* (seperti YouTube, Vimeo dan Mediafire), *print sharing* (seperti flickr, photobucket, dan instagram), jejaring sosial (seperti facebook, myspace, dan linkedin), wiki (seperti wikipedia, wikidot, dan wikihow), tempat bermain game, dunia virtual (seperti secondLife dan IMVU), *micro-blogging* (seperti twitter), videotape - *conference messaging instant messaging*, sistem acara sosial jadwal (seperti *important* dan *localist*), dan tempat agregasi berita. Dalam dekade terakhir teknologi - teknologi ini telah meningkat dalam hal mode baru terus berkembang dan kehadirannya selalu ditunggu. (Juwita, 2017)

Dengan kemudahan akses dalam penggunaan, serta ditunjang dengan cakupan jaringan skala besar, cara kerja yang cepat dan juga biaya yang murah, akan sangat cocok untuk memberikan dampak yang positif dan bermanfaat bagi para pelaku UMKM. Mudahnya pengaksesan serta cepat dalam penggunaan, media sosial harus dimanfaatkan sebaik mungkin oleh para pengusaha kecil UMKM untuk lebih berani lagi pembuatan konten media promosi digital dalam mempromosikan produknya. Penerapan media sosial dan jaringan internet yang sangat luas tanpa batasan waktu dan tempat diharapkan dapat menjadi media pemasaran yang efektif untuk mempromosikan produk usaha mereka. (Istanti & Sanusi, 2020)

Penerapan media sosial dapat memberikan kemudahan dalam proses suatu bisnis dan proses jual beli, bagi UMKM sendiri untuk menjual produk mereka dan dapat meminimalisir biaya sangat penting. Namun masih banyak juga pelaku UMKM yang belum memahami penggunaan media sosial untuk bisa mengoptimalkan bisnis dengan baik, dikarenakan mereka masih melakukan pemasaran secara tradisional yaitu dengan cara menjual produk secara langsung ke konsumen yang hanya memiliki area pasar yang kecil. Tentu jika menggunakan media promosi digital tentunya akan sangat membantu bagi UMKM dalam meningkatkan promosi secara online melalui media sosial. salah satu media promosi yang bisa digunakan UMKM untuk bisa membuat e-catalog ada imooji dengan penggunaan yang mudah dalam membantu UMKM membuat e-catalog berbasis website dengan platform imooji.

Pada hasil analisis ini didukung dengan beberapa sumber artikel terkait dengan E-Catalog melalui platform Imooji: studi desain pesan dalam media promosi digital untuk mendukung UMKM dalam

menggunakan teknologi digital sebagai media promosi digital

Penelitian yang dilakukan oleh (Kusumadinata, et al., 2022) menunjukkan adanya kecenderungan masyarakat desa tertarik melakukan penggunaan media sosial sebagai bagian dari pendapatan tambahkan sehingga membuat gairah ekonomi desa. (Sukrillah, Ratna mulyani, & Kusumadinata, 2018) melihat bahwa peluang menggunakan media social adalah memperlancar kegiatan tanpa adanya sekat meskipun waktu dan kebutuhan lain berbarengan. Informasi dapat diterima cukup efektif dan diketahui dengan jelas. Penelitian dilakukan (Adriansyah & Saputri, 2020) menunjukkan bahwa 45,2% pembeli memanfaatkan media dalam melakukan pembelian dan 55% melakukan pembelian secara manual dan online namun tidak rutin.

Penelitian yang dilakukan oleh (Kremer, et al., 2023) Berdasarkan penelitian yang lakukan tersebut penggunaan media sosial sangat efektif sebagai sarana komunikasi dan promosi suatu produk karena mahasiswa tersebut menjadikan media sosial sebagai sarana komunikasi dan promosi yang paling sering digunakan untuk menjual berbagai produk yang dibutuhkan semua orang. Selain itu mahasiswa-mahasiswi sangat kreatif dan produktif

Penelitian yang dilakukan oleh (Utami, et al., 2021) Berdasarkan penelitian yang dilakukan tersebut transfer pengetahuan dan keterampilan menggunakan sistem keuangan dan pemasaran digital dirasa menyulitkan karena beberapa karyawan masih melakukan penyesuaian dengan teknologi. Oleh sebab itu, penyampaian pelatihan secara teknis dilakukan melalui perwakilan karyawan yang masih berusia muda dan dirasa mampu menerapkan hasil pelatihan sebagai solusi alternatif. Imooji juga menjadi solusi alternatif untuk bisa melakukan pemasaran tanpa takut kehilangan memori juga bisa digunakan terus menerus sampai pada tahun berikutnya perlu ada pendampingan terkait untuk penggunaan teknologi dengan edukasi kewirausahaan pendampingan manajemen keuangan dan media pemasaran platform digital marketing Imooji.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Yudantara, et al., 2022) menyatakan Platform Imooji dapat dijadikan salah satu bahan ajar pada mata pelajaran kewirausahaan juga dengan Imooji guru-guru bisa menjadi *trainer* juga mahasiswa mendapat pelajaran brosur digital melalui platform Imooji, membantu dalam memasarkan secara digital juga platform imooji begitu menarik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Hanum, et al., 2021) menyatakan pemahaman dan keterampilan meningkat dengan baik dengan adanya pelatihan pemasaran online melalui Imooji, juga memperoleh kebermanfaatan dari kegiatan yang dilakukan serta diharapkan transfer ilmu dan informasi kepada masyarakat tentang cara pembuatan brosur digital Imooji dijadikan sebagai sarana promosi dan penjualan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Trisnawati, et al., 2022) menyatakan bahwa memberikan edukasi kepada remaja agar dapat menggunakan teknologi yang dimiliki dengan baik dan dapat menangkap peluang usaha melalui berbagai platform online yang terbuka luas sehingga terbentuk *entrepreneur* dan remaja yang terampil menggunakan teknologi untuk melakukan pemasaran online dengan media Imooji mudah diakses, dibuat, dan dibagikan media sosial. Melalui teknologi yang ada dan tersedia, diharapkan Remaja memiliki keterampilan sebagai bekal untuk masa depan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Khan & Kurniawati, 2022) menyatakan penelitian ini didasarkan bagaimana pada pemasaran digital berkembang melalui aplikasi atau platform online yang ditujukan untuk membantu bisnis juga para pelaku bisnis dapat memanfaatkan Internet sepenuhnya. Juga harus mampu dan mengetahui *tools* yang ada pada Imooji agar melalui brosur tersebut lebih mudah disebarluaskan dengan menggunakan link Imooji yang telah dibuat. Serta menjadi

lebih rapi dan menarik untuk dilihat dengan menggunakan template yang disediakan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Irawan, et al., 2020) Berdasarkan kesimpulan penelitian melalui program ipteks bagi masyarakat, Universitas Ma Chung telah melakukan pendampingan untuk pembentukan organisasi pengelola UMKM di Tlogomas. Demi mempermudah pengelolaan, dikembangkan pula sebuah media online etlogomas dalam bentuk e-commerce sebagai wadah bagi warga Tlogomas mengembangkan UMKM-nya. Etlogomas masih memerlukan dukungan dalam bentuk pendampingan dan pelatihan baik bagi pengelola e-commerce maupun para warga pemilik UMKM. Oleh karena itu, telah dilaksanakan pula program pendampingan dan pelatihan bagi kelurahan Tlogomas. Juga pelatihan penggunaan Imooji dapat digunakan untuk membantu para pemula bisnis dalam memasarkan produknya. Beberapa fitur keunggulan yang ditawarkan oleh situs Imooji ini adalah *Smartphone friendly, Easy to make, Click Call to Action* dan *Easy to Share* dimana seluruh kendali terdapat di *smartphone* (menggunakan smartphone).

Penelitian yang dilakukan oleh (Mavilinda, et al., 2021) menyatakan permasalahan yang terjadi saat ini adalah masih rendahnya kemampuan para pelaku UMKM dalam memasarkan produknya pada platform digital. Kurangnya pengetahuan para pelaku UMKM dalam membuat konten promosi digital menjadi penyebab dari rendahnya daya saing UMKM dalam konteks pemasaran digital. kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk memberikan edukasi dalam bentuk pelatihan kepada para pelaku UMKM mengenai cara merancang strategi pembuatan konten promosi digital. Melalui pelatihan ini dapat meningkatkan kemampuan UMKM dalam merancang strategi pembuatan konten promosi digital untuk menarik minat pembelian konsumen dan meningkatkan kembali volume penjualan.

Penilitian yang dilakukan (Hidayat, et al., 2016) menyatakan Sebuah media yang dapat dijadikan sebagai penyampaian pesan profil usaha dan sekaligus sebagai media promosi, dengan mempertimbangkan faktor-faktor teknis dan cakupan informasi yang ingin disampaikan media dalam bentuk katalog produk yang dapat mencakup kedua kepentingan, Dari bentuk media katalog produk tersebut diharapkan dapat memberikan nilai efektifitas dalam penyampaian informasi yang diinginkan. Katalog yang dapat meningkatkan citra suatu perusahaan adalah corak media katalog produk yang bergaya simpel berupa bentuk visual yang komunikatif, efektif, efisien dan tepat sehingga dapat memberikan kesan formal dan eksklusif.

Penelitian yang dilakukan (Rahmattullah, et al., 2022) menyatakan dengan adanya kegiatan pengabdian ini peningkatan keterampilan pelaku usaha kecil dalam membuat Imooji sebagai media promosi digital Dalam jangka panjang, peningkatan ini diharapkan membantu mereka dalam mempromosikan usaha secara efisien dan efektif. perlunya pendampingan terstruktur dan berkelanjutan bagi para pelaku usaha kecil dalam mempromosikan usahanya melalui media promosi digital seperti Imooji, dan perlunya pelibatan aktif dari pihak perguruan tinggi untuk membantu para pelaku usaha kecil dalam mengembangkan usaha terutama dari aspek promosi produknya.

Berdasarkan analisis terkait pada 11 artikel ilmiah yang digunakan sebagai studi kepustakaan didapatkan dapat disimpulkan platform imooji untuk pembuatan e-catalog media promosi digital melalui desain katalog kepada konsumen menggunakan desain yang dibuat untuk menarik konsumen membeli serta tersampaikannya pesan melalui desain yang dibuat. Dengan kecenderungan masyarakat sekarang dalam menggunakan media digital namun juga masih belum maksimalnya masyarakat dalam menggunakan nya tentunya keterbukaan akan pemahaman keahlian dan kemampuan melalui Imooji diharapkan bisa memanfaatkan dengan maksimal juga perlu ada dukungan terkait dari berbagai pihak untuk pendampingan, pengarahan serta keberlanjutan yang dilakukan. Platform Imooji sangat membantu

UMKM dan kewirausahaan dalam pembuatan e-catalog yang nanti digunakan untuk media promosi digital sebagai usaha untuk menarik minat konsumen membeli produk sekaligus menjadi media penyampai informasi pesan dalam bentuk katalog produk digital secara efektif dan efisien agar memberikan kebermanfaatan baik bagi pelaku usaha juga konsumen dalam jangka panjang kedepannya. Imooji juga menarik serta menjadi alternatif tanpa terbatas akan penyimpanan dan bisa digunakan dari tahun ke tahun, juga mudah di akses digunakan dan mudah dibagikan, juga cocok untuk membantu para pemula bisnis dalam memasarkan produknya.

B. Pembahasan

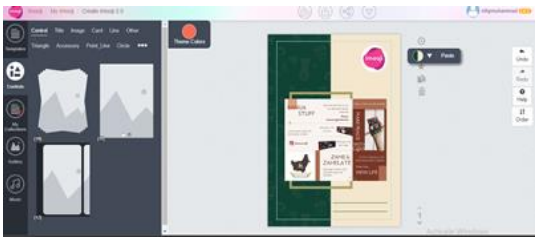
Imooji merupakan salah satu sarana online yang dapat diakses melalui situs imooji.com. Imooji dapat digunakan untuk membuat brosur atau katalog digital interaktif, undangan *event*, order form untuk produk dan jasa menjadi lebih mudah.

Gambar 1. Tampilan Awal Login Akun Imooji

Menggunakan Imooji tidak perlu mengunduh operasi apapun untuk melihat dan menikmati Imooji, meskipun disarankan untuk menggunakan penjelajah dunia maya *Google Chrome* untuk pengalaman yang optimal. Imooji memiliki keunggulan karena mudah dibuat, dirancang untuk ponsel pintar, dan dapat melakukan panggilan untuk melakukan selain mudah digunakan. para tamu dapat berinteraksi hanya dengan mengklik dan menggeser konten imooji pada widget mereka. Imooji menyediakan berbagai template yang dirancang secara profesional dan dapat diganti dengan cetakan atau kata-kata mereka sendiri. Selain itu ajakan untuk bertindak bagi para tamu memudahkan para tamu untuk melakukan pemesanan tanpa henti sehingga dapat meningkatkan transaksi. Imooji menyediakan paket gratis dan paket pro.

Gambar 2. Paket Penggunaan Imooji

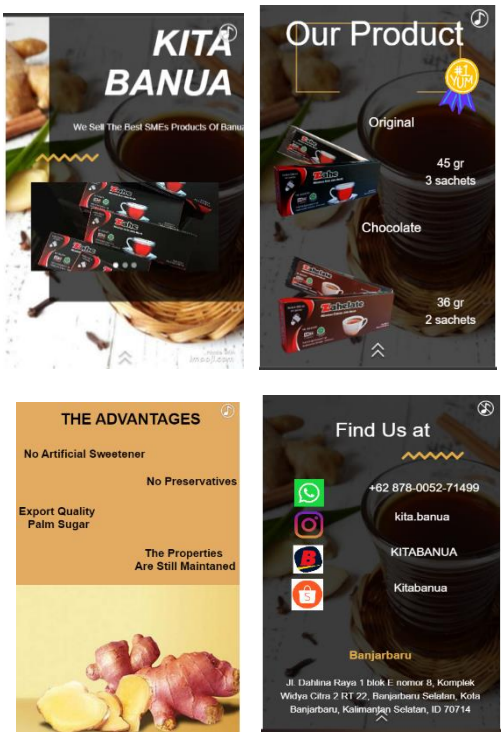
Pada paket tidak berbayar bisa mengakses *basic tool* (Imooji v1.0) dan pro *tool* (Imooji v2.0), pada halaman brosur yang dapat digunakan sebanyak empat halaman, desain dibuat sendiri dan akan muncul ad banner milik pihak ketiga. Paket premium dapat mengakses pro *tool* (imooji v2.0), halaman brosur yang dapat digunakan secara maksimal sebanyak sepuluh halaman. Desain dibuat sendiri meskipun diberikan custom template and design dan tidak ada muncul ada banner milik pihak ketiga. Paket pro dapat mengakses pro *tool* (imooji v2.0), jumlah halaman brosur maksimal sebanyak sepuluh halaman, diberikan jasa pembuatan professional dengan ragam custom template and design yang disediakan dan tidak akan muncul ada banner milik pihak ketiga.



Gambar 3. Pembuatan Content

Setelah pemilihan paket tersebut langsung dapat menggunakannya untuk pembuatan produk digital brosur dan e-catalog dan lainya untuk keperluan produk usaha sesuai dengan keinginan dan kreatifitas sendiri, selain itu Imooji dapat bagi secara langsung melalui media sosial internet dengan mudah dengan link yang tertera dari hasil pembuatan yang telah kita buat sebelumnya. Imooji sebagai platform yang berbasis web, dapat meningkatkan daya

tarik kreasi produk dan karakteristik yang kita sajikan. Keterbatasan yang dimiliki oleh para pelaku bisnis dalam membuat desain material untuk kreasi produk digital dengan variasi vitalitas yang sesuai untuk memikat para konsumen, dapat diatasi melalui penggunaan Imooji, tanpa perlu keahlian desain yang mumpuni.



Gambar 4. E-Catalog

Tentunya dalam pembuatan produk ada beberapa tahapan yang harus dilakukan untuk bisa membuat produk digital brosur, e-catalog dan lainya. yaitu dengan cara masuk dan mendaftar sebagai pengguna baru, menggunakan user interface imooji, Memilih langsung template yang disukai dan akan cocok untuk produk, Melakukan unggah foto produk dokumentasi produk, seperti foto produk dengan berbagai variasi produk yang dimiliki dan testimoni pelanggan, Mengganti tekt ataupun gambar produk, Melakukan penyimpanan dan tinjauan Imooji yang dibuat dan Melakukan publish atau berbagi Imooji di media yang dimiliki seperti facebook, twitter ataupun whatsapp.

Adanya katalog online imooji untuk bisa memasarkan produk dengan harapan untuk memberikan kenyamanan bagi pemilik produk atau UMKM mempromosikan produknya. Hal ini terkait dengan pembuatan katalog Imooji yang tidak memiliki batasan tempat dan waktu, memiliki jangkauan promosi yang lebih luas, efektivitas biaya promosi, memberikan pengalaman berbelanja yang lebih individual bagi para konsumen dengan membangun karakter merek melalui pembelian dan preferensi klien. Selain itu, pemilik Produk juga dapat membuat koneksi dengan para tamu, dengan meminta masukan dari klien sehingga jika ada produk atau varian baru diperbaiki atau ditingkatkan, kemudian akan menginformasikannya kembali kepada para costemer.

Kekurangan penggunaan imooji untuk bisa untuk bisa di jadi media promosi digital sebagai pembuatan konten atau desain produk. Ada beberapa hal perlu diperhatikan seperti : a. harus menggunakan browser yang stabil agar bisa dengan optimal dalam pengeditan, b. harus terhubung dengan internet karena berbasis website, c. tidak bantuan pemulihan akun jika mengalami lupa password, d. Pada website imooji belum terdapat pencarian templet secara langsung harus mencari secara manual judul template yang diinginkan pada setiap sub kategori template.

Keunggulan dari imooji sebagai media promosi digital untuk proses pembuatan konten baik itu brosur, e-catalog dan lainya tergantung dari paket yang dipilih seperti : paket gratis terbatas hanya empat halaman juga ada logo pihak ketiga juga tidak semua template bisa dipakai sedang kan untuk paket pro (berbayar) bisa sampai sepuluh halaman juga bisa mengakses semua template yang ada serta tidak ada logo pihak ketiga. Secara keseluruhan unggulan yang ditawarkan a.Desain untuk ponsel pintar, customer dapat berinteraksi dengan dapat langsung mengklik dan menggeser konten, b. Mudah dibuat serta berbagai macam template desain professional yang dapat digunakan dan edit sesuai produk atau konten kita. c. Panggilan aksi untuk customer yang bisa ditambahkan *pada call-to*

action, d. Mudah dibagikan karena bisa langsung disebar baik melalui link atau barcode konten yang di buat ke berbagai media sosial dan internet.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis terkait pada 11 artikel ilmiah yang digunakan sebagai studi kepustakaan didapatkan dapat disimpulkan platform Imooji. Platform Imooji sangat membantu UMKM dan kewirausahaan dalam pembuatan e-catalog yang nanti digunakan untuk media promosi digital sebagai usaha untuk menarik minat konsumen membeli produk sekaligus menjadi media penyampai informasi pesan dalam bentuk katalog produk digital secara efektif dan efisien. Agar memberikan kebermanfaatan baik bagi pelaku usaha juga konsumen dalam jangka panjang kedepannya. Efektivitas penyampaian pesan informasi serta edukasi pelibatan terkait untuk kegiatan promosi digital dan meningkatkan kemampuan serta pemahaman untuk kemajuan bisnis UMKM.

Imooji merupakan sarana online yang sangat tepat juga digunakan untuk membuat brosur, undangan suatu *event* serta katalog produk. Imooji mudah untuk digunakan serta banyak mempunyai keunggulan juga memang dibuat untuk promosi digital yang memanfaatkan teknologi internet dan gratis karena memiliki tampilan yang simple dan tidak memerlukan memakan waktu lama. E-catalog Imooji lebih efektif dibandingkan dengan mencetak *flyer* secara manual. Dengan adanya katalog online imooji untuk bisa memasarkan produk dengan harapan untuk memberikan kemudahan bagi pemilik produk atau UMKM mempromosikan produknya.

DAFTAR PUSTAKA

Irawan, P. L. T., Prilianti, K. . R. & M., 2020. Pemberdayaan Usaha Kecil Menengah (UKM) Melalui Implementasi E-Commerce di Kelurahan Tlogomas. *Solma*, 9(1), pp. 33-44.

Kusumadinata, A. A., Hasbiyah, D. & Cahyani, A., 2022. Social Media MarketingUKM Chika Furniture Melalui Instagram. *Karimah Tauhid*, 1(4), pp. 409-419.

Malik, R., Kusumadinata, A. A. & Hasbiyah, D., 2023. Keragaman Media Sosial Instagram Sebagai Media Promosi. *Karimah Tauhid*, 2(1), pp. 26-35.

Raharja, S. J. & Natari, S. U., 2021. Pengembangan Usaha UMKM Di Masa Pandemi Melalui Optimalisasi Penggunaan Dan Pengelolaan Media Digital. *Kumawula : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, April, 4(1), pp. 108-123.

Rahmattullah, M. et al., 2022. Pendampingan Pembuatan Imooji sebagai Media Promosi Digital bagi Usaha Kecil di Kota Banjarmasin. *Aplikasi Teknik dan Pengabdian Masyaraka*, 6(1), pp. 1-6.

Yurisma, D. Y. & Prasetya, A. J., 2021. Pengenalan Desain Komunikasi Visual Dan Animasi Dalam Dunia Industri Untuk Pelajar Sekolah Menengah Atas. *Tekmologi : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), pp. 34-40.

Bisri, C. et al., 2023. Analisis dan Desain Aplikasi Penjualan Bagi UMKM Berbasis Cloud Computing. *Juktisi*, Februari, 1(3), pp. 185-191.

D. G. T., Sompie, S. R. U. A. & B. A. S., 2018. Virtual Tour Sebagai Media Promosi Interaktif Penginapan Di Kepulauan Bunaken. *E-Journal Teknik Informati*, 13(1), pp. 14-22.

Effendy, A. A. & Sunarsi, D., 2020. Persepsi Mahasiswa Terhadap Kemampuan Dalam Mendirikan UMKM Dan Efektivitas Promosi Melalui Online Di Kota Tangerang Selatan. *JIMEA|Jurnal Ilmiah MEA*, 4(3), pp. 702-714.

Fauziah, G. H., Mansur, H. & M., 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Mata Kuliah Media Fotografi. *Journal of Instructional Technology,* Januari, 2(1), pp. 32-39.

Hanum, L., Kemala Sari, R. I. . I., Hendriani, R. & Fitrianti, S., 2021. Pelatihan Aplikasi Sarana Pemasaran Online Imooji Untuk Mitra Produk Gusereen di Masa Pandemi Covid-19. *Agrokreatif,* November, 7(3), pp. 201-208.

Hasan, M. et al., 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Kuliah Koperasi Dan UMKM. *Journal of Instructional Technology,* Januari, 4(1), pp. 82-90.

Hidayat, W., Mahmuriyah, R. & Safitri, S. N. R., 2016. Media Visual Berbentuk Katalog Produk Sebagai Media Promosi. *Jurnal Sensi,* Agustus, 2(2), pp. 184-197.

Istanti, E. & Sanusi, R., 2020. Pemanfaatan media sosial bagi pengembangan umkm di desa kedungrejo, kecamatan jabon, sidoarjo. *Komunikasi Profisional,* Desember, 4(2), pp. 176-187.

Juwita, R., 2017. Media Sosial Dan Perkembangan Komunikasi Korporat. *Penelitian Komunikasi,* Juli, 20(1), pp. 47-60.

Kartiningrum, E. D., 2015. Lembaga Penelitian Dan Pengamdian Masyarakat Politeknik Kesehatan Majapahit Mojokerto.

Khan, L. A. & Kurniawati, I., 2022. STRATEGI DIGITAL MARKETING UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN IKM TS ALUMUNIUM. *Aptekmas,* 5(4), pp. 1-6.

Mansur, H. et al., 2021. *Karya Tulis Ilmiah.* Banjarmasin: Nizamia Learning Center.

Mansur, H. & Utama, A. H., 2021. Evaluasi Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat Di Sekolah Menengah Pertama. *Media dan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia,* 3(1), pp. 17-15.

Mansur, H., Utama, A. H. & M., 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kompoter (PBK) Menggunakan Aplikasi Prezi. *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah,* 4(3), pp. 566-569.

Masdiantini, P. R., Sari Dewi, G. A. K. R., Devi, S. & Sari, P. N., 2022. Pengelolaan Keuangan dan Pemasaran Digital Sebagai Upaya Pengembangan Usaha Pada Kelompok PKK Desa Baktiseraga. *Senadimas Undiksha* , pp. 1036-1049.

Mavilinda, H. F., Nazaruddin, A., Daud, I. & Siregar, M. I., 2021. Peningkatan Daya Saing UMKM Di Era New Normal Melalui Strategi Pembuatan Konten Promosi Digital. *Abdimas Musi Charitas,* 5(2), pp. 62-70.

Ode, S. & Tambun, Y. A. M., 2022. Implementasi Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Tahun 2021. *Journal Of Goverment,* 7(2).

Putra Patty, A. D., M. R. & Pratiwi, N. M., 2023. Strategi Komunikasi Pemasaran Melalui Media Tiktok Dalam Membangun Brand Image Rolag Cafe Surabaya. *SEMAKOM,* 1(1), pp. 1-9.

R. et al., 2023. Efektivitas Penggunaan Media Sosial Dalam Peranan Sebagai Sarana Komunikasi Dan Promosi Produk. *Cafetaria,* 4(1), pp. 98-105.

Salim, A., Mansur, H. & Utama, A. H., 2020. EVALUASI KETEPATAN PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI COVID-19. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan,* 20(1), pp. 102-116.

Salim, A. & Utama, A. H., 2020. Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin. *Penelitian Tindakan dan Pendidikan,* 6(2), pp. 71-78.

Sari Dewi, G. A. K. R., Dew, N. W. Y. & Wahyuni, M. A., 2021. Strategi Peningkatan Profitabilitas Dengan Financial Technologi Dan E-Catalog Imooji Pada UMKM Di Kecamatan Buleleng. *Seminar Nasional Pengambdian Kepada Masyarakat ke 6 tahun 2021,* Volume 6, pp. 1148-1155.

Setiawan, A., Mansur, H. & M., 2020. Pengembangan E-Learning Academiana Berbasis Moodle Untuk Mata Kuliah Komunikasi Pendidikan. *Journal of Instructional Technology,* Januari, 1(1), pp. 13-19.

Tresnawati, Y. & Prasetyo, K., 2018. Pemetaan Konten Promosi Digital Bisnis Kuliner kika's Catering di Media Sosial. *PRofesi Humas,* 3(1), pp. 102-119.

Trisnawati, Y., Mastuti, D. N. & M., 2022. Peningkatan Keterampilan Pada Remaja Di Surakarta Melalui Pemanfaatan Teknologi Pemasaran Online Dan Pembukuan Digital. *Pekodimas,* 2(1), pp. 83-89.

Utami, R. A., Ibanah, I. & Novikarumsari, N. . D., 2021. Pendampingan Sistem Aplikasi Keuangan dan Pengembangan Promosi Digital UKM "Resep Iboe" Dalam Penerapan Less Contact Economy Covid-19. *Selapang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan,* Desember, 5(1), pp. 760-766.

Wahyudi, N. G., 2019. Desain Pesan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Era Digital. *Staima alhikam,* 3(1), pp. 104-135.

Yudantara, I. G. A. P., Musmini, L. S. & Pradnyana, . P. Y., 2022. Pelatihan Dan Pendampingan Menjadi Trainer Digital Bagi Guru SMKN 2 Seririt. *Proceeding Senadimas Undiksha,* pp. 1556-1564.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (91-103)

PEMANFAATAN *ZENIUS.NET* SEBAGAI BENTUK INOVASI UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN MANDIRI

Yanur, Agus Salim, Agus Hadi Utama
Universitas Lambung Mangkurat
yanurelhusaini@gmail.com, agus.salim@ulm.ac.id, agus.utama@ulm.ac.id

Abstrak

Zenius.net adalah platform belajar online yang menawarkan berbagai mata pelajaran mulai dari SD hingga SMA**.** Melalui Zenius.net peserta didik dapat mengakses video pembelajaran**,** soal latihan dan berbagai konten pendukung lainnya. Aplikasi ini menawarkan fleksibilitas peserta didik dalam hal waktu dan lokasi sesuai dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing. Dengan keunggulan tersebut aplikasi Zenius.Net ini dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran mandiri, sehingga dalam artikel ini penulis akan mendeskripsikan apa itu Zenius. Net dan beragam fiturfiturnya yang dapat dimanfaatan sebagai bentuk inovasi pembelajaran mandiri. Metode dan pengumpulan data penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah menggunakan studi pustaka dengan melalui pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat, serta mengelola laporan MBKM studi independen di PT. Zona Edukasi Nusantara (Zenius). Hasil analisis kajian studi pustaka yang peneliti lakukan adalah menganalisis 16 studi pustaka penelitian yang relevan dengan pengalaman nyata peneliti di lapangan selama mengikuti studi independen di PT. Zenius. Simpulan yang dapat peneliti peroleh adalah sebagai berikut: 1) Zenius dapat digunakan kapan saja, di mana saja serta peserta didik dapat menentukan cara belajar sendiri. 2) Zenius dapat meningkakan pemahaman konsep, motivasi belajar dan minat belajar peserta didik serta hasil belajar peserta didik. 3) aplikasi zenius.net juga efektif untuk digunakan sebagai sumber belajar digital. 4) serta dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugasnya. Dari hasil penelitian ini peneliti berharap aplikasi Zenius.net bisa dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran mandiri dan bisa menjadi acuan guru dalam memilih media pembelajaran untuk peserta didik.

Kata Kunci: Inovasi, Zenius, Pembelajaran Mandiri.

Abstract

Zenius.net is an online learning platform that offers various subjects from elementary to high school. Through Zenius.net students can access learning videos, practice questions and various other supporting content. This application offers students flexibility in terms of time and location according to their individual needs and preferences. With these advantages the Zenius.Net application can be used to support independent learning, so in this article the author will describe what Zenius is. Net and its various features that can be utilized as a form of independent learning innovation. The research method and data collection used in this article is to use literature study by collecting library data, reading, and taking notes, as well as managing the independent study MBKM reports at PT. Nusantara Education Zone (Zenius). The results of the analysis of the literature review that the researchers carried out were to analyze 16 research literature studies that were relevant to the real experiences of researchers in the field while participating in independent studies at PT. Zenius. The conclusions that researchers can obtain are as follows: 1) Zenius can be used anytime and anywhere and students can arrange their own way of learning. 2) Zenius can increase students' understanding of concepts, learning motivation and interest in learning as well as student learning outcomes. 3) the zenius.net application is also effective for use as a digital learning resource. 4) and can help students in completing their assignments. From the results of this study, the researcher hopes that the Zenius.net application can be used to support independent learning and can become a teacher's reference in choosing learning media for students.

Keywords: Innovation, Zenius, Independent Learning

Pendahuluan

Pendidikan bersifat sangat penting dalam proses kehidupan manusia, kerena pendidikan adalah suatu perwujudan untuk megubah manusia menjadi manusia seutuhnya yang akan terjadi dalam proses kehidupan sepanjang hidupnya. Selain itu juga pendidikan berfungsi untuk mengembangkan keahlian yang belum muncul pada dirinya yang akan diperlukan dalam dunia kerja serta membantu dalam mewujudkan perkembangan karir di kutip dari (Alpian at al., 2019 : 68). Pendidikan itu erat kaitannya dengan proses pembelajaran, dengan proses pembelajaran yang baik maka kualitas pendidikan yang di hasilkan akan baik juga. Proses pembelajaran yang baik itu salah satunya dapat dinilai dari proses komunikasi atau interaksi antara guru dan siswa dalam menyampaikan pesan atau suatu informasi di kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan proses pembelajaran yang menekankan pada aktivitas yang menuntut peserta didik untuk lebih banyak berperan aktif dalam proses pembelajaran akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik dikutip dari (Anggraeni, P., & Akbar, A 2018 : 56). Salah satu proses pembelajaran yang membuat peserta didik berperan aktif dalam proses pemebalajarannya yaitu terdapat pada proses pembelajaran mandiri. Pembelajran mandiri adalah proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik tanpa ada ketergantungan oleh orang lain serta peserta didik dapat leluasa memilih waktu dan cara belajarnya sendiri yang dilakukan diluar pembelajaran di kelas.

Pembelajaran mandiri dapat dilakukan dimana pun dan kapan pun baik itu belajar secara kelompok maupun individu. Karena dalam proses pembelajaran mandiri ini tergantung pada kemampuan peserta didik dalam mengelola pembelajaran tanpa tergantung pada siapa pun. Tujuan dari proses pembelajaran mandiri ini yaitu peningkatan kemapuan dan keterampilan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran tanpa bantuan siapa pun. Dengan adanya pembelajaran mandiri peserta didik dapat menentukan gaya belajar yang efektif menurut mereka sendiri dan dapat mencari sumber belajar secara mandiri. (Putra, et al., 2017 : 26-27). Manfaat bagi peserta didik yang melakukan pembelajaran mandiri yaitu dapat memberikan rasa tanggu jawab terhadapat proses pembelajaran, mampu memecahkan permasalahan belajar mereka sendiri, menumbuhkan rasa percaya diri yang kuat, dan dapat meningkatkan keterampilan mereka (Inah, et al., 2017 : 20). Hal tersebut, dapat dikatakan bahwa pembelajaran mandiri dapat menjadi proses pembelajaran tambahan yang bisa dilakukan oleh peserta didik di luar pembelajaran sekolah.

Namun pada kenyataannya, yang berdasarkan temuan penulis pada penlitian (sugianto, et al., 2020) peserta didik masih belum maxsimal dalam melakukan pembelajaran mandiri karena banyak dari peserta didik belum mampu untuk melakukan proses pembelajaran secara mandiri, hal ini karena peserta didik kesulitan dalam mengatur waktu belajar, dan bingung dalam menentukan arah tujuan belajar. Hal ini di perburuk pula dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat dan belum mampunya peserta didik beradaptasi dengan kemajuan teknologi informasi tersebut, maka akan berdampak kepada penggunaan yang berlebihan dan tak terarah. Salah satunya terjadi pada penggunaan internet yang berlebihan pada anak-anak sampai usia remaja yang akan menyebabkan kecanduan dalam menggunakan smartphone. Hal ini didukung dengan hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Pengusaha Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2019-2020 yaitu sebanyak 73,7 persen atau 196,71 juta jiwa dari total populasi yang ada di indonesia adalah pengguna internet, dan pada tahun 2021-2023 penggunaan internet mengalami peningkatan sebesar 5,12% yaitu sebesar 78,19% atau sebanyak 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa. Serta banyak dari penggunaannya hanya untuk sosial media, bermain game, belanja online, nonton youtube, hingga berbisnis. Dan kebanyakan pengguna internet adalah anak usia SD sampai SMA/kuliah. Maka hal ini akan berdampak negatif bagi

penggunannya terutama peserta didik yang akan sulit memposisikan diri di lingkungan nyata, sulit fokus dalam pembelajaran, pikiran cenderung ingin menggunakan internet, menjadi lebih cuek, tidak peduli dengan pendidikannya, malas beraktivitas, kurang bersosialisasi dengan keluarga atau teman, malas beradaptasi dengan lingkungan, dan selalu akan memegang handphone (Ratulangi, at al., 2021).

Berdasarakan permasalahan tersebut maka diperlukannya media yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran mandiri. Salah satunya yaitu dengan mengkombinasikan antara smartphone, internet dan pembelajaran atau sering disebut mobile learning. Dengan menggunakan media berbasis mobile learning dapat menarik minat dan antusias peserta didik dan juga dapat menggurangi penggunaan internet yang tidak bermanfaat (Rahmat, at al., 2019 : 117). Salah satu media pembelajaran yang berbasis mobile learnig adalah aplikasi/website zenius.net. hal tersebut berdasarkan hasil observasi penulis secara langsung dengan mengikuti salah satu program kampus merdeka yaitu studi independen. Program tersebut bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa yang ingin belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar perkuliahan. Pada saat penulis mengikuti studi independen di PT. Zona Edukasi Nusantara pelaksanaan pembelajarannya mengunakan aplikasi zenius.net sebagai media pendukung proses pembelajaran mandiri.

Aplikasi Zenius dapat digunakan di smartphone/laptop dan diakses melalui internet serta aplikasi ini menyediakan layanan pendidikan dalam format video berbahasa Indonesia yang disajikan secara online melalui website/aplikasi. Aplikasi Zenius berisi materi tingkat SD, SMP, dan SMA/SMK, soal latihan dan pembahasan soal untuk 11 mata pelajaran sesuai kurikulum KTSP, Kurikulum 13, dan Kurikulum 13 Revisi. Zenius juga dilengkapi dengan persiapan ujian nasional (USBN+UNBK), SBMPTN, dan ujian mandiri masuk ke perguruan tinggi menurut (Nurfitriana & Zulfah, 2020 : 65).

Berdasarkan latar belakang tersebut dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya, maka penulis tertarik untuk melakukan studi pustaka terdapat jurnal atau skripsi yang berkaitan dengan pemanfaatan Zenius.net sebagai bentuk inovasi untuk mendukung pembelajaran mandiri. Dengan rumusan masalah yang peneliti ambil dalam artikel ini adalah (1) Apa itu Zenius. Net dan fitur-fitur serta kelebihannya, (2) Bagaimana pemanfaatan zenius.net sebagai bentuk inovasi untuk mendukung pembelajaran mandiri. Tujuan dari penulisan jurnal ini yaitu untuk menjelaskan apa itu aplikasi Zenius.net dan fitur-fitu serta kelebihannya, dan juga untuk mendeskripsikan pemanfaatan zenius.net sebagai bentuk inovasi untuk mendukung pembelajaran mandiri.

Review Literatur

(Herawati, 2020 : 29), mendefinisikan belajar sebagai perubahan tingkah laku atau penampilanyang melibatkan berbagai kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan dan meniru. Pembelajaran ini berhasil lebih baik ketika subjek belajar mengalami atau tidak hanya melakukannya secara verbal. Begitu juga menurut (Slameto 2013 dalam Charli, et al, 2019 : 55), Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamanya sendiri dalam interaksinya dengan lingkunganya.

Inovasi adalah ide atau pemikiran yang nantinya diterapkan untuk menginovasi sesuatu guna mengembangkan ilmu/konteks lebih baik lagi (Anam dan Yahya, 2021). Ada pun pengertian inovasi pendidikan adalah suatu ide, barang, metode, yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) baik berupa hasil invensi atau diskaveri, yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan (Firmansyah, 2019 :

661). Dengan melalui pemanfaatan dan inovasi teknologi dalam pendidikan, dangan hal tersebut membuat pendidik dapat menggunakan berbagai cara pembelajaran yang bervariasi. Inovasi teknologi dalam pendidikan memberikan banyak kemudahan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. Salah satu inovasi pembelajaran sekarang yaitu platfrom atau aplikasi bimbel seperti Zenius.net sebagai media pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam pembelajaran mandiri.

Zenius.net atau PT. Zona Edukasi Nusantara merupakan prusahaan yang bergerak di bidang pendidikan yang berasal dari indonesia yang berupa bimbingan belajar mandiri bagi peserta didik. The business model of Zenius Education is to sell access to teaching for all subjects from elementary school level (elementary) to high school (SMA) in the Indonesian language video format presented both online through the website (zenius.net) and offline in the form of CD / DVD that can be accessed multimedia plaform (Personal Computer, Laptop, Tablet, and Smartphone) (Retnawati, 2019 : 132-133). Dalam zenius.net banyak fitur yang dapat digunakan oleh peserta didik yaitu dapat mengakses materi, latihan soal, dan video. Zenius.net juga memiliki materi belajar yang berkualitas, lengkap, praktis, dan terjangkau. Materi yang disediakan berdasarkan jenjang pendidikan dari kelas I SD sampai dengan kelas XII SMA/SMK/MA diseluruh Indonesia untuk belajar memahami materi sekolah, latihan soal, serta mengevaluasi pembahasan soal untuk 11 mata pelajaran yang sesui kurikulum KTSP, Kurikulum 13, dan Kurikulum 13 Revisi. Zenius juga dilengkapi dengan persiapan Ujian Nasional (USBN + UNBK), SBMPTN, dan Ujian Mandiri masuk Perguruan Tinggi (Atika et al, 2021 : 5). Zenius.net terintegrasi ke Learning management system (LMS) atau sitem e-learning. Zenius.net ini merupakan salah satu produk multimedia learning yang dikemas dalam bentuk program aplikasi/web yang cukup mudah digunakan (Atika et al, 2021 : 6).

Salah satu metode pembelajaran yang cocok diterapkan pada pemanfaatan zenius.net adalah metode pembelajaran mandiri. Hal tersebut didukung dengan banyaknya fitur yang disediakan olah zenius.net tersebut dan juga materi yang lengkap dan mudah di akses oleh peserta didik. Pembelajaran mandiri adalah kemampuan peserta didik dalam mengelola pembelajaran yang lebih luas tanpa ada ketergantungan orang lain dan dilakukan diluar pembelajaran di kelas dan keterkaitan dengan materi belajar (Putra et al, 2017 : 27). Begitu pula dengan pendapat (Rusman, 2012 dalam Mardia dan Sundara 2020 : 11), bahwa kegiatan pembelajaran mandiri merupakan suatu bentuk kegiatan belajar yang memberikan keluasaan kepada siswa untuk dapat memilih atau menetapkan sendiri waktu dan cara belajarnya sesuai dengan ketentuan sistem kredit semester. Pembelajaran mandiri dilakukan secara mandiri diluar dari proses pembelajaran tatap muka. Pembelajaran mandiri proses belajar yang dilakukan pada lingkungan sekolah maupun diluar sekolah dengan malalui sumber belajar baik dari multimedia seperti internet, media sosial maupun aplikasi bimbingan belajar.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini jenis penelitian yang dipakai yaitu penelitian kepustakaan untuk mengetahui apa itu aplikasi zenius.net dan fitur-fitu serta kelebihannya, dan juga untuk medeskripsikan pemanfaatan zenius.net sebagai bentuk inovasi untuk mendukung pembelajaran mandri. Penelitian kepustakaan adalah penelitian yang menggunakan data dari berbagai penelitian sebelumnya yang didapat pada buku, laporan ilmiah, jurnal, artikel atau skripsi dengan cara membaca dan mengolah data tersebut tanpa memerlukan penelitian langsung (Zed dalam Zuriati & Astimar, 2020 : 2075-2076).

Metode penelitian Studi kepustakaan ini bertujuan untuk mencari dasar pijakan/pondasi untuk memperoleh dan membangun landasan teori, kerangka berpikir, dan menentukan dugaan sementara atau disebut juga dengan hipotesis penelitian.

Studi kepustakaan dilakukan oleh para penulis untuk mempunyai pendalaman yang lebih luas dan mendalam terhadap masalah yang hendak diteliti (Kartiningrum, 2015 : 4).

Penelitian studi pustaka ini memiliki prosedur secara berurutan yang perlu diperhatikan yaitu dari yang paling relevan, relevan, dan cukup relevan atau dengan cara melihat tahun penelitian yang terbaru ke tahun yang lebih lama (Darmadi dalam Kartiningrum 2015 : 6). Yang dimulai dari membaca abstrak, pendahuluan, metode, dan kesimpulan untuk mendapat masalah, tujuan dan metode penelitiannya. Data yang digunakan untuk penulisan Studi Pustaka berasal dari jurnal, artikel ilmiah yang berisikan tentang konsep yang diteliti yaitu pemanfaatan zenius.net sebagai bentuk inovasi untuk mendukung pembelajaran mandiri.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Dari temuan penelitian (Foti dan Jomayra, 2014 : 65) kebanyakan dari generasi milenial di Stockton, New Jersey penggunaan smartphone banyak dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang berbasis e-learning yang berfungsi untuk menerima dan mengirim email, serta mendownload podcast. Namun berbanding terbaling dengan yang di Indonesia generasi milenial menggunakan smartphone hanya sebatas hiburan saja. Seperti halnya bermain game, sosial media, mendengarkan musik dan chatting.

Perkembangan teknologi dan informasi sekarang ini tidak bisa kita hindari pengaruhnya dari berbagai aspek kehidupan kita. Teknologi bukan hanya berpengaruh dalam dunia perkerjaan kita namun juga menjadi kebutuhan yang tidak bisa kita lepaskan dari kehidupan kita sekarang. Salah satu dari dampak perkembangan teknologi dan informasi adalah internet. Dengan demikian internet menjadi kebutuhan yang tak bisa dilepaskan oleh manusia dan juga menjadi gaya hidup modern bagi manusia sekarang. Berbagai kebutuhan yang menyangkut dalam kehidupan manusia sekarang bisa diakses melalu internet contohnya seperti berbelanja, komunikasi, hiburan, dan pendidikan.

Menurut hasil survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) periode 2019-2020 (Q2) kebanyakan pengguna internet sebanyak 73,7 persen atau 196,71 juta jiwa dari total populasi 266,91 juta jiwa penduduk indonesia dan pada tahun 2021-2023 penggunaan internet mengalami peningkatan sebesar 5,12% yaitu sebesar 78,19% atau sebanyak 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa. Penggunaan internet di Indonesia banyak digunakan untuk sosial media, berbaim game, belanja online, nonton youtube, hingga berbisnis. Sebanyak 49,52 persen pengguna internet di Indonesia adalah mereka yang berusia 19 hingga 34 tahun atau sering disebut generasi milenial. Selanjutnya, sebanyak 29,55 persen pengguna internet Indonesia berusia 35 hingga 54 tahun. Remaja usia 13 hingga 18 tahun menempati posisi ketiga dengan porsi 16,68 persen. Terakhir, orang tua di atas 54 tahun hanya 4,24 persen yang memanfaatkan internet. Dan pada tahun 2021-2023 penggunaan internet mengalami peningkatan sebesar 5,12% yaitu sebesar 78,19% atau sebanyak 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa.

Dari hasil survey tersebut kebanyakan pengguna internet adalah generasi milenial yang kisaran dari anak SMP sampai anak SMA, mereka memanfaatkan internet hanya sebatas hiburan dan bermain game saja, hal ini akan berdampak kepada kualitas pendidikan dan motivasi belajar mereka di sekolah. Sementara itu pembelajaran di sekolah masih banyak guru menggunakan model pembelajaran konvensional, dengan hal tersebut pesertadidik meras bosan dengan proses pembelajaran seperti itu, akibatnya pesertadidik yang cenderung suka gadget-nya dibanding dengan proses pembelajaran seperti itu akan sulit memahami pelajaran. Maka dari itu perlu kita ubah kebiasaan itu menjadi hal yang bermanfaat lagi seperti halnya menggunakan smartphone dan

internet sebagai pembelajaran mandiri mereka diluar sekolah formal.

Langkah awal yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak dari kendala tersebut adalah dengan mengkombinasikan antara smartphone, internet dan pembelajaran atau sering disebut mobile learning. Dengan semakin berkemabangnya teknologi, banyak jenis mobile learning yang bermunculan salah satunya aplikasi bimbel ZENIUS.NET yang bisa digunakan di smartphone, laptop atau PC.

Proses pembelajaran mandiri sangat dipengaruhi oleh orang tua di rumah yang mengarahkan anaknya agar mengikuti pembelajaran tambahan di rumah seperti les privat, kursus dan bimbel. Salah satu bimbingan belajar yang mengikuti perkembangan teknologi yaitu zenius.net yang bisa di akses kapan pun dan dimana saja oleh pesertadidik. Hal ini ditunjukan dengan temuan observasi yang dilakukan oleh (Arviansyah, et al, 2016 : 399) pada pembelajaran IPA di SMP kurangnya minat pesertadidik dalam mengikuit pembelajaran dan juga sulit untuk dipahami karena terlalu banyak rumusrumus metematis. Hal tersebut dapat disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran sehingga pesertadidik meras bosan. Maka dari itu perlunya peran orang tua dalam membantu anaknya untuk mendapatkan pembelajaran tambahan di rumah atau di luar sekolah formal. Salah satu solusinya yaitu orang tua mendaftarkan anaknya ke dalam bimbel. Karena bimbingan belajar itu dapat membatu pesrtadidik dalam memecehkan kendala-kendala yang berkaitan dengan belajar. Dengan karakteristik generasi milenial sekarang yang kebanyakan waktunya dihabiskan dengan gadget atau mengakses internet, maka bimbel yang cocok adalah bimbel online. Karena bimbel online lebih mudah di akses melalui smartphone atau pun di laptop, bimbel online juga memiliki kelebihan yaitu materi pelajaran yang disajikan lebih banyak dari bimbel konvensional, materi pelajaran dapat pesertadidik ulang-ulang karena materi berbentuk video animasi, pesertadidik dapat memilih materi yang ingin dipelajari dan juga sesuai jenjang pendidikan mereka dan materi pelajaran yang disajikan lebih menarik.

Hal tersebut didukung pula dengan hasil analisis 14 artikel dan 2 skripsi yang peneliti lakukan, yaitu terdapat artikel dan skripsi yang berkaitan dengan Pemanfaatan Zenius.Net Sebagai Bentuk Inovasi Untuk Mendukung Pembelajaran Mandiri, yaitu sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh (Firdiyanti, & Hasanudin, 2022 : 175-185) dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi zenius dapat meningktakan motivasi dan semangat belajar peserta didik, Aplikasi zenius dapat mengoptimalkan pembelajaran, dan dengan menggunakan aplikasi zenius peserta didik dapat berlatih paket soal yang ada pada aplikasi tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh (Siregar, et al., 2019 : 5058-5067) Hasil evaluasi yang diperoleh dari ketiga kuesioner yaitu pada problem reporting table ditemukan 14 permasalahan dari keempat variabel yaitu login, general interface, assignments dan assessments. Berdasarkan penilaian tersebut Kelebihan dari website zenius.net adalah tampilan menarik dan alur website mudah dipahami. Sedangkan Kekurangan dari website zenius.net adalah LMS tidak memberikan pilihan Bahasa yang digunakan, LMS tidak mengizinkan pengguna untuk mengevaluasi dan menilai sendiri hasil pembelajaran, dan responden menilai membutuhkan mesin pencari.

Penelitian yang dilakukan oleh (Safitri & Aziz, 2022 : 9-26) hasil penelitian ini menunjukan bahwa platform Zenius dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran di sekolah, karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, serta dapat mendukung dan memfasilitasi pembelajaran perserta didik di rumah, dan dapat memudahkan peserta didik dalam mengatur cara belajar sendiri.

Penelitian yang dilakukan oleh (Kamiksius, 2016 : 1-25) Hasilnya bahwa

penggunaan model pembelajaran mandiri dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat, et al., 2020 : 147-154) Hasil penelitian ini adalah responden yang umumnya memiliki kemandirian rendah dan memiliki komponen tanggung jawab dan inisiatif belajar yang paling rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa (mahasiswa/mahasiswa) kurang siap dalam pembelajaran daring. Hal ini karena kebiasaan belajar, dan teknologi yang kurang mendukung.

Penelitian yang dilakukan oleh (Safitri & Herayanti, 2020 : 377-382) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Zenius.net dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Mu'ti, 2023 : 104-113) Berdasarkan hasil kajian ini**,** platform digital seperti Ruang Guru, Rumah Belajar, Google Suite for Education, Quipper School dan Zenius memberikan fungsi edukatif dan efektif digunakan sebagai sumber belajar digital di masa new normal. Zaman**.** Selain itu, penggunaan platform digital dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui karakteristiknya**.** Oleh karena itu, platform digital dapat dijadikan alternatif solusi kesulitan belajar dan meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Safitri, et al., 2021 : 154-160) Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa penggunaan media video berbasis Zenius.Net berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif biologi siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar kognitif (gain) sebesar 44,2 dengan indeks gain sebesar 0,7 yang termasuk dalam kategori sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran melalui Zenius.Net dapat meningkatkan hasil belajar kognitif biologi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Safitri, at al., 2022 : 34-41) Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa penerapan video pembelajaran berbasis Zenius.Net efektif meningkatkan pemahaman konsep kimia siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan 17 siswa yang mengikuti pre-test.

Penelitian yang dilakukan oleh (Zahra, 2021) Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa hasil penelitian ini yaitu penggunaan aplikasi Zenius dalam pembelajaran online mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi koordinat Kartesius Kelas VIII di SMP Negeri 16 Semarang. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil tes pemahaman konsep peserta didik pada kelas eksperimen yaitu sebesar 85,7 lebih tinggi dari pada kelas referensi yaitu sebesar 76.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2020) Berdasarkan dari hasil analisis data penelitian, menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi Zenius memberikan pengaruh yang cukup efektif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (menggunakan aplikasi Zenius) yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol (tanpa menggunakan aplikasi Zenius) pada nilai hasil post-test.

Penelitian yang dilakukan oleh (Atika, et al., 2021 : 1-18) Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis web Zenius berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X SMK Persada Bandar Lampung pada tahun ajaran 2021/2022. Hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran aplikasi Zenius.net lebih baik daripada peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Zenius.net untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelirian yang dilakukan oleh (Juanta & Prayoga, 2022 : 1055-1064) berdasarkan hasil penelitian ini bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran online seperti Ruangguru dan Zenius berpengaruh

positif terhadap proses pembelajaran, namun terdapat kebutuhan yang belum terpenuhi yang dapat mengurangi kepuasan pengguna. Oleh karena itu, penting untuk menganalisis kebutuhan pengguna untuk meningkatkan kualitas produk.

Penelitian yang dilakukan oleh (Rasmila, et al :2022 : 92-97) bahwa website Zenius sangat membantu pelajar dalam menyelesaikan tugasnya dengan menyediakan fitur-fitur yang dapat memudahkan untuk belajar, seperti video pembahasan dan latihan soal. Berdasarkan hasil analisis menggunakan System Usability Scale (SUS), sebanyak 15 responden mencapai nilai rata-rata 60,0 pada skala kelas D dan Aduective Ratingsnya OK.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sintawwana, et al., 2020) penerapan Zenius tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa SMA. Meskipun sebagian besar siswa mengetahui keberadaan aplikasi tersebut, hanya sedikit yang percaya bahwa aplikasi ini efektif untuk belajar. Sebagian besar siswa masih lebih memilih bimbingan belajar tradisional offline. Penelitian tersebut merekomendasikan agar Zenius meningkatkan antarmuka pengguna dan meningkatkan kesadaran tentang pembelajaran online di kalangan siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurfitrian & Zulfa, 2020 : 62-75) bahwa dengan menggunakan aplikasi Zenius dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan penguasaan E-learning. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kampar Utara selama tahun ajaran 2019/2020 yang dilakukan secara daring (online) karena pandemi COVID-19. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket untuk mengumpulkan data dan menemukan beberapa siswa tidak termotivasi untuk belajar matematika online karena guru menyajikan materi dengan kurang baik. Namun, setelah menggunakan aplikasi Zenius, pemahaman konsep matematika siswa meningkat. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi Zenius dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberikan solusi untuk tantangan yang dihadapi selama pembelajaran daring.

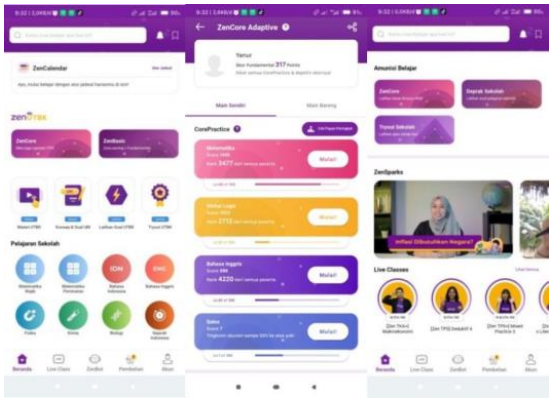
Berdasarkan analisis masalah dan artikel yang dikumpulkan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan zenius.net dapat menjadi inovasi untuk mendukung pembelajaran mandiri. Hal ini berdasarkan hasil analisis peneliti terhadap 14 artikel dan 2 skripsi yaitu bahwa aplikasi zenius dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam mengatur cara belajarnya sendiri. Selain itu, aplikasi zenius dapat meningktakan motivasi dan semangat belajar peserta didik, Aplikasi zenius dapat mengoptimalkan pembelajaran, dan dengan menggunakan aplikasi zenius peserta didik dapat berlatih paket soal yang ada pada aplikasi tersebut. serta dari evaluasi Usability dan pengalaman pengguna website Zenius.net yang dilakukan oleh bahwa pada User Experience Evaluation memperoleh nilai rata-rata positif. Website zenius unggul dalam dimensi mendukung, inovatif, kreatif dan memotivasi. Zenius.net cocok digunakan pada pembelajaran mandiri.

B. Pembahasan

Zenius.net adalah salah satu platform bimbel online Indonesia. Zenius.net atau PT. Zona Edukasi Nusantara didirikan pada tahun 2004 oleh guru dan murid Medy Suharta dan Sabda Putra Subekti Pada tahun 2005 Zenius.net didirikan, yang diawali dengan bimbel ofline atau konvensional berupa penjualan rekaman pengajaran CD satuan. Rekaman pengajaran ditujukan untuk anak SMA yang mau persiapan masuk SPMB. Di tahun 2007, Zenius resmi menjadi perusahaan khusus pendidikan dan juga berbadan hukum sebagai perseroan terbatas yang berganti nama menjadi PT. Zona Edukasi Nusantara. Lalu pada tahun 2010, Zenius meluncurkan website pembelajaran pertama di Indonesia melalui Zenius.net.

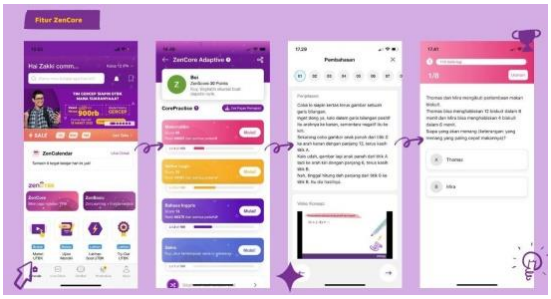
Dalam website tersebut menawarkan program pembelajaran yang disajikan dalam bentuk interaktif yang sangat cocok untuk pelajar, orang tua, maupun guru. Zenius.net

menyediakan fitur untuk pesertadidik mulai dari kelas I SD hingga kelas XII SMA/SMK/MA se-Indonesia untuk belajar memahami materi sekolah, latihan soal, serta mengevaluasi pembahasan soal untuk 11 mata pelajaran yang sesui dengan kurikulum KTSP, Kurikulum 13, dan Kurikulum 13 Revisi. Zenius juga dilengkapi dengan persiapan Seleksi Nasional. Berdasarkan Tes (SNBT), Ujian Tulis Berbasis Komputer (UTBK) dan Ujian Mandiri masuk Perguruan Tinggi. Pada bulan juli 2019 zenius resmi meluncurkan lagi sebuah aplikasi yang bisa diakses oleh smartphone yaitu melalui zenius App dengan di luncurkanya aplikasi tersebut semua materi dan fitur belajar dapat digunakan secara daring dan sudah tersedia di Play store dan App Store. Pada desember 2019 zenius menggeratiskan 80.000 video materi pelajaran yang bisa diakses secara gratis, hal tersebut untuk membantu pemerintah Indonesia dalam mewujudkan pembelajaran daring di tengan masa pandemi. Zenius menjadi salah satu bentuk revolusi pendidikan di indonesia dengan mengedepankan cara berpikir kritis, logis, rasional, dan pengetahuan sains yang terintegrasi terhadap semua pelajaran Indonesia.



Gambar 1. Tampilan Awal *Zenius.Net*

Produk yang diluncurkan oleh Zenius secara garis besar terbagi menjadi tiga bagian yaitu, website Zenius (Terdapat video pembelajaran interaktif dan menarik, bank soal latihan yang dapat disimpan, kumpulan materi pelajaran SD, SMP, SMA/SMK, pembahasan soal Ujian Nasional, tingkat SD,SMP,SMA/SMK, SBMPTN, dan berbagai Ujian Mandiri masuk PTN), Zenius App (Zenius yang berbasis aplikasi yang tersedia di Play Store dan App Store yang dapat diakses melalui smartphone yang berisi video pembelajaran, paket soal latihan yang bisa diunduh gratis, serta latihan soal interaktif untuk menguji kemampuan dan pemahaman peserta didik), Zenius Prestasi (produk khusus untuk guru dan sekolah yang dapat terhubung dengan jaringan lokal sekolah. Produk ini dapat memudahkan guru dalam mengelola proses ujian dari mulai pembuatan soal, pelaksanaan ujian CBT, proses koreksi, dan proses evaluasi dapat diotomatisasi secara digital. Selain itu produk ini terdapat banyak video pembahasan materi pelajaran sekolah dengan penyesuaian 3 jenis kurikulum yang berlaku di Indonesia.



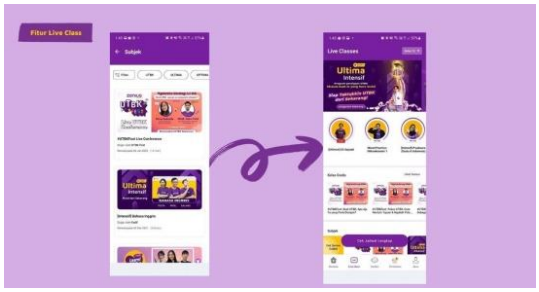
Gambar 2. Fitur ZenCore di *Zenius.Net*

Zenius.net ini adalah salah satu multimedia learning yang berbasis aplikasi/web yang sangat mudah digunakan dan menarik bagi peserta didik, karena zenius.net memiliki desain yang unik dari segi penyampaian materi layaknya seorang guru, sehingga keterampilan sensorik dapat berkembang dan menarik minta belajar peserta didik. Fitur-fitur yang disediakan oleh Zenius.net dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan untuk memberikan fitur pembelajaran yang adaptif.

Fitur tersebut dimuat pada dua fitur yaitu, ZenCore (yang berisi materi pembelajaran dan pelatihan adaptif untuk mengembangkan keterampilan fundemental (matematika, logika verbal, sains dan bahas inggris) dengan kemampuan peserta didik yang disesuaikann dengan kelemahan dan kekuatan peserta didik, dan juga terdapat 135 ribu kuis hingga level 100), ZenBot (memiliki fitur yang hanya dengan

mengunggah foto soal maka akan dapat jawaban yang disertai dengan video materi pelajaran yang sesuai, dan juga melalui AI pembahasan soal jadi lebih medalam untuk membahas soal yang sulit di pahami oleh peserta didik, hal ini dapat membantu pesrta didik dalam meningkatkan kemampuannya, fitur ini dapat digunakan 24 jam melalui aplikasi Zenius dan Whatsapp.

Selain itu Zenius.net juga menyediakan fitur khusus untuk anak SD dan juga Guru, yaitu KIDZen Live Class Series (yaitu berupa fitur yang menyediakan live bagi anak sekolah dasar yang dapat diakases melalui aplikasi Zenius serta Website Zenius, materi yang disajikan berupa V-tuber animasi yang disampaikan oleh tutor dan juga pesertadidik dapat berinteraksi melalu live chat), ZenRu (yaitu fitur yang bisa mempercepat guru dalam proses pembelajaran, fitur ini bisa diakses melalui website guru.zenius.net atau aplikasi zenius, fitur ini berisikan ribuan video materi pembelajaran yang bisa dibagikan secara mudah ke pesertadidik, bank soal dan pembahasan, sistem penilaian otomatis, dapat melihat progres dan laporan penilain belajar pesertadidik, dan juga dapat terhubung langsung ke google classroom).



Gambar 3. Fitur Live Class

Keunggulan dari Zeniu.net bagi pengguna seperti: (a) Materi yang tersedia sangat legkap mulai dari jenjang SD,SMP,SMA/SMK dan materi SNBT; (b) Materi yang tersedia sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia; (c) Materi yang disajikan sangat jelas dan menarik, karena mentor menggunakan papan digital untuk mejelaskan sebuah materi dan materi tersebut dikemas dengan animasi, selain itu juga kualitas audio mantor yang menjelaskan sangat jelas terdengar, sehingga pesertadidik tertarik untuk menyimak materi dan tidak merasa bosan; (d) Tersedia berbagai materi pelajran dan pesertadidik dapat memilih mata pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah; (e) Fitur-fitur yang tersedia di zenius.net sangat lah menarik baik itu melalui aplikasi maupun situs website resminya contohnya seperti **Zencore, KidZen Live Class, Tyr Out, ZenBot, ZenRu.**

Kekurangan dari zenius.net bagi pengguna: (a) Zenius.net memiliki banyak informasi yang tersedia didalamnya, namun tidak semua informasi tersebut kita butuhkan; (b) Video pembelajaran yang disedikan pembelajaran yang disediakan pada aplikasi ini masih berupa video penjelasan dengan menggunakan papan digital dan tutor yang mengajar tidak terlihat sehingga interaksi antara peserta didik dan tutor menjadi kurang; (c) Keberhasilan pembelajaran bergantung pada kemandirian dan motivasi belajar pesertadidik tersebut; (d) Karena Zeniu,net ini menggunakan koneksi internet untuk mengaksesnya, maka perlunya memiliki koneksi internet yang bagus; (e) keterbatasan dalam interaksi.

Berdasarkan keunggulan yang dimiliki oleh fitur-fitur yang ada pada aplikasi zenius.net tersebut serat berdasarkan hasil 14 arikel ilmiah dan 2 skripsi yang peneliti jadikan sebagai studi kepustakaan pada penelitian ini yang dapat disimpulkan bahwa aplikasi zenius dapat digunakan kapan saja dan dimana saja denga menyesuaikan kebutuhan peserta didik sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam mengatur cara belajar sendiri. Selain itu aplikasi zenius dapat meningktakan pemahaman konsep, motivasi belajar dan minat belajar peserta didik serta hasil belajar peserta didik, selain itu aplikasi zenius.net juga efektif untuk digunakan sebagai sumber belajar digital dan dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugasnya. Aplikasi zenius dapat mengoptimalkan pembelajaran, dan dengan menggunakan aplikasi zenius peserta didik dapat berlatih paket soal yang ada pada aplikasi tersebut.

Kesimpulan

Zenius.Net adalah platform belajar online yang menawarkan berbagai mata pelajaran mulai dari SD hingga SMA. Melalui Zenius.net, siswa dapat mengakses video pembelajaran dan, latihan soal, serta mengevaluasi pembahasan soal pada 11 mata pelajaran yang sesui dengan kurikulum KTSP, Kurikulum 13, dan Kurikulum 13 Revisi. Zenius juga dilengkapi dengan paket persiapan SNBT, UTBK dan ujian mandiri masuk ke Perguruan Tinggi. Keunggulan dari Zenius.net bagi pengguna, seperti: (a) Materi yang tersedia sangat legkap mulai dari jenjang SD,SMP,SMA/SMK dan materi SNBT; (b) Materi yang diberikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia; (c) Materi yang disajikan sangat jelas dan menarik sehingga peserta didik tertarik untuk menyimak materi dan tidak merasa bosan; (d) Berbagai materi pembelajaran tersedia dan peserta didik dapat memilih mata pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah; (e) Fitur-fitur di Zenius.net menarik baik itu melalui aplikasi maupun situs website resminya, contohnya seperti **Zencore, KidZen Live Class, Tyr Out, ZenBot, ZenRu**.

Berdasarkan hasil 14 artikel ilmiah dan 2 skripsi yang peneliti lakukansebagai studi pustaka diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi Zenius.net dapat digunakan kapanpun, dimanapun dan mampu mengatur cara belajar sendiri. Selain itu, aplikasi zenius.net dapat meningktakan pemahaman konsep, motivasi belajar dan minat belajar peserta didik serta hasil belajar peserta didik, Aplikasi zenius.net juga efektif untuk digunakan sebagai sumber belajar digital serta dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugasnya. Hal ini dapat dikatakan bahwa aplikasi zenius.net sangat cocok untuk mendukung pembelajaran mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. Jurnal Buana Pengabdian, 1(1), 66-72.

Anggraeni, P., & Akbar, A. (2018). Kesesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran dan proses pembelajaran. Jurnal Pesona Dasar, 6(2).

Anam, K., & Yahya, M. S. (2021). Inovasi Guru dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19. JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan), 5(3).

Arviansyah, R. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Disertai Lks Audiovisual Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Di Smp. Jurnal Pembelajaran Fisika, 4(5), 398-409.

Atika, A., Kurniawan, P. W., & Nandia, A. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB ZENIUS DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X SMK PERSADA BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2021/2022. Palapa: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah, 3(1), 1-18.

Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika. SPEJ (Science and Physic Education Journal), 2(2), 52-60.

Damsi, A., Simanungklait, J. C., & Apriliansyah, R. (2022). ANALISIS KUALITAS WEB ZENIUS MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). Jurnal Nasional Teknologi Komputer, 2(2), 92-97.

Firdiyanti, Y., & Hasanudin, C. (2022, July). Pemanfaatan Aplikasi Zenius Sebagai Sarana Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. In Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Vol. 2, No. 1, pp. 175-185).

Firmansyah, E. (2019, May). Penerapan Teknologi Sebagai Inovasi Pendidikan.

In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 657-666).

Foti, M. K., & Mendez, J. (2014). Mobile learning: How students use mobile devices to support learning. Journal of Literacy and Technology, 15(3), 58-78.

Herawati, H. (2020). Memahami proses belajar anak. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 4(1), 27-48.

Hidayat, D. R., Rohaya, A., Nadine, F., & Ramadhan, H. (2020). Kemandirian belajar peserta didik dalam pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19. Perspektif Ilmu Pendidikan, 34(2), 147-154.

Inah, E. N., Ghazali, M., & Santoso, E. (2017). Hubungan Belajar Mandiri Dengan Prestasi Belajar PAI di MTsN 1 Konawe Selatan. Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan, 10(2).

Juanta, P., & Prayoga, D. (2022). ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA APLIKASI RUANGGURU DAN ZENIUS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN DARING DI MASA COVID-19 MENGGUNAKAN METODE FUZZY KANO. INFOKUM, 10(02), 1055-1064.

Kamiksius, O. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Mandiri Untuk Meningkatkan Minat dan Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi FTI-UKSW).

Kartiningrum, E. D. (2015). Panduan Penyusunan Studi Literatur. Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Kesehatan Majapahit, Mojokerto, 1–9.

Mansur, at, al,. (2021). Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

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

Mu'ti, Y. A. (2023). PEMANFAATAN PLATFORM DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN TINGKAT SMA.

Mardia, A., & Sundara, V. Y. (2020). Pengembangan modul program linier berbasis pembelajaran mandiri. Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika, 10(01), 9-18.

Nurfitriana, N., & Zulfah, Z. (2020). Penerapan E-Learning dengan Aplikasi Zenius untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 2 Kampar Utara. Journal on Education, 3(01), 62–75. https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.342

Poluakan, M. V., Dikayuana, D., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Potret generasi milenial pada era revolusi industri 4.0. Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial, 2(2), 187-197.

Putra, R. A. (2017). Penerapan metode pembelajaran mandiri dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (studi pada program pendidikan kesetaraan paket c di PKBM bina mandiri cipageran). Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 13(1).

Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 6(2), 116-126.

Ratulangi, A. G., Kairupan, B. H., & Dundu, A. E. (2021). Adiksi internet sebagai salah satu dampak negatif

pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi Covid-19. Jurnal Biomedik: JBM, 13(3), 251-258.

Retnawati, E. (2019). Efforts to support and expand the use of educational technology as a means of delivering learning. IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching), 3(1), 128-137.

Safitri, B. R. A., & Herayanti, L. R. A. (2020). Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Zenius. Net Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Pemahaman Konsep Siswa. JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan), 4(4).

Safitri, B. R. A., Astutik, F., Fikri, A. N., & Saudiah, S. (2021). Pengaruh Video Pembelajaran melalui Zenius. Net terhadap Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Madrasah Aliyah Kelas X dan XI. Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi, 9(1), 154-160.

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). Zenius, Alternatif Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. Pembelajaran Multiliterasi di SD/MI untuk Menghadapi Era Society 5.0, 9.

Safitri, B. R. A., Pahriah, P., & Fuaddunnazmi, M. (2022). Efektivitas Video Pembelajaran Berbasis Zenius. Net Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Kimia Siswa. Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia, 10(1), 34-41.

Salim, A., Mansur, H., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi ketepatan pemilihan media pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, *20*(2), 102-116.

Sari, D. P. Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Zenius Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 16 Kota Bekasi (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Septiani, D. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI ZENIUS EDUCATION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).

Sintawana, N., Lazirkha, D. P., & Sari, S. N. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Online Berbasis E-learning pada Aplikasi Zenius terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. JI-Tech, 325323.

Siregar, M., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2019). Evaluasi Usability dan Pengalaman Pengguna Website Zenius. net Menggunakan Metode TUXEL: A Technique for User Experience Evaluation in e-Learning. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN, 2548, 964X.

Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. D. (2020). Efektivitas model pembelajaran inkuiri terhadap kemandirian belajar siswa di rumah. Jurnal Inovasi Penelitian, 1(3), 159-170.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2022 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

ZAHRA, I. R. A. EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI ZENIUS PADA PEMBELAJARAN DARING TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATERI KOORDINAT KARTESIUS KELAS VIII SMP NEGERI 16 SEMARANG TAHUN AJARAN.

Zuriati, E., & Astimar, N. (2020). Peningkatan hasil belajar pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model problem based learning di kelas IV SD (studi literatur). Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(3), 1171-1182.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (104-116)

PEMANFAATAN *CORELDRAW* UNTUK MENUNJANG KREATIVITAS MAHASISWA DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN MANDIRI

Hayatun Nisa[1], Jumadi[2], Mastur[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
[1]hayatunnisa089@gmail.com, [2]jumadi@ulm.ac.id, [3]mastur@ulm.ac.id

Abstrak

Pemanfaatan CorelDRAW mampu menunjang kreativitas mahasiswa dengan berperan sebagai sarana untuk menuangkan ide kreatif, serta menggugah rasa ingin tahu sehingga membuat kreativitas mahasiswa terus berkembang selama melakukan kegiatan pembelajaran mandiri. Belajar mandiri perlu dilakukan oleh mahasiswa mengingat adanya inovasi sistem pembelajaran yang menuntut mereka untuk menguasai berbagai kompetensi agar bisa menjadi lulusan yang kompeten. Karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebermanfaatan CorelDRAW dalam menunjang kreativitas mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran mandiri. Metode yang digunakan adalah studi pustaka dengan menelaah 11 jurnal dan 2 skripsi yang paling relevan dengan topik penelitian. CorelDRAW dipilih karena memiliki tools untuk membuat objek vektor, menggambar ilustrasi, memanipulasi gambar bitmap, memberi efek, serta membuat dan mengkreasikan teks. Dengan kemampuan tersebut, CorelDRAW tergolong media yang layak digunakan mahasiswa untuk menunjang kreativitas dalam kegiatan pembelajaran mandiri yang mereka lakukan. Hasil penelitian menunjukkan jika pemanfaatan CorelDRAW mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan manfaat yang didapat mahasiswa setelah menguasai aplikasi CorelDRAW. Berdasarkan hasil studi pustaka, diketahui jika mahasiswa mampu menuangkan ide kreatif mereka menjadi desain poster, spanduk, brosur, ID card, X Banner, serta postingan instagram melalui pemanfaatan aplikasi CorelDRAW. Dengan demikian, CorelDRAW tergolong media yang layak digunakan dalam pembelajaran mandiri, karena kekayaan tools-nya mampu menggugah rasa ingin tahu sehingga membuat kreativitas mahasiswa terus berkembang.

Kata Kunci: CorelDRAW, Kreativitas, Pembelajaran Mandiri.

Abstract

Utilization of CorelDRAW is able to support student creativity by acting as a means for expressing creative ideas, as well as arousing curiosity so that student creativity continues to develop while carrying out independent learning activities. Independent learning needs to be done by students considering there is an innovative learning system that requires them to master various competencies in order to become competent graduates. Therefore, this study aims to describe the usefulness of CorelDRAW in supporting student creativity in independent learning activities. The method used is literature study by examining 11 journals and 2 theses that are most relevant to the research topic. CorelDRAW was chosen because it has tools for creating vector objects, drawing illustrations, manipulating bitmap images, giving effects, and creating and creating text. With these capabilities, CorelDRAW is classified as a suitable medium for students to use to support creativity in the independent learning activities they carry out. The results of the study show that the use of CorelDRAW can increase student creativity. This is evidenced by the benefits that students get after mastering the CorelDRAW application. Based on the results of the literature study, it is known that students are able to express their creative ideas into designs for posters, banners, brochures, ID cards, X Banners, and Instagram posts through the use of the CorelDRAW application. Thus, CorelDRAW is classified as a media that is suitable for use in independent learning, because its wealth of tools is able to arouse curiosity so that student creativity continues to develop.

Keywords: CorelDRAW, Creativity, Independent Learning.

Pendahuluan

Pendidikan telah memasuki era 4.0, yang mana pada era ini kreativitas, fleksibilitas dan kemandirian menjadi fondasi utama bagi mahasiswa agar bisa bersaing dan mempertahankan diri. Berbagai peluang hadir diiringi banyak tantangan dan perubahan. Artinya, untuk bisa mendapatkan peluang, mahasiswa harus bisa mengatasi tantangan dan beradaptasi dengan perubahan.

Dalam bidang pendidikan, perubahan yang sangat terasa adalah capaian akhir yang tidak lagi sebatas nilai yang tinggi, tapi lebih kepada pengembangan kompetensi. Mahasiswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar mereka mampu menjadi lulusan dengan kompetensi yang mumpuni, yakni tanggap menyelesaikan masalah, membuat berbagai inovasi, serta mengembangkan kreativitas. Hanya saja, permasalahan tidak serta merta selesai hanya dengan diadakannya inovasi. Sebab inovasi menuntut kemampuan beradaptasi. Perubahan sistem pembelajaran yang semula konvensional menjadi inovatif jelas memiliki tujuan yang baik dan berorientasi pada mahasiswa. Tapi hal ini tidak lantas membuat tujuan tersebut dapat dicapai dengan mudah.

Belum selesai dengan adaptasi pada sistem pembelajaran baru, para pelaku pendidikan masih terus dihadapkan dengan masalah yang mengakar dalam dunia pendidikan, yakni perbedaan gaya belajar, kemampuan memahami informasi, serta ketertarikan terhadap bidang ilmu pengetahuan tertentu pada masing-masing mahasiswa. Tidak bisa dipungkiri jika setiap mahasiswa memiliki bakat dan ketertarikan tersendiri. Mereka cenderung lebih bersemangat ketika membahas hal-hal yang disukai. Hanya saja, mahasiswa sebagai seorang pebelajar aktif juga perlu menyadari jika mereka terikat dengan sistem pendidikan yang mengharuskan untuk mempelajari berbagai bidang keilmuan. Karena itu, keterikatan dengan sistem pendidikan dan ketertarikan serta bakat pada bidang keilmuan tertentu ini perlu segera dicarikan jalan tengahnya agar setiap mahasiswa dapat mencapai kompetensi yang telah ditetapkan, sekaligus juga dapat mengembangkan bakat yang mereka miliki.

Salah satu solusi yang bisa diupayakan untuk permasalahan di atas adalah dengan melakukan kegiatatan pembelajaran mandiri. Di dalam kelas, mahasiswa belajar sebagaimana yang telah ditentukan oleh sistem. Di luar kelas, mereka dapat belajar mandiri untuk menggali pengetahuan apapun yang mereka sukai. Belajar mandiri memungkinkan mahasiswa untuk menentukan sendiri arah pembelajaran. Karena mereka bebas mengeksplorasi pengetahuan, serta mencari sumber belajar dan media penunjang yang dibutuhkan. Bastari (2021: 69) menyatakan jika belajar mandiri dapat menjadi salah satu solusi konkret untuk mengatasi berbagai masalah pendidikan yang begitu kompleks.

Langkah signifikan yang diambil pemerintah untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa sesuai dengan keadaan di lapangan, sekaligus membiasakan mereka dalam belajar mandiri adalah dengan mengadakan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). MBKM merupakan bagian dari program Merdeka Belajar yang dibuat oleh Kemendikbud dalam rangka memenuhi esensi undang-undang yang membahas tentang sistem pendidikan nasional. Sisdiknas Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. MBKM yang merupakan bagian dari Merdeka belajar ini juga dicanangkan untuk memajukan kualitas pendidikan dan menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan zaman. Karena mahasiswa yang mengikuti program ini akan diterjunkan langsung ke lapangan, entah di masyarakat ataupun pada suatu instansi. Vhalery dkk. (2022: 189) mengemukakan jika

MBKM bertujuan untuk menyajikan pembelajaran yang fleksibel dengan dunia kerja, inovatif dan sesuai dengan kebutuhan serta minat mahasiswa, sehingga mereka dapat meningkatkan kompetensi dan kapabitilitas untuk menjadi lulusan yang siap menghadapi tantangan abad 21 dan era 4.0.

Saat terjun langsung ke lapangan, mahasiswa akan dihadapkan dengan dunia kerja dan segala permasalahannya. Jika di bangku kuliah mahasiswa melakukan pembelajaran berbasis teori, pada program MBKM mereka akan melalui pembelajaran berbasis masalah. Tugas-tugas seputar dunia kerja serta cara penyelesaiannya jelas menjadi hal baru bagi para mahasiswa. Di sinilah peran belajar mandiri. Mahasiswa harus menggali informasi untuk mendapatkan solusi dari tugas yang diberikan kepadanya. Chou (2012: 172) menyatakan jika *"People with high level of self-directed-learning ability are self-motivated learners who can employ any learning resources to solve problems in learning tasks."* Seseorang yang memiliki kemampuan belajar mandiri yang tinggi cenderung mampu mendayagunakan beragam sumber belajar untuk menyelesaikan permasalahan belajar mereka.

Agar pembelajaran mandiri yang dilakukan mahasiswa dapat berjalan maksimal, mereka perlu memiliki suatu kreativitas. Pernyataan ini diperkuat dengan hasil temuan penelitan yang dilakukan Nuris & Istyaningputri (2021) yang menyimpulkan jika kreativitas merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan belajar mandiri.

Kreativitas pada pembelajaran mandiri diperlukan sebagai modal awal bagi mahasiswa dalam mengolah beragam pengetahuan baru yang mereka dapat, lalu menggabungkannya dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki. Terlebih di era sekarang yakni pembelajaran abad 21, yang capaian kompetensinya dirumuskan dalam 4C, yaitu *critical thinking and problem solving (*kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *creativity* (kreativitas), *communication skill* (kemampuan berkomunikasi), dan *collaboration* (kemampuan untuk bekerja sama). Kreativitas memegang banyak kunci menuju keberhasilan belajar. Dengan kata lain, jika seseorang ingin mempunyai kemampuan belajar mandiri, maka ia harus memiliki kreativitas yang mumpuni. Begitu pula sebaliknya, Lemmetty & Collin (2021: 109) menyatakan,

"When students are increasingly expected to be responsible for their learning, self-directed learning (SDL) can serve as an essential component of creative activity."

Dalam membangun kreativitas, mahasiswa perlu sebuah media penunjang yang tepat untuk mengasah kreativitas, sekaligus menjadi wadah untuk menampung buah pikiran hasil kreativitas mereka. Salah satu media yang cocok untuk menunjang kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran mandiri adalah aplikasi *CorelDRAW*. Hasil penelitian yang dilakukan Razilu & Pangestu (2022) menunjukkan jika *CorelDRAW* mampu mengasah kreativitas mahasiswa dengan menghasilkan produk kreatif berupa desain infografis. Dengan demikian, *CorelDRAW* merupakan media yang layak dipertimbangkan untuk menunjang kreativitas, khususnya dalam hal desain. Karena kreativitas tidak terbatas hanya pada tahap dipikirkan, namun perlu dituangkan dalam suatu wadah agar ia memberikan hasil yang nyata.

CorelDRAW sendiri merupakan aplikasi yang memiliki *tools* untuk membuat gambar vektor, ilustrasi, memberi efek, memodifikasi gambar bitmap, serta mengkreasikan teks. Aplikasi ini memungkinkan penggunanya untuk mengolah desain spanduk, poster, brosur, tanda pengenal, *feed instagram*, desain kemasan dan lain-lain.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka yang ingin dikupas dalam artikel ini adalah mengenai bagaimana pemanfaatan *CorelDRAW* untuk menunjang kreativitas mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran mandiri.

Kajian Pustaka

Perbedaan cara belajar, kemampuan memahami informasi, dan ketertarikan terhadap bidang ilmu pengetahuan pada diri setiap mahasiswa menjadi landasan pentingnya diberlakukan pembelajaran mandiri. Belajar mandiri merujuk pada kemampuan seseorang untuk memahami dan mengendalikan lingkungan belajar di mana dirinya berada (Rahmawati dkk., 2018: 25). Dalam kegiatan pembelajaran mandiri, mahasiswa menentukan sendiri tujuan, strategi, media penunjang, serta sumber belajar yang akan ia gunakan. Dengan kata lain, mahasiswa bebas memilih pengetahuan yang ingin mereka cari, media yang ingin mereka pilih, serta sumber belajar yang ingin digunakan, karena kendali pembelajaran berada di tangan mereka. Agar pembelajaran mandiri yang dilakukan mahasiswa berhasil, mereka perlu aktif mencari pengetahuan baru, serta kreatif dalam memadukannya dengan pengetahuan lama.

Cheng (2011: 2) menyatakan jika dalam pembelajaran mandiri, seseorang perlu *set their learning goals* atau menentukan tujuan pembelajaran sendiri, *make their learning plans* atau membuat rancangan pembelajaran, *choose their learning strategies* atau menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan, *monitor their learning processes* atau memantau proses pembelajaran yang tengah dilakukan, *evaluate their learning outcomes* atau mengevaluasi hasil belajar mereka, serta *suppress interference* dari diri mereka sendiri.

Secara tidak langsung, ketika melakukan kegiatan pembelajaran mandiri, mahasiswa tidak hanya mendapat pengetahuan sesuai dengan keinginan masing-masing, tapi juga mereka juga mendapat pelatihan dalam hal analisis situasi dan keperluan. Kebiasaan membuat rancangan pembelajaran menjadikan mahasiswa semakin matang dalam perencanaan serta menyadari tanggung jawabnya dalam pembelajaran. Oishi (2020: 109) menyatakan jika kemampuan belajar mandiri adalah salah satu karakter penting agar individu memiliki kemampuan belajar sepanjang hayat *(longlife learning).*

Kreativitas merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran mandiri. Menurut Isnawati & Samian (2015: 130), kreativitas perlu dimiliki oleh seseorang yang ingin mempunyai kemandirian dalam belajar. Karena kreativitas memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan berbagai ide baru dengan bekal pengetahuan yang dimilikinya.

Dalam pembelajaran mandiri, kreativitas menjadi jembatan antara ide dan karya, serta antara eksplorasi pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan. Kreativitas memungkinkan mahasiswa meracik berbagai pengetahuan dan informasi, lalu membuatnya menjadi sajian gagasan atau pun karya yang unik, baru, atau setidaknya sedikit berbeda dari yang telah ada. Fatmawati (2022: 190) mengemukakan jika kreativitas merupakan kemampuan individu dalam membuat gagasan ataupun karya baru dengan mengkombinasikan sesuatu yang telah ada hingga membuatnya relatif berbeda dari yang sudah ada.

Kreativitas merupakan buah pemikiran yang harus disediakan wadah penuangannya agar ia dapat menjadi sebuah produk kreatif. Untuk menunjang kreativitas, mahasiswa perlu sebuah media yang dapat menampung ide-ide kreatif mereka. Sebuah media yang memiliki keberagaman alat, agar mahasiswa dapat menggunakannya pada berbagai keperluan. Salah satu media yang layak dipertimbangkan untuk menunjang kreativitas mahasiswa adalah aplikasi *CorelDRAW*.

CorelDRAW merupakan aplikasi pengolah grafik vektor populer yang dibuat oleh Corel Corporation sejak tahun 1989. Ridho, dkk (2022: 377) mengungkapkan jika *CorelDRAW* mudah digunakan karena memiliki *tools* dan efek yang dapat menciptakan bentuk desain yang inovatif dan ekspresif dengan paduan warna yang menarik. *CorelDRAW* mengutamakan kombinasi *power* dan *creativity*. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan performa, keakuratan kontrol warna, *tools* ilustrasi vektor tingkat lanjut, serta kompatibilitas tinggi terkait beragam jenis *file*, terhitung setidaknya ada 30 lebih jenis *file* yang dapat dipilih sebagai hasil *export* dari lembar kerja *CorelDRAW*.

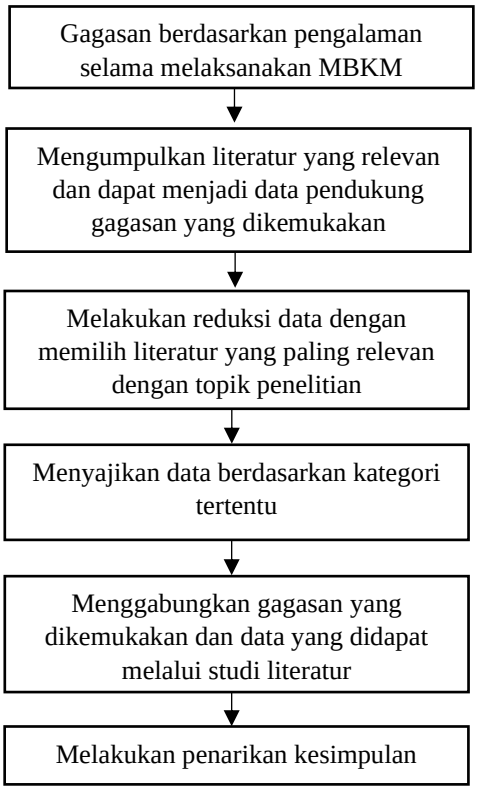
Kelengkapan *tools* yang ada memberi ruang eksplorasi yang luas bagi peserta didik untuk menuangkan ide-ide kreatifnya. Selain memiliki *tools* utama yakni *tools* gambar dan pewarnaan, *CorelDRAW* juga dilengkapi dengan *tools* pendukung yang dapat membantu menghasilkan kreasi dengan bentuk presisi dan artistik yang tinggi (Hartoko, 2020: 1).

CorelDRAW memiliki banyak *tools*, diantaranya *tools* untuk menggambar, mengatur efek dan pewarnaan, memodifikasi objek, membuat kreasi teks, serta mengelola objek bitmap. Untuk menggambar dan membuat objek, peserta didik dapat menggunakan *pen tool, freehand tool, ellipse tool,* atau pun *rectangle tool.* Jika ingin mengatur pewarnaan, tersedia *tools uniform fill, fountain fill, patern fill, texture fill, color* dan *postscript fill.* Untuk memodifikasi objek, terdapat fasilitas *mirroring, perspective, shaping,* dan duplikasi objek. Lalu untuk membuat kreasi teks dapat memakai *text tool* dan memberi efek sesuai keinginan pada teks tersebut. Dalam hal pengelolaan gambar bitmap, terdapat *tools quick trace, centerline trace,* dan *outline trace* untuk mengubah gambar bitmap menjadi vektor. Pada *CorelDRAW* disediakan pula *tools* untuk menambahkan efek bitmap, yaitu 3D *effect, art stroke, blur, contour, creative, dan distort.* Kekayaan *tools* yang ada pada *CorelDRAW* membuatnya tergolong sebagai media yang mumpuni untuk menampung kreativitas mahasiswa.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka. Menurut Zed (2014: 3), studi pustaka adalah metode pengumpulan data pustaka dengan membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian. Pada penelitian dengan studi pustaka, peneliti tidak harus turun ke lapangan untuk mengumpulkan data, karena data penelitian didapat dari hasil telaah jurnal, artikel ilmiah, serta buku-buku yang terkait dengan topik yang diteliti.

Pada penelitian ini, penulis melakukan studi pustaka pada 11 jurnal dan 2 skripsi yang paling relevan dengan topik penelitian. Adapun alur penelitian yang dilakukan sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Penelitian

Hasil dan Pembahasan

1. Pentingnya Belajar Mandiri Bagi Mahasiswa

   Belajar mandiri merupakan cara yang dapat digunakan mahasiswa untuk meningkatkan kompetensi dan mengembangkan bakat mereka. Pentingnya belajar mandiri semakin terasa ketika pemerintah menghadirkan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Seperti namanya, MBKM mengutamakan kemandirian belajar mahasiswa selama mengikuti program ini. Karena pengetahuan bukan didapat dari pembelajaran dalam kelas, tapi dari pengalaman terjun langsung ke suatu lembaga atau masyarakat.

   Berdasarkan pengalaman penulis saat melaksanakan MBKM Bina Desa, pembelajaran mandiri perlu dilakukan saat kelompok penulis memilih program kerja

di bidang pertanian. Program kerja di bidang pertanian yang digarap oleh mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) dapat dikatakan sebagai suatu langkah berani. Namun langkah ini dilakukan mengingat adanya masalah pertanian yang tengah dihadapi masyarakat desa, juga karena setiap kelompok yang mengikuti MBKM Bina Desa diharuskan memilih sektor berbeda dalam membuat program kerja.

Untuk memaksimalkan ketercapaian program kerja, penulis dan rekan sekelompok melakukan belajar mandiri terkait hidroponik. Mulai dari cara penanaman, perawatan, media tanam yang digunakan, alat dan bahan yang diperlukan, serta kelebihan dan kekurangannya dibanding sistem tanam konvensional. Kelompok penulis juga melakukan percobaan penanaman dengan teknik hidroponik, melalui *trial* dan *error*, membaca buku dan artikel terkait, menonton video cara penanaman, kelompok penulis akhirnya berhasil menguasai cara menanam dengan teknik hidroponik. Keberhasilan ini menjadi bekal utama saat terjun ke desa untuk membina masyarakat di sana.

Belajar mandiri penting dilakukan oleh kelompok penulis agar mempunyai bekal dan kompetensi yang mumpuni untuk memberikan sosialiasi pada masyarakat. Dengan memanfaatkan waktu sebelum terjun langsung ke desa, penulis dan anggota lain aktif melakukan belajar mandiri dengan menggali informasi dan pengetahuan terkait teknik penanaman hidroponik dari berbagai sumber belajar, seperti *Youtube*, buku dan artikel. Ketercapaian belajar mandiri ini diukur dari tumbuh tanaman saat masa penyemaian. Saat tanaman yang disemai belum tumbuh dengan maksimal, kelompok penulis mempelajari letak penyebab masalah dan menggali kembali apa yang perlu dibenahi agar tanaman dapat tumbuh dengan baik.

Dengan demikian, MBKM Bina Desa yang penulis ikuti memberikan penegasan mengenai pentingnya belajar mandiri untuk mahasiswa. Tanpa kemauan dan kemampuan belajar mandiri, kelompok penulis tidak akan mampu menuntaskan program kerja dengan baik. Selain itu, belajar mandiri juga memberikan pengetahuan dan keterampilan baru bagi kelompok penulis, yakni terkait budidaya tanaman dengan teknik hidroponik. Jika di-*eksplor* lebih lanjut, hidroponik dapat dijadikan peluang usaha yang menjanjikan, tentunya diiringi dengan ketekunan dan kemauan untuk terus belajar. Hal ini sejalan dengan Istiqlal (2018: 6) yang mengungkapkan jika belajar mandiri dapat menjadi solusi bagi peserta didik untuk bisa menguasai kompetensi, baik dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Mahasiswa yang terbiasa melakukan belajar mandiri dan tekun dalam menuntaskannya akan mendapat banyak kebermanfaatan. Belajar mandiri yang dipicu oleh minat, pada akhirnya akan mengasah bakat mereka. Sementara belajar mandiri yang dipicu oleh tugas tertentu, pada akhirnya akan menambah pengetahuan dan keterampilan baru. Hasil penelitian Jin dkk. (2022) menunjukkan jika belajar mandiri dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa dan kinerja kreativitas mereka. Karena saat belajar mandiri, mahasiswa memegang arah kendali pembelajarannya sendiri. Menentukan hal yang ingin dipelajari, tujuan yang harus dicapai, strategi dan media yang digunakan, bahkan menilai sendiri sejauh mana keberhasilan pembelajaran yang ia lakukan. Kebiasaan ini akan menciptakan karakter yang cakap dalam menemukan dan memecahkan masalah, menentukan mana yang harus diselesaikan lebih dulu, menggali informasi, serta membuat beragam inovasi dengan bekal kreativitas yang dimiliki. Belajar mandiri pada akhirnya akan membantu mahasiswa mengasah *skill* mereka. *Skill* yang terasah kemudian dapat menjadi bekal untuk menghadapi beragam tantangan kemajuan zaman. Istiqlal (2018: 5) mengatakan bahwa dengan belajar

mandiri, mahasiswa akan lebih merasakan manfaat pembelajaran, memiliki kemampuan untuk menganalisis, sintesis dan menerapkan hal yang sudah dipelajari, serta kemampuan *"generalization and transfer",* yaitu keterampilan membuat struktur dan strategi kognitif untuk menemukan solusi pada berbagai situasi.

Agar bisa memperoleh hasil maksimal dari pembelajaran mandiri, Bastari (2021: 72) dalam kajian literaturnya menyebutkan jika terdapat 5 syarat yang harus dipenuhi, yaitu; 1) memiliki rasa ingin tahu, 2) adanya motivasi dari dalam diri, 3) aktif menganalisis dan memecahkan masalah, 4) memiliki keberanian dan percaya diri, sehingga tidak takut salah, dan 5) tidak bergantung pada pendidik, orang tua, atau pun yang lainnya. Pemenuhan syarat-syarat tersebut pada akhirnya akan membawa perubahan pada diri mahasiswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan bekal motivasi, mahasiswa tidak akan gampang puas dalam mengeksplor beragam pengetahuan yang menarik bagi mereka. Lalu pengetahuan yang didapat itu menjadi fondasi bagi mereka dalam menyelesaikan masalah, entah yang terkait dengan pembelajaran atau pun kehidupan. Sementara keberanian, percaya diri, dan kebiasaan tidak bergantung pada orang lain akan membentuk pribadi yang tidak gampang menyerah dalam menemukan solusi pemecahan masalah. Dengan begitu, belajar mandiri akan mampu membuat mahasiswa memiliki kemandirian belajar dan karakter yang kuat.

2. Pentingnya Kreativitas Dalam Belajar Mandiri

Kreativitas lahir dari pribadi yang mampu berpikir dan bersikap kreatif. Pribadi yang seperti ini sangat diperlukan dalam belajar mandiri. Selama mengikuti kegiatan MBKM Bina Desa, penulis dan anggota lain mengasah kemampuan berpikir dan bersikap kreatif melalui tahap analisis masalah di desa, pembuatan program kerja, hingga tahap akhir. Dengan kelancaran berpikir, kelompok penulis membuat banyak gagasan program kerja berdasarkan hasil observasi. Gagasan-gagasan tersebut kemudian dievaluasi untuk dipilih mana yang akan menjadi fokus program kerja. Penulis dan anggota lain menggunakan keluwesan berpikir untuk memberi tanggapan terhadap masing-masing gagasan program kerja. Dengan pertimbangan mengenai kebermanfaatan dan keberlanjutan program, cara kerja, serta perhitungan anggaran biaya, kelompok penulis akhirnya memilih program kerja sosialisasi dan budidaya tanaman dengan teknik hidroponik. Rancangan program kerja kemudian dimaksimalkan pada tahap persiapan, seiring dengan pengetahuan baru yang didapat.

Kreativitas dari sisi afektif ditandai dengan kemampuan pribadi dalam bersikap kreatif. Andriyanto (2013: 122) menyatakan jika pribadi yang kreatif ditandai dengan keberanian dalam mengambil risiko, tanggap terhadap perubahan, mau menerima pendapat orang lain dan menerima perbedaan, aktif mencari gagasan baru, memiliki inisiatif, menghargai karya orang lain, serta mempelajari karya orang lain terlebih dahulu kemudian mengimplementasikan menjadi sesuatu yang baru. Dalam hal ini, penulis dan anggota lain mengimplementasikan sikap kreatif dengan berani berkomitmen dalam menjalankan program kerja yang terbilang memberi banyak tantangan, karena kelompok penulis harus aktif dan kreatif menggali informasi, melakukan banyak percobaan, menganalisis penyebab kegagalan, mencari solusi baru hingga mendapat keberhasilan.

Secara keseluruhan, kreativitas penulis dan anggota lain selama mengikuti kegiatan Bina Desa diimplementasikan dalam perancangan program kerja, pembuatan *green house*, desain sosialisasi, hingga tahap desiminasi. Sementara bagi penulis sendiri, kreativitas diperlukan saat menjalankan tugas sebagai penanggung jawab desain dan dokumentasi. Dalam hal ini, kreativitas penulis diasah dan dikembangkan agar bisa membuat desain

yang menarik serta mampu menyampaikan informasi dengan baik. Desain yang penulis buat yaitu brosur cara penanaman dengan teknik hidroponik, spanduk kelompok, *X-Banner*, *ID card*, serta postingan *Instagram*. Selain itu, penulis juga membuat *Power Point* yang berisi tentang rancangan program kerja serta hasil akhir dari program yang dijalankan.

Dari paparan di atas, dapat diketahui jika kreativitas berperan penting dalam belajar mandiri. Pernyataan ini diperkuat oleh Nuris & Istyaningputri (2021) yang melakukan penelitian tentang faktor-faktor yang berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran mandiri siswa menggunakan penelitian kuantitatif *explanatory*. Subjek dalam penelitian ini adalah 114 siswa SMK Cendika Bangsa Kepanjen yang terdiri dari kelas X, XI, dan XII. Hasil penelitian menunjukkan jika kepercayaan diri, motivasi dan kreativitas berpengaruh positif pada keberhasilan pembelajaran mandiri yang dilakukan peserta didik.

Dari sisi lain, Sudiarditha dkk. (2022) melakukan penelitian tentang pengaruh kreativitas terhadap kemandirian belajar siswa. Hasil penelitiannya menunjukkan jika terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kreativitas dan kemandirian belajar. Artinya, semakin tinggi kreativitas yang dimiliki peserta didik, maka kemandirian belajarnya juga akan meningkat, begitu juga sebaliknya. Rahmawati dkk. (2018: 25) mengungkapkan jika kemandirian belajar adalah kemampuan seseorang dalam melakukan kegiatan pembelajaran mandiri.

Beberapa hasil penelitian di atas menunjukkan jika kreativitas tergolong faktor yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran mandiri. Semakin tinggi kreativitas, maka akan semakin besar keberhasilan yang mungkin dicapai dari pembelajaran mandiri. Kreativitas yang tinggi akan mempermudah peserta didik, baik yang di sekolah maupun yang di perguruan tinggi untuk menemukan dan mengolah ide-ide baru dengan bekal informasi yang telah ia gali selama belajar mandiri. Kreativitas akan membantu mereka membuat serangkaian jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan yang menjadi dasar acuan pembelajaran. (Toh & Kirschner, 2020: 27) mengatakan jika pembelajaran mandiri dapat membuat peserta didik terbiasa untuk melihat pengetahuan dengan yang berbeda dan kreatif.

Tinggi rendahnya kreativitas dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berdasarkan studi literatur yang dilakukan oleh Amrullah dkk. (2018) tentang kreativitas dalam aspek pendidikan, disimpulkan jika faktor penujang kreativitas meliputi kemampuan intelektual, motivasi, gaya berpikir, kerja keras, kepribadian, serta pengaruh lingkungan. Lingkungan dalam hal ini adalah lingkungan keluarga dan sekolah. Pada tahap awal, yakni ketika peserta didik masih di usia kanak-kanak, dorongan motivasi intrinsik dan ekstrinsik dari orang tua serta kemampuan ekonomi mereka untuk menyediakan fasilitas belajar dikatakan dapat memberi pengaruh baik pada kreativitas anak. Lalu di tahap usia berikutnya, lingkungan sekolah yang berperan besar. Ketersediaan sarana dan prasarana yang mencukupi, kurikulum yang digunakan, suasana pembelajaran yang efektif, juga pemanfaatan media.

Dari sisi lain, berdasarkan hasil penelitian Collard & Looney (2014), terdapat beberapa rintangan yang mempengaruhi kreativitas dalam pembelajaran, yaitu kurikulum, sistem penilaian dan cara mengajar, pelatihan untuk pendidik, perkembangan media, serta budaya pendidikan. Perkembangan zaman membawa serta kurikulum untuk ikut berkembang. Perubahan kurikulum membuat seluruh perangkat di dalamnya juga berubah. Rancangan pembelajaran, kompetensi yang dituju, sistem penilaian, dan lain-lain. Dengan capaian kompetensi baru yang ditentukan, pendidik mau tidak mau menyesuaikan cara mengajarnya agar dapat memenuhi kompetensi tersebut. Jika masih dengan cara lama, maka capaian yang didapat juga terpaku pada kompetensi lama. Pemilihan media dan

pengembangannya pun harus disesuaikan dengan perubahan kurikulum, agar media tersebut dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Namun kembali lagi, budaya pendidikan yang sudah membudaya sulit untuk menerima perubahan. Bukan tidak mampu, tapi perlu waktu, karena setiap perubahan perlu penyesuaian, semua inovasi perlu adaptasi. Inilah realita dalam dunia pendidikan yang menjadi rintangan sekaligus tantangan bagi para pelaku pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan dan mengembangkan kreativitas. Sebab kreativitas diperlukan untuk menjawab segala tantangan. Jiwa yang kreatif dan adaptif pada akhirnya akan membentuk pribadi yang solutif, karena rintangan tidak dipandang sebagai halangan, tapi tantangan yang perlu diselesaikan. Itulah mengapa Hong dan Song (dalam Jin dkk., 2022: 130) mengatakan jika kreativitas adalah salah satu kompetensi yang diperlukan agar bisa bertahan dan berkembang di abad 21.

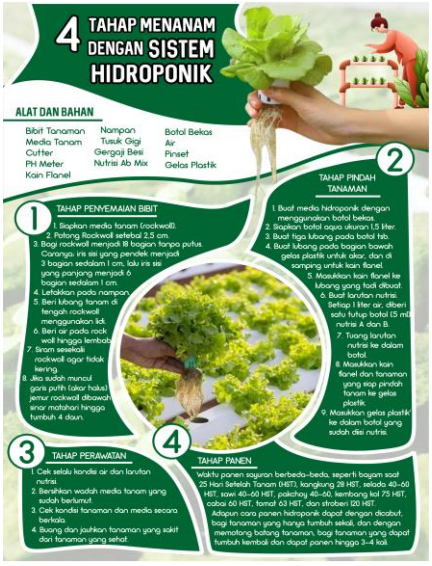
3. Peran *CorelDRAW* untuk Menunjang Kreativitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Mandiri

Kreativitas memerlukan sebuah wadah agar mampu menjadi sebuah produk kreatif. Terkait kreativitas dalam belajar mandiri yang dilakukan penulis selama melaksanakan MBKM Bina Desa, terkhusus pada tugas desain dan dokumentasi, wadah yang diperlukan adalah berupa media mumpuni dengan fasilitas *tools* untuk membuat, mengedit dan memodifikasi objek. Melalui berbagai pertimbangan terkait efisiensi waktu, ketersediaan alat dan kemampuan awal, penulis memilih aplikasi *CorelDRAW* untuk menyelesaikan tugas-tugas yang ada.

Penulis yang terbilang masih pemula dalam dunia desain grafis dan penggunaan *CorelDRAW* harus melakukan belajar mandiri jika ingin menghasilkan desain yang baik. Karena itu, belajar mandiri pada hal ini dilakukan dengan tujuan agar penulis mampu memahami desain grafis dan menggunakan *CorelDRAW* pada tahap yang lebih kompleks. Langkah awal yang penulis lakukan adalah menelusuri buku-buku dan video pembelajaran terkait desain grafis. Materi yang penulis pelajari meliputi prinsip-prinsip desain grafis, pembuatan layout, pemilihan huruf, penggunaan objek, serta macam-macam alur baca dalam desain. Setelah memahami teori-teori ini, penulis melakukan pencarian referensi dan contoh desain melalui aplikasi *Pinterest* dan *Behance*. Langkah berikutnya adalah membuat sketsa kasar dari desain yang akan dibuat, yakni brosur cara menanam dengan teknik hidroponik. Sebelum membuat desain tersebut pada *CorelDRAW*, penulis mempelajari lebih lanjut terkait aplikasi ini dengan membaca buku-buku yang tersedia di Ipusnas, juga menonton video tutorial yang ada di *Youtube* dan *Instagram.* Penulis mempelajari tentang fungsi-fungsi *tools*, serta berbagai cara pembuatan desain tertentu.

Dengan bekal pengetahuan tentang *CorelDRAW* dan desain grafis yang didapat dari pembelajaran mandiri, penulis kemudian mengimplementasikannya dengan membuat brosur tentang teknik penanaman hidroponik. Langkah pertama untuk membuat brosur tersebut adalah membuka aplikasi *CorelDRAW* dan membuat dokumen baru dengan menekan Ctrl + N. Kemudian mengatur layout, memasukkan gambar tanaman hidroponik dengan cara mendrag dari *file explorer* ke aplikasi *CorelDRAW*. Selanjutnya membuat shape yang menjadi dasar untuk penulisan judul, alat dan bahan, serta tahap menanam dengan teknik hidroponik. Karena *shape* yang dibuat memiliki bentuk yang tidak simetris, maka penulis menggunakan *pen tool*. *Shape* yang sudah terbentuk kemudian ditambahkan teks di atasnya dengan menggunakan *text tool.* Tahap berikutnya adalah memberi warna pada *shape* dan *text* dengan menggunakan *color*. Desain brosur yang memuat informasi tentang teknik penanaman hidroponik tersebut kemudian penulis evaluasi dengan memperhatikan aspek keterbacaan, ketepatan tata letak,

keindahan dan alur baca. Setelah dirasa memenuhi kriteria, desain brosur tersebut di cetak, lalu dibagikan kepada para warga saat sosialisasi. Dengan demikian, selain berperan sebagai media penunjang kreativitas penulis, *CorelDRAW* juga berperan sebagai media yang mampu mengoptimalkan ketercapaian program kerja yang kelompok penulis jalankan, yakni sosialisasi dan budidaya tanaman hidroponik. Karena selama sosialisasi, brosur yang dibuat menggunakan *CorelDRAW* tersebut berlaku sebagai media pembelajaran yang memuat informasi tentang alat dan bahan yang diperlukan untuk menanam dengan teknik hidroponik, tahap-tahap penanaman, cara menanamnya, cara perawatan, cara panen, masa penyemaian hingga panen masing-masing tanaman, serta ukuran larutan nutrisi. Dengan brosur yang penulis buat menggunakan *CorelDRAW* tersebut, para warga akan lebih mudah memahami pemaparan yang kelompok penulis jelaskan, sehingga mereka juga lebih mudah memahami hal-hal terkait budidaya tanaman dengan teknik hidroponik.



Gambar 2. Desain yang penulis buat menggunakan *CorelDRAW*

Dengan demikian, pemilihan media dan adanya kreativitas termasuk faktor penunjang yang juga menjadi rintangan bagi keberhasilan mahasiswa dalam melakukan kegiatan belajar mandiri. Penulis sendiri memilih *CorelDRAW* sebagai media penunjang melalui berbagai pertimbangan. Pemanfaatan *CorelDRAW* dalam pembelajaran dan kebermanfaatannya didapati pula pada penelitian yang dilakukan Budiarta & Sila (2022) pada mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Unidksha dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dan kreativitas mahasiswa. Para mahasiswa yang telah diberi materi tentang dasar pengoperasian *CorelDRAW* dan latihan-latihan pembuatan produk kreatif kemudian diberi penugasan untuk membuat desain *corporate identity*, poster dan *stationary kit*. Untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, mahasiswa melakukan kegiatan pembelajaran mandiri dengan bekal pengetahuan yang sudah disampaikan. Mereka bebas berkreasi dan bereksplorasi di tahap ini. Mencari tambahan informasi mengenai penggunaan aplikasi, memperbanyak referensi untuk memperkaya ide, kemudian dengan kreativitas yang dimiliki, para mahasiswa meracik sajian pengetahuan yang dimiliki dan referensi hasil eksplorasi untuk menghasilkan sebuah konsep baru pada desain yang akan mereka buat. Hasil penelitian menunjukkan jika pemanfaatan *CorelDRAW* mampu menunjang keterampilan desain grafis dan kreativitas mahasiswa. Ini ditunjukkan dengan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, yakni membuat desain *corporate identity*, poster serta *stationary kit*, yang meliputi kartu nama, kop surat dan amplop, *note pad* dan map.

Pada penelitian lain, yakni penelitian yang dilakukan oleh Hasibuan dkk. (2022) tentang pengembangan kreativitas santri dengan pelatihan menggunakan aplikasi *CorelDRAW*. Para santri yang awam dengan *CorelDRAW* diberi pelatihan terlebih dahulu mengenai dasar-dasar pengoperasian, serta latihan-latihan pembuatan beberapa desain. Setelah dirasa mumpuni, para santri

mendapat tugas akhir berupa pembuatan poster, *backdrop*, dan *X-banner* sesuai kreasi mereka. Semakin tinggi kreativitas, semakin bagus pula desain yang dihasilkan, maka semakin baik nilai akhir yang didapat. Hasil akhir menunjukkan jika para santri telah mampu menyelesaikan tugas tersebut, meski masih ditahap yang sederhana.

Penelitian Fakhritdinovna (2021) pun memberikan hasil akhir yang tidak jauh berbeda, karena hasil penelitian menunjukkan jika pembelajaran menjadi lebih efektif berkat interaktivitas yang dimiliki aplikasi grafik *(Autocad, Compass,* dan *CorelDRAW*). Mahasiswa terbiasa belajar dari *trial and error* selama eksplorasi aplikasi, kemudian dapat lebih mengembangkan kreativitas setelahnya dengan kemauan dan kemampuan melakukan pembelajaran mandiri.

Penelitian-penelitian di atas menunjukkan jika *CorelDRAW* mampu menunjang kreativitas peserta didik baik yang di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi, serta pada pembelajaran di kelas atau pun belajar mandiri. Selama mengerjakan tugas akhir yakni membuat proyek desain, mahasiswa melakukan kegiatan pembelajaran mandiri karena merekalah yang menentukan desain seperti apa yang ingin dibuat, standar setinggi apa yang ingin dicapai, serta mengukur bagaimana cara yang tepat untuk membuatnya. Apakah cukup dengan bekal pengetahuan yang dimiliki, jika tidak, maka mereka harus melakukan eksplorasi lebih lanjut tentang fungsi-fungsi *tools* aplikasi. Eksplorasi dapat dilakukan dengan mencari beragam informasi dari berbagai sumber belajar. Entah dari situs-situs penyedia tutorial atau pun dari buku. Itulah mengapa kreativitas penting dalam pembelajaran mandiri, itu pula yang membuat rasa ingin tahu dan motivasi penting dalam kreativitas. Mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi akan haus untuk menyerap informasi yang membuatnya penasaran. Mereka tidak akan hanya bergantung pada pengetahuan yang telah diberikan pendidik di kelas. Hal itu justru dijadikan sebagai dasar untuk mencari dan menemukan hal-hal yang lebih kompleks. Seperti halnya eksplorasi *tools CorelDRAW* untuk membuat sebuah produk kreatif yang menarik.

Pembuatan berbagai desain dalam *CorelDRAW* juga mencakup ciri-ciri kreativitas menurut Munandar (dalam Lestari & Zakiah, 2019: 6),yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, orisinalitas dan elaborasi. Dengan mengamati banyak referensi desain, kelancaran berpikir mahasiswa akan terasah sehingga mereka mampu memikirkan berbagai ide untuk desain yang akan dibuat. Dari ide-ide tersebut, mereka kemudian menggunakan keluwesan berpikir mereka dengan menimbang cara yang tepat untuk mewujudkan ide yang telah ada. Selanjutnya dengan kemampuan elaborasi, mereka mengembangkan kembali ide yang didapat agar hasil akhirnya menjadi lebih menarik. Ide yang telah dikembangkan berdasarkan pemikiran sendiri pada akhirnya akan memberikan sentuhan unik tersendiri sehingga membedakan karya mereka dengan karya orang lain. Di tahap akhir, mahasiswa akan mengevaluasi terlebih dahulu apa yang dirasa masih kurang dari desain yang telah dibuat.

Pemanfaatan *CorelDRAW* juga mencakup aspek kreativitas dari sisi afektif. Karena dengan keberagaman *tools*-nya, *CorelDRAW* mampu menggugah rasa ingin tahu, sehingga mahasiswa termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar mandiri dalam rangka mengulik aplikasi tersebut. Apa saja *tools* yang ada di dalamnya, bagaimana fungsi dan cara menggunakan, serta hal-hal lain seperti pembuatan desain tertentu. *CorelDRAW* layaknya santapan tak terbatas bagi mahasiswa yang gemar mengulik. Terlebih tutorial penggunaan *CorelDRAW* banyak sekali bertebaran di *Youtube, Tiktok, Instagram,* situs-situs pelatihan, juga buku. Mahasiswa hanya perlu kemauan untuk menggali sebanyak mungkin pengetahuan

tentang aplikasi ini, lalu menuangkan kreativitas mereka di sana. Semakin sering mengulik, semakin banyak kemampuan yang dimiliki, maka semakin terampil mereka dalam menggunakan aplikasi. Keterampilan menggunakan *CorelDRAW* pada akhirnya akan membawa dampak baik pada mahasiswa, selain meningkatkan kreativitas, dapat pula meningkatkan *value* diri. Alit & Putra (2018: 388) mengatakan jika bekal kemampuan menggunakan *CorelDRAW* dapat dijadikan sebagai ide usaha di bidang kreatif. Dengan demikian, jika mahasiswa tekun melakukan belajar mandiri menggunakan *CorelDRAW*, tidak hanya mengharap pembelajaran di kelas dan informasi dari dosen, mereka akan menemukan banyak sekali kebermanfaatan, kekayaan pengetahuan, keterampilan yang mumpuni, serta kreativitas yang tinggi.

Kesimpulan

Kegiatan MBKM menuntut mahasiswa untuk mampu memecahkan masalah-masalah yang ada di lapangan. Agar mampu melakukan hal tersebut, mahasiswa perlu kreatif dalam mendayagunakan pengetahuan awal yang didapat dari bangku perkuliahan, kemudian memadukannya dengan pengetahuan baru terkait permasalahan yang ingin dipecahkan. Pengetahuan baru ini bisa didapat salah satunya adalah dengan melakukan belajar mandiri. Saat melakukan belajar mandiri, mahasiswa menggali sebanyak mungkin informasi terkait masalah yang ingin mereka pecahkan, memanfaatkan berbagai sumber belajar, serta melibatkan media yang dapat menunjang kreativitas mereka. Belajar mandiri perlu kreativitas untuk menghasilkan ide-ide kreatif yang dapat dijadikan solusi untuk masalah yang ingin dipecahkan, ide kreatif ini kemudian perlu media penunjang yang mumpuni agar dapat tersalurkan dengan baik dan menjadi sebuah gagasan atau pun produk. *CorelDRAW* tergolong media yang patut digunakan selama melakukan pembelajaran mandiri, karena kekayaan *tools*-nya mampu menggugah rasa ingin tahu sehingga membuat kreativitas mahasiswa terus berkembang.

Berdasarkan pengalaman penulis saat melakukan belajar mandiri selama melaksanakan MBKM, *CorelDRAW* berperan penting dalam pembuatan brosur yang digunakan untuk sosialisasi mengenai penanaman dengan teknik hidroponik kepada warga desa. Dengan demikian, *CorelDRAW* mampu mengoptimalkan keberhasilan program kerja yang kelompok penulis jalankan, sekaligus juga menunjang kreativitas penulis dalam membuat berbagai desain yang diperlukan selama menjalankan program kerja.

DAFTAR PUSTAKA

Alit, R. & Putra, C.A. 2018. Implementation CorelDRAW as the Idea of Entrepreneurial Student Boarding School Al-Iqbal Surabaya with Lean Startup Approach. *International Seminar of Research Month*, 2017: 383–388.

Amrullah, S., Tae, L.F., Irawan, F.I., Ramdani, Z. & Prakoso, B.H. 2018. Studi Sistematik Aspek Kreativitas dalam Konteks Pendidikan. *Psympathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2): 187–200.

Bastari, K. 2021. Belajar Mandiri dan Merdeka Belajar Bagi Peserta Didik, Antara Tuntutan Dan Tantangan. *Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1): 68–77. Tersedia di https://doi.org/10.51878/academia.v1i1.430.

Budiarta, I.G.M. & Sila, I.N. 2022. Pemanfaatan Aplikasi *CorelDRAW* Sebagai Media Pembelajaran Pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa Undiksha. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2): 115–128.

Cheng, E.C.K. 2011. The Role of Self-regulated Learning in Enhancing Learning Performance. *The*

International Journal of Research and Review, 6(1): 1–16.

Chou, P. 2012. Effect of Students ' Self - Directed Learning Abilities on Online Learning Outcomes : Two Exploratory Experiments in Electronic Engineering Department of Education. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(6): 172–179.

Collard, P. & Looney, J. 2014. Nurturing creativity in education. *European Journal of Education*, 49(3): 348–364.

Fakhritdinovna, S.S. 2021. Efficiency of the Use of Graphic Programs (Autocad, Compass, *CorelDRAW*) in Higher Technical Education. *JournalNX*, 7(03): 52–55.

Fatmawati 2022. Kreativitas dan Intelegensi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5): 188–195. Tersedia di https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6562.

Hasibuan, A.A., Chanifah, N., Fitrahayunitisna, Hambali, M. & Noor, A.M. 2022. Desain Grafis Dalam Pengembangan Kreativitas Santri di Pondok Pesantren Tahfidz Al-Quran "Oemah Al-Quran" Merjosari Lowokwaru Malang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1): 36–41.

Isnawati, N. & Samian 2015. Kemandirian Belajar Ditinjau Dari Kreativitas Belajar Dan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(1): 128–144.

Istiqlal, A. 2018. Kontribusi Belajar Mandiri Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Ahlussunnah*, 1(1): 1–7.

Jin, X., Jiang, Q., Xiong, W., Pan, X. & Zhao, W. 2022. Using the Online Self-Directed Learning Environment to Promote Creativity Performance for University Students. *Educational Technology and Society*, 25(2): 130–147.

Lemmetty, S. & Collin, K. 2021. Self-Directed Learning in Creative Activity: An Ethnographic Study in Technology-Based Work. *Journal of Creative Behavior*, 55(1): 105–119.

Lestari, I. & Zakiah, L. 2019. *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran.* Bogor: Erzatama Karya Abadi.

Nuris, D.M. & Istyaningputri, C.M. 2021. The Factors That Influence the Independent Learning of Accounting Students at a Vocational High School. *International Research Conference on Economics and Business*, 2021: 49–58.

Oishi, I.R.V. 2020. Pentingnya Belajar Mandiri Bagi Peserta Didik Di Perguruan Tinggi. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(1): 108–112.

Rahmawati, L., Jumadi & Ikhsan, J. 2018. *E-Learning dan Konsep Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka.

Razilu, Z. & Pangestu, S. 2022. Pelatihan Desain Infografis sebagai upaya Peningkatan Kreativitas Desain pada Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1): 54–62.

Sudiarditha, I.K.R., Nurjanah, S. & Febriyaneva, A. 2022. *Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Kreativitas Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas Xi Ips Ekonomi di Sma Negeri 59 Jakarta Timur*. Universitas Negeri Jakarta. Tersedia di http://repository.fe.unj.ac.id/id/eprint/10638.

Toh, W. & Kirschner, D. 2020. Self-directed learning in video games , affordances and pedagogical implications for teaching and learning Weimin Toh National Institute of Education , Nanyang Technological University.

Vhalery, R., Setyastanto, A.M. & Leksono, A.W. 2022. Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and*

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (117-127)

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI *COMPARISON DEGREE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMP

[1]Mau Izhatul Husna, [2]Hamsi Mansur, [3]Adrie Satrio
[123]Universitas Lambung Mangkurat
[1]mauizhatulhsna@gmail.com, [2]hamsi.mansur@ulm.ac.id, [3]adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstrak

Pengembangan video pembelajaran merupakan upaya untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran di sekolah agar dapat mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Video pembelajaran ini dikembangkan khusus untuk mata pelajaran Bahasa Inggris dengan materi Comparison Degree, di mana diperlukan penggunaan media audio-visual sebagai tambahan dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah membantu guru dalam mengembangkan video pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi Comparison Degree untuk kelas VIII di SMP Negeri 5 Banjarmasin. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII/E yang sedang mempelajari materi Comparison Degree. Objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas VIII. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi menjadi 7 tahap. Peneliti menggunakan observasi, wawancara, survei/angket, dan tes sebagai teknik pengumpulan data. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa secara umum video pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar dengan efisiensi yang tinggi. Meskipun hanya menggunakan 7 tahap pengembangan, media pembelajaran yang dikembangkan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Penulis merekomendasikan penggunaan penelitian ini sebagai sumber manfaat bagi guru, siswa, serta peneliti dan pengembang di masa depan. Terutama untuk penelitian pengembangan yang menggunakan model Borg and Gall dengan menggunakan perangkat lunak Wondershare Filmora.

Kata kunci: video pembelajaran, hasil belajar, comparison degree

Abstract

The development of learning videos is an effort to meet the needs of learning media in schools so that they can support the learning process and improve learning outcomes. This learning video was developed specifically for English subjects with Comparison Degree material, where the use of audio-visual media is required as an addition to learning. The purpose of this study is to assist teachers in developing learning videos and improve student learning outcomes in English subjects, especially in Comparison Degree material for class VIII at SMP Negeri 5 Banjarmasin. The subjects of this study were students of class VIII/E who were studying Comparison Degree material. The object of this research is the learning outcomes of class VIII students. The method used in this research is Research and Development (R&D) using the Borg and Gall model which has been modified into 7 stages. Researchers used observation, interviews, surveys/questions, and tests as data collection techniques. From the results of this study, it can be concluded that in general learning videos can improve learning outcomes with high efficiency. Even though it only used 7 stages of development, the developed learning media succeeded in improving student learning outcomes. The author recommends using this research as a source of benefit for teachers, students, and future researchers and developers. Especially for development research using the Borg and Gall model using the Wondershare Filmora software.

Keywords: *learning video, learning outcomes, comparison degree*

Pendahuluan

Selama beberapa tahun terakhir, terjadi perkembangan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sosial, budaya, ekonomi, seni, dan teknologi. Namun, kemajuan di bidang teknologi terjadi dengan kecepatan yang paling pesat. Saat ini, penciptaan teknologi terus meningkat, dan semua pihak di dunia pendidikan harus dapat mengikuti dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang. Salah satu contoh nyata dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan lingkungan belajar yang semakin canggih dan modern. Menurut Daryanto (2016 p.4), media pembelajaran mengacu pada segala hal, baik itu manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau mengirimkan pesan dalam konteks pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran adalah untuk merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam konteks ini, apapun bentuk atau jenis medianya, jika dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan pembelajaran, baik itu dalam atau di luar kelas, dan memiliki kemampuan untuk menarik minat serta perhatian siswa, meningkatkan konsentrasi dan emosi mereka, maka media tersebut dianggap sebagai sarana belajar.

Di antara berbagai teknik pembelajaran yang ada, media video memiliki keunggulan yang signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam kehidupan sehari-hari, kita sudah sangat familiar dengan penggunaan video sebagai salah satu bentuk media yang sering digunakan. Munir (2010 p. 289) mendefinisikan video sebagai teknologi yang digunakan untuk menangkap, merekam, memproses, menyimpan, mentransfer, dan merekonstruksi urutan gambar diam menjadi adegan yang bergerak secara elektronik. Video merupakan sumber daya yang kaya dan dinamis dalam konteks aplikasi multimedia.

Video adalah representasi gambar yang bergerak. Jika dalam animasi objeknya dibuat, dalam video objek tersebut nyata. Dengan perkembangan teknologi dan budaya di negara kita saat ini, menonton video telah menjadi kegiatan yang populer di kalangan semua orang. Dalam konteks penelitian ini, video merujuk pada gambar hidup yang memiliki tampilan visual dan audio. Saat ini, video telah mengalami perkembangan pesat seiring dengan kemajuan teknologi yang ada. Video memiliki peran yang penting dalam berbagai aspek, tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran. Sebagai media pembelajaran, video pendidikan dapat digunakan di berbagai jenis sekolah, termasuk SMP.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru dan peserta didik di SMP Negeri 5 Banjarmasin, ditemukan bahwa pembelajaran di sekolah masih belum mencapai tingkat optimal, terutama terlihat dari hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi Comparison Degree. Ibu guru Bahasa Inggris yang mengajar di kelas VIII SMPN 5 Banjarmasin, yaitu Ati Khairani, S.Pd, menyatakan bahwa dalam materi tersebut, masih banyak peserta didik yang memiliki hasil belajar yang kurang memuaskan dibandingkan dengan materi pembelajaran lainnya. Beliau juga menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada materi Comparison Degree dan materi pelajaran Bahasa Inggris lainnya tidak berbeda, yaitu pembelajaran dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang tersedia. Namun, kendala yang dialami adalah tidak adanya alternatif media pembelajaran seperti video pembelajaran. Selain itu, dari hasil wawancara dengan peserta didik di SMP Negeri 5 Banjarmasin, mayoritas dari mereka mengungkapkan bahwa kurangnya pemahaman tentang tata bahasa (grammar) menyebabkan kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris, terutama pada materi Comparison Degree. Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah hasil belajar yang kurang maksimal pada materi Comparison Degree di SMP Negeri 5 Banjarmasin adalah dengan mengembangkan video pembelajaran.

Sebelumnya, Dalam penelitian yang dilakukan oleh Aditya Rahmawati dan Hanifah (2021) berjudul "Penerapan Video

Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas VII di SMP Negeri 2 Kota Bengkulu," tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika melalui penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat memberikan peningkatan dalam hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Matematika. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi Comparison Degree di SMP Negeri 5 Banjarmasin disebabkan oleh kurangnya lingkungan belajar di luar kelas dan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan video pembelajaran sebagai solusi. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah "Pengembangan Video Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Comparison Degree Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 5 Banjarmasin."

Review Literatur

Wisada & Sudarma (2019 p.141) proses pembelajaran itu sendiri adalah proses interaksi antara tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi serta evaluasipada lingkungan belajar,proses belajar mengajar berlangsung tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya. Ada hubungan saling terkait dan saling mempengaruhi antara setiap komponen dalam semua proses pembelajaran. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pasal 40 ayat 2, Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Untuk menerapkan rumusan UU Sisdiknas dalam pembelajaran, guru tidak boleh hanya mengajar dengan metode ceramah. Kondisi tersebut dapat menyebabkan rasa bosan pada siswa dan kesulitan pemahaman terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Untuk mengatasi hal ini, penggunaan media sebagai alat bantu pengajaran menjadi penting.

Menurut Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020 p.38) proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik tanpa dukungan seluruh bagian dari komponen pendidikan, salah satunya media belajar. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Maulida, S., Mansur, H., & Fatimah, F. (2021 p.21) berpendapat bahwa keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat bergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dan siswanya. Untuk memastikan komunikasi yang disampaikan mencapai tujuannya, penggunaan media sebagai perantara antara guru dan siswa menjadi penting. Menurut Fitri, F., & Ardipal, A. (2021 p.6332) Media pembelajaran sangat berperan untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Peran utama media pembelajaran adalah mendukung proses penyampaian materi kepada siswa.

Dalam hal ini, Pratiwi, Triyono, & Warsiti (2017 p.90) melihat bahwa tingkat kualitas atau hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan. Suseno (2020 p.59) menyatakan bahwa sebagai pengajar yang ideal, seorang guru diharapkan memiliki kemampuan untuk mengelola proses pembelajaran dengan cara yang dapat memotivasi siswa, kreatif, dan senantiasa berinovasi dalam menyediakan bahan dan media pembelajaran bagi siswa. Hal ini menjadi sangat penting, terutama dalam konteks pembelajaran di mana banyak siswa cenderung cepat merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Stavanka (2022 p.145) Kreativifitas dan inovasi sangat diperlukan dalam pembuatan media agar dihasilkan produk yang mudah dipahami, praktis dan berkualitas.

Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019 p.159) menyebutkan bahwa media pembelajaran yang inovatif merupakan alat untuk menyampaikan informasi belajar dan pesan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik menjadi lebih mudah. Megawati (2017 p.128) Dengan menggunakan media video pembelajaran

maka, dapat mengefektifitaskan waktu, ruang dan pesan yang disampaikan lebih efisien, sehingga siswa dapat diajak mengkomunikasikan materi pembelajaran yang disampaikan secara cepat. Menurut Purwanti (2015 p.44) kelebihan dari video pembelajaran yaitu menyajikan obyek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengelaman belajar, memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar, sangatlh baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik, dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan, menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang obyek belajar yang dipelajari pembelajar, portabel dan mudah di distribusikan. Menurut Utomo & Ratnawati (2018 p.70) video adalah sebuah gambar hidup yang ditayangkan lewat layar yang mampu menyajikan informasi dan menjelaskan konsep-konsep yang rumit yang bahkan tidak mampu untuk ditangkap oleh indra manusia jika dilihat prosesnya secara langsung atau dengan kasat mata.

Dalam melaksanakan tugasnya, seorang guru diharapkan memiliki kemampuan dalam memilih metode pembelajaran yang efektif dan merancang kegiatan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa. Selain itu, guru juga diharapkan untuk menyediakan berbagai sumber belajar yang beragam dan memilih media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam menyerap informasi serta meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Suryansah & Suwarjo (2016 p.210) keberhasilan siswa dalam belajar bisa diwujudkan dalam bentuk prestasi atau hasil belajar. Untuk mewujudkannya diperlukan dukungan dari berbagai pihak, baik itu keluarga, sekolah, masyarakat, dan pemerintah. Dakhi (2020 p.468) hasil belajar siswa yang didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Keadaan persaingan saat ini diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu sumber daya manusia yang terampil. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun2003, tentang Pendidikan Nasional (Undang-undang Sisdiknas) yang mengemukakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bartakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan (research and development). Dalam metode ini, peneliti mengembangkan video pembelajaran dan melakukan validasi serta pengujian terhadap keefektifan video pembelajaran tersebut melalui tahapan desain, peninjauan, dan pengembangan. Pengembangan video pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan menggunakan perangkat lunak Wondershare Filmora dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII pada topik Komparatif. Materi dalam video pembelajaran ini disampaikan melalui visualisasi materi dengan bantuan narasi audio. Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg and Gall.

Effendi & Hendriyani (2016 p.65) menyebutkan tentang sepuluh langkah dalam pengembangan model *Borg and Gall* yang terdiri dari: (1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi; (2) Melakukan perencanaan penelitian; (3) Mengembangkan model/produk awal; (4) Melakukan uji ahli dan pelaksanaan uji coba lapangan awal; (5) Melakukan revisi hasil uji lapangan awal/terbatas; (6) Melaksanakan uji lapangan utama; (7) Melakukan revisi hasil uji lapangan utama; (8) Melakukan uji kelayakan/uji lapangan operasional; (9) Melakukan revisi final hasil uji kelayakan; (10)Mendeseminasikan dan mengimplementasikan produk akhir. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan modifikasi dari metode Borg and Gall yang terdiri dari beberapa tahapan yang disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan peneliti. misalnya Effendi & Hendriyani (2016 p.66)

hanya menggunakan 7 tahapan pengembangan Borg & Gall. Alasan peneliti hanya menggunakan 7 tahapan pengembangan yaitu adanya keterbatasan waktu.

Dalam penelitian ini, peneliti mempertimbangkan bahwa jika menggunakan lebih dari 10 langkah, akan memakan waktu dan proses yang lebih lama. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat menyelesaikan pengembangan media dengan efisien dan tetap efektif dalam waktu yang terbatas. Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan 7 langkah proses Borg and Gall dalam pengembangan video pembelajaran, antara lain: (1) Penelitian awal dan pengumpulan data; (2) Perencanaan; (3) Tahap awal pengembangan media;(4) Uji validasi media; (5) Uji kelompok kecil; (6) Uji kelompok besar; (7) Tahap akhir penyempurnaan media. Studi ini dilakukan dalam beberapa tahap mulai dari pengumpulan data dari September 2022 hingga Maret 2023 hingga kompilasi hasil penelitian yang berhasil diselesaikan. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII/E yang telah mempelajari materi *Comparison Degree*. Untuk teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes.

1) Observasi

Hadi dalam Sugiyono (2019:203) memaparkan observasi ialah proses kompleks, tersusun atas beberapa proses biologis dan psikologis. Dua hal yang paling penting adalah pengamatan dan ingatan. Dalam penelitian ini, observasi merupakan hal yang sangat penting dan melibatkan dua aspek utama, yaitu observasi guru dan observasi siswa. Observasi dilakukan oleh peneliti untuk memperhatikan dan mengamati proses pembelajaran bahasa Inggris kelas VIII di SMP Negeri 5 Banjarmasin. Pengamatan ini mencakup dua aspek yang berbeda, yaitu pengamatan terhadap guru dan pengamatan terhadap siswa.

2) Wawancara

Widoyoko (2015 p.40) berpendapat bahwa wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang berasal langsung dari sumbernya dengan melalui proses tanya jawab atau dialog secara lisan yang dilakukan oleh pewawancara dengan responden untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan peneliti. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti sebagai kegiatan pengumpulan data merupakan jenis wawancara terstruktur. Peneliti melakukan wawancara secara sistematis sesuai dengan petunjuk wawancara. Wawancara dilakukan sebanyak dua kali, wawancara pertama dengan guru mata pelajaran dan wawancara kedua dengan siswa. Peneliti melakukan wawancara pada saat kegiatan pra penelitian yaitu dengan guru Bahasa Inggris Kelas VIII SMPN 5 Banjarmasin dan juga dengan siswa Kelas VIII.

3) Angket

Menurut Sugiyono (2019 p.199) angket yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukaan dengan memberi sejumlah pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden. Angket merupakan sebuah formulir tertulis yang berisi sejumlah pertanyaan terkait dengan variabel yang akan diukur. Responden diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan memilih alternatif jawaban yang telah disediakan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup, di mana responden hanya perlu memilih jawaban yang paling sesuai dari pilihan yang telah disediakan dalam angket. Hal ini dilakukan untuk mempermudah analisis data dan memperoleh informasi yang relevan dari responden. Angket yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari 2 macam yaitu; (1) angket validasi ahli media, ahli materi, ahli naskah dan bahasa; (2) angket kepraktisan media yang nantinya akan dibagikan ketika uji kelompok kecil.

4) Tes

Saharim Salasela (2021 p.37) tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes diberikan kepada siswa pada akhir proses pembelajaran untuk mengukur hasil belajar yang telah dicapai setelah

menggunakan perangkat pembelajaran. Selain itu, tes juga diberikan sebelum penggunaan perangkat pembelajaran untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan perangkat pembelajaran tersebut. Tes ini dirancang untuk mengevaluasi pemahaman dan pencapaian siswa dalam mata pelajaran tersebut. Tes tersebut terdiri dari pertanyaan-pertanyaan dengan format pilihan ganda dengan empat opsi jawaban yang tersedia.

Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019 p.207), teknik analisis data deskriptif kuantitatif merupakan analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum. Teknik deskriptif kuantitatif digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket hasil belajar, uji ahli media, uji ahli materi, uji naskah dan bahasa, serta analisis hasil belajar peserta didik.

1) Analisis Data Uji Validasi Instrumen Penelitian

Format penelitian yang digunakan adalah skala likert. Mansur et al (2021 p.138), penilaian validitas video pembelajaran dinyatakan dengan kategori sangat layak, layak, tidak layak, dan sangat tidak layak. Berikut rumus untuk mendapatkan hasil analisis validasi instrumen penelitian.

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

Keterangan:
P = Persentase penilaian
N = Jumlah skor maksimum
$\boldsymbol{n}$ = Jumlah skor yang diperoleh

Setelah diperoleh hasil nilai, maka akan diberi kategori sesuai nilai interprestasinya.

Tabel 1. Interval Nilai Interprestasi dan Kategori Kelayakan Instrumen

No	Interval Koefisien	Kategori
1	<21%	Sangat Tidak Layak
2	21% - 40%	Tidak Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak

Latifah (2021 p.52)

2) Analisis Data Uji Kelayakan Media, Materi, dan Naskah & Bahasa

Format penelitian menggunakan skala Likert dengan skor 4 untuk "layak", skor 3 untuk "cukup layak", skor 2 untuk "kurang layak", dan skor 1 untuk "sangat tidak layak". Rumus yang digunakan untuk analisis data serupa dengan rumus yang digunakan dalam uji validitas instrumen penelitian, dengan interval nilai interpretasi sebagai berikut.

Tabel 2. Interval Nilai Interprestasi dan Kategori Kelayakan Produk

No	Interval Koefisien	Kategori
1	<25%	Sangat Tidak Layak
2	26% - 50%	Tidak Layak
3	51% - 75%	Layak
4	76% - 100%	Sangat Layak

Latifah (2021 p.52)

3) Analisis Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Pertama, terdapat validitas tes hasil belajar yang mengacu pada sejauh mana tes tersebut dapat mengukur tujuan khusus yang berkaitan dengan materi atau isi pelajaran. Dalam hal ini, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$r_{\rho bi} = \frac{M_p - M_i}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:
$r_{\rho bi}$ = Koefisien korelasi *point biseria*
M_p = Skor rata-rata untuk butir yang dijawab benar
M_i = Skor rata-rata dari skor total
St = Standar deviasi skor total
p = Proporsi siswa yang menjawab benar
q = Proporsi siswa yang menjawab salah

Setelah dihitung $\boldsymbol{r_{\rho bi}}$ lalu dibandingkan dengan $\boldsymbol{r}$ tabel dengan taraf signifikan 0,05. Jika hasilnya $\boldsymbol{r_{\rho bi}}$ lebih besar

dari $\boldsymbol{r}$ tabel maka dapat dikatakan bahwa tes tersebut valid.

Kedua, reliabilitas tes hasil belajar merujuk pada tingkat kestabilan atau konsistensi alat ukur. Dalam konteks ini, reliabilitas mengindikasikan sejauh mana tes dapat menghasilkan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan. Berikut rumus yang digunakan.

$$r_{11} = \left[\frac{K}{K-1}\right]\left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2}\right]$$

Keterangan:
r_{11} = Reliabilitas instrumen/koefisien Alfa
K = Banyaknya item/item soal $\sum S_i^2$ = Jumlah seluruh *varians* masing-masing soal
S_t^2 = *Varians* total

Dalam penelitian ini, reliabilitas tes hasil belajar dievaluasi menggunakan analisis Alpha Cronbach. Metode ini digunakan untuk mengukur tingkat konsistensi internal dari suatu instrumen pengukuran. Jika koefisien Alpha Cronbach suatu variabel melebihi angka 0,60, maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut memiliki reliabilitas yang memadai atau konsisten dalam pengukuran.

4) Analisis Data Kepraktisan Media

Pada tahap analisis data kepraktisan media, dilakukan dengan menggunakan format skala Likert. Skala Likert ini memiliki kemungkinan-kemungkinan skor, yaitu skor 5 untuk kategori "Sangat Setuju", skor 4 untuk kategori "Setuju", skor 3 untuk kategori "Ragu-ragu", skor 2 untuk kategori "Tidak Setuju", dan skor 1 untuk kategori "Sangat Tidak Setuju" Untuk mendapatkan hasil dari nilai yang diperoleh dengan cara sebagai berikut:

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

Keterangan:
Total Skor = Total skor
Y = Nilai tertinggi
100 = Nilai index maksimal

Persentase penilaiannya kemudian akan diberi keterangan kategori sesuai dengan nilai interpretasinya. Berikut interval nilai interpretasinya

Tabel 3. Interval Nilai Interprestasi dan Kategori Kepraktisan Produk

No	Interval Koefisien	Kategori
1	<21%	Sangat Tidak Praktis
2	21% - 40%	Tidak Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	61% - 80%	Praktis
5	81% - 100%	Sangat Praktis

Latifah (2021 p.52)

5) Analisis Data Hasil Belajar

Angket hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran akan dihitung untuk mendapatkan hasilnya. Kemudian, hasil tersebut akan dikonversikan ke dalam rumus N-gain. Berikut rumus N-*gain*:

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

Keterangan:
N-*gain* (g) = besar faktor *gain*
Skor posttest = hasil test akhir (sesudah)
Skor pretest = hasil test awal (sebelum)
Skor maksimal = nilai maksimal

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

Tabel 2. Nilai Kriteria/Kategori N-*gain*

No	Interval Koefisien	Kategori
1	g >0,7	Tinggi
2	0,3<g<0,7	Sedang
4	g<0,3	Rendah

Fadhilah (2019 p.53)

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti telah berhasil mengembangkan sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan

dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 5 Banjarmasin. Solusi tersebut berupa video pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Inggris dengan fokus pada materi comparison degree untuk kelas VIII. Peneliti mengidentifikasi bahwa hasil belajar peserta didik pada materi ini lebih rendah dibandingkan dengan materi pelajaran lainnya. Model pengembangan yang digunakan adalah *Borg and Gall*, seperti pada penelitian Titi Suryansyah dan Suwarjo yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD". Penelitian tersebut bertujuan menghasilkan media video pembelajaran yang layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif bagi siswa kelas IV SD. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa media video pembelajaran yang telah dikembangkan memperoleh penilaian yang baik dari ahli materi dan ahli media. Produk tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SD Gugus Pacarejo. Rata-rata skor motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada kelompok yang menggunakan media video pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Model pengembangan *Borg and Gall* yang digunakan dalam pengembangan media penelitian ini telah dimodifikasi menjadi 7 tahap seperti pada Effendi & Hendriyani (2016 p.66) yaitu penelitian awal dan pengumpulan data, perencanaan, tahap awal pengembangan media, uji validasi ahli, uji kelompok kecil, uji kelompok besar, dan tahap akhir penyempurnaan media (desiminasi dan implementasi).

Selama penelitian dan pengumpulan data awal, peneliti melakukan observasi terhadap seorang guru bahasa Inggris dan beberapa siswa di SMP Negeri 5 Banjarmasin. Menurut Ati Khairani, S.Pd, seorang guru Bahasa Inggris di SMP Negeri 5 Banjarmasin, terdapat kendala dalam pembelajaran materi comparison degree dimana sebagian besar peserta didik belum mencapai hasil belajar yang memuaskan dibandingkan dengan materi lainnya. Selain itu, proses pembelajaran Bahasa Inggris pada materi comparison degree tidak berbeda dengan materi lainnya, yaitu hanya menggunakan media pembelajaran yang tersedia di dalam kelas, tanpa adanya alternatif media pembelajaran seperti video pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti merencanakan pengembangan video pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Video pembelajaran yang dikembangkan akan mencakup materi mengenai pengertian Degree of Comparison beserta pembagiannya, penjelasan tentang jenis-jenis Degree of Comparison, serta pemberian contoh kata dan kalimat untuk setiap jenis Degree of Comparison. Selama tahap awal pengembangan media, dilakukan beberapa kegiatan. Pertama, dilakukan penyusunan naskah video pembelajaran dan penyesuaian naskah dengan visualisasi yang akan ditampilkan. Kemudian, peneliti melakukan perekaman audio narator dengan menggunakan suara sendiri sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Proses perekaman audio dilakukan secara mandiri menggunakan software Audacity. Setelah itu, dilakukan penyuntingan audio menggunakan software Audacity. Selanjutnya, dilakukan pembuatan video pembelajaran menggunakan software Wondershare Filmora. Video pembelajaran dibuat dengan memperhatikan visualisasi yang sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Hasil video pembelajaran dieksport dalam format Mp4. Selama proses ini, juga dilakukan pembuatan video pembuka dan penutup. Pada tahap terakhir, dilakukan penggabungan video pembelajaran dengan video pembuka dan penutup sehingga menjadi satu video pembelajaran yang utuh.

Langkah selanjutnya adalah validasi ahli. Sebelum melakukan uji validasi ahli, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba terhadap instrumen penelitian. Hasil validasi data instrumen penelitian mendapatkan skor uji kelayakan dengan kategori Sangat Layak", hal ini menunjukkan informasi pada instrumen sudah relevan dan jelas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang dikembangkan layak dan dapat diuji oleh para ahli.

Validasi selanjutnya adalah validasi ahli media. Secara keseluruhan indeks

kesesuaian video mendapat kategori “Sangat Layak”. Video pembelajaran yang dikembangkan ternyata cocok dan dapat diuji. Kemudian dilakukan validasi ahli materi. Berdasarkan hasil validasi ahli, secara keseluruhan indeks kesesuaian materi video pembelajaran memperoleh kategori "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam video pembelajaran tersebut relevan dan pantas digunakan. Selain itu, dalam validasi terakhir oleh ahli naskah dan bahasa, indeks validitas naskah dan bahasa juga memperoleh kategori "Sangat Layak". Ini menunjukkan bahwa naskah dan penggunaan bahasa dalam video pembelajaran sudah sesuai dan layak.

Selanjutnya adalah validitas tes hasil belajar. Hal ini dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya tes terhadap masing-masing variabel tersebut. Dari hasil uji validitas pada penelitian ini terdapat 10 tes yang diselesaikan oleh 31 responden, semua tes dinyatakan valid karena angka r lebih besar dari r tabel yaitu 0,3550. Selain validitas, reliabilitas tes hasil belajar juga penting. Reliabilitas mengukur konsistensi atau tes yang digunakan dalam penelitian. Hasil dari pengecekan reliabilitas adalah *Cronbach's alpha* lebih besar dari baseline atau nilai dasar yaitu 0,6373 > 0,60. Hal ini membuktikan bahwa semua butir soal dinyatakan “Reliable” atau dapat dipercaya.

Uji kelompok kecil dilakukan di kelas VIII/D SMP Negeri 5 Banjarmasin. Siswa memberikan evaluasi melalui angket kepraktisan media. Sebanyak 3 aspek dan 15 pertanyaan dari 10 siswa memperoleh rata-rata indeks kepraktisan dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan telah terbukti praktis dan dapat digunakan dalam uji coba kelompok besar tanpa adanya saran revisi dari peserta didik. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan respon yang sangat positif dari peserta didik, yang menyukai tampilan video tersebut. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran memenuhi aspek kepraktisan media dan dapat digunakan dalam uji coba kelompok besar tanpa perlu melakukan revisi lebih lanjut.

Uji kelompok besar kemudian dilakukan. Uji kelompok besar dilakukan di kelas VIII/D dengan jumlah siswa 31 orang yang harus menjawab 15 soal. Hal ini menghasilkan rata-rata indeks kepraktisan media dengan kategori “Sangat Praktis”. Tahap uji kelompok besar ini mendapatkan respon yang sangat baik oleh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Banjarmasin karena peserta didik fokus memperhatikan penyajian materi yang ada di video pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memenuhi aspek praktis media.

Setelah dilakukan uji kelompok besar, kemudian soal *posttest* dan *pretest* dilakukan uji N-*gain*. Berdasarkan uji coba dengan video pembelajaran, skor pretest adalah 34,4 dan skor posttest adalah 88,3. Hasil uji uji normalized gain skor menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dinilai tinggi dengan nilai gain 0,8. Dari sini dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran secara umum dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan efisiensi yang tinggi.

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan video pembelajaran Bahasa Inggris materi Comparison Degree yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan video pembelajaran dilakukan dengan mengikuti model pengembangan Borg dan Gall yang diadaptasi menjadi 7 fase pengembangan. Fase-fase tersebut meliputi penelitian awal dan pengumpulan data, perencanaan, tahap awal pengembangan media, uji validasi ahli, uji kelompok kecil, uji kelompok besar, dan tahap akhir penyempurnaan media.

2. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan signifikan setelah menggunakan video pembelajaran yang dikembangkan. Rata-rata nilai kelas 31 siswa meningkat dari 34,5 sebelum

menggunakan media menjadi 88,3 setelah menggunakan video pembelajaran. Selain itu, nilai N-gain yang dihitung sebesar 0,82 menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi. Dengan demikian, video pembelajaran ini efektif sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Inggris materi Comparison Degree di kelas VIII.

Saran-saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, disarankan untuk menggunakan video pembelajaran ini sebagai variasi media pembelajaran baru dalam mempelajari Bahasa Inggris materi Comparison Degree. Video pembelajaran ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan memberikan informasi tambahan yang membantu meningkatkan hasil belajar.

2. Video pembelajaran yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif tambahan bagi guru di SMP Negeri 5 Banjarmasin. Guru dapat memanfaatkan video ini sebagai sumber belajar yang menarik dan mendukung pembelajaran di kelas.

3. Bagi pengembang dan peneliti di masa depan, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan panduan dalam pengembangan video pembelajaran menggunakan software Wondershare Filmora. Hasil penelitian R&D ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan pengembang selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2).

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Gave Media.

Effendi, H,. & Hendriyani, Y. (2016). *Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall*. 2nd Internasional Seminar on Education.

Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), pp 6330-6338

Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(1).

Latifah. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Teknik Pergerakan Kamera Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII di SMK Negeri 3 Banjarmasin. Universitas Lambung Mangkurat.

Mansur, H., Mastur, Satrio, A., Utama, A. H., & Rini, S. (2021). Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan. Nizamia Learning Center.

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

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).

Megawati. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keseimbangan Ekosistem. Prosiding Seminar Nasional Tahunan FIS UNIMED 127–130.(2010). Opportunities and Challenges Of Electronic Learning. Economics and Organization, 7(2),191–199

Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung:Alfabeta

Pratiwi, I. W. Triyono, & Warsiti.(2017). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dengan Media Visual dalam Peningkatan Pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Inkuiri, 2(1), 88-105.

Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan, 3(1), 42-47.

Rahmawati, A., & Hanifah. (2021). Penerapan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Bengkulu. *Journal Of Science Education.*

Saharim, Salasela. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Inquiry Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Statistik Sekolah Menengah Pertama (SMP). Ambon: Institut Agama Islam Negeri (IAIN).

Stavanka, V. F. Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Pekerjaan Disekitarku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV di SDN-SN Pasar Lama 3. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.

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

Suryansyah, T,. & Suwarjo. (2016). Pengembangan Video Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*.

Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2).

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Utama

Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan video tutorial dalam pembelajaran sistem pengapian di SMK. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(1).

Widoyoko, E. P. (2013). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3).

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (128-136)

PEMANFAATAN APLIKASI DUOLINGO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MANDIRI BAHASA INGGRIS

Rahmattullah[1], Dian Agus Ruchliyadi[2], Susanti Sufyadi[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
1910130210037@mhs.ulm.ac.id[1], dianagus@ulm.ac.id[2], susanti.sufyadi@ulm.ac.id[3]

Abstrak

Bina Desa merupakan kegiatan pembinaan dan pemberdayaan masyarakat desa yang dilakukan oleh mahasiswa FKIP ULM. Pada kegiatan yang dilaksanakan di Desa Anjir Pasar Kota II ini penulis melakukan pendampingan pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris. Tujuan penulisan laporan ini adalah menjelaskan strategi, meliputi unsur-unsur difusi inovasi yang dilaksanakan dalam kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris dan menjelaskan efektivitas strategi meliputi tahapan-tahapan difusi inovasi pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris. Metode yang digunakan pada penulisan laporan ini ditulis dengan metode deskriptif berdasarkan hasil studi fenomenologi. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Partisipan kegiatan ini adalah anak SD-SMA. Teknik analisis data dilakukan 3 (tiga) tahap, yaitu tahap Bracketing, tahap Horizontalization, dan tahap Cluster of Meaning. Hasil laporan ini menunjukkan bahwa aplikasi Duolingo bisa diterima anak-anak sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris setelah melalui proses putusan difusi inovasi.

Kata Kunci: Pembelajaran Mandiri, Duolingo, Bahasa Inggris

Abstract

Bina Desa is a village community development and empowerment activity carried out by FKIP ULM students. In the activity that was carried out in Anjir Pasar Kota II Village, the author assisted in the use of the Duolingo application as a medium for self-learning English. The purpose of writing this report is to explain the strategy, including the elements of the diffusion of innovations carried out in mentoring activities for the use of the Duolingo application as a media for self-learning English and to explain the effectiveness of the strategy including the stages of diffusion of innovations for the use of the Duolingo application as a medium for self-learning English. The method used in writing this report is written using a descriptive method based on the results of phenomenological studies. Methods of data collection is done by observation, interviews, and documentation. The participants in this activity were elementary-high school students. Data analysis techniques were carried out in 3 (three) stages, namely the Bracketing stage, the Horizontalization stage, and the Cluster of Meaning stage. The results of this report show that the Duolingo application can be accepted by children as a media for self-learning English after going through the innovation diffusion decision process.

Keywords: *Self-learning, Duolingo, English Language*

PENDAHULUAN

Kegiatan Bina Desa ini merupakan bagian dari implementasi Kurikulum Belajar Merdeka Kampus Merdeka yang berupaya menanamkan nilai-nilai waja sampai kaputing pada mahasiswa, menemukan dan mengolah potensi terpendam pedesaan, mempererat jalinan kerjasama antar lembaga pendidikan, pemerintah kota, dan masyarakat pedesaan, dan pada akhirnya mengarah pada kemandirian jangka panjang bagi daerah pedesaan. Beberapa program yang penulis lakukan di dalam kegiatan ini diantaranya, yaitu Pembudidayaan Ikan Lele, Penanaman Bibit Jambu Kristal, dan Pemanfaatan Aplikasi Duolingo sebagai Media Pembelajaran Mandiri Bahasa Inggris bagi anak-anak di desa.

Desa Anjir Pasar Kota II kali ini menjadi fokus inisiatif MBKM Bina Desa. Seiring dengan bertambahnya jumlah penduduk dan luas wilayah Desa Anjir Pasar Kota, keputusan dibuat untuk membagi masyarakat menjadi dua, menciptakan Desa Anjir Pasar Kota I dan Desa Anjir Pasar Kota II. Terletak di Kabupaten Barito Kuala Kalimantan Selatan, Kecamatan Anjir Pasar, terletak pemukiman Kota II Anjir Pasar. Anjir Pasar Kota II dihuni oleh 2.169 orang (1.099 laki-laki dan 1.070 perempuan) di area seluas 8,67 km^2.

Manfaat program ini bagi penulis sendiri, yaitu (1) Mendapatkan pengetahuan baru tentang strategi pengembangan potensi desa, dimana di lokasi Bina Desa ini potensi yang dikembangkan yaitu pembudidayaan Ikan Lele dan pembudidayaan Jambu Kristal, (2) Memperoleh kesempatan menerapkan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh selama di perguruan tinggi untuk membantu mengatasi permasalahan di masyarakat, yang dimana peneliti membuat program pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bagi anak-anak di desa, (3) Dapatkan pengalaman praktis dalam mengelola program sebagai respons terhadap karakteristik dan tingkat kebutuhan khusus dalam suatu komunitas; (4) memperkuat transferable skill seperti tanggung jawab, kepedulian, kemampuan beradaptasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah kolaboratif; dan (5) mengasah keterampilan proses seperti identifikasi masalah; merencanakan dan mengimplementasikan solusi; menganalisis dan melaporkan data.

Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan pada program Bina Desa ditentukan dengan terlebih dahulu melalui proses analisis kebutuhan. Berdasarkan analisis awal di Desa Anjir Pasar Kota II tepatnya pada beberapa anak sekolah melalui wawancara dan observasi. Kendala yang mereka hadapi pada pembelajaran adalah anak-anak kesulitan ketika mencari sumber belajar untuk latihan/pengayaan, salah satunya pada pelajaran bahasa Inggris, untuk ikut kursus bahasa Inggris pun masih tergolong mahal bagi orang tua mereka. Sedangkan kebanyakan anak-anak sudah memiliki *handphone* yang cukup bagus.

Belajar bahasa Inggris penting karena merupakan bahasa internasional yang digunakan dalam berbagai konteks, termasuk sekolah, pekerjaan, hiburan, teknologi, dan perjalanan. Sangat disarankan agar Anda belajar bahasa Inggris karena ini adalah bahasa yang paling banyak digunakan di dunia (Sasmitha & Thamrin, 2022). Ini menyiratkan bahwa individu dari berbagai belahan dunia dan dengan keyakinan agama dan budaya yang berbeda sudah memiliki bahasa yang sama dalam bahasa Inggris.

Penggunaan ponsel oleh anak-anak telah meningkat secara dramatis di era kontemporer. Telah terjadi ledakan baru-baru ini dalam penggunaan alat-alat teknologi di kelas (Silmi, 2020). Banyak platform pengembang multimedia menginovasikan pembelajaran dengan aplikasi sesuai dengan kebutuhan jenjang pendidikan. Terdapat berbagai macam aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris. Dalam beberapa tahun terakhir, program berbasis web telah mendapatkan popularitas sebagai sarana yang bermanfaat dan menarik untuk memperluas kosa kata seseorang (Matra, 2020). Ada kebutuhan yang meningkat akan pendekatan inovatif untuk pengajaran bahasa Inggris di web (Herlina et al., 2021).

Duolingo adalah alat pembelajaran bahasa yang semakin banyak digunakan. Duolingo adalah program pendidikan yang bagus untuk mengajar dan belajar bahasa seperti bahasa Inggris (Widyastuti & Kusumadewi, 2018).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka salah satu kegiatan yang dilaksanakan pada program Bina Desa di Desa Anjir Pasar Kota II adalah pendampingan pemanfaatan aplikasi Duolingo, kegiatan tersebut akan menjadi topik atau fokus dalam artikel ini dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi Duolingo Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Bahasa Inggris". Adapun tujuan penulisan artikel ini untuk menjelaskan strategi, meliputi unsur-unsur difusi inovasi yang dilaksanakan dalam kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris serta menjelaskan efektivitas strategi meliputi tahapan-tahapan difusi inovasi pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris.

KAJIAN PUSTAKA

Penulisan artikel ini termasuk didalam kawasan pemanfaatan, karena penulis pada saat melakukan pendampingan tidak melakukan pengembangan, namun berfokus pada memanfaatkan aplikasi yang sudah ada, dengan menyebarluaskan informasi mengenai keberadaan dan pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris.

Lingkungan belajar dapat ditingkatkan dengan penggunaan berbagai teknik instruksional, model, sumber daya, dan alat media. Belajar melalui aplikasi memanfaatkan alat dan metode yang tersedia (Seels & Richey, 2000).

Difusi adalah penyebaran konsep, praktik, atau item baru di seluruh masyarakat melalui serangkaian saluran yang telah ditentukan sebelumnya dalam waktu tertentu (Rogers, 2003). Inovasi mengacu pada sesuatu yang baru yang dipikirkan atau diperhatikan orang. Sebuah inovasi mungkin sesuatu yang diakui oleh seseorang atau beberapa kelompok sebagai sesuatu yang baru (Rogers, 2003). Jadi, kita dapat mendefinisikan difusi inovasi sebagai proses penyebaran konsep, konsep, praktik, atau media kepada khalayak sasaran melalui serangkaian saluran yang telah ditentukan.

Unsur-unsur Difusi Inovasi

Ada empat komponen utama dalam proses diseminasi penemuan, seperti yang dijelaskan oleh Rogers (2003):

a. Inovasi, apa pun yang baru, seperti konsep, metode, atau produk baru.
b. Saluran komunikasi, dimana pesan dikirim dari satu orang ke orang lain.
c. Waktu, memiliki peran penting dalam proses difusi.
d. Sistem sosial, atau jaringan individu dan institusi yang bekerja sama menuju tujuan bersama.

Tahapan- tahapan Adopsi Inovasi

Individu terlibat dalam apa yang disebut Rogers (2003) sebagai "proses keputusan-inovasi," di mana mereka didorong untuk belajar lebih banyak tentang keuntungan dan kerugian dari sebuah penemuan untuk membuat pilihan informasi tentang apakah akan menerimanya atau tidak. Ada lima langkah dalam proses pengambilan keputusan inovasi:

1. Tahap Pengetahuan *(Knowledge Stage)*, pada fase pertama, yang disebut "Pengetahuan", orang menjadi sadar akan penemuan dan mulai menelitinya.
2. Tahap Persuasi *(Persuasion Stage)*, tahap ini terjadi ketika individu memiliki sikap positif atau negatif terhadap inovasi.
3. Tahap Keputusan *(Decision Stage)*, ketika individu memiliki sikap positif atau negatif terhadap inovasi.
4. Tahap Implementasi *(Implementation Stage)*, adalah saat ide dipraktikkan; namun, jika ada tingkat ambiguitas yang tinggi yang terlibat dalam proses difusi, inovasi tersebut mungkin tidak berhasil.
5. Tahap Konfirmasi *(Confirmation Stage)*, ketika pengguna telah menetapkan suatu inovasi, mereka akan mencari validasi atas pilihan mereka.

Duolingo adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan. Untuk menjadikan belajar bahasa baru dalam lingkungan yang ramah anak, Duolingo.com/id menerapkan konsep "bermain sambil belajar" melalui permainan interaktif. Duolingo adalah alat pendidikan yang dapat digunakan seperti permainan, menjadikan belajar bahasa baru menyenangkan dan menarik untuk anak-anak segala usia. Aplikasi Duolingo adalah alat yang

berguna untuk belajar, dan tidak hanya untuk bahasa Inggris tetapi juga untuk berbagai bahasa lainnya (Purba & Saragih, 2022).

Berbicara dan menulis dalam bahasa Inggris adalah keterampilan yang berguna. Istilah "komunikasi" mengacu pada proses berbagi dan menerima ide, informasi, dan emosi dalam bahasa selain bahasa ibu seseorang. Kemampuan wacana adalah seluruh jajaran keterampilan komunikasi (Depdiknas, 2003).

Penelitian Purba (2022) menunjukkan aplikasi duolingo dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris.

Dari hasil penelitian Herlina (2021) menunjukkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Duolingo dapat meningkatkan keterampilan bahasa inggris siswa dengan sangat efektif.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Duolingo dapat meningkatkan keterampilan bahasa inggris siswa dengan sangat efektif (Nursyamsiah, 2021).

Dari kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Duolingo yang dilaksanakan oleh Widyastuti (2018) peserta bisa merencanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan aplikasi Duolingo.

Hasil dari kegiatan pendampingan yang dilaksanakan oleh Sasmitha (2022) juga menunjukkan hasil bertambahnya kosakata bahasa Inggris, serta pemanfaatan handphone untuk hal yang lebih positif.

Sama halnya dengan kegiatan yang dilaksanakan oleh Budiharto (2020) yang menunjukkan peserta telah berhasil memanfaatkan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran bahasa Inggris dengan baik dan benar. Selain itu, para peserta juga menyatakan bahwa kegiatan pendampingan ini dapat memberikan banyak manfaat bagi mereka.

Kegiatan yang sama juga dilaksanakan oleh Suryani (2022) yang menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan memberikan berbagai macam pengetahuan tentang penggunaan aplikasi Duolingo selama proses belajar di rumah sehingga menbuat pembelajaran menjadi lebih interaktif.

METODE PENELITIAN

Untuk menjelaskan proses dan hasil pelaksanaan program Bina Desa yang telah di ikuti penulis, laporan ini ditulis dengan metode deskriptif berdasarkan hasil studi fenomenologi. Menurut Samsu (2021) Fenomenologi adalah studi tentang fenomena yang tampaknya berasal dari pengalaman manusia dan berfungsi sebagai titik referensi untuk penyelidikan kualitatif. Apa yang dialami subjek (orang yang diperiksa) dan bagaimana subjek memanfaatkan pengalaman itu adalah dua aspek yang diminati oleh penelitian fenomenologis (Hasbiansyah, 2005). Selain itu, fenomenologi sebagai pendekatan penelitian berusaha memahami inti dari pengalaman manusia (Raco, 2010). Tujuannya adalah untuk belajar dari situasi kehidupan nyata.

Teknik fenomenologis mengharuskan peneliti untuk mendekati materi pelajaran mereka tanpa praduga atau bias. Untuk memahami inti dari apa yang dialami peserta, peneliti perlu untuk sementara waktu mengesampingkan praduga dan prasangka mereka sendiri tentang gejala studi dan membiarkan mereka berbicara dengan bebas. Melalui penelitian ini, peneliti menggunakan metode fenomenologi untuk menggali pengalaman objek dalam difusi inovasi pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris. Namun karena keterbatasan kegiatan, penulis hanya bisa mendapatkan pengalaman dari beberapa anak-anak.

HASIL & PEMBAHASAN

Strategi Meliputi Unsur-unsur Difusi Inovasi

Menurut teori diseminasi inovasi Rogers (2003), faktor difusi inovasi dan proses keputusan inovasi adalah dua aspek terpenting dari proses difusi inovasi. Hasilnya konsisten dengan dua sudut pandang ini, seperti yang ditemukan oleh penulis. Pada hasil observasi, penulis menjelaskan elemen-elemen difusi inovasi aplikasi Duolingo berdasarkan sumber-sumber dari penelitian terdahulu yang relevan, yaitu sebagai berikut:

1. Inovasi

   Inovasi adalah ide, perilaku, atau item yang dianggap baru oleh orang atau unit

adopsi lainnya dan dengan demikian penting untuk penyebaran inovasi.

Duolingo, sebuah program pendidikan yang bagus untuk mengajar dan mempelajari bahasa seperti bahasa Inggris, dapat dimanfaatkan sebagai alat pengajaran (Widyastuti & Kusumadewi, 2018). Perangkat lunak Duolingo dapat digunakan untuk memperluas pengetahuan leksikal seseorang tentang bahasa Inggris (Widyastuti & Kusumadewi, 2018).

Pernyataan di atas, merupakan salah satu landasan bagi penulis dalam memilih aplikasi Doulingo yang mana hal ini dianggap suatu media pembelajaran bahasa Inggris yang baru bagi anak-anak di Desa Anjir Pasar Kota II.

Berikut beberapa fitur yang ada di aplikasi Duolingo:

Gambar 1 Terjemah

Gambar 2 Listening

Gambar 3 Mencokkan Kata

Gambar 4 Writing

Gambar 5 Speaking

2. Saluran Komunikasi

Faktor kedua dalam penyebaran ide adalah medium yang digunakan untuk menyebarkan kata. Dalam hal ini peneliti mengobservasi melalui apa saja sarana komunikasi dari peneliti sebelumnya dalam melakukan penyebaran inovasinya.

Adapun penelitian tersebut dengan judul "Belajar Bahasa Inggris Mandiri Menggunakan Aplikasi Duolingo Bagi Anak-Anak Kelurahan Sukajaya Kecamatan Sukarami" Suryani, Nyayu Yayu, Abdul Aziz Rifaat, and Arni Fitri (2022) dan "Pendampingan pemanfaatan Duolingo melalui Smartphone sebagai alat pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris bagi masyarakat." oleh Budiharto, Raden Agus dan Abdul Wahab Syahroni (2020).

Berdasarkan penelitian tersebut penulis memilih melakukan pedampingan penggunaan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris.

3. Kelebihan Waktu

Waktu dalam komunikasi dapat dipahami melalui proses komponen ini. Jika sesuatu telah dianggap sebagai penemuan dan media atau salurannya telah digariskan, periode waktu di mana inovasi itu dikomunikasikan harus ditentukan.

Pada unsur ini penulis melakukan pendampingan pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris yang dilakukan seminggu sekali selama kegiatan MBKM Bina Desa dari tanggal 12 September-12 November 2022.

4. Sistem Sosial

Sistem sosial adalah sekelompok orang yang bekerja sama untuk mengatasi tantangan bersama dan mewujudkan tujuan bersama. Sederhananya, sistem sosial yang dimaksud adalah sistem yang akrab dengan dan memanfaatkan program Duolingo.

Sistem sosial yang penulis bentuk dalam program ini berkisar pada anak dengan rentang umur 10-15 tahun. Hal ini mengindikasikan para pelajar yang menggunakan beragam jenjang mulai dari SD sampai dengan SMA.

Keempat argumentasi di atas menegaskan adanya unsur difusi inovasi dalam kaitannya dengan penggunaan aplikasi Duolingo, yaitu aplikasi ini dikenal sebagai sesuatu atau perilaku baru bagi khalayak luas, memiliki sarana komunikasi dalam menyampaikan inovasi dengan berbagai cara. , kemudian ada dimensi waktu mulai dari penyampaian informasi inovasi

hingga adanya sistem sosial yang mengakui dan mengadopsi inovasi tersebut.

Efektivitas Strategi Meliputi Tahapan-Tahapan Difusi Inovasi

Pada difusi inovasi pemanfaaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris, penulis mengikuti tahapan proses putusan adopsi inovasi. Adapun tahapan tersebut yaitu:

1. Pengetahuan

   Pada fase pengetahuan, informan menyadari adanya penemuan baru yang muncul di masyarakat dan secara aktif mencari lebih banyak informasi tentangnya.

   Dari informan Haris seorang siswa SMP, pengetahuan tentang aplikasi Duolingo didapatkan dari sebuah tayangan iklan di youtube.

   "Saya mengetahuinya pertama kali saat ingin menonton youtube, ada iklan aplikasi Duolingo ini."

   Dari pernyataan yang disampaikan, bisa diasumsikan bahwa iklan-iklan yang ditayangkan memiliki peranan penting dalam tahapan proses pengetahuan aplikasi Duolingo. Hal berbeda diungkapkan oleh anak yang bernama Abdi dan Rizki yang menjadi subjek penggunaan aplikasi Duolingo, menyatakan bahwa:

   "Saya mengetahui pada saat kakak mengadakan pendampingan ini, sebelumnya tidak tau ada aplikasi ini, sehabis itu saya mendownload-nya"

   Dari pernyataan ketiga anak tersebut dapat disimpulkan ada yang mengetahui aplikasi Duolingo, tetapi ada juga yang tidak mengetahui sama sekali sebelumnya dengan aplikasi Duolingo. Hal ini membuktikan memang kurangnya pengetahuan mereka dengan aplikasi Duolingo.

2. Persuasi

   Pembentukan sikap informan terhadap suatu penemuan terjadi pada tahap persuasi. Dari ketiga informan yaitu serempak menyatakan bahwa:

   "Setelah saya mengetahui informasi tersebut, kaka memberikan hotspot dan saya langsung mendownload-nya untuk mempelajari fitur-fiturnya didalam nya"

   Fakta bahwa ketiga informan mengaku telah menggunakan, mendengar, atau mengenali aplikasi Duolingo, menunjukkan bahwa mereka mempercayainya sebagai sumber pendidikan yang berharga dan dengan demikian bersedia keberadaannya atas dasar keyakinan tersebut.

3. Keputusan

   Pada titik ini, responden terlibat dalam tindakan yang mengarahkan mereka untuk memutuskan apakah mereka menyukai fitur baru di aplikasi Duolingo atau tidak. Abdi dilaporkan menyatakan:

   "Saya menerimanya sebagai media pembelajaran mandiri, karena memiliki fitur yang bagus-bagus dalam belajar bahasa Inggris"

   Hal tersebut sejalan dengan Haris yang mengatakan:

   "Saya awalnya ragu untuk menerima aplikasi ini karena saya belum terlalu memahami fitur-fitur didalamnya, namun setelah kaka mengajarkannya saya sudah bisa memahaminya dan sudah menerimanya"

   Hal tersebut juga sejalan dengan Rizki yang mengatakan:

   "Saya menerima aplikasi ini karena sangat bagus dalam menemani saya belajar berbicara bahasa Inggris"

   Ketiga informan yang dikutip di atas mengatakan bahwa mereka memutuskan untuk mengadopsi inovasi baru yang disajikan dalam bentuk program Duolingo karena menurut mereka keunggulan aplikasi Duolingo memberikan banyak manfaat bagi para informan itu sendiri.

4. Implementasi

   Jika informan setuju untuk menggunakan Duolingo setelah melalui proses pemilihan, maka langkah selanjutnya adalah tahap instalasi yang berfungsi sebagai konfirmasi tambahan bahwa informan telah menyetujui keberadaan aplikasi Duolingo. Pada tahap implementasi, para informan mulai mengandalkan Duolingo untuk kebutuhan pendidikan mereka.

   Dalam menggunakan aplikasi ini Haris lebih suka untuk belajar listening, seperti yang diungkapkan:

"Di aplikasi Duolingo lebih suka belajar listening, karena kalau di sekolah kadang ketika pelajaran bahasa Inggris suara guru kurang jelas jadi saya sering salah menerjemahkan"

Hal lain diungkapkan oleh Abdi dalam implementasinya mengungkapkan bahwa:
"Saya suka aplikasi Duolingo, selain adalah materi pembelajaran ada juga game nya"

Begitu juga pernyataan yang disampaikan oleh Rizki, menyatakan bahwa:
"Saya suka aplikasi Duolingo, karena bisa belajar sambil main game, jadi tidak mudah bosan"

Tiga sumber yang dikutip di atas semuanya menunjukkan bagaimana aplikasi dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan masing-masing pengguna. Tindakan konsumen sangat penting untuk difusi inovasi dalam masyarakat. Dalam situasi di mana perilaku pengguna berkembang secara organik, keinginan pengguna muncul dengan sendirinya.

5. Konfirmasi

Ketika pilihan telah dibuat, langkah selanjutnya adalah konfirmasi, di mana individu akan mencari alasan untuk mendukung pilihannya. Penulis mewawancarai tiga sumber, dan tanggapan mereka semuanya menguatkan temuan pada tahap konfirmasi, yang dapat dilihat sebagai langkah memilih atau membandingkan apa yang mereka yakini benar. Seperti yang diungkapkan ketiganya sama-sama mengatakan:
"Aplikasi Duolingo sudah memenuhi kebutuhan saya dalam belajar Bahasa Inggris"

Dari ketiga informan diatas dapat dilihat bahwa mereka telah benar-benar menggunakan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penulisan laporan diatas yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Strategi, meliputi unsur-unsur difusi inovasi yang dilaksanakan dalam kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris, yaitu:
   a. Inovasi, inovasi yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu aplikasi Duolingo.
   b. Saluran komunikasi, aplikasi Duolingo dikenalkan penulis dari kegiatan pendampingan kepada anak-anak di desa Anjir Pasar Kota II.
   c. Kelebihan waktu, kegiatan pendampingan dilakukan seminggu sekali mulai tanggal 12 September-12 November 2022.
   d. Sistem sosial, pengguna aplikasi Duolingo yang terbentuk berkisar pada rentang umur 10-15 tahun.
2. Efektivitas strategi meliputi tahapan-tahapan difusi inovasi pemanfaatan aplikasi Duolingo sebagai media pembelajaran mandiri bahasa Inggris, sebagai berikut:
   a. Pengetahuan, tahap pengetahuan tentang aplikasi Duolingo didapatkan dari sebuah iklan di Youtube dan disaat kegiatan pendampingan dilaksanakan.
   b. Persuasi, pada tahap ini informan menggunakan dan mencari tahu aplikasi Duolingo dan muncul keinginan mereka untuk menerima keberadaan nya.
   c. Keputusan, pada tahap ini informan mengambil keputusan menerima aplikasi Duolingo dengan alasan banyak kelebihan dan manfaat yang didapatkan.
   d. Implementasi, pada tahap ini informan memanfaatkan aplikasi Duolingo sesuai kebutuhan masing-masing.
   e. Konfirmasi, pada tahap ini informan tetap memilih menggunakan Aplikasi Duolingo.

DAFTAR PUSTAKA

Arafat, N. (2019). *DIFUSI INOVASI PENGGUNAAN APLIKASI DAKWAH (Studi Fenomenologi pada Pengguna Aplikasi Yaumi di Pesantren Luhur Sabilussalam Ciputat)*.

Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran* (IV). PT. Raja Grafindo Persada.

Budiharto, R. A., & Syahroni, A. W. (2020). Pendampingan Pemanfaatan Duolingo melalui Smartphone Sebagai Alat Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Masyarakat. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*, 339–346.

Depdiknas. (2003). *Kerangka Dasar Kurikulum*.

Fitriyani. (2018). *Analyzing duolingo as computer-assisted language learning (call) in assisting language autonomous learner*.

Hasbiansyah, O. (2005). *Pendekatan Fenomenologi : Pengantar Praktik*

Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi. *56*, 163–180.

Herlina, E., Yundayani, A., & Astuti, S. (2021). *Penggunaan Duolingo sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa*. *2012*, 244–253.

M.Yus, J. (2014). *Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran ipa menggunakan metode diskusi kelas iv sekolah dasar*.

Matra, S. D. (2020). Duolingo Applications as Vocabulary Learning Tools. *Journal of English Literature, Linguistic, and Education*, *1*(1), 46–52. https://englishtest.duolingo.com.

Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (2nd ed.). Prenadamedia Group.

Mudjiman, H. (2011). *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*. Pustaka Pelajar.

Nisrokha. (2020). DIFUSI INOVASI DALAM TEKNOLOGI PENDIDIKAN. *Jurnal Madaniyah*, *10*, 173–184.

Nugra, A. D., & Ardiyani, D. K. (2021). *Autonomous learning melalui aplikasi duolingo untuk melatih keterampilan menyimak bahasa jerman siswa sma*. *1*, 177–182.

Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *03*, 171–187.

Nursyamsiah, E. (2021). Penerapan Media Aplikasi Duolingo dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 3 Agrabinta Cianjur. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *8*(1), 67–77.

Oishi, I. R. V. (2020). *PENTINGNYA BELAJAR MANDIRI BAGI PESERTA DIDIK DI PERGURUAN TINGGI*. *4*(2), 50–55.

Purba, N. A., & Saragih, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Duolingo Dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, *5*(1), 32–38. http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/index

Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. PT. Grasindo.

Rasyad, R. (2014). *Penerapan Pencocokan String dalam Aplikasi Duolingo*.

Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovation* (5th ed.). Free Press.

Samsu. (2021). *Metode Penelitian : Teori & Aplikasi Penelitian Kualitatif , Kuantitatif , Mixed Methods , serta Research and Development* (Issue June).

Sariakin. (2015). Model Pengembangan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Ict (Information and Communication Technology) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sma. *Visipena Journal*, *6(2)*, 132–140.

Sasmitha, I., & Thamrin, H. (2022). Meningkatkan minat belajar bahasa inggris dengan aplikasi duolingo sebagai media interaktif di rumah pintar yafsi. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat …*, 732–737. https://jurnal.politap.ac.id/index.php/literasi/article/view/399

Seels, B. B., & Richey, R. C. (2000). *Instructional technology: The definition and domains of the field*.

Setiawan, A., Mansur, H., & Mastur. (2020). Pengembangan E-learning Academiana Berbasis Moodle untuk Mata Kuliah Komunikasi Pendidikan, Journal of Instructional Technology. *Journal of Instructional Technology*, *1*(1), 13–19.

Silmi, M. R. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Duolingo Sebagai Media Untuk Belajar Bahasa Inggris. *Telaga Bahasa*, *7*(2), 231–240. https://doi.org/10.36843/tb.v7i2.59

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.

Suryani, N. Y., Rifaat, A. A., & Fitri, A. (2022). BELAJAR BAHASA INGGRIS MANDIRI MENGGUNAKAN APLIKASI DUOLINGO BAGI ANAK-ANAK KELURAHAN SUKAJAYA KECAMATAN SUKARAMI. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(3), 745–755.

Widyastuti, M., & Kusumadewi, H. (2018). Penggunaan Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Kamampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Tenaga Pengajar Bimbingan Belajar Omega Sains Institut.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (137-147)

PEMANFAATAN BISA.DESIGN SEBAGAI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM UNTUK MENDUKUNG IMPLEMENTASI ONLINE LEARNING

Ahmad Farhan Nashar[1], Agus Salim[2], Agus Hadi Utama[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
[1]farhan.nashar21@gmail.com, [2]agus.salim@ulm.ac.id, [3]agus.utama@ulm.ac.id

Abstrak

Bisa.Design adalah startup platform berbasis web atau mobile yang berisikan pembelajaran materi untuk mengasah softskill dan mengembangkan portfolio. Bisa.Design didirikan pada tahu 2019 dibawah naugan PT. Bisa Artifisial Indonesia yang mengembangkan layanan dan produk seputar Desain. Tujuan jurnal ini adalah untuk mendeskripsikan Bisa.Design, fungsinya untuk mendukung proses pembelajaran, serta saling terintegrasi dengan aplikasi yang dikembangkan oleh Bisa.AI lainnya. Metode yang digunakan dalam penulisan jurnal ini adalah studi pustaka melalui kegiatan pengumpulan data dan pengolahan data pustaka, sedangkan untuk teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil studi pustaka memperlihatkan bahwa Bisa.Desain bisa digunakan sebagai Learning Management System dalam kegiatan proses belajar dengan cara diakses secara online dimana saja dan kapan saja. Learning Management System saat ini mampu memfasilitasi pembelajaran daring dengan menunjang pengajaran dan pembelajaran yang menyediakan sarana bagi pendidik dan peserta didik. Learning Management System (LMS) memungkinkan pembuat course untuk memanagemen, mengirim, dan memonitor para siswa. Penulis merekomendasikan penggunaan Bisa.Design untuk digunakan para pendidik dan peserta didik sebagai media dalam pembelajaran, karena pemanfaatannya bisa dikombinasikan dengan video conference, Learning Path, Premium class, dan masih banyak lagi yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Penulis juga merekomendasikan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut terkait Bisa.Design.

Kata Kunci: *learning management system, Bisa.Design, proses pembelajaran.*

Abstract

Bisa.Design is a web or mobile-based startup platform that contains learning materials to hone soft skills and develop a portfolio. Bisa.Design was founded in 2019 under the auspices of PT. Bisa Artificial Indonesia which develops services and products around design. Writing this journal aims to describe Bisa.Design, its function to support the learning process, and to be integrated with other applications developed by Bisa.AI. The method used in writing this journal is literature study through data collection and library data processing, while for data collection techniques using observation, interviews and documentation. The results of the literature study show that Bisa.Desain can be used as a Learning Management System in learning process activities by accessing it online anywhere and anytime. The Learning Management System is currently able to facilitate online learning by supporting teaching and learning that provides facilities for educators and students. The Learning Management System (LMS) allows course owners or creators to manage, deliver, and monitor their students. The author recommends using Bisa.Design for use by educators and students as a medium in learning, because its use can be combined with video conferencing, Learning Path, Premium classes, and many more that can be used in the learning process. The author also recommends further research related to Bisa.Design.

Keywords *learning management system, Bisa.Design, learning process.*

Pendahuluan

Proses Pembelajaran adalah suatu langkah/urutan pelaksanaan di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Proses pendidikan harus dilakukan secara terencana dengan berbagai pemikiran yang objektif dan rasional sehingga seluruh potensi peserta didik dapat dikembangkan secara optimal. Kata terencana menunjukkan bahwa betapa pentingnya perencanaan pembelajaran bagi setiap proses pembelajaran.

Proses pembelajaran antara lain menurut Rooijakkers (1991:114): "Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar menyangkut kegiatan tenaga pendidik, kegiatan peserta didik, pola dan proses interaksi tenaga pendidik dan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar dalam kerangka keterlaksanaan program pendidikan". Menurut McGriff dalam Isman (2011: 138) proses pembelajaran harus fokus pada konteks dan pengalaman yang dapat membuat peserta didik memiliki minat dan dapat melakukan aktivitas belajar. Dengan kata lain kualitas pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan pembelajaran yang digunakan. Selain itu menurut Isman (2011: 138) model perencanaan pembelajaran harus berdasarkan pada pembelajaran aktif. Selama kegiatan belajar mengajar, peserta didik harus aktif dalam menggunakan aspek kognitifnya untuk membangun pengetahuan yang baru.

Kata teknologi menurut orang awam dipahami sebagai sesuatu yang berupa mesin atau benda yang berhubungan dengan mesin, namun sebenarnya teknologi pendidikan mempunyai arti yang lebih luas karena teknologi pendidikan merupakan gabungan dari unsur manusia, mesin, ide, metode dan manajemen (Hoba, 1977) sehingga pengertian tersebut menjadi lebih jelas ketika seseorang memahami bahwa teknologi pada hakekatnya adalah penerapan ilmu atau pengetahuan, pengetahuan yang diorganisasikan ke dalam tugas-tugas aktual (Galbraith, 1977). Keberadaan teknologi harus dipahami sebagai upaya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas serta tidak dapat memisahkan teknologi dari masalah, karena teknologi lahir dan berkembang untuk memecahkan masalah yang dihadapi manusia. Dalam kaitan ini, teknologi pendidikan juga dapat dipandang sebagai produk dan proses (Sadiman, 1993). Tidak semua proses dan produk teknologi dapat digunakan dan dapat digunakan dengan cara yang sesuai untuk pendidikan, terutama untuk proses dan hasil pembelajaran. Produk teknologi seperti bioteknologi, mikroteknologi, dan bahan tidak langsung digunakan sebagai alat dan bahan pembelajaran. Dengan demikian, teknologi yang terlibat langsung dalam pembelajaran disesuaikan dengan makna pembelajaran itu sendiri.

Learning Management System atau LMS adalah alat pendukung pembelajaran online. LMS adalah perangkat lunak yang mengelola satu atau lebih course untuk satu atau lebih siswa. LMS dapat digambarkan sebagai sistem perangkat lunak berbasis server yang digunakan untuk mengelola pembelajaran dan mengirimkan semua dokumen dalam berbagai bentuk data, teks, audio, dan video. Seiring pasca pandemi, banyak aplikasi yang diusulkan untuk mendukung pembelajaran interaktif antara guru dan siswa dengan menggunakan konsep e-learning.

Learning Management System (LMS) adalah perangkat lunak online yang menyediakan fasilitas pembelajaran jarak jauh. LMS kini dapat memfasilitasi pembelajaran online dengan mendukung proses belajar mengajar menyediakan fasilitas bagi pendidik dan siswa. *Learning Management System* (LMS) memungkinkan pemilik atau pembuat Course untuk mengelola atau mengoperasikan, mendistribusikan, dan memantau para peserta didik. *Learning Management System* (LMS) menggabungkan pembelajaran tradisional dengan media digital dan media interaktif, termasuk e-learning, sesi online virtual, dan

forum diskusi. Penggunaan *learning management system* (LMS) memiliki keunggulan dalam memfasilitasi distribusi materi dan konten pembelajaran melalui pemanfaatan internet. Pada artikel kali ini, kita akan membahas salah satu platform yang digunakan yaitu *Bisa.Design by Bisa.AI*

Bisa.Design adalah startup platform berbasis web dan berbasis mobile yang berisikan pembelajaran materi untuk mengasah softskill. *Bisa.Design* didirikan pada tahu 2019 dibawah naugan PT. Bisa Artifisial Indonesia yang mengembangkan layanan dan produk seputar Desain. Layanan yang pertama kali dikembangkan oleh Bisa Design diantarnya: *Image Recognition Service, Video Analytics, Natural Language Service, Data Analysis Service, Lab as a Service, E-Learning, dan IoT Service.* Kemudian, pada tahun 2020 Bisa Design mengembangkan dua produk utamanya yaitu: Bisa Tampil (Tampil.id) dan Bisa Design Academy. Bisa Design menghasilkan Bisa Tampil (Tampil.id) sebagai platform kolaborasi dan penyelenggaraan webinar, bootcamp, dan event online dan Bisa Design Academy selain menjadi platform pembelajaran daring, dapat juga menjadi platform pencarian kerja, freelance, diskusi, asah skill dan sebagai penghasil portfolio. Kolaborasi Bisa Design Academy dan Tampil.id ini disatukan kedalam satu LMS (Learning Management System) sehingga dapat digunakan lebih efisien untuk pembelajaran daring dan pembelajaran bisa dilakukan secara terstruktur.

Bisa Design dipilih sebagai media pembelajaran mandiri karena bisa dijadikan sarana dalam proses pembelajaran dengan interaksi pendidik atau instruktur dengan peserta didik. Pembelajaran mandiri adalah jenis pembelajaran yang terjadi secara nyata dengan waktu yang berbeda. Disini instruktur memberikan berupa materi, latihan soal, dan ujian kemudian peserta didik mempelajari materi dan soal-soal tersebut. Setelah semua tugas dikerjakan oleh peserta didik maka instruktur memberikan penilaian dan sertifikat hasil. Selain itu juga instruktur memberikan penjelasan materi melalui tatap muka via tampil.id. Tampil.id adalah aplikasi video conference pada waktu yang sama yang berkolaborasi dengan bisa.ai, bisa.design, dan bisa.business.

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan diatas, peneliti mengidentifikasikan masalah yang terjadi yaitu masih kurangnya pemanfaatan media Bisa.Design dari mitra sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan penulis, bahwa instruktur lebih sering menggunakan media bahan ajar dari pihak luar ketimbang media aplikasi Bisa.Design itu sendiri sehingga aplikasi tersebut masih jarang digunakan baik oleh instruktur maupun peserta didik. Sejalan dengan penelitian (Danang et. Al 2021: 1-6) yang berjudul “Pemanfaatan Learning Management System sebagai Pendukung Pembelajaran Online SMK Syafi’I Akrom Pekalongan” Penelitian tersebut bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan beberapa guru kesulitan dalam menggunakan aplikasi LMS pembelajaran guna mendukung pembelajaran secara online, hasil dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa dalam menggunakan aplikasi LMS mampu membantu para guru melaksanakan pembelajaran daring sesuai dengan format pembelajaran di kelas dan hasil survey menunjukkan bahwa diatas 50% para guru mampu menggunakan Edmodo terkait sharing materi, penugasan, dan evaluasi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis tertarik melakukan studi pustaka terhadapat jurnal atau skripsi yang berkaitan dengan pemanfaatan Bisa.Design sebagai learning management system untuk mendukung implementasi online learning. Dengan tujuan dari penulisan jurnal ini yaitu untuk Pemanfaatan media Bisa.Design sebagai learning management system untuk mendukung implementasi online learning di Mitra Bisa.Ai dan mengetahui apa saja dampak dari penggunaan media Bisa.Design terhadap pembelajaran online pada peserta SIB Bisa.Ai

Review Literatur

Menurut Slameto (2015:2) “Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya”. Adapun menurut Skinner dalam Dimyati dan Mudjiono (2015:10) “Belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun”. Sedangkan menurut Hamsi Mansur (2020)” Belajar adalah suatu proses di mana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi. Sedangkan, pembelajaran proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

Bisa.Design merupakan media pembelajaran online yang dirancang oleh Bisa.Design Academy dan berkolaborasi dengan Tampil.id. Bisa. Design adalah sebuah perangkat lunak yang menyatukan konten pembelajaran, penugasan, dan live session kedalam satu kesatuan aplikasi. Hal ini memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang lebih baik. Bisa.Design adalah aplikasi penghubung digital yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran model *online learning*. Pemanfaatan Bisa.Design ini mudah diakses baik itu melalui *web* maupun *mobile*. Beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yaitu seperti *Course* Academy, kolaborasi webinar, Pembelajaran tamu via tampil.id, Learning Path, Belajar online dan Premium Class.

Hal tersebut juga didukung berdasarkan temuan peneliti lakukan, dari beberapa penelitian yang berhubungan dengan Bisa.Design sebagai implementasi online learning yaitu:

Yuni (2020) yang berjudul “Analisa Pemanfaatan LMS sebagai Media Pembelajaran Online selama Pandemi Covid-19” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran yang dikembangkan perguruan tinggi dan disediakan pemerintah seperti Google Classroom, Edmodo, Moodle dan SEVIMA Edlink, serta LMS sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran online. Dimana dengan dukungan aplikasi LMS atau Learning Management System, sistem pembelajaran dan komunikasi antara dosen dan mahasiswa tetap berjalan dengan baik dan menggunakan fasilitas yang disediakan oleh penyedia layanan LMS.

Yana & Adam (2019) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Platform LMS sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa” hasil dari penelitian ini terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa menggunakan Quizlet berbasis blended learning, dibuktikan dengan selisih skor hasil belajar pretest dan posttest sebesar 19,96 poin.

Hapsari & Pamungkas (2019) yang berjudul “Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online di Universitas Dian Nuswantoro” didapatkan dari penelitian ini bahwa penggunaan Google Classroom sebagai proses pembelajaran dapat memungkinkan mahasiswa sebagai peserta untuk menyimpan tugas dan menghubungkannya ke penyimpanan Google Drive. Fleksibilitas waktu dan tempat juga menjadikan Google Classroom sebagai proses belajar yang disukai. Selain memberi siswa lebih banyak belajar mandiri, diskusi seperti kelas tatap muka selalu dapat diatur. Perlunya kehadiran Google Classroom sebagai media pembelajaran dan menciptakan pengalaman baru bagi mahasiswa dalam pengelolaan kelas konten digital.

Dalam program Studi Independen yang dilaksanakan di Mitra Bisa AI Academy dibutuhkan beberapa LMS dalam mendukung proses pembelajaran, salah satunya Bisa.Design. Bisa.Design adalah aplikasi yang menawarkan berbagai fitur pembelajaran untuk membantu dalam proses pembelajaran seperti *Course academy, premium class,* webinar, dan masih banyak lagi. Bisa.Design juga dapat digunakan di komputer dekstop dan perangkat mobile. Dengan akses yang fleksibel, pengguna Bisa.Design dapat terus mengakses pembelajaran dan berinovasi tanpa terbatas oleh tempat atau waktu.

Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2010:2) menjelaskan bahwa metode penelitian pada hakekatnya adalah suatu cara ilmiah untuk mengumpulkan 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. Kemudian teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara

Penelitian kepustakaan dilakukan oleh setiap peneliti dengan tujuan utama menemukan pondasi untuk memperoleh dan membangun landasan teori, sikap, dan penentuan dugaan sementara, yang disebut juga hipotesis penelitian. Jadi penulis juga bisa mengelompokkan, mengalokasikan, mengurangi variasi sastra dalam bidangnya, dan mengorganisir. Studi kepustakaan dilakukan oleh penulis untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam tentang subjek yang dipelajari. (Kartiningrum, 2015:4).

Data yang digunakan untuk penulisan Studi Pustaka berasal dari jurnal artikel ilmiah dan laporan akhir para peserta MSIB Bisa.AI yang berisikan tentang konsep yang diteliti. Bisa.Design adalah aplikasi berbasis web dan mobile yang menyediakan berbagai fitur pembelajaran.

Pembahasan

Menurut Soejanto (1991, p.5) Dalam melaksanakan kesiapan belajar, pentingnya peserta didik mempersiapkan diri untuk meraih keberhasilan dalam kegiatan akademik. Keberhasilan seorang siswa dalam persiapan pra kelas dapat menentukan keberhasilan akademik seorang siswa, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Sebagaimana yang dikemukakan Prayitno (dalam Mulyani, 2013), Hal penting yang harus dilakukan untuk memulai pembelajaran adalah mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran, karena siswa yang dipersiapkan dengan baik akan merasa mantap dalam belajarnya, sehingga lebih mudah untuk fokus pada pembelajaran. Menurut temuan penelitiannya (Lai Suni, dkk 2022: 2653-2663) berpendapat bahwa pembelajaran siswa masih kurang dalam persiapan, belum maksimal dalam menunjukkan keterampilan manajemen jadwal yang optimal, siswa selalu mengalami kesulitan dalam mengatur jadwal pelajaran dikarenakan bentuk pembelajaran daring yang relatif baru. Kurangnya motivasi dan tidak menyiapkan materi dengan baik dari dalam diri seorang siswa untuk memenuhi kewajiban sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung tanpa hambatan yang berarti.

Sejalan dengan Djamarah (2002, p.132) Beberapa indikator minat belajar mencakup rasa sukacita atau kegembiraan, pernyataan preferensi terhadap suatu hal, adanya ketertarikan yang muncul secara alami, kesadaran dalam motivasi belajar tanpa perintah, partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, memberikan perhatian untuk mencapai tujuan belajar, serta kenyamanan dan ketersediaan fasilitas yang memadai. Langkah awal yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak dari kendala tersebut adalah dengan membiasakan peserta didik dengan *Learning Management System* (LMS) yang berbasis Bisa.Design. Ini akan memungkinkan mereka untuk meningkatkan keahlian dan pemahaman mereka dalam proses pembelajaran online dengan memanfaatkan Bisa.Design.

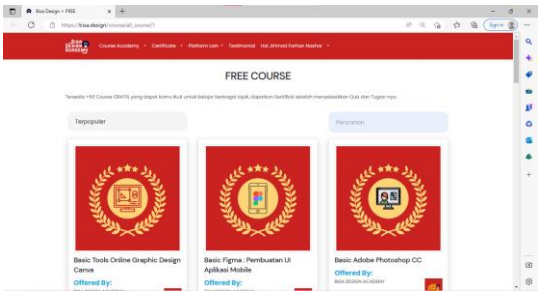
Temuan penelitian dari hasil studi literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan Bisa.Design sebagai *learning management system* untuk mendukung implementasi *online learning*, karena seperti memuat penelitian dari Amalia et al (2021) tentang “Pemanfaatan Google Meet, Google Classroom, dan Zoom untuk mendukung kegiatan Belajar dari rumah”. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan metode pembelajaran jarak jauh dari kemampuan memanfaatkan teknologi informasi, khususnya aplikasi untuk mendukung proses pembelajaran online. Salah satu kegiatan untuk menjawab tantangan ini adalah mengadakan pelatihan langsung untuk mengoperasikan aplikasi pendukung pembelajaran online. Hasil

evaluasi dan umpan balik dari peserta pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman tentang bagaimana aplikasi diajarkan, selain itu peserta mengatakan bahwa masyarakat sendiri membutuhkan pelatihan serupa. Namun demikian, peserta berharap agar pelatihan selanjutnya dilakukan secara offline agar instruktur dapat langsung mengajarkan langkah demi langkah kepada peserta.

Menurut Wahyu Purnomo (2022: 262-278) Melakukan dan menerapkan pembelajaran online dapat mengembangkan kemandirian siswa dalam proses belajar. Melalui belajar tanpa bimbingan langsung dari guru, siswa dapat menjadi lebih mandiri dalam belajar, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk mempersiapkan diri dengan sebaik-baiknya..

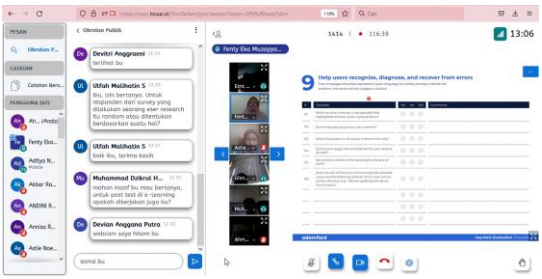
Bisa.Design pertama kali dirilis pada tahun 2019 memiliki penawaran serangkaian kemampuan yang komprehensif, seperti Learning Path, Course Academy, dan kolaborasi bersama Tampil.id. Bisa.Design didukung oleh berbagai alat bermanfaat yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah bagi para peserta didik dan pendidik karena memiliki kemampuan untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan course. Proses pembelajaran online sangat dipengaruhi oleh penggunaan Bisa Design sebagai media pendidikan.

Hal ini ditunjukkan dengan temuan observasi pembelajaran Basic Figma secara online, disini para peserta didik mampu mengerjakan course dan latihan soal tanpa menemui kendala yang berarti. Akses bisa dilakukan melalui komputer maupun mobile dimana saja dan kapan saja. Fungsionalitas yang ditawarkan aplikasi adalah course academy yang menjadi fitur unggulan dari aplikasi tersebut. Pemanfaatan Bisa.Design ketika pelaksanaan pembelajaran online sangat mendukung dan berpengaruh, salah satu nya melalui temuan pembelajaran online menggunakan Bisa.Design sebagai media pembelajaran di Mitra MSIB Bisa.AI. Mitra MSIB Bisa.AI dalam memilih media pembelajaran selama pembelajaran online, pilihan utama adalah pada aplikasi Bisa.Design karena keunggulan fitur pembelajaran yang lengkap dan kemudahan penggunaannya.



Gambar 1 Tampilan Free Course Bisa.Design

Free Course adalah salah satu fitur pembelajaran yang sering digunakan karena fitur ini peserta didik dapat melakukan aktivitas pembelajaran. Tampilan untuk *free Course* mencakup kelas gratis yang bisa diakses semua orang tanpa melakukan pembayaran. Di area label kelas terdapat tombol pendaftaran, para peserta didik cukup membuat akun untuk mendaftar *free course* tersebut. Sebagai penghubung antara peserta didik dan pendidik Bisa.Design berkolaborasi dengan Tampil.id. Tampil.id adalah sistem konferensi untuk panggilan video. Peserta didik dan pendidik dapat melakukan aktivitas pembelajaran secara online melalui Tampil.id



Gambar 2. Tampilan Panggilan Tampil.id

Fitur selanjutnya yang sering digunakan adalah *video conference*. Fitur tersebut memungkinkan peserta didik dan pendidik dapat bertatap muka melalui *video conference* atau panggilan video. Karena dengan fitur ini, peserta didik dan pendidik dapat langsung terlibat dalam proses pembelajaran. Tampilan konferensi panggilan video pada Tampil.id ini mencakup catatan bersama, untuk membantu dalam mencatat

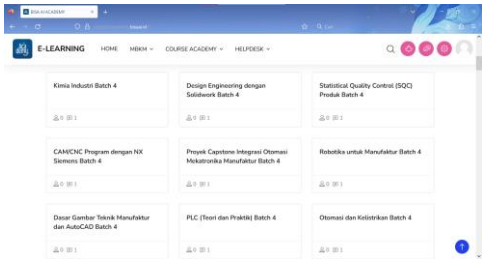
kegiatan diskusi yang menjadikan pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih partisipatif. Di area pojok kanan bawah terdapat fitur *"raise hand"* yang dapat digunakan untuk merespons ketika melakukan tanya jawab antara peserta didik dan pendidik. Pendidik atau instruktur diberitahu bahwa terdapat peserta didik yang ingin mengajukan pertanyaan ketika mereka menggunakan fitur *raise hand.* Instruktur kemudian akan memberikan siswa tersebut pilihan untuk menyalakan mikrofon untuk bertanya langsung atau melalui ketikan di kolom chat.

Fase pembelajaran online menggunakan Bisa.Design dibagi menjadi tiga kegiatan pembelajaran: Kegiatan Pendahuluan, Kegiatan inti, dan kegiatan akhir:

1. Kegiatan Pendahuluan

   Pada kegiatan pendahuluan ini ada beberapa persiapan sebelum memulai kelas:

   a. Para peserta didik diberitahukan oleh instruktur melalui grup WhatsApp bahwa room tampil.id segera dimulai sebelum memulai proses pembelajaran.
   b. Platform Tampil.id berfungsi sebagai titik masuk bagi peserta didik ke dalam room. Peserta didik bisa menggunakan ID room dan password room yang diberikan.
   c. Instruktur menggunakan platform Bisa.AI, Bisa.Design, Bisa,Businees, E-Learning Bisa.AI maupun materi dari luar sebagai bahan ajar yang digunakan selama proses pembelajaran.



Gambar 3. Kelas di E-Learning Bisa.AI

2. Kegiatan Inti

   Proses kegiatan inti ini dilaksanakan secara online. Instruktur memaparkan materi dari bahan ajar sedangkan peserta didik menyimak materi. Kemudian instruktur dan peserta didik melakukan kegiatan tanya jawab dari hasil pemaparan materi tersebut. Kegiatan tanya jawab tersebut nantinya diakhiri dengan penugasan. Proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan tersebut menjadikan peserta didik tetap aktif baik dalam kegiatan pembelajaran online maupun secara individu atau kelompok. Peserta didik mampu menyusun mengenai materi pelajaran yang dipelajari menggunakan perangkat pembelajaran yang berbeda.

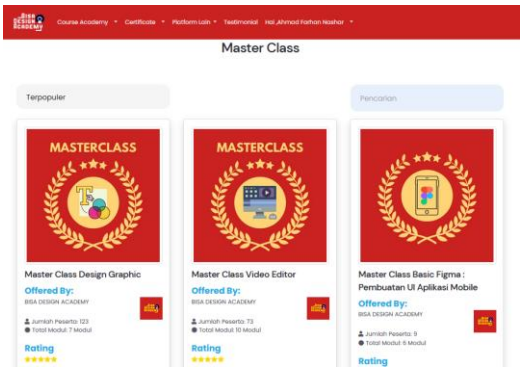
3. Kegiatan Penutup

   Menurut Rosdiani (2013:104), Kegiatan penutup adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri sesi pembelajaran. Ini bisa dilakukan melalui rangkuman atau kesimpulan, penilaian, refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut. Menutup pelajaran adalah tindakan yang diambil oleh guru untuk mengevaluasi pencapaian tujuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan, serta untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. (Mulyasa, 2010:84). Pada kegiatan penutup ini instruktur memberikan berupa penugasan latihan latihan soal di Bisa.Design. Peserta didik diizinkan mengajukan pertanyaan mengenai tugas yang masih belum jelas bagi mereka. Tujuan dari penugasan ini adalah agar instruktur bisa mengidentifikasi apakah seorang peserta didik telah memahami materi yang sudah dipaparkan sebelumnya.

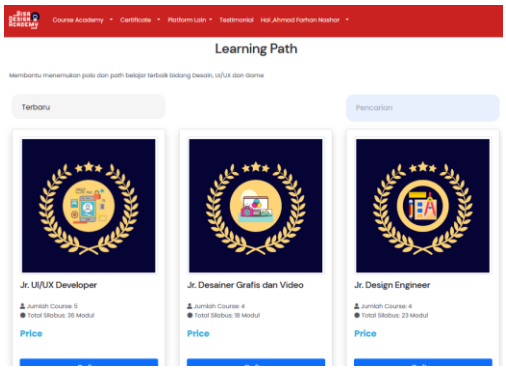
Secara umum proses pembelajaran online yang digunakan instruktur atau pendidik tidak jauh berbeda dengan proses pembelajaran online yang digunakan oleh aplikasi LMS lainnya. Akan tetapi Bisa.Design memiliki potensi untuk membantu dalam menjaga kerangka proses *online learning.*

Penggunaan Bisa.Design sebagai *Learning Management System* memiliki beberapa kelebihan, yaitu seperti pilihan

course yang beragam, terdapat fitur premium class sebagai kelas level advance dan Learning Path sebagai kelas pemfokusan di bidang desain.



Gambar 4. Premium Class



Gambar 5. Learning Path

Kelebihan lainnya adalah proses penggunaan aplikasi ini yang sangat ramah bagi pemula, yang mana UI atau tampilan aplikasi ini sangat mudah dimengerti oleh pengguna baru. Selain itu, pengguna juga bisa melakukan akses kelas tanpa harus terburu-buru karena diberikan nya akses yang mudah. Hal ini akan menentukan proses pembelajaran yang efektif dan efesien.

Selain kelebihannya, terdapat juga kekurangannya yaitu pembelajaran di free course dari Bisa.Design masih terbilang Basic, oleh karena itu perlu penjelasan dari instruktur agar para peserta didik bisa memahami dan bisa mempraktekkan secara langsung. Kemudian juga untuk course level advance atau premium class perlu diakses secara berbayar.

Kesimpulan

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah mempermudah pengelolaan pembelajaran online secara efektif dan efisien. Selama masa pembelajaran online, teknologi memainkan peran penting dalam mendukung proses pembelajaran. Dari berbagai media pembelajaran online yang tersedia, sistem manajemen pembelajaran (LMS) merupakan media yang paling umum digunakan untuk mendukung pembelajaran online. LMS memiliki beberapa kelebihan, di antaranya adalah aksesibilitas yang fleksibel sehingga memungkinkan belajar kapan saja dan di mana saja. Selain itu, LMS seperti Bisa.Design menyediakan beragam konten yang dapat ditambahkan, seperti teks, gambar, audio, dan video, yang sangat memudahkan peserta didik dalam proses belajar. Dengan berbagai fitur yang tersedia, pemanfaatan LMS Bisa.Design dalam pembelajaran online telah terbukti memberikan kemudahan baik bagi pendidik maupun peserta didik.

Daftar Pustaka

Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & A. S. (2020). Perancangan UI/UX aplikasi MY CIC layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi figma. *Jurnal Digit*, 208-219.

Nabila, G., Stephanie, & Wahyuni, S. (2022). *Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas.* Palembang: MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022.

Alrazi, C. Z., & Rachman, A. (2021). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Animasi Periklanan Digital Pencegahan Covid-19. *Jurnal Komunikasi Visual*, 190-202.

Anggraeni, P., & Akbar, A. (2018). Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Proses

Pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, 55-65.

Arifiyanti, A. A., F, M. B., N.M., S., A., A. L., & Rozi, M. A. (2021). Pemanfaatan Google Meet, Google Classroom, dan Zoom Untuk Mendukung Kegiatan Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 263-268.

Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 83-93.

Chandra, C. M., Putri, C. M., Theja, D. R., Umami, R., Hakim, S. N., & Pribadi, M. R. (2022). *Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Femine Menggunakan Metode Design Thinking.* Palembang: MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2021.

Dewi, K., Pratisia, T., & Putra, A. K. (2021). Implementasi Pemanfaatan Google Classroom, Google Meet, dan Instagram dalam proses pembelajaran online menuju abad 21. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-ilmu Sosial*, 533-541.

Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Learning Management System (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Online Sealam Pandemi Covid-19. *Journal of Information System, Informatics, and Computing*, 1-8.

Fuadi, T. M., Musriandi, R., & Suryani, L. (2020). Covid 19 : Penerapan Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 193-200.

Hapsari, A. S., & Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online di Universitas Dian Nuswantoro. *Wacana*, 225-233.

Harumy, T. F., & Amrul, H. M. (2018). Aplikasi Mobile Zagiyan (Zaringan Digital Nelayan) Dalam Menunjang Produktivitas Dan Keselamatan, Dan Kesehatan Nelayan (Studi Kasus Kelompok Nelayan Percut). *Jurnal Research and Development*, 52-61.

Hasanah, R. A., & H. W. (2022). Implementasi Kebijakan Merdeka Belajar dalam Program Magang & Studi Independen. *Jurnal Ilmiah Indonesia, 7*.

Kasih, P. A., & Purnomo, Y. W. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Berbasis Penilaian. *Journal of Research and Advances in Mathematics Education*, 69-78.

Kurniawati, M., Santanapurba, H., & Kusumawati, E. (2019). Penerapan Blended Learning Menggunakan Flipped Classroom Berbantuan Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8-19.

Lukman, A. M., & Aryanto, D. (2019). Aplikasi Edukasi Ekosistem Pengenalan Dunia Hewan Untuk Anak Usia DIni Berbasis Android. *Jurnal Sains dan Manajemen*, 58-65.

Mansur, H., & Utama, A. H. (2017). *Pemanfaatan Desain Media Ajar Interaktif Dengan Program Microsoft Power Point dan Ispring di Fakultas Keguruan dan Ilmu*

Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Banjarmasin.

Mansur, H., Satrio, A., Utama, A. H., & Rini, S. (2021). Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan. *Nizamia Learning Center*.

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi MY CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 208-219.

Novianto, A. R., & Rani, S. (2022). Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal SNATI*, 21-32.

Putra, D. H., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis WEB Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1-7.

Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan metode design thinking pada model perancangan UI/UX aplikasi penangan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*, 75-93.

Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*, 75-93.

Rodiyah, R. (2021). Implementasi Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Era Digital dalam Menciptakan Karakter Mahasiswa Hukum yang Berkarakter dan Profesional. *Seminar Nasional Hukum Universitas Negeri Semarang*, 425-434.

Sain, M. H. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Lentera Pendidikan*, 66-79.

Salim, A., Terasne, Permana, D., Utama, I. P., & Hanan, A. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Pada Masa Covid-19 Bagi Guru. *Jurnal Abdimasi (Journal of Community Service)*, 95-100.

Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 188-198.

Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 81-86.

Solihin, R. (2022). Komunikasi Synchronous dan Asynchronous Dalam Blended Learning Pada Masa Pasca Pandemi. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 279-291.

Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung: Alfabeta.

Sulastri, D., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Pemanfaatan Platform Digital Dalam Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Suni, L., Astuti, I., & Fergina, A. (2022). Analisis Ketidaksiapan Belajar Peserta Didik Dalam Mengikuti Pembelajaran Daring Kelas VIII Di SMP Negeri 23 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2653-2663.

Utomo, D. W., Kurniawan, D., Sani, R. R., & Astuti, Y. P. (2021). Pemanfaatan Learning Management System (LMS) Sebagai Pendukung Pembelajaran Online di SMK Syafi'i Akrom Pekalongan. *Jurnal Abdimasku*, 1-6.

Wardana, F. C., & Eka Prismana, I. L. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 1-12.

Wiragunawan, I. N. (2022). Pemanfaatan Learning Management System (LMS) Dalam Pengelolaan Pembelajaran Daring Pada Satuan Pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 82-89.

Yana, D., & Adam. (2019). Efektivitas Penggunaan Platform LMS Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Dimensi*, 1-12.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (148-158)

PEMANFAATAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN *YOUTUBE* UNTUK MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Kurnia[1], Agus Salim[2], Agus Hadi Utama[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
[1]1910130320010.mhs.ulm.ac.id@gmail.com, [2]agus.salim@ulm.ac.id, [3]agus.utama@ulm.ac.id

Abstrak

Pada dasarnya pemanfaatan media video pembelajaran *Youtube* merupakan suatu bentuk adaptasi teknologi pembelajaran sesuai perkembangan zaman dengan upaya untuk meningkatkkan mutu pembelajaran. Karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran media video pembelajaran *Youtube* sebagai penunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan media video pembelajaran *Youtube* dapat menunjang proses pembelajaran dengan berperan sebagai perantara penyampaian materi yang dapat menunjang proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menelaah 15 literatur yang terdiri dari 12 jurnal dan 3 skripsi yang relevan dengan topik penelitian ini. Hasil penelitian menunjukan bahwa pemanfaatan media video pembelajaran *Youtube* dinilai berdampak positif dan efektif digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan pengalaman peneliti selama mengikuti Kampus Mengajar di SDN Telaga Biru 9, dan berdasarkan hasil studi pustaka diketahui dengan adanya media video pembelajaran *Youtube* siswa mampu mencapai kemampuan dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran *Youtube* berperan penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat menunjang proses pembelajaran, diantaranya guru dapat mencapai tujuan pembelajaran, mengurangi hambatan belajar siswa, dan siswa dapat mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

Kata Kunci: media pembelajaran, video pembelajaran, *Youtube*

Abstract

Basically the use of YouTube learning video media is a form of adaptation of learning technology in accordance with the times with efforts to improve the quality of learning. Therefore, this study aims to describe the role of YouTube learning video media as a support for the learning process. Utilization of YouTube learning video media can support the learning process by acting as an intermediary for delivering material that can make the learning process in class more interesting. The research method used is literature study. Data collection was carried out by examining 15 literature consisting of 12 journals and 3 theses relevant to the topic of this study. The results of the study show that the use of YouTube learning video media is considered to have a positive impact and is effectively used to support the learning process. This is based on the experience of researchers while participating in the Teaching Campus at SDN Telaga Biru 9, and based on the results of the literature study it is known that with the YouTube learning video media students are able to achieve abilities in the cognitive, affective and psychomotor domains. Thus it can be concluded that YouTube learning video media plays an important role in learning activities because it can support the learning process, including teachers can achieve learning goals, reduce student learning barriers, and students can achieve the expected learning goals.

Keywords: learning media, learning videos, *Youtube*

Pendahuluan

Kebijakan-kebijakan mengenai pendidikan di Indonesia sering kali mengalami perubahan. Perubahan tersebut biasanya dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ada. Salah satu permasalahan nya dapat terlihat dari kondisi pendidikan di Indonesia. Kondisi mengenai konsep arah pendidikan Indonesia saat ini, menurut Marisa (dalam Meilia & Erlangga, 2022 : 121) tidak terfokus terhadap satu tujuan yang menyebabkan bentuk mengaktualisasikan dari disiplin ilmu berdampak pada kesenjangan.

Dilihat dari kondisi permasalahan tersebut, pemerintah telah membuat kebijakan baru mengenai kurikulum "Merdeka-Belajar." Menurut Asdiniah & Dinie (dalam Meilia & Erlangga, 2022:121) Merdeka-Belajar merupakan sebuah gagasan yang dicanangkan oleh Bapak Nadiem Makariem sebagai menteri Pendidikan dan Kebudayaan untuk mencetak Sumber Daya Manusia yang cerdas dan berkarakter. (Dirjen Dikti Kemendikbud, 2020) Pemerintah ingin melibatkan mahasiswa untuk membantu dan berkontribusi dalam permasalahan tersebut dengan membuat sebuah program yang bernama Kampus Mengajar yang merupakan salah satu kegiatan dari Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM). Dalam hal ini, program Kampus Mengajar melibatkan mahasiswa di setiap kampus dari berbagai latar belakang pendidikan untuk membantu kegiatan belajar mengajar di sekolah, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar.

Program Kampus Mengajar Angkatan 3 merupakan salah satu bentuk bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa mengembangkan kemampuan softskill dan mendampingi guru untuk berkolaborasi merancang strategi, metode dan model pembelajaran di sekolah yang telah ditetapkan Kemendikbudristek. Salah satu sekolah yang telah ditetapkan oleh Kemendikbudristek adalah SDN Telaga Biru 9 Kota Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan. Pada program Kampus Mengajar, yang mengikuti program bertanggung jawab dalam membantu sekolah dalam mengajar, membantu adaptasi teknologi, dan membantu administrasi sekolah. Peserta Kampus Mengajar juga memiliki tanggung jawab dalam memperbaiki karakter siswa serta meningkatkan literasi dan numerasi siswa.

Studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara langsung pada tanggal 5 Maret 2022 yang dilakukan kepada beberapa guru di SDN Telaga Biru 9 Banjarmasin. Dari observasi dan wawancara tersebut dapat diketahui bahwa di SDN Telaga Biru 9 Banjarmasin masih menggunakan Kurikulum 2013. Dalam wawancara berkaitan dengan kegiatan belajar dan pembelajaran, guru memaparkan beberapa kendala/hambatan dalam mengajar siswa di kelas, seperti belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran di sekolah. Windiyani dan Novita (dalam Novita dkk, 2019:65) penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal menjadikan peserta didik bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran.

Guru sendiri masih terkendala dalam penyediaan media pembelajaran, karena belum begitu menguasai cara pembuatan media pembelajaran, melatih dan mengembangkan skill dalam pembuatan media sebagai pengantar pesan dalam kegia tan belajar mengajar kepada siswa. Oleh sebab itu, guru bersangkutan biasanya mengajar lebih kepada penggunaan metode ceramah dan media buku sebagai literasi yang membuat siswa yang lambat memahami materi yang bersifat abstrak, terlihat bosan kurang berminat mengikuti pembelajaran hingga keadaan kelas yang kadang tidak kondusif saat pembelajaran berlangsung. Dari beberapa kendala tersebut akibatnya guru agak kesulitan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dengan demikian, salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut yaitu dengan memanfaatkan teknologi. Pada proses pembelajaran, teknologi dapat menjadi alat bantu bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami bahan ajar yang dijelaskan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran bisa dicapai secara maksimal. Selain itu, diharapkan juga dapat tercipta kegiatan kelas yang lebih menarik Mhamdi

(dalam Ridwan dkk, 2021:40). Kegiatan kelas yang lebih menarik tentu akan membuat siswa antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan konten pembelajaran yang juga dibuat menarik.

Berkembangnya teknologi saat ini memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyampaikan pesan / informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian & minat siswa dalam belajar Arsyad (dalam Fallo dkk, 2021:2). Pemakaian 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 pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu Wiratmojo,P dan Sasonohardjo (dalam Hardianti & Asri, 2017:125). Adanya media pembelajaran di sekolah diharapkan dapat membantu dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga perlu direncanakan dan dirancang secara sistematis agar media pembelajaran efektif untuk digunakan.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan di atas maka peneliti menggunakan media video pembelajaran *Youtube* sebagai perantara penyampaian materi yang dapat menunjang proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik. Sehinngga peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Media Video Pembelajaran *Youtube* Untuk Menunjang Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar”. Dengan pemanfaatan media video pembelajaran *Youtube* ini diharapkan dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas, terutama di kelas bawah yaitu di sekolah dasar.

Kajian Pustaka

Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada kawasan pemanfaatan yang merupakan kategori Pemanfaatan Media untuk menunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan media adalah penggunaan sistematis dari sumber untuk belajar. Proses pemanfaatan media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran. Prinsip-prinsip pemanfaatan juga dikaitkan dengan karakteristik pembelajar (Seels & 11 Richey, 1994 : 50). Media video adalah media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, yang tersistematis yang dapat menjadi sumber untuk belajar.

Video berasal dari bahasa Latin, vidi-visum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara.

Azhar Arsyad (2011 : 49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka peneliti memutuskan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbentuk video dikarenakan unsur video pembelajaran yang auditif dan visual akan dapat menarik perhatian dan rasa tertarik siswa dalam belajar.

Ronal Anderson (dalam Fallo dkk, 2021:3) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut :

a. Tujuan Kognitif
   1) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
   2) Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
   3) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

b. Tujuan Afektif

   Dengan menggunakan efek dan tekhnik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

c. Tujuan Psikomotorik
   1) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.
   2) Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Menurut Purwanti (2015: 44) kelebihan yaitu menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar, memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemicu atau memotivasi pembelajar untuk belajar, sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik, dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan, menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang objek belajar yang dipelajari pembelajar, portable dan mudah didistribusikan. Secara garis besarnya, video pembelajaran memiliki kelebihan dalam segi kemenarikan tampilan yang disuguhkan sehingga dapat menghilangkan kejenuhan serta dapat dengan mudah disebarluaskan.

Adapun beberapa kelemahan dari penggunaan media video dalam pembelajaran menurut Daryanto (dalam Fallo dkk, 2021:5) antara lain:

1) Fine details, tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya.
2) Size information, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
3) Third dimention, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi.
4) Opposition, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
5) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.
6) Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Sebuah media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media video. Dalam penayangannya video tidak dapat berdiri sendiri, media video ini membutuhkan alat pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan gambar maupun speaker aktif untuk menampilkan suara agar terdengar jelas. Sifat komunikasi dalam penggunaan media video hanya bersifat satu arah, siswa hanya memperhatikan media video, hal inilah yang perlu diperhatikan oleh guru. Karena video bersifat dapat diulang-ulang maupun diberhentikan, maka guru bisa mengajak berkomunikasi dengan siswa tentang isi/pesan dari video yang dilihat, maupun tanya jawab tentang video yang

disimak. Jadi komunikasi tersebut tidak hanya satu arah.

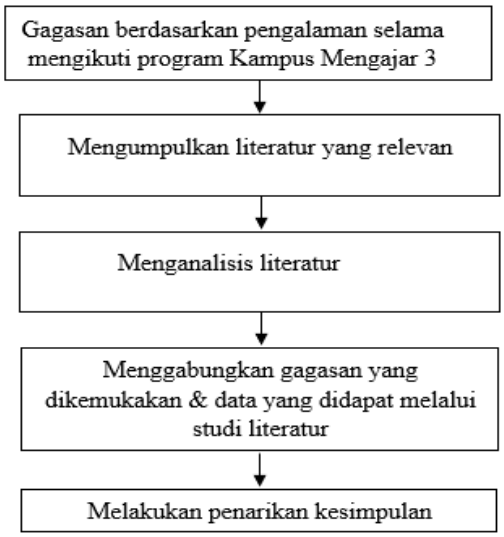
Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Studi Pustaka. Menurut Zed (2014: 3), studi pustaka adalah metode pengumpulan data pustaka dengan membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data yang bersumber dari 12 jurnal dan 3 skripsi. Kriteria yang ditetapkan adalah yang diterbitkan dalam kurun waktu 10 tahun terakhir dan paling relevan dengan topik penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti.

Mirshad (dalam Sari, 2020: 44) mengemukakan jika terdapat 4 kegiatan pada penelitian dengan studi pustaka, yaitu:

1) Mencatat setiap masalah dan temuan baru pada semua literatur yang ditelaah.
2) Memadukan teori yang digunakan pada penelitian serta hasil temuan penelitian tersebut.
3) Menganalisis setiap temuan serta kelebihan, kekurangan, dan keterkaitan lainnya.
4) Mengemukakan gagasan pada hasil penelitian berdasarkan wacana yang ada sebelumnya, kemudian mengelaborasikannya hingga menghasilkan sebuah temuan baru.

Secara ringkas, peneliti melakukan penelitian dengan alur sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Penelitian

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini mengkaji mengenai pemanfaatan media video pembelajaran *Youtube* untuk menunjang proses pembelajaran, terutama di kelas bawah yaitu di sekolah dasar. Dari topik tersebut, didapatkan penelitian relevan berupa 23 jurnal dan 5 skripsi yang diperoleh dari *google* penelusuran dan *google scholar* dengan menggunakan kata kunci pemanfaatan media pembelajaran, video pembelajaran, *Youtube*.

Literatur yang telah didapat kemudian disaring lagi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, yakni dalam rentang waktu 10 tahun terakhir dan paling relevan dengan topik penelitian yang dibahas. Berdasarkan kriteria tersebut, didapat 15 literatur yang terdiri dari 12 jurnal dan 3 skripsi.

Pada penelitian yang dilakukan Sumarni (2022:7) dan Novita dkk (2022:71) didapat hasil yang menujukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat memberikan dampak yang cukup positif dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal serupa sejalan dengan hasil penelitian Siska dkk (2020:4), dan Herniyanti (2017:48) yang menyimpulkan selain memberikan dampak positif media video pembelajaran juga memberikan pengaruh langsung terhadap siswa antara lain siswa dapat lebih cepat memahami materi yang disampaikan, membuat siswa lebih senang dan aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Dari sisi lain, hasil penelitian Andari Ms (2019:275) menunjukkan jika pemanfaatan video pembelajaran efektif digunakan karena tidak membuat jenuh siswa justru membangkitkan semangat belajar mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, keunggulan media video pembelajaran juga mudah digunakan dan mampu mejelaskan konten pembelajaran dengan lebih nyata. Hal ini diperoleh dari hasil penelitian Batubara dan Ariani (2016:65) serta penelitian oleh Maymunah dan Watini (2021:4121).

Dengan demikian, media video merupakan salah satu media yang layak dipertimbangkan dalam menujang proses pembelajaran untuk mengatasi berbagai permasalahan belajar, dan berdasarkan pengalaman peneliti selama mengikuti Program Kampus Mengajar di SDN Telaga Biru 9 Banjarmasin, peneliti mendapati jika dengan menggunakan media video tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Dapat memudahkan siswa memahami materi yang bersifat abstrak, dan menciptakan kegiatan kelas yang lebih menarik. Sehingga dapat dikatakan bahwa media video efektif digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.

2. Pembahasan

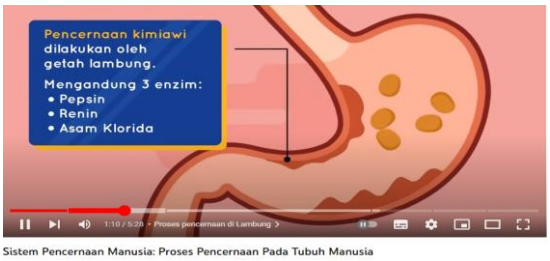
Program Kampus Mengajar berlangsung selama kurang lebih lima bulan. Peneliti sendiri ditempatkan di SDN Telaga Biru 9 Banjarmasin bersama 4 rekan mahasiswa dari program studi yang berbeda-beda, dan didampingi oleh Dosen Pembimbing Lapangan. Dalam rangka menyukseskan program Kampus Mengajar, tim Kampus Mengajar di SDN Telaga Biru 9 Banjarmasin berfokus pada tiga hal, yaitu transfer ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa, membantu adaptasi teknologi di sekolah baik untuk guru maupun siswa, dan membantu urusan administrasi sekolah. Tim Kampus Mengajar di SDN Telaga Biru 9 Banjarmasin memiliki agenda dan fokus masing-masing atau program kerja individu, dan Tim Kampus Mengajar di SDN Telaga Biru 9 Banjarmasin juga memiliki program kerja bersama/kelompok.

Selama menjalankan program kerja di sekolah dalam hal membantu adaptasi teknologi peneliti memanfaatkan media video pembelajaran *Youtube* untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah dasar. Mu'minah (2021:1208) dalam penelitiannya menyatakan sudah saatnya seorang guru tidak lagi menggunakan cara-cara konvensional dalam pembelajaran di kelas. Pergeseran paradigma pendidikan dalam pembelajaran seyogyanya mengikuti perkembangan teknologi. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi melaui *Youtube* sebagai media pembelajaran. Dengan *Youtube*, seorang guru dapat menampilkan video pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan. Para penggguna *Youtube* dapat mengupload video, search video, menonton video, diskusi/tanya jawab tentang video dan sekaligus berbagi klip video gratis. Setiap hari ada jutaan orang yang mengakses *Youtube* sehingga tidak salah jika *Youtube* sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Abdullah (dalam Mu'minah, 2021: 1208) menyatakan bahwa kelebihan dan kekuranganYoutube dalam suatu media dapat menjadi umpan balik perkembangan media tersebut. Adapun kelebihan *Youtube* adalah tersedianya bebagai tipe video yang beraneka ragam yang dapat membantu seorang video maker terinspirasi.Lalu *Youtube* ini termasuk website yang sangat mudah untuk dikases melalaui computer, laptop, maupun Smartphone.

Pemanfaatan video dalam ranah kognitif peneliti terapkan pada saat pembelajaran IPA mengenai proses pencernaan, dimana mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang tidak sedikit materi-materi yang dipelajari di dalamnya yang bersifat abstrak, dan itu memerlukan pemahaman yang tinggi dari siswa untuk bisa membuat materi-materi yang sifatnya abstrak menjadi kongkret, oleh karena itu peneliti memanfaatkan media video agar siswa dapat melihat gambaran nyata saat proses pencernaan berlangsung, sehingga siswa mudah memahami materi yang sedang diajarkan. Pernyataan ini diperkuat oleh Penelitian Fallo dkk (2021:5) yang berjudul Pemanfaatan Media Video dalam Pelaksaaan Pembelajaran Pada Materi Sistem Koloid Kelas XI IPA 3 SMA 2 Kupang yang menunjukkan media video sangat layak/valid untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan adanya media video dapat menjelaskan penjelasan yang abstrak & sangat baik untuk menjelaskan suatu proses. Selain itu , media video yang dilengkapi dengan praktikum system koloid dapat memotivasi siswa untuk belajar. Pramono (dalam Ridwan dkk, 2021:47) Penggunaan media video dalam ranah pembelajaran kognitif mampu

menyajikan materi pembelajaran abstrak menjadi lebih kongkret dan materi yang kompleks menjadi lebih dimengerti oleh siswa. Pemanfaatan media pembelajaran video dapat mengubah materi pembelajaran yang abstrak menjadi kongkret dan realistis.



Gambar 2. Media Video Pembelajaran *Youtube* Materi Proses Pencernaan

Selain membantu guru dalam menjelaskan sesuatu yang abstrak, media pembelajaran video ini juga dapat berperan dalam ranah afektif untuk mengatasi kebosanan siswa ketika melaksanakan proses pembelajaran di kelas Tafonao(dalam Ridwan dkk, 2021:47) . Sejalan dengan pernyataan tersebut peneliti menerapkan media video dalam pembelajaran materi cerita pendek dimana media video berfungsi sebagai pemicu agar siswa lebih tertarik dengan pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan siswa nantinya akan memiliki daya tangkap lebih cepat. Hal ini diperkuat oleh penelitian Siska dkk (2020:4) dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pemanfaatan media video terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa & juga pengaruh positif terhadap siswa, media video membuat siswa lebih senang dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa memahami materi yang disampaikan.

Selain itu, Mhamdi (dalam Ridwan dkk, 2021:45) juga pernah mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran video juga dapat digunakan untuk siaran langsung atau rekaman kegiatan pembelajaran yang secara efektif dapat menarik perhatian siswa dan memperkenalkan konten yang mudah untuk diserap dan juga dipahami oleh siswa. Media pembelajaran video kemudian dianggap sebagai pelengkap yang sempurna untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Gambar 3. Media Video Pembelajaran *Youtube* Materi Cerita Pendek

Penerapan media video dalam ranah psikomotor peneliti lakukan pada saat latihan menari untuk persiapan perpisahan kelas 6. Dengan media video siswa dapat melihat langsung gerakan demi gerakan dalam tarian Dindin Badinding untuk ditampilkan saat perpisahan nanti. Tidak butuh waktu yang relative lama untuk menghafal gerakan tarian tersebut, karena selain kami tayangkan saat latihan disekolah, video juga kami bagikan untuk siswa agar memudahkan mereka latihan di rumah.

Hal ini diperkuat oleh penelitian Insiah & Muh.Fadhli (2018:48) yang berjudul "Pemanfaatan Media Video utuk meningkatkan Hasil Belajar Praktik Berwudhu kelas 2 SDN Prambon Madiun" Penelitian yang dilakukan ini mencoba untuk lebih mendekatkan siswa ke dunia nyata lewat media video. Sebelum mereka melakukan aktivitas berwudhlu, mereka diberi materi praktik berwudhlu dengan media video, sehingga ketika mereka melakukan dalam kondisi yang nyata, para siswa tidak merasa kesulitan dan melakukan dengan baik dan benar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video efektif untuk meningkatkan hasil belajar praktik berwudhu.

Gambar 4. Media Video Pembelajaran *Youtube* Tari Dindin Badinding

Pemanfaatan media video juga peneliti terapkan dalam pembelajaran B.Inggris. peneliti menggunakan media video lagu/nyanyian agar siswa dapat lebih mudah mengucapkan dan mengingat kosa kata B.Inggris yang dipelajari. Disamping media video berperan untuk meningkatkan kemampuan B.Inggris siswa tapi media video tersebut juga bisa meningkatkan keterampilan siswa seperti bernyanyi. Hal ini sejalan dengan penelitian Hardianti & Wahyu (2017:129) yang juga menunjukkan bahwa penggunaan Media Video efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Jerman kelas XI IPA SMA Negeri 11 Makassar. Hasil uji- t menunjukkan bahwa nilai thitung = 3,79 > ttabel = 2,002 dengan taraf signifikan 0,05. Sehingga H1 yang menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan bahasa Jerman siswa yang diajarkan dengan menggunakan media videodan siswa yang tidak diajarkan dengan menggunakan media video kelas XI IPA SMA Negari 11 Makassar dinyatakan diterima. Dan H0 yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kerampilan bahasa Jerman siswa yang diajarkan dengan menggunakan media videodan siswa yang tidak diajarkan dengan menggunakan media video kelas XI IPA SMA Negeri 11Makassar ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang keefektifan Penggunaan Media Video dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana bahasa Jerman kelas XI IPA SMA Negeri 11 Makassar dinyatakan berhasil.

Gambar 5. Media Video Pembelajaran *Youtube* Materi B.Inggris

Selama mengikuti program Kampus Mengajar di SDN Telaga Biru 9 Banjarmasin keberadaan media video pembelajaran *Youtube* sangat membantu dalam proses pembelajaran, karena berperan sebagai perantara penyampaian materi yang dapat memudahkan siswa memahami materi yang bersifat abstrak, dan menciptakan kegiatan kelas yang lebih menarik. Yuanta (2019:99) dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa melakukan pengembangan produk berupa media video pembelajaran IPS adalah sebagai bentuk strategi penyampaian pesan pembelajaran.

(Mu'minah, 2021:1201) dalam penelitiannya menyatakan bahwa tujuan memanfaatkan *Youtube* sebagai media pembelajaran adalah untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif. Video pembelajaran di *Youtube* dapat dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif baik di kelas maupun daring, baik untuk siswa maupun guru itu sendiri melalui presentasi secara online maupun offline. Pemanfaatan *Youtube* sebagai media pembelajaran dapat digunakan setiap saat tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu dengan syarat computer atau media presentasi terhubung internet.

Hal ini diperkuat pula dengan beberapa penelitian yang lainnya, seperti penelitian pemanfaatan video pembelajaran yang dilakukan Linaksita (dalam Sumarni dkk, 2014:5) yang menyatakan bahwa media video dapat dijadikan sebagai penunjang penyampaian materi. Dimana media audio visual ini berisi gambar/video yang dapat membangkitkan/menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga membuat siswa bersemangat dalam belajar dan akan memberikan hasil belajar yang baik .

Didukung pula oleh penelitian yang dilakukan oleh Ridwan dkk (2021:50) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran video dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru sebagai upaya untuk menyampaikan pembelajaran yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran video, idealnya berperan sebagai media pembelajaran yang membantu guru di mana pada posisi ini, guru memiliki peranan penting untuk menentukan jenis media yang akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran dan juga kebutuhan dan

keadaan siswa. Dengan berbagai macam keunggulannya, media pembelajaran video akan banyak dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang biasa digunakan, meskipun sebelum kepada pemanfaatan secara maksimal, tetap diperlukan upaya dari guru untuk mengatasi kekurangan-kekurangan yang dimiliki oleh media pembelajaran video.

Pemanfaatan media video untuk menunjang kegiatan pembelajaran dilakukan pula oleh (Anshor, 2015:9) yang melakukan penelitian dimana hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan media berbasis video tersebut menimbulkan peningkatan pada hasil belajar siswa & juga pengaruh positif terhadap siswa antara lain siswa memehami materi yang disampaikan oleh guru, dapat meningkaatkan hasil belajar siswa, membuat siswa lebih senang dan aktif dalam mengikuti pembelajaran , memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa serta membuat siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Mantasiah (dalam Batubara & Ariani, 2016:65) juga mengatakan melalui media video, pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Aspek penting penggunaan media video adalah membantu memperjelas materi, maka media berperan sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan dalam proses belajar mengajar. Mhamdi (dalam Ridwan dkk, 2021:49) Dalam pemanfaatannya, secara teori media pembelajaran berbasis video tidak digunakan untuk menggantikan peran guru dalam menyampaikan konten pembelajaran, tapi justru media pembelajaran berbasis video ini sebagai alat bantu untuk menjelaskan konten pembelajaran secara langsung.

Menurut Juriah (dalam Maymunah dkk, 2021:1203) mengatakan video belajar berfungsi sebagai pemicu atau rangsangan belajar agar siswa lebih tertarik dengan pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran dan siswa nantinya akan memiliki daya tangkap terhadap lebih cepat. Media pembelajaran berupa video bersifat penting karena tipe belajar siswa sangat heterogen, ada siswa yang tipe belajarnya auditif, visual dan kinestetis. Video pembelajaran berisi materi yang disampaikan secara menarik, dan terdapat unsur berupa audio dan visualnya. Video pembelajaran ini menampilkan teks, gambar, video suara dalam satu paket sehingga mampu mengakomodasi berbagai macam gaya belajar siswa.

Pengaruh media video akan lebih cepat masuk kedalam diri manusia daripada media yang lainnya. Karena penayanggannya berupa cahaya titik fokus, sehingga dapat mempengaruhi fikiran dan emosi manusia. Dalam kegiatan belajar mengajar, fokus dan mempengaruhi emosi psikologi anak didik sangat diperlukan. Karena dengan hal tersebut peserta didik akan lebih mudah memahami pelajarannya. Tentunya media video yang akan diberikan kepada anak didik harus bersangkutan dengan tujuan pembelajaran Yudianto (dalam Novita, 2019:70).

Dengan demikian, dapat disimpulkan media video berperang penting dalam menunjang pembelajaran karena pembelajaran dengan memanfaatkan media video dinilai dapat mengurangi hambatan yang sering dialami siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran video dipilih sebagai salah satu alternatif dari media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan konten pembelajaran dalam menunjang proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diketahui jika pemanfaatan media video pembelajaran *Youtube* dinilai efektif dalam menunjang proses pembelajaran karena dengan adanya media video siswa mampu mencapai kemampuan dalam ranah kognitif (kegiatan mental otak), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan/skill). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran *Youtube* berperan penting dalam kegiatan pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran, diantaranya guru dapat mencapai tujuan pembelajaran, mengurangi hambatan belajar siswa, dan siswa dapat mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Anshor, S. 2015. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas & HAasil Belajar Geografi. 1–9.

Arsyad Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Batubara, H.H. & Ariani, D.N. 2016. Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1): 47–66.

Dirjen Dikti Kemendikbud. (2020). Buku Panduan Pelayanan Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka (1st ed.). Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI. https://doi.org/10.31219/osf.io/ujmte

Fallo, D.N., Tangi, H. & Boelan, E.G. 2021. *Pemanfaatan Media Video Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pada Materi Sistem Koloid Kelas Xl IPA 3 SMA Negeri 2 Kupang Tahun Ajaran 2020 / 2021*. Uiversitas Katolik Widya Madira Kupang.

Hardianti & Asri, W.K. 2017. Keefektifan Penggunaan Media Video dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMAN 11 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2): 123–130.

Herniyanti & Gundo, A.J. 2014. Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Mengenai Menu dan Ikon Ms.Excel Untuk Siswa Kelas VIII.

Insiyah & Fadhli, M. 2018. Pemanfaatan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Berwudhu Kelas 2 SDN Prambon Madiun. 5(1): 45–50.

Maymunah, S., Watini, S., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Panca, U. & Bekasi, S. 2021. Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid - 19. 5: 4120–4127.

Meilia, A.T. & Erlangga, G. 2022. Akrualisasi Program Kampus Mengajar. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 17(2): 120–128.

Ms, I.Y.A. 2019. Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan IPS Tigkat SMA Se-Banten. 2(1).

Mu'minah, L.H. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Sebagai Alternatif Dalam Pembelajaran Daring IPA Pada Masa Pandemi COVID-19. *Penelitian dan Pengabdian Iovatif pada masa Pandemi Covid-19*, 1197–1211.

Novita, L., Sukmanasa, E. & Pratama, M.Y. 2019. Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Prymary Education*, 3(2): 64–72.

Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan, 3(1), 42–47.

Ridwan, R.S., Al-Aqsha, I. & Rahmadini, G. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Koten Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 1: 38–53.

Ruslan,Rosady.2008. Manajemen Public Relatoins & Media Komunikasi.Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.

Sari, M. 2020. Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, 6(1): 41–53.

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

Siska, J., Selviani, D. & Herianto, A. 2020. Pemanfaatan Media Berbasis Video

Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di SMPN 14 Bengkulu Tengah. *JDER Journal Of Dehasen Education Review*, 1: 3–7.

Sumarni, Kaswari & Rosnita 2014. Pemanfaatan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas VI.

Yuanta, F. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. 1(2): 91–100.

Zed, M. (2014). *Metode* Peneliti*an Kepustakaan.* Pustaka Obor Indonesia.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (159-170)

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS *ISPRING SUITE 10* DI SMP NEGERI 6 BANJARMASIN

Muhammad Aji Pratama[1], Susanti Sufyadi[2], Adrie Satrio[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
1910130210005@mhs.ulm.ac.id[1],susanti.sufyadi@ulm.ac.id[2] adrie.satrio@ulm.ac.id[3]

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran berbasis *ispring suite* 10 yang dimaksudkan akan membantu pebelajar lebih memahami hal yang dipelajari. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *ispring suite 10* pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 6 Banjarmasin dan mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dan respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *ispring suite* 10. Metode yang digunakan adalah metode R&D (*research and development)* dengan model pengembangan *hannafin* & *peck* yang terdiri dari penilaian kebutuhan, desain , pengembangan dan implementasi. Adapaun teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket atau kuesioner. Teknik analisis data menunjukan instrumen butir angket validasi media, validasi materi dan respon siswa dinyatakan valid dan reliabel. Berdasarkan hasil uji coba dari ahli media dan materi termasuk dalam kategori “sangat layak” dan uji coba kepada peserta didik termasuk dalam kategori “respon sangat baik”. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa produk media pembelajaran berbasis *ispring suite 10* dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan belajar mengajar di kelas.

Kata Kunci: Media Pembelajran, *Ispring Suite 10* , IPS

Abstract

Development of learning media based on Ispring suite 10 which is intended to assist teachers in delivering material with new and varied media. The purpose of this study was to develop learning media using Ispring Suite 10-based Power Point in Social Studies Class VIII subjects at SMP Negeri 6 Banjarmasin and to determine the feasibility of learning media products and student responses to the use of Ispring Suite 10-based learning media. The method used is the Ispring Suite 10-based learning media. R&D (research and development) with the Hannafin & Peck development model consisting of Needs Assessment, design and development & implementation. As for the techniques in collecting data in this report are observation, interviews and questionnaires or questionnaires. Data analysis techniques show that the media questionnaire instruments, materials and student responses are declared valid and reliable. Based on the results of trials from media and material experts included in the "very feasible" category and trials on students included in the "very good response" category. The results of this report show that learning media products based on Ispring suite 10 can be used as teaching and learning activities in class.

Keywords: Learning Media, Ispring Suite 10 , IPS

Pendahuluan

Perkembangan TIK dalam pembelajaran sengatlah mengalami kemajuan dalam mendukung kualitas pembelajaran yang efektif dan efesien. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam sebuah pembelajaran disekolah merupakan fasilitas pendidikan yang mencangkup sumber belajar, sarana dan prasarana lainnya, sehingga fasilitas pendidikan harus ditekankan pada peningkatan sumber-sumber belajar baik kuantitas maupun kualitasnya sejalan dengan teknologi Pendidikan (Jaya, 2019 : 19). Penguasaan guru terhadap teknologi sangatlah berpengaruh pada proses pembelajaran karena, keaktifan dan ketertarikan peserta didik belajar sekarang sangat bergantung kepada handphone yang mudah digunakan dalam mencari informasi. Salah satu teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran yaitu menggunakan sebuah media pembelajaran. Menurut (Maftukhah,2018:8) media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan dalam konteks pendidikan. Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran yang umum: media cetak, media audio, media visual, media interaktif dan media audiovisual. Fungsi dari media pembelajaran yaitu membantu guru dalam menyampaiakan pesan atau materi yang mampu meingkatkan keinginan peserta didik untuk belajar lebih interaktif. Salah satu media pembelajaran yang mampu menyampaikan pesan atau materi dengan penggabungan beberapa jenis media yaitu aplikasi *Microsoft power point* dengan tambahan *software* tambahan *Ispring suite* 10.

Microsoft Office Specialist: PowerPoint pada dasarnya hanya sebuah aplikasi presentasi dengan beberapa fitur yang menjadi interaktif saat digunakan dan disampaikan dalam penggunaanya, dengan suatu inovasi yang selalu berkembang aplikasi ini memiliki pembaruan setiap tahunnya yang mampu mempermudah untuk semua orang dalam melakukan temuan-temuan baru yang dapat diimplementasikan sebagai pembelajaran. Kemampuan dan pengalaman yang didapat selama mengikuti kegiatan MSIB akan dipresentasikan menjadi sebuah produk yang mampu memberikan pengetahuan baru bagi Pendidikan.

Dalam penelitian ini penulis akan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran menggunakan *Microsoft Office Specialist: PowerPoint* dengan *software* tambahan *iSpring Suite* 10 sebagai aplikasi pendukung dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran. iSpring Suite 10 merupakan sebuah software yang mampu membuat media pembelajaran dengan diintegrasikan ke dalam *Microsoft Power Point*, sehingga aplikasi yang digunakanan dalam pembuatan media pembelajaran tidaklah rumit karena aplikasi yang sering kita gunakan sebagai presentasi kini digunakan menjadi sebuah media pembelajaran . *Ispring Suite* 10 dapat menyisipkan berbagai bentuk media, seperti slide presentasi, gambar, animasi, suara, dan video. Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan oleh aplikasi *iSpring suite* 10 dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa lebih mudah untuk menangkap dan memahami materi belajar menggunakan media tersebut. (Ramadhani et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran *Ispring Suite* 10 pada saat pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal tersebut di dukung oleh penelitian terdahulu dari penulis(Samudro et al., 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar” Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan ahli didapatkan nilai 87,5% berkategori “Sangat Valid”. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran dan untuk angket respon siswa didapatkan nilai 90,5%

berkategori “Sangat Praktis” Hal ini menunjukkan bahwa siswa menyukai produk media pembelajaran tersebut.

Penulis dalam penelitian ini memanfaatkan kompetensi yang diperoleh melalui program Studi Independen, salah satunya adalah *Microsoft Powerpoint*. Hasil observasi yang dilakukan penulis di sekolah SMP Negeri 6 Banjarmasin pada pembelajran IPS kelas VIII, Penulis mengidentifikasi guru atau tenaga pendidik dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran masih secara konvensional, meski sarana dan prasarana di sekolah sudah mendukung teknologi namun, guru dalam menggunakan teknologi masih belum optimal dikarenakan pengetahuan guru yang masih minim dengan teknologi. Hasil wawancara bersama salah seorang guru IPS kelas VIII menjelaskan, beliau sering mengajar dengan metode ceramah dan sering mengajar di luar kelas dengan menggunakan media tepat guna dan membuat video pembelajaran karena kurangnya media variatif yang membuat peserta didik kadang jenuh selalu mendengar materi.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* 10 akan dilaksanakan untuk menunjang pembelajaran mata pelajaran IPS, karena materi yang lebih dominan deskriptif melalui buku yang membuat penyampaian materi kesulitan untuk dipahami oleh peserta didik terutama pada materi mengenal negara-negara ASEAN. Dengan menggunakan media pembelajaran *Ispirng Suite* 10 yang berisikan materi visual dan quiz agar pembelajaran terlihat menarik dan interaktif kepada peserta didik dalam penggunannya melaui handphone.

Kajian Pustaka

1. Pengembangan

Berlandaskan definisi AECT 1994, ada lima domain atau bidang garapan teknologi pembelajaran (teknologi instruksional), yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi. Pada penelitian ini menggunakan Kawasan pengembangan sebagai proses menghasilkan produk media pembelajran. Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Walaupun demikian, tidak berarti lepas dari teori dan praktek yang berhubungan dengan belajar dan desain. Kawasan pengembangan mencakup teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berasaskan komputer dan teknologi terpadu (Seel & Richey, 1994:10).

Pengembangan dalam pendidikan bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik, media yang relevan, menciptakan materi pembelajaran yang menarik, dan menggunakan bahan pembelajaran yang efektif. Melalui proses pengembangan yang sistematis, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai hasil yang diinginkan. Dalam pelaksanaannya, guru hendaknya memperhatikan karakteristik siswa serta pemilihan dan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan keefetifan siswa dalam belajar. Dengan demikian guru dapat memperhatikan karakterisitik peserta didik sebelum mengembangkaan agar media yang dikembangkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan.

Proses pengembangan media pembelajaran memiliki metode R&D *(research and development)*. Model pengembangan yang digunakan sebagai tahapan mengembangkan media pembelajaran seperti menganalisis kebutuhan peserta didik, melakukan perencanaan, desain, pengembangan, implementasi dan revisi. Dalam pengembangan media pembalajaran berbasis *Ispring suite* 10 dapat dilakukan dengan beberapa tahapan sesuai model pengembangan seperti, ADDIE, Borg and Gall, 4D, Hannafin & Peck dll. Hasil dari produk pengembangan media pembelajaran dapat di implementasikan dengan cara

dimanfaatkaan dan dikembangkan lagi sesuai kebutuhan materi.

2. *Ispring Suite 10*

Ispring Suite 10 merupakan software pembuatan media pembelajaran yang dapat memuat beberapa aspek seperti audio, visual, dan audio visual. Perangkat untuk menggunakan pada Ispring suite yaitu mengintegrasikan dengan power point dan berkolaborasi dengan beberapa perangkat lunak pendukung sehingga menghasilkan media menjadi lebih aktif dan interaktif dengan beberapa fitur yang telah tersedia, oleh karena itu media yang dihasilkan dari ispring suite dapat di konversi menjadi flash dan banyak lagi ditambah dengan aplikasi pendukung lainnya.

Salah satu perangkat yang belum banyak digunakan dalam mengembangkan media belajar adalah Powerpoint *Ispring Suite* 10. Ispring adalah sebuah alat atau sarana untuk mengkonversi file presentasi terintegrasi dengan Powerpoint menjadi bentuk flash. Salah satu keunggulan perangkat Ispring yaitu memiliki fitur untuk membuat soal dengan penskorsan akhir dan terdapat fitur untuk mengatur presentasi, merecord audio, merecord video dan mampu merubah dalam bentuk flash (Kusuma et al., 2018:1). Kekurangan *Ispring Suite* menurut (Widyawati et al., 2022:130) Pada Ispring versi lama tidak bisa stand alone dan hanya berfungsi sebagai plug in di power point meskipun pada Ispring versi terbaru sudah stand alone, Ispring masih sangat bergantung dengan *Power Point*, meskipun Ispring sudah stand alone tetapi fungsi Ispring akan lebih maksimal jika hidup bersama *Power Point.*

Hadirnya media dalam proses pembelajaran sangat membantu pebelajar lebih memahami hal yang di pelajari (Miftah, 2013). Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *Ispring suite* 10 sangat mudah tidak perlu keahlian khusus karena fitur yang disajikan sangat sederhana melalui *powerpoint*. Dengan fitur-fitur yang lengkap dan fleksibel, *ispring Suite* menjadi alat yang populer dalam pengembangan media pembelajaran dalam bentuk digital. Tujuan penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis *Ispring suite 10* karena, guru sudah sering menggunakan *powerpoint* membuat media ini nantinya bisa digunakan kembali oleh guru untuk mengembangkan sesuatu yang lebih lagi baik dari segi materi maupun desain.

3. Mata Pelajaran IPS

IPS mendeskripsikan mengenai pembahasan materi yang berasal dari tujuh disiplin ilmu yang diantaranya, yaitu Sejarah, Geografi, Ekonomi, Ilmu Politik, Sosiologi, Antropologi, dan Psikologi. IPS merupakan satu diantara mata pelajaran yang terdapat di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada mata pelajaran IPS yang didalamnya memuat pembelajaran mengenai kehidupan dan aktivitas keseharian yang sering dilakukan oleh siswa itu sendiri. Karena pembelajaran IPS saling berkaitan dengan alam dan makhluk hidup. Komponen yang terdapat dalam pembelajaran secara aktif saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain. Seperti ketika menentukan materi pembelajaran yang mengacu pada tujuan tertentu. Lalu bagaimana materi yang akan disampaikan menggunakan strategi yang tepat dengan dukungan media dan sumber belajar yang sesuai (Adisel et al., 2022:299).

Pada sistem pembelajaran IPS saat ini yang sudah seharusnya perlu dilakukan, yaitu pengembangan dengan perubahan-perubahan yang lebih baik kedepannya. Melalui pengembangan sistem pembelajaran IPS dapat sesuai dengan tujuan dari sistem pendidikan IPS itu sendiri. Kemasan dan pengembangan isi/materi, metode, strategi, media, dan sumber pembelajaran yang semestinya dikelola (*managed*) dengan baik masih belum terkonsentrasi sepenuhnya(Abbas, 2013:108). Karena itu sangatlah penting menciptakan sistem pembelajaran yang baik agar dapat mendidik dan mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang memiliki kepedulian sosial,

warga negara yang berguna bagi masyarakatnya (the public good citizens).

Penggunaan teknologi juga tidak terlepas dalam pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar agar pembelajaran IPS tidak hanya mendeskripsikan secara deskriptif saja ketika pembelajaran, akan tetapi keterlibatan teknologi juga membantu guru dan peserta didik dengan media pembelajaran yang dapat didesain secara menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran dalam IPS bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik agar mendapatkan pengalaman baru menggunakan media yang berbasis *Ispring suite* 10 dengan memperhatikan aspek audio visual dan quiz agar ketertarikan peserta didik dalam belajar meningkat.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *Hannafin* & *Peck*. Menurut (Tegeh et al., 2014:5) Tahap pertama model Hannafin & Peck adalah tahap penilaian kebutuhan, tahap desain, tahap ketiga adalah pengembangan dan tahap terkahir implementasi. Dalam model ini, semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *Isring suite* 10 pada mata pelajaran IPS kelas VIII dengan materi mengenal negara-negara asean di SMP Negeri 6 Banjarmasin.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada laporan ini yaitu wawancara, observasi, dan angket. Metode wawancara dan obervasi digunakan untuk mengidentifikasi dan menganalisis proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Banjarmasin sedangkan angket digunakan untuk mengukur kelayakan suatu produk dan materi dari segi Aspek program,aspek visual, aspek audio, Kesesuaian materi, Penyajian amteri dan kualitas materi. Angket untuk respon siswa ditujukan untuk meilhat respon peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite 10* pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Angket validasi media, materi dan respon peserta didik menggunakan skala likert. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil presentase yang diporelah dari ahli media dan ahli materi sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum n} \text{ X } 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi yang Dicari

$\sum x$ = Skor Diperoleh

$\sum n$ = Skor Maksimal

Rentang Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60 %	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang layak

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Tabel kriteria kelayakan analisis persentase digunakan sebagaiacuan melihat persentase uji coba produk. Dikategorikan sangat layak jika X> 81%; butuh jika 61%<X ≤ 80%; cukup jika 41% < X ≤ 61%; kurang jika 41% < X ≤ 21%; dan sangat kurang jika X ≤ 20% Damayanti dalam (Fadilah & Sulaikho, 2022:324)

Analisis data untuk penilaian respon siswa menggunakan *skala likert* dengan empat alternatif pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (5), Setuju (4), Cukup (3), Kurang Setuju (2), dan Tidak Setuju (1). Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil presentase yang diporelah dari respon siswa sebagai berikut sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} x 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase Jawaban Responden
F = Jumlah Jawaban Responden
N = *Jumlah Seluruh Skor Ideal*

Tabel 2. Kategori Presentase Respon Siswa

Skor	**Keterangan**
0% – 20%	Respon Sangat Kurang
21% – 40%	Respon Kurang
41% – 60%	Respon Cukup
61% – 80%	Respon Baik
81% – 100%	Respon Sangat Baik

Sumber Riduwan (Dipraya, 2015)

Sebelum melakukan uji ahli validasi media dan materi, akan dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk mengukur mengukur sah atau tidaknya instrument serta mengukur tingkat konsistensi dari sebuah angket yang digunakan.Rumus yang digunakan untuk mengukur uji validitas sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi Product Moment
Σ Y2 : jumlah kuadrat dari skor total
Σ X : jumlah harga dan skor butir
Σ X2 : jumlah kuadrat dari skor butir
ΣY : jumlah harga dan stor total
N : jumlah responden
ΣXY : jumlah perkalian antara skor butir

Angka korelasi yang diperoleh harus dibandingkan dengan angka tabel korelasi r, apabila r hitung > rtabel maka butir soal dikatakan valid. Sedangkan apabila rhitung< rtabel maka butir soal dikatakan tidak valid.

Rumus yang digunakan untuk mengukur uji reliabilitas sebagai berikut :

$$r_{11=\frac{K}{K-1}} \times \left\{1 - \frac{\sum S_i}{S_i}\right\}$$

Keterangan :

Σα2b : Jumlah varian butir
k : jumlah butir pertanyaan
αt : Varian total
r11 : Reliabilitas instrument

Pada penelitian ini untuk untuk menentukan suatu instrumen reliabel atau tidak akan menggunakan batas nilai cronbatch alpha > 0,60, dengan demikian apabila nilai cronbatch alpha > 0,60 akan dinyatakan reliabel.

Hasil

Hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran yang berbasis *Ispring Suite* 10 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Media pembelajaran ini digunakan kepada peserta didik kelas VIII di SMPN 6 Banjarmasin, sebagai pendukung peserta didik dalam belajar karena media pembalajaran yang di desain secara lebih sederhana membuat pesan yang di sampaikan lebih mudah dipahami. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan *Hannafin* dan *Peck*. yang tediri dari tahap penilaian kebutuhan, dilanjutkan dengan tahap desain dan tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi dengan semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi. Tahapan uji coba menggunakan uji validitas dan reliabilitas serta mengukur kelayakan media, materi dan respon peserta didik untuk melihat tanggapan pemakaian media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* 10.

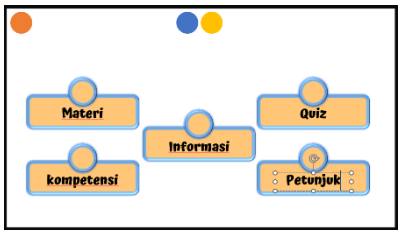
1. Penilain Kebutuhan

Tahap ini merupakan tahapan awal yang digunakan penulis dalam mengembangkan suatu produk dengan melihat permasalahan-permasalahan peserta didik dalam belajar serta memperoleh informasi yang dibutuhkan baik secara observasi maupun wawancara. Berikut adalah hasil observasi sarana dan prsarana dalam proses pembelajaran semuanya sudah

dilengkapi alat dan bahan yang mampu mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan maupun media yang sudah ada. Hasil observasi dari peserta didik cenderung menyukai pembalajaran yang menggunakan media maupun diluar kelas karena, peserta didik lebih suka mendapatkan hal baru dalam pembelajaran dan hasil dari wawancara tersebut bahwa media yang digunakan oleh ibu Wiwin sangat beragam dalam melaksanakan proses pembelajaran, tetapi media pembelajaran yang berbasis web belum pernah digunakan maka dari itu penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berisikan dari materi, quiz, dan kompetensi pembelajaran.

2. Desain

Pada tahap desain ini penulis merancang sebuah media pembelajaran melalui storyboard. Tujuan pembuatan Storyboard adalah untuk mempermudah proses pembuatan media pembelajran sehingga dapat mengefiseinsi waktu. Hasil dari storyboard pada media pembelajaran ini dapat dilihat sebagai berikut:



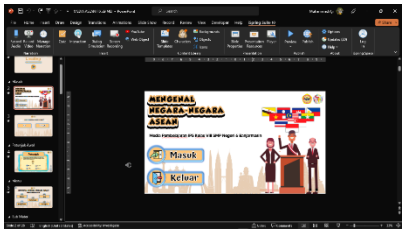
Gambar 1. Storyboard Menu

Gambar 2. Storyboard Sub Materi

Gambar 3. Storyboard Quiz

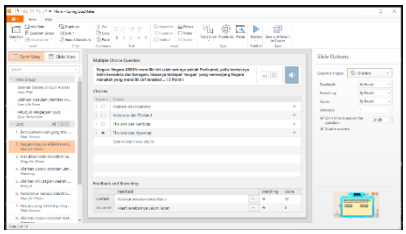
3. Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan setelah melaksanakan tahap desain. Hasil dari storyboard pada tahap desain diwujudkan menjadi media pembelajaran berbasis web. Setalah dilakukan pengembangan kemudian di nilai kualitas hasil kelayakan dari media pembelajaran, maka dilakukan uji validasi media dan uji validasi materi untuk mengukur kelayakan dari sebuah media pembelajaran. Penialain oleh ahli validasi dapat ditentukan dengan berdasarkan nilai rata-rata skor ahli validasi dikonversikan berdasarkan tabel konversi kelayakan untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan hasil ahli validasi. Hasil dari pengembangan sebagai berikut:

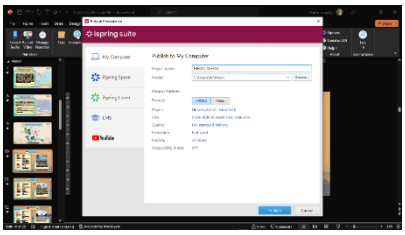


Gambar 4. Awal pembuatan aplikasi

Gambar 5. Desain asset media pembelajaran



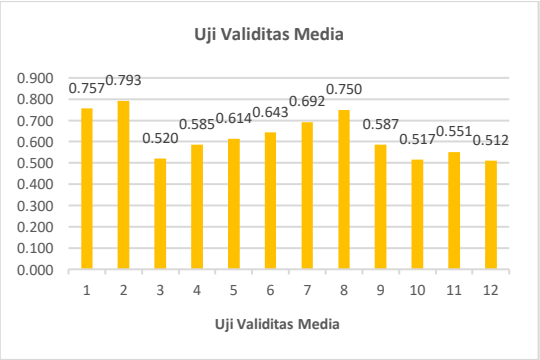
Gambar 6. Pembuatan quiz



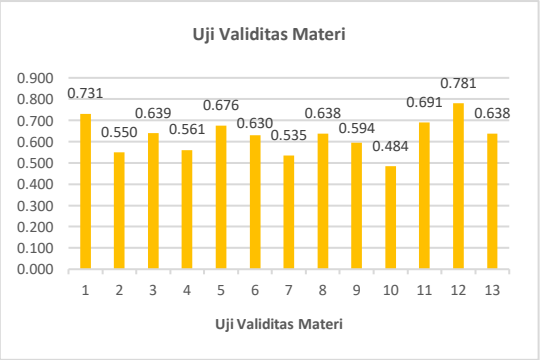
Gambar 7. Publish media pembelajaran

Hasil Uji Coba

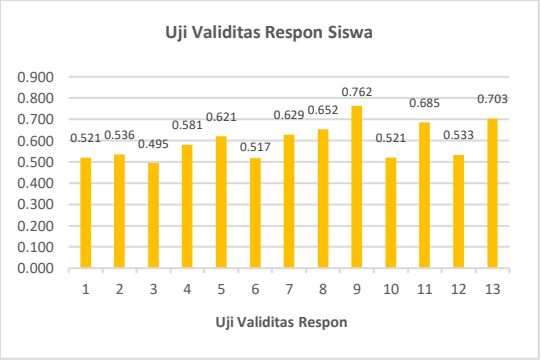
Uji Validitas



Gambar 8. Hasil uji validitas media



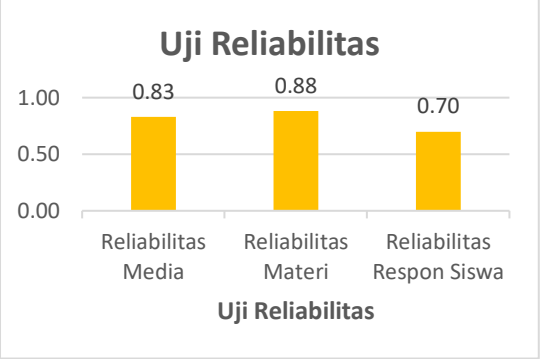
Gambar 9. Hasil uji validitas materi



Gambar 10. Hasil uji validitas respon siswa

Berdasarkan pada 3 gambar diatas maka pada uji validitas kelayakan media, materi dan respon peserta didik semua instrument dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Uji Reliabilitas



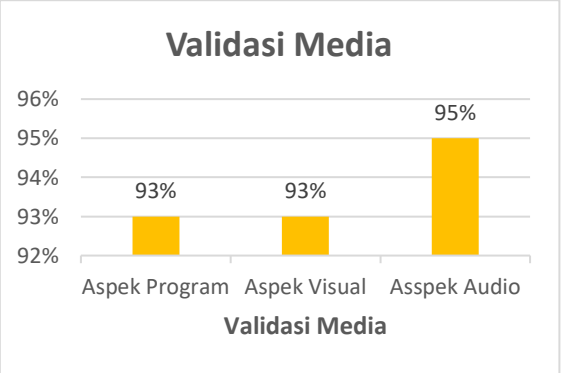
Gambar 11. Hasil uji reliabilitas

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa semua intrumen telah diuji dan dinyatakan reliabel dari kelayakan media sebesar 0.80, kelayakan materi 0.88 dan respon peserta didik 0.70, ketiga instrument dapat dikatakan reliabel karena nilai nilai cronbatch alpha > 0,60.

Validasi Ahli

Validasi media ini diberikan keapada ahli media pertama kepada Ibu Zudah Cyly Arrum Dalu, M.Pd dan ahli media kedua keapada bapak Moh.Iqbal Assyauqi, M.Pd dari dosen Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Angket yang digunakan berjumlah 12 butir terdiri dari

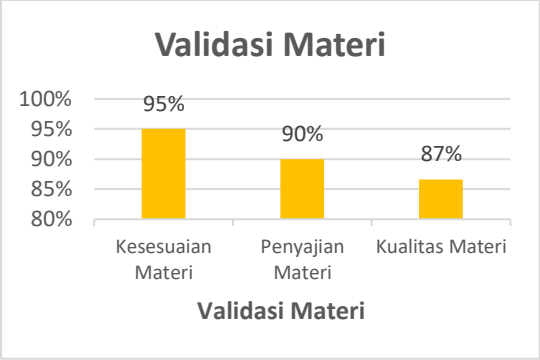
3 aspek yaitu aspek program, aspek visual dan aspek audio. Hasil data angket tersebut selanjutnya dikonversi menjadi data deskriptif sehingga didapatkanlah sebuah kriteria berdasarkan skor yang diberikan oleh para ahli. Sebagai berikut:



Gambar 12. Hasil validasi media

Berdasarkan hasil dari kedua para ahli media tentang aspek program dengan rata-rata 96%, aspek visual 93% dan aspek audio 95% yang berarti dari ketiga aspek tersbut masuk kategori "Sangat Layak".Hasil penilaian dari kedua ahli media mendapatkan skor rata-rata sebesar 93.50% yang artinya media pembelajaran yang dikembangkan masuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan tabel kelayakan media dari Damayanti (Fadilah & Sulaikho, 2022). Secara umum media pembelajaran berada pada kategori valid yang artinya dinyatakan layak oleh ahli media dengan beberapa aspek program, aspek visual dan aspek audio.

Validasi materi ini diberikan keapada ahli materi yaitu kepada Ibu Wiwin, S.Pd guru mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 6 Banjarmasin. Angket yang digunakan berjumlah 13 butir terdiri dari 3 aspek yaitu Kesusuain Materi, Penyajian Materi dan Kualitas Materi. Hasil data angket tersebut selanjutnya dikonversi menjadi data deskriptif sehingga didapatkanlah sebuah kriteria berdasarkan skor yang diberikan oleh para ahli. Sebagai berikut:

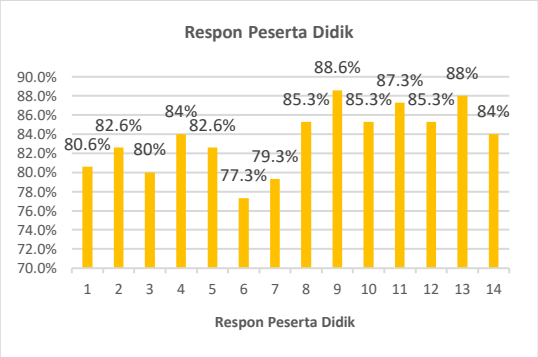


Gambar 13. Hasil Validasi Materi

Berdasarkan hasil dari ahli materi tentang aspek kesesuaian materi dengan rata-rata 95%, Penyajian Materi 90% dan Kualitas Materi 86.6% yang berarti dari ketiga aspek tersbut masuk kategori "Sangat Layak". Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan skor rata-rata sebesar 90.5% yang artinya materi yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan masuk ke dalam kategori "Sangat Layak" berdasarkan tabel kelayakan media dari Damayanti (Fadilah & Sulaikho, 2022). Secara umum materi media pembelajaran berada pada kategori valid yang artinya dinyatakan layak oleh ahli materi dengan beberapa aspek kesesuaian materi, penyajian materi dan kualitas materi.

Respon Peserta Didik

Uji coba produk media pembelajaran berbasis ispring suite 10 diberikan kepada peserta didik untuk melihat repon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran. Uji coba dilakukan di salah satu kelas VIIIF di SMP Negeri 6 Banjarmasin. Angket yang digunakan berjumlah 14 butir terdiri dari 3 aspek yaitu Desain Pembelajaran, Operasional dan Komunikasi Visual. Hasil data angket tersebut selanjutnya dikonversi menjadi data deskriptif sehingga didapatkanlah sebuah kriteria berdasarkan skor yang diberikan oleh para ahli. Sebagai berikut:



Gambar 14. Hasil Respon Peserta didik

Berdasarkan hasil dari respon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran mendapatkan skora rata-rata 83.61% yang artinya respon peserta didik masuk ke dalam kategori "Respon Sangat Baik" berdasarkan tabel respon siswa dari Riduwan (nugrah,2015). Hasil dari respon siswa sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran IPS, selain itu antusias peserta didik sangat tinggi pada saat mengerjakan quiz yang artinya media pembelajaran yang dikembangkan memberikan ketertarikan siswa dalam belajar.

4. Implementasi

Hasil dari pengembangan media pembelajaran ini diserahkan kepada guru bersangkutan yang nantinya produk ini dapat digunakan berkelanjutan dan dapat dikembangkan baik dari materi maupun medianya. Produk media pembelajaran ini dijadikan sebagai bahan penelitian akhir kemudian disampaikan di sidang dan di bikin jurnal untuk sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya.

Pembahasan

Media pembelajaran berbasing *ispring suite 10* merupakan software yang mampu membuat video lebih interaktif dengan memasukan berbagi media seperti audio, video, audiovisual serta quiz. *Ispring suite 10* dalam penggunaanya terintegrasi dengan *powerpoint* yang memudahkan setiap orang dalam menggunakanya karena, peralatan yang disajikan sangat sederhana untuk diaplikasikan untuk menghasilkan sebuah media yang menarik dan interaktif. Menurut (Nadia,2022) *Ispring suite 10* merupakan program tambahan pada powerpoint yang bertujuan untuk membuat presentasi lebih menarik dengan menambahkan berbagai elemen dan dapat mengubah bentuk powerpoint menjadi aplikasi pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispirng 10* Menggunakan metode R&D dengan model pengembangan *Hannafin & Peck*. Proses pengembangan menggunakan model *Hannafin & Peek* diawali dengan penilaian kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi. Pada penelitian ini model pengembangan di modifikasi dengan beberapa alasan hanya berfokus pada kelayakan produk media pembelajaran. Pada uji validitas kelayakan media, materi dan respon peserta didik semua instrument dinyatkan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan reliabilitas dari kelayakan media sebesar 0.80, kelayakan materi 0.88 dan respon peserta didik 0.70, ketiga instrument dapat dikatakan reliabel karena nilai nilai cronbatch alpha > 0,60.

Setelah semua instrumen di uji coba, selanjutnya melakukan uji kelayakan oleh ahli validasi media dan materi, kemudia hasil dari pengujian dari ahli media dan materi akan di uji cobakan bersama peserta didik pada kelas VIII F di SMP Negeri 6 Banjarmasin sejumlah 30 peserta didik. Semua Instrumen telah divalidasi dengan kategori "Sangat Layak" dan "Respon Sangat Baik". Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa produk media pembelajaran berbasis *ispring suite 10* dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan belajar mengajar di kelas, selain itu antusias peserta didik sangat tinggi pada saat mengerjakan quiz yang artinya media pembelajaran yang dikembangkan memberikan ketertarikan siswa dalam belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan Media Pembelajaran Menggunakan *PowerPoint* Berbasis *Ispring Suite* 10 pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 6 Banjarmasin. Media pembelajaran ini dapat diakses melalui website. Pengembngan media pembelajaran dilakukan dengan model pengembangan *Hannafin* & *Peck* melalui 3 tahap yaitu: Penilaian Kebutuhan, Desain (media), dan Pengembangan & Implementasi. Dalam model ini, semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak oleh ahli validasi media dan materi dengan kategori "Sangat Layak". Hasil angket respon peserta didik mendapatkah hasil dengan skor rata-rata 83.6% yang dinyatakan "Respon Sangat Baik". Dengan demikian media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* 10 layak digunakan untuk menunjang pembelajaran.

Saran

Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi untuk mahasiswa dan sebagai sebuah inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan Ispirng suite 10 yang lebih interaktif dan guru agar dapat memanfaatkan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran di sekolahan pada materi IPS dan mempelajari pembuatan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif

DAFTAR PUSTAKA

Abbas, E. W. (2013). Mewawancarakan Pendidikan IPS. FKIP Unlam Press Bekerja Sama Dengan WAHANA Jaya Abadi.

Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ips. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, *5*(1), 298–304.

Dipraya, N. W. (2015). Penerapan model pembelajaran think-pair-share (TPS) pada mata diklat membaca gambar teknik untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, *4*(01).

Fadilah, Y. W., & Sulaikho, S. (2022). Kelayakan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Mata Pelajaran Nahwu Shorof. *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *13*(2), 315–338.

HADI, N. I. T., Fera, M., & Liana, M. (2022). Pengembangan E-Modul Menggunakan Powerpoint-Ispring Suite 10 Pada Materi Perbandingan Kelas Vii Smp (Doctoral dissertation, Universitas Maritim Raja Ali Haji)

Kusuma, N. R., Mustami, M. K., & Jumadi, O. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas.

Maftukhah, L. (2018). Pengembangan Macromedia Flash Professional 8 Sebagai Media Pembelajaran Wangsalan Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *S2 Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta*. Online: http://eprints. uny. ac. id/9668/. Diakses pada tanggal.

Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, *1*(2), 95–105.

Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan Ispring Di Sma Wisuda Kota Pontianak. *3*(1).

Samudro, G. D., Shodikin, A., & Aini, K. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android

Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar. *JURNAL EKSAKTA PENDIDIKAN (JEP)*, *6*(2), 161–169.

Seel, B. B., & Richey, R. C. (1994). Instructional technology: the definition and domain of the field. *Washington, DC: AECT*.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Ketut, P. (2014). *Model Penelitian Pengembangan Yogyakarta: Graha Ilmu*.

Widyawati, C., Katminingsih, Y., & Widodo, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Aritmatika Sosial. *Seminar & Conference Proceedings of UMT*, 128–134.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (194-205)

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *SMART APP CREATOR* MATERI SISTEM HUKUM DAN PERADILAN NASIONAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI IPS SMA MUHAMMADIYAH 2 BANJARMASIN

Puspa Dewi[1], Hamsi Mansur[2], Zaudah Cyly Arrum Dalu[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
1810130320003@mhs.ulm.ac.id[1], hamsi.mansur@ulm.ac.id[2], zaudah.dalu@ulm.ac.id[3]

Abstrak

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *smart app creator* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta dengan mengacu pada kombinasi elemen-elemen media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi yang dikombinasikan dengan interaktivitas pengguna. Ini menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan berpartisipasi dengan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran sistem hukum dan peradilan nasional, (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*, (3) Mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik yang mengikuti mata pelajaran sistem hukum dan peradilan nasional setelah menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator*. Penelitian ini menggunakan jenis R&D (*Research and Development)* dengan menggunakan model pengembangan 4D. Tahapan pengembangan 4D terdiri dari empat tahapan, yaitu *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Teknik analisis data berupa uji normalitas, uji N-Gain score untuk melihat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah pemberian perlakuan; uji hipotesis menggunakan independent sample t test dan paired t-test. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan ada pengaruh signifikan penerapan multimedia interaktif *Smart App Creator* terhadap motivasi belajar pesserta didik, peningkatan motivasi belajar peserta didik mendapat nilai gain sebesar 0,62 dengan kategori "Sedang". Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. Sekolah dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* untuk peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan konten, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, atau melibatkan diri dalam simulasi hukum yang memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

Kata Kunci: Multimedia pembelajaran interaktif, *Smart Apps Creator*, Motivasi belajar

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (194-205)

Abstract

The use of interactive multimedia learning through Smart App Creator can enhance learners' motivation by incorporating a combination of media elements such as text, images, audio, video, and animations, combined with user interactivity. This creates a more engaging and participatory experience by allowing users to interact with the content. The objectives of this research are as follows: (1) to describe the procedure of developing interactive multimedia learning based on Smart Apps Creator to enhance learning motivation in the subject of national legal and judicial systems, (2) to assess the feasibility of Smart Apps Creator-based learning media, (3) to determine the improvement in learning motivation among students who participate in the subject of national legal and judicial systems after using Smart Apps Creator learning media. This study adopts the Research and Development (R&D) approach using the 4D development model. The 4D development stages consist of four phases: Define, Design, Development, and Dissemination. Data analysis techniques include normality tests, N-Gain score tests to assess the improvement in students' learning motivation after the treatment, and hypothesis testing using independent sample t-tests and paired t-tests. The research findings from the development stage reveal a significant influence of the application of interactive multimedia using Smart App Creator on students' learning motivation, with a gain score of 0.62 categorized as "Moderate". Based on these results, it can be concluded that Smart Apps Creator-based interactive multimedia learning is suitable for use as a learning medium for students. Schools can utilize Smart Apps Creator-based interactive multimedia learning to enable students to directly interact with the content, answer questions, solve challenges, or engage in legal simulations, providing a deeper learning experience.

Keywords*: interactive learning multimedia, Smart apps creator, learning motivation*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat memiliki dampak signifikan dalam semua aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Era industri 4.0 yang ditandai oleh dominasi teknologi memungkinkan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan melalui pendekatan digital. Penggunaan *smartphone* umumnya menjadi alat utama dalam mengaksesnya. Dalam konteks pendidikan, *smartphone* juga memainkan peran yang penting dalam proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di rumah, terutama bagi siswa SMA Muhammadiyah 2 Banjarmasin.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMA Muhammadiyah 2 Banjarmasin terhadap proses pelaksanaan pembelajaran peserta didik kelas XI IPS mata pelajaran Sistem Hukum dan Peradilan Nasional, Umumnya, hampir semua siswa menggunakan *smartphone* untuk keperluan pembelajaran. Penggunaan *smartphone* juga memiliki peran penting sebagai alat yang mendukung penggunaan media pembelajaran dan materi ajar dalam proses belajar siswa. Penggunaan materi ajar juga memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran siswa dan berdampak pada pemahaman mereka. Sebagai contoh, penggunaan materi ajar multimedia interaktif.. Multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai elemen media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi yang dikombinasikan dengan fitur interaktif.

Menurut guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang diwawancarai, penggunaan bahan ajar multimedia interaktif sebelumnya belum pernah dilakukan. Hal ini disebabkan oleh waktu yang diperlukan dan keterbatasan sarana dan fasilitas di sekolah untuk mendukung pembuatan bahan ajar tersebut. Sebagai alternatif, selama proses pembelajaran dan di tengah pandemi *COVID-19*, media pembelajaran yang digunakan adalah *Google Classroom* dan aplikasi *WhatsApp*. Dalam hal ini, link video yang diambil dari aplikasi *YouTube* dikirimkan melalui grup chat sebagai materi pembelajaran..

Berdasarkan wawancara mengenai kegiatan belajar dan pembelajaran, guru menyampaikan adanya perubahan yang menjadi masalah terkait respons siswa, terutama dalam hal motivasi siswa untuk belajar. Akibatnya, guru mengalami kesulitan dalam mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Dalam wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, di mana guru memberikan penjelasan materi kepada siswa. Namun, faktanya siswa memiliki kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan merasa bosan karena pembelajaran terfokus pada guru, bukan pada siswa. Dalam hal bahan ajar atau materi pembelajaran, guru hanya mengandalkan buku Lembar Kerja Siswa dan media *Power Point* sebagai sumber pendukung.

Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif *Smart App Creator*, diharapkan dapat membantu siswa khususnya kelas XI IPS untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sistem hukum dan peradilan nasional di SMA Muhammadiyah 2 Banjarmasin. Peneliti melakukan pengembangan multimedia interaktif dikarenakan dengan menggunakan elemen-elemen media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi, multimedia interaktif dapat membantu memvisualisasikan dan mengilustrasikan konsep yang kompleks dengan lebih jelas. Ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan memperkuat pemahaman mereka melalui pengalaman belajar yang lebih menyeluruh.

Menurut (David Jonassen, 2004) Multimedia interaktif adalah sistem pengajaran yang memadukan elemen-elemen media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi dengan alat interaktif seperti hiperlink, navigasi, dan simulasi, yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten dan mengendalikan pengalaman belajar mereka.

Fletcher, J. D., & Nickerson, M. T (dalam *The Design and Development of Multimedia Instructional Material*,2003 p.12) Multimedia interaktif dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Dengan adanya variasi media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi, siswa dapat memilih cara pembelajaran yang sesuai dengan preferensi belajar mereka.

Menurut Mardapi, (2012) mengatakan Bahan ajar merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan konsep pembelajaran kepada siswa. Bahan ajar dapat berupa teks, gambar, audio, video, alat peraga, atau media lain yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Dengan menggabungkan konsep bahan ajar yang efektif dengan multimedia interaktif, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan berpartisipasi bagi siswa. Hal ini dapat membantu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahn diatas, penelliti tertarik untuk melakukan uji coba penelitian pengembangan multimedia interaktif *smart app creator* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi sistem hukum dan peradilan nasional untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS di SMA Muhammadiyah 2 Banjarmasin dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Diharapakan dengan pengembangan multimedia interaktif *smart app creator* tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan multimedia interaktif *smart app creator* pada materi sistem hukum dan peradilan nasional, untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif *smart app creator* pada materi sistem hukum dan peradilan nasional, dan untuk mengetahui apakah ada peningkatan motivasi belajar peserta didik dari hasil pengembangan multimedia interaktif *smart app creator* pada materi sistem hukum dan peradilan nasional.

Metode Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini, digunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mengevaluasi kelayakan produk yang dikembangkan serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang spesifik dan menguji tingkat keefektifannya. (Sugiyono, 2019, p.752).

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

Subjek uji coba dalam penelitian ini, yaitu peserta didik kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 2 Banjarmasin. Untuk uji coba lapangan diambil menggunakan teknik *random sampling* dengan tiga tahapan uji coba. Pertama Uji coba *One by One* sampel yang diambil berjumlah 3 orang siswa, kedua Uji coba kelompok kecil berjumlah 10 orang siawa dan ketiga uji coba lapangan berjumlah 30 orang siwa.

Dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif *smart app creator*, teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya ialah observasi, wawancara, angket atau kuisioner, dan dokumentasi.

Menurut Sugiyono (dalam metode penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D 2010) instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu, lembar analisis observasi, kuisioner validasi multimedia interaktif *smart app creator* (ahli media, ahli materi, respon siswa, instrument tes), dan pedoman wawancara. Instrumen yang digunakan sebagai alat ukur yang baik dalam penelitian haruslah diuji terlebih dahulu.

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

Teknik pengumpulan data dan analisis data pada instrument yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah angket validitas, angket sebelum diterapkan(*pretest*) dan angket setelah sebelum diterapkan (*posttest*) . Penilaian validasi dan kepraktisan menggunakan kriteria skala likert 1-5. Presentase skor rata-rata kriteria yang dihitung dengan rumus sebagai berikut menurut (Ermawati, I, 2017, p.4):

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

Keterangan :

$\bar{x}$: Presentase validator

Σsp : Total Skor yang diperoleh

Σsm : Skor Maksimum

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

Tabel 1. Kriteria Kevalidan/Kepraktisan Produk

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

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

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

Keterangan:

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

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

Tabel 2. Kriteri Besarnya Faktor N-gain

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

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

Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektifitas N-gain

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

Hasil Penelitian dan Pembahasan

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

Tahap Definisi (*Define*)

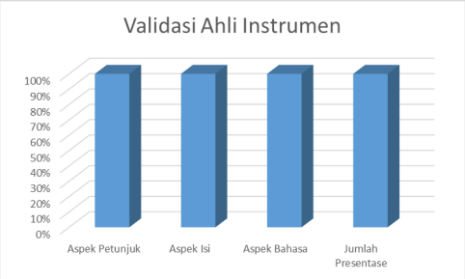
Hasil yang diperoleh dari tahapan pendefinisian (*define*) pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi sistem hukum dan peradilan nasional di SMA Muhammadiyah 2 Banjarmasin diperoleh berupa data analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, dan merumuskan tujuan.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *design* atau perancangan dilakukan untuk menyusun gambaran dari pengembangan multimedia interaktif *smart app creator* yang akan digunakan antara lain, menyusun topik pembelajaran, pemilihan produk, pemilihan format, dan desain awal.

Tahap Pengembangan (*Development*)

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



Gambar 1. Validasi Instrumen

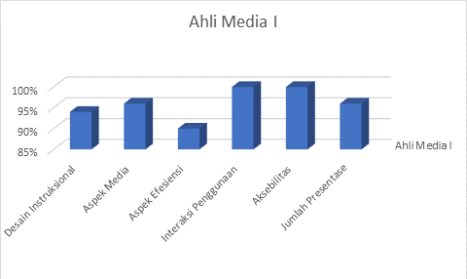
Berdasarkan data diatas total skor penilaian oleh validasi ahli instrument pada multimedia pembelajaran *Smart app creator* berbasis android sejumlah 75 (100%) dari skor maksimal 75 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Valid** (82% - 100%).

Gambar 2 Validasi Ahli Materi 1

Berdasarkan data diatas total skor penilaian oleh validasi ahli materi 1 pada multimedia pembelajaran *Smart app creator* berbasis android sejumlah 92 (80%) dari skor maksimal 115 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Valid** (82% -100%).

Gambar 3 Validasi Ahli Materi 2

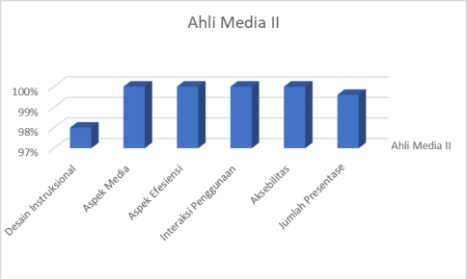
Berdasarkan data diatas total skor penilaian oleh validasi ahli materi 2 pada multimedia pembelajaran *Smart app creator* berbasis android sejumlah 92 (80%) dari skor maksimal 115 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Valid** (82% - 100%)



Gambar 4 Validasi Ahli Media 1

Berdasarkan data diatas total skor penilaian oleh validasi ahli media 1 pada multimedia pembelajaran *Smart app creator* sejumlah 120 (68%) dari skor maksimal 175

(100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Valid** (63%-81%).



Gambar 5 Validasi Ahli Media 2

Berdasarkan data diatas total skor penilaian oleh validasi ahli media 2 pada multimedia pembelajaran *Smart app creator* berbasis android sejumlah 170 (98%) dari skor maksimal 175 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori Sangat Valid (82%-100%).

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

Uji Coba *One by One*

Tabel 4. Hasil Uji Coba *One by One*

Aspek	Skor				
	SS	S	KS	TS	STS
Aspek Isi	7	2			
Aspek Kebahasaan	4	5			
Aspek Kemanfaatan	7	5			
Aspek Kegrafikan	8	4			
Jumlah	26	16			
Jumlah Skor	130	64			
Σ Skor			194		
Presentase			92,3%		

Data yang diperoleh dari hasil uji coba *One by One* pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan skor penilaian 194, dari skor maksimal 210 (100%). Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skala likert diperoleh hasil sebesar 92,3%. Hasilnya kemudian di interprestasikan dengan menggunakan tabel kriteria kategori kelayakan dengan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Praktis** (82% - 100%).

Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Skor				
	SS	S	CS	KS	TS
Aspek Isi	10	6	4		
Aspek Kebahasaan	8	10	3		
Aspek Kemanfaatan	8	11	8		
Aspek Kegrafikan	12	13	3		
Jumlah	38	39	18		
Jumlah Skor	190	156	54		
Σ Skor			400		
Presentase			81,6%		

Data yang diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan skor penilaian 400, dari skor maksimal 490 (100%). Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skala likert diperoleh hasil sebesar 81,6%. Hasilnya kemudian di interprestasikan dengan menggunakan tabel kriteria kategori kelayakan dengan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Praktis** (82% - 100%).

Uji Coba Lapangan

Tabel. 6 Hasil Uji Coba Lapangan

Aspek	Skor				
	SS	S	CS	KS	TS
Aspek Isi	22	19	7		
Aspek Kebahasaan	25	28	6		
Aspek Kemanfaatan	35	30	2		
Aspek Kegrafikan	41	19	6		
Jumlah	123	96	21		
Jumlah Skor	615	384	63		
Σ Skor			1.483		
Presentase			87,2%		

Data yang diperoleh dari hasil uji coba pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan skor penilaian 1.062, dari skor maksimal 1.275 (100%). Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skala likert diperoleh hasil sebesar 87,2%. Hasilnya kemudian di interprestasikan dengan menggunakan tabel kriteria kategori kelayakan dengan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Praktis** (82% - 100%). Kriteria hasil respon

siswa telah memenuhi batas minimal yang harus dicapai pada uji kepraktisan sehingga produk dapat digunakan peserta didik.

Produk akhir dari penelitiam pengembangan ini adalah produk berupa multimedia interaktif *smart app creator* pada mata pelajaran materi sistem hukum dan peradilan nasional untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 2 Banjarmasin. Berikut beberapa gambar dari produk akhir.

Gambar 6 Tampilan Awal

Gambar 7 Menu

Gambar 8 Tujuan Pembelajaran

Gambar 9 Tampilan Isi Materi

Gambar 10 Penayangan Video

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap *disseminate* adalah tahap penyebaran multimedia interaktif *smart app creator* untuk dipergunakan di SMA Muhammadiyah 2 Banjarmasin. Dalam penelitian ini, tahap *disseminate* dibatasi hanya untuk siswa kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 2 Banjarmasin, produk sudah dinilai layak oleh validator ahli sehingga siap digunakan untuk siswa kelas kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 2 Banjarmasin.

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

Data Hasil Peningkatan Motivasi Belajar

Tabel 8. Hasil Uji *N-gain*

No	Perlakuan	Hasil
1	Rata-rata nilai *pretest*	70,2%
2	Rata-rata nilai *posttest*	88,7%
4	*N-Gain* skor	0,6
5	*N-Gain* skor (%)	62,4%

Berdasarkan dari data diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa kelas XI IPS sebelum menggunakan multimedia interaktif *smart app creator* yaitu 70,2% termasuk kedalam kategori "valid". Kemudian, setelah siswa kelas XI IPS menggunakan multimedia interaktif *smart app creator* yaitu, rata-rata nilai *posttest* yaitu sebesar 88,7% termasuk kedalam kategori sangat valid, dengan demikian hal tersebut menyatakan bahwa setelah menggunakan multimedia interaktif *smart app creator* yaitu mengalami peningkatan. Untuk hasil rata-rata

uji *n-gain* skor yaitu sebesar 0,6 jika dikonversikan kedalam tiga kriteria besarnya faktor *gain*, maka rata-rata *gain* ternormalisasi peserta didik berada pada interval 0,3 < g < 0,6, yang artinya peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 2 Banjarmasin setelah menggunakan multimedia interaktif *smart app creator* yaitu mengalami peningkatan dan berada pada kategori "**sedang**" dan hasil dari rata-rata uji *N-Gain* skor (%) yaitu sebesar 62,4% maka bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan multimedia interaktif *smart app creator* yaitu berada dikategori presentase 60% - 75% yang artinya penggunaan produk tersebut "**cukup efektif**".

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mei Dian Sugiarto (2019) yang berjudul "Pengembangan Modul Interaktif Menggunakan Learning Content Development System (LCDS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X SMA", ditemukan bahwa melalui penerapan model pengembangan 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate), modul interaktif yang dikembangkan untuk siswa kelas X SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 dinilai sangat layak oleh para ahli dengan rata-rata validasi yang tinggi. Selain itu, analisis respon siswa menunjukkan bahwa siswa sangat memahami modul tersebut..

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nazalin, Ali Muhtadi (2016) dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia pada Materi Hidrokarbon untuk Siswa Kelas XI SMA" menunjukkan bahwa melalui modifikasi model pengembangan 4-D menjadi tiga tahapan (define, design, dan develop), multimedia interaktif pembelajaran kimia pada materi hidrokarbon dinilai sangat valid oleh ahli materi dan ahli media. Uji kepraktisan dilakukan pada beberapa siswa kelas XI IPA 1, dan multimedia interaktif tersebut dinilai sangat praktis. Berdasarkan penelitian ini, multimedia interaktif tersebut disimpulkan sangat valid dan sangat praktis sebagai bahan ajar pada materi perubahan lingkungan dan daur ulang limbah kelas XI di SMAN 2 Tomia.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ian Bimasta Pradana, Punaji Setyosari, Sulthoni (2020) dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Cahaya" menggunakan model pengembangan 4-D. Multimedia interaktif yang dikembangkan melalui penelitian ini dinilai sangat layak dengan tingkat kelayakan sebesar 97,5% berdasarkan rekapitulasi rata-rata. Hasil tes belajar dari 31 siswa kelas VIII menunjukkan bahwa 87% siswa mendapatkan nilai di atas standar yang ditentukan. Oleh karena itu, multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan sebagai efektif dan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif tersebut valid dan efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Jika dibandingkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu seperti yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pengembangan yang digunakan pada penelitian tersebut adalah pengembangan 4-D dan produk pengembangan yang dihasilkan yaitu multimedia interaktif yang hasilnya efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan hasil kelayakan produk sangat layak dan tingkat kepraktisan produk sangat praktis. Begitupun dengan peneltian yang telah peneliti lakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif *smart app creator* sangat layak digunakan dengan tingkat kepraktisan sangat praktis serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi sistem hukum dan peradilan nasional kelas XI IPS SMA

Muhammadiyah 2 Banjarmasin dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *smart app creator* dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman individu. Dengan memberikan pilihan dan jalur pembelajaran yang berbeda, multimedia interaktif memungkinkan para pelajar untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri dan menyesuaikan pengalaman pembelajaran mereka. Maka dari itu, dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif *smart app creator* terbukti bahwa dapat meningkatkan motivasi mereka karena mereka merasa lebih terlibat dan berhasil dalam pembelajaran sesuai dengan data hasil uji *N-gain* yang telah dihitung.

Kesimpulan

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

1. Pengembangan multimedia interaktif *smart app creator* materi sistem hukum dan peradilan nasional didesain dengan menggunakan *canva & Microsoft Power Point*. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dengan empat tahapan yaitu *Define, Design, Develop,* dan *Disseminate.*
2. Validasi ahli media yang dilakukan oleh dua ahli media dan dua ahli materi menunjukkan hasil yang sangat layak. Ahli media 1 memperoleh presentase validasi sebesar 68%, sementara ahli media 2 memperoleh presentase validasi sebesar 98%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak/valid. Validasi ahli materi 1 memperoleh presentase validasi sebesar 80%, dan ahli materi 2 memperoleh presentase validasi sebesar 80%, keduanya termasuk dalam kategori layak/valid.
3. Peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS dengan menggunakan multimedia interaktif Smart App Creator pada materi sistem hukum dan peradilan nasional terjadi. Hal ini terlihat dari uji coba yang dilakukan secara individu (one by one) dengan presentase peningkatan sebesar 92,3%, uji coba kelompok kecil dengan presentase peningkatan sebesar 81,6%, dan uji coba kelompok besar dengan presentase peningkatan sebesar 87,2%. Selain itu, penggunaan e-book berbasis web juga menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa dengan hasil N-gain sebesar 0,6, yang termasuk dalam kategori sedang, dan presentase sebesar 62,4%, yang menunjukkan tingkat efektivitas yang cukup. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari *pretest* ke *posttest.*

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

1. Bagi peserta didik, Penggunaan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran, karena dengan bahan ajar seperti multimedia interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga mampu membuat siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
   Bagi guru, hendaknya mempelajari pembuatan bahan ajar multimedia interaktif agar mampu membuat dan menciptakan sebuah produk multimedia interaktif yang lebih kreatif dan inovatif.

2. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai perbandingan dan referensi untuk peneliti selanjutnya dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya dengan menggunakan variabel yang sama atau berbeda yang akan digunakan peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

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

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

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

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

Jonassen, D. H. (2004). Learning to Solve Problems with Technology: A Constructivist Perspective (2nd ed.). Pearson.

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

Mardapi, D. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit PT. Elang Mas.

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

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

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

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

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

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

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (184-193)

PEMANFAATAN MICROSOFT TEAMS SEBAGAI MEDIA *E-LEARNING* DALAM KEGIATAN MBKM BATCH 2 DI PT. MARIBELAJAR INDONESIA CERDAS

Nur Rahman[1], Susanti Sufyadi[2], Agus Salim[3], Agus Hadi Utama[4]
[1234]Universitas Lambung Mangkurat
1910130210010@mhs.ulm.ac.id[1], susanti.sufyadi@ulm.ac.id[2], agus.salim@ulm.ac.id[3], agus.utama@ulm.ac.id[4]

Abstrak

Penulisan artikel ini bertujuan untuk menyamakan persepsi tentang efektivitas penggunaan Microsoft Teams sebagai media e-learning dan untuk mengetahui tingkat kepuasan penggunaan Microsoft Teams sebagai media e-learning. Artikel ini masuk dalam kawasan teknologi pendidikan yaitu kawasan pemanfaatan. Penulisan artikel ini menggunakan metode yaitu studi referensi dan metode End User Computing Satisfaction (EUCS) digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan pada indikator isi, respon nya sangat puas, indikator akurasi respon nya puas, indikator format respon nya puas, indikator kemudahan dalam penggunaan respon nya puas, indikator ketepatan waktu respon nya puas. Kepuasan pengguna adalah menjadi salah satu tolak ukur dalam melihat keberhasilan sebuah sistem pembelajaran e-learning berbasis Microsoft Teams yang telah diterapkan. Yang dimana bisa dipakai untuk bahan evaluasi sistem pembelajaran yang akan diterapkan selanjutnya.

Kata Kunci: Pemanfaatan, *E-learning*, Microsoft Teams, Kepuasan Pengguna

Abstract

The writing of this article aims to equalize perceptions about the effectiveness of using Microsoft Teams as an e-learning medium and to determine the level of satisfaction with using Microsoft Teams as an e-learning media. This article is included in the area of educational technology, namely the utilization area. The writing of this article uses a reference study method and the End User Computing Satisfaction (EUCS) method is used to measure the level of user satisfaction. The results showed that the content indicator, the response was very satisfied, the response accuracy indicator was satisfied, the response format indicator was satisfied, the ease of use indicator of the response was satisfied, the punctuality indicator of the response was satisfied. User satisfaction is one of the benchmarks in seeing the success of a Microsoft Teams-based e-learning learning system that has been implemented. Which can be used for learning system evaluation materials that will be applied next.

Keywords: *Utilization, E-learning*, Microsoft Teams, *User Satisfaction*

Pendahuluan

Kegiatan kampus merdeka dirancang untuk bisa meningkatkan keterampilan mahasiswa secara utuh, siap kerja, atau menciptakan lapangan baru dengan pengalaman kontekstual lapangan. Dalam hal ini kegiatan yang diikuti yaitu Studi Independen di PT. MariBelajar Indonesia Cerdas, menurut website resmi Kampus Merdeka studi independent merupakan kegiatan mempelajari kompetensi yang dibutuhkan di masa depan secara spesifik, praktis, berinteraksi dengan para ahli guna memahami penerapannya, kemudian mengaplikasikan keterampilan tersebut ke proyek nyata.

Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) adalah strategi yang diciptakan dalam kebijakan kampus merdeka. MSIB yaitu kegiatan belajar yang dirancang berdasarkan realita yang akan dihadapi mitra/industry. MSIB dalam bentuk *bootcamp*, kursus dan lain-lain. Dalam hal ini penulis mengikuti program studi independent di PT. MariBelajar Indonesia Cerdas dengan *learning track "Information Worker"*. *Track* ini memiliki bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa guna memasuki ruang lingkup bisnis secara lebih luas, di mana keterampilan teknis administratif dalam penggunaan teknologi Microsoft Office akan meningkat secara signifikan, sehingga mampu meningkatkan kinerja dan produktivitas diri ataupun perusahaan yang nantinya akan menjadi tempat bekerja oleh mahasiswa.

Selama 5 bulan pelaksanaan studi independen di PT. MariBelajar Indonesia Cerdas, strategi pembelajaran yang dilaksanakan secara daring. Dalam satu minggu terdapat 2 sampai 3 pertemuan *synchronous* dan 3 sampai 5 pertemuan *asynchronous.* Terdapat satu mentor dan satu asisten mentor dari PT. MariBelajar yang membimbing semua kegiatan selama program studi independen berlangsung. Terdapat beberapa materi yang dipelajari yaitu microsoft word, excel, powerpoint, microsoft dynamics 365 fundamentals (ERP), microsoft power platform fundamentals, dan microsoft dynamics 365 fundamentals (CRM). Pembelajaran *synchronous* dilaksanakan secara terpandu oleh mentor dan asisten mentor, pembelajaran *asynchronous* dan penugasan dilaksanakan secara belajar mandiri. Penilaian tugas dapat diketahui peserta diakhir kegiatan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan penelitian mengikuti MSIB, penulis menilai kegiatan *e-learning* dengan menggunakan Microsoft Teams di PT. MariBelajar Indonesia Cerdas lebih efektif dibandingkan pengalaman pembelajaran *e-learning* sebelumnya yang pernah penulis ikuti. karena itu penulis memilih judul "Pemanfaatan Microsoft Teams Sebagai Media *E-Learning* Dalam Kegiatan MBKM Batch 2 PT. MariBelajar Indonesia Cerdas". Penulisan artikel ini bertujuan untuk menyamakan persepsi tentang efektivitas penggunaan Microsoft Teams sebagai media e-learning dan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap penggunaan Microsoft Teams sebagai media e-learning pada kegiatan MBKM Batch 2 di PT. MariBelajar Indonesia.

Kajian Pustaka

1. Pemanfaatan

   Pemanfaatan merupakan kegiatan menggunakan sumber belajar dan proses. Pemanfaatan memiliki fungsi penting karena untuk memperjelas hubungan bahan dan sistem pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Kawasan ini meliputi:

   1) Pemanfaatan Media

      Yaitu kegiatan memanfaatkan yang terencana dari sumber untukkegiatan belajar. Pemanfaatan media yang dilakukan yaitu memanfaatkan Microsoft Teams sebagai media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran *e-learning*. Dengan memanfaatkan berbagai fitur yang terdapat pada Microsoft Teams maka kegiatan *e-learning* dapat berjalan dengan baik.

   2) Difusi Inovasi

      Difusi inovasi adalah suatu interaksi melalui strategi yang

terencana dengan tujuan untuk mengadopsi. Proses komunikasi selama program studi independen yaitu dengan memanfaatkan fitur “obrolan/chat” yang terdapat dalam Microsoft Teams. Disitu peserta dapat berkomunikasi dengan sesama peserta maupun dengan mentor dan asisten mentor, dan dapat berupa pesan chat maupun video call.

3) Implementasi dan Institusionalisasi (Pelembagaan)

Implementasi yaitu penerapan strategi pembelajaran ke situasi yang sesungguhnya. Pelembagaan yaitu penerapan berkelanjutan dan pelestarian dari inovasi pembelajaran. Selama program studi independen berlangsung, penggunaan bahan ajar yang digunakan yaitu modul dari Microsoft dan setiap materi terdapat satu modul masing-masing. Modul tersebut dijadikan pedoman untuk setiap kegiatan pembelajaran *synchronous, asynchronous* maupun *capstone project*.

4) Kebijakan dan Regulasi

Kebijakan dan regulasi yaitu peraturan dan respon yang mempengaruhi difusi dan penggunaan teknologi pembelajaran.

Dalam penelitian dalam ini kawasan yang akan diangkat yaitu kawasan pemanfaatan. Dalam penelitian ini akan menjelaskan bagaimana pemanfaatan microsoft teams dalam kegiatan studi independen yang meliputi pembelajaran synchronous, asynchronous, absensi, konsultasi dengan mentor dan asisten mentor, exam, dan capstone project.

2. E-learning

Menurut Abdul Haris and Asti Riani, E-learning dapat mencakup berbagai bentuk pembelajaran yang menggunakan media elektronik (internet), baik dalam konteks formal maupun informal. Istilah E-learning memiliki banyak makna karena berbagai cara penggunaan E-learning saat ini. E-learning terdiri dari dua komponen, yaitu "E" yang merupakan kependekan dari 'elektronik' dan 'learning' yang merujuk kepada proses pembelajaran. (Indra Maulana, 2020:10)

Dalam dunia internet, salah satu cara pemanfaatannya adalah melalui sistem pembelajaran elektronik yang sering disebut sebagai e-learning. E-learning mengacu pada penggunaan teknologi internet untuk mengirim atau menyampaikan berbagai solusi yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang. Menurut Clark & Mayer, 2008: 10) E-learning adalah bentuk sistem pembelajaran yang memungkinkan penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik melalui penggunaan media intranet, internet, dan media jaringan komputer lainnya.. “E-learning is the use of electronic technologist create learning experiences” Ningrum, M. V. R., & Rosita, D. (2019).

Semua kegiatan studi independen di PT. MariBelajar Indonesia Cerdas dilaksanakan secara e-learning, mulai dari kegiatan pertemuan synchronous, asynchronous, absensi, konsultasi mentor dan wakil mentor, exam, dan capstone project dengan memanfaatkan Microsoft Teams untuk menunjang semua kegiatan e-learning tersebut

3. Microsoft Teams

Dalam hal ini e-learning dalam program studi independent di PT. MariBelajar menggunakan Microsoft Teams, salah satu produk Microsoft yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran e-learning. Microsoft Teams dapat di akses melalui web ataupun aplikasi dan dapat di akses melalui hp ataupun laptop. Microsoft Teams adalah platform yang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar yang menciptakan guru dan siswa berkolaborasi pada saat pembelajaran secara daring (Rakhmawati & Sulistianingsih, 2020).

Microsoft Teams merupakan salah satu produk sebagai bagian dari lini

produk Microsoft Office. Microsoft 365 memiliki fasilitas yaitu software Microsoft Office dan software komputasi awan di produk layanan terhadap lingkungan bisnis, misalnya Skype for Business Server, Hosting Exchange Server, SharePoint dan Windows 10 Enterprise. Paket ini akan diupdate otomatis dan gratis.

Microsoft Teams mempunyai kelebihan yaitu penggunaan yang mudah dan terdapat fitur HD dan Audio yang sangat baik dan privasi data penggunanya sangat dirahasiakan oleh Microsoft (Sulz, 2020). Di dalam Microsoft Teams tersebut terdapat berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Misalnya (1) Chat, digunakan untuk memulai obrolan dengan sesame peserta atau dengan mentor dan asisten mentor. (2) Assignment, berguna untuk memberikan penugasan. (3) Calls, berfungsi untuk memulai panggilan. (4) Activity, berfungsi untuk melihat aktivitas secara realtime yang dilakukan. (5) Teams, berfungsi untuk membuat sebuah grup. (6) Calendar, berfungsi untuk membuat jadwal kegiatan sesuai kalender. (7) Files, berfungsi untuk mengetahui file yang dishare dan untuk menambahkan cloud storage. (8) Aplikasi, berfungsi untuk menambahkan aplikasi yang telah terintegrasi dengan Microsoft Teams dari cloud Microsoft. (9) Tambah aplikasi, berfungsi untuk menambahkan aplikasi. (10) Insight, berfungsi untuk mengetahui macam-macam insight misal melihat peserta mana yang paling sering mengakses Microsoft Teams, dll.

Program studi independen di PT. MariBelajar Indonesia Cerdas memanfaatkan berbagai fitur microsoft teams untuk menunjang semua kegiatan e-learning dari mulai kegiatan pembelajaran synchronous, asynchronous, absensi, konsultasi mentor dan asisten mentor, exam, dan capstone project.

4. Kepuasan Pengguna

Kepuasan pengguna menjadi salah satu indikator untuk menilai tingkat keberhasilan sebuah system. Bagus tidaknya layanan pastinya akan memunculkan tingkat kepuasan pengguna terhadap layanan tersebut, kepuasan penggunaan dan kualitas berhubungan erat. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode e-learning, penerapan teknologi kini bukanlah fenomena yang baru, berbagai intansi/tingkat pendidikan telah menerapkan metode e-learning guna mensukseskan kegiatan pembelajaran menerapakan metode konvensional. Tetapi kenyataannya belum sepenuhnya digunakan dengan penuh. Metode EUCS (End User Computing Satisfaction) menjadi metode yang bisa digunakan agar mengetahui tingkat kepuasan pengguna. Metode EUCS memiliki 5 indicator yang dapat menentukan tingkat kepuasan pengguna yaitu isi, akurasi, bentuk, kemudahan dalam penggunaan dan ketepatan waktu (Indah Purwandanu, M.Kom, 2018:112). Indikator tersebut akan dijadikan rujukan penulis dalam penelitian mengukur kepuasan pengguna.

Dalam penelitian ini tingkat kepuasan diukur untuk mengetahui seberapa tingkat kepuasan peserta studi indepeden di PT. MariBelajar Indonesia Cerdas terhadap strategi e-learning dengan menggunakan media microsoft teams.

Metode Penelitian

Penelitian ini disusun menggunakan metode studi referensi untuk menjelaskan pelaksanaan strategi pemanfaatan Microsoft Teams sebagai media *e-learning*, dan untuk memperkuat penilaian penulis tentang efektivitas pemanfaatan Microsoft Teams sebagai media *e-learning*, dalam laporan ini dijelaskan hasil penilaian tingkat kepuasan. Dalam mengukur tingkat kepuasan pengguna, salah satu metode yang dipakai yaitu metode EUCS, metode EUCS merupakan cara yang bisa dipakai guna mengukur tingkat kepuasan pengguna suatu aplikasi sistem, dilakukan perbandingan antara kenyataan dan harapan dari sistem informasi tersebut. (Indah Purwandani, M.Kom, 2018:113).

Objek penelitian ini adalah peserta studi independen MBKM Batch 2 PT. MariBelajar Indonesia Cerdas learning track information worker. Nilai tingkat kepuasan diperoleh dengan menyebarkan kuesioner online pada sampel yang ditentukan secara random. Instrumen pertanyaan kuesioner yang dipakai di penelitian ini merujuk pada instrumen pertanyaan kuesioner dalam penelitian yang dilakukan oleh Wahyani, Cut Putroe Yuliana, Ria Septiani, 2012.

Penyusunan jurnal dilaksanakan sebagai berikut:

1) Identifikasi Masalah
   Melakukan mengidentifikasi topik yang akan dibahas dalam artikel ini. Topik yang akan dibahas adalah mengenai pemanfaatan Microsoft Teams sebagai media *e-learning* dalam kegiatan MBKM Batch 2 Di PT. MariBelajar Indonesia Cerdas terhadap tingkat kepuasan pengguna.
2) Studi Literatur
   Mengutip beberapa referensi terkait untuk menjelaskan e-learning dengan menggunakan Microsoft Teams.
3) Pengumpulan Data
   Data yang didapat dari hasil kuesioner online yang diisi oleh peserta Studi Independen MBKM Batch 2 PT. MariBelajar learning track information worker.
4) Pengolahan Data
   Mengolah data yang diperoleh menjadi variable pendukung untuk melakukan perhitungan tingkat kepuasan pengguna e-learning.
5) Evaluasi
   Menentukan kesimpulan serta menyampaikan rekomendasi dari pembahasan topik yang dilaporkan.

Skala likert digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari kuesioner. Skala likert adalah skala yang bisa digunakan sebagai alat ukur pendapat, persepsi, sikap seseorang terhadap suatu gejala atau fenomena. Skala likert bisa dipakai guna mengetahui keberhasilan suatu kegiatan atau program, dan menilai tingkat kepuasan stakeholder atas pelaksanaan kegiatan atau program tersebut.

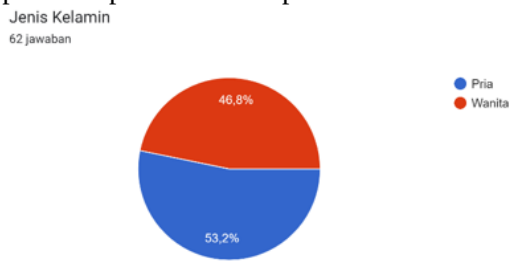
Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna menggunakan kuesioner online. Pada pertanyaan kuesioner, responden memilih salah satu opsi dari 5 opsi yang tersedia dengan urutan sangat puas, puas, biasa saja, tidak puas, sangat tidak puas. Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta studi independen PT. MariBelajar Indonesia *Cerdas learning track information worker* dan profil responden dilihat dari jenis kelamin.

Pelaksanaan penyebaran kuesioner online kepada peserta yaitu pada tanggal 25 Februari 2023 dan penulis menutup batas pengisian respon kuesioner pada tanggal 28 Februari 2023. Kemudian setelah data diperoleh dari hasil respon kuesioner, selanjutnya data diolah menggunakan melalui Microsoft Office Excel untuk menghitung jumlah ataupun persentase respon yang menjawab masing-masing opsi dalam kuesioner. Setelah mengetahui jumlah dan persentase respon, data tersebut divisualisasikan dalam bentuk diagram ataupun grafik agar lebih mudah untuk dibaca dan dipahami.

Berikut merupakan hasil dari respon kuesioner tesebut:
Profil responden dilihat dari jenis kelamin, dan dibawah ini merupakan profil responden dalam penelitian ini:

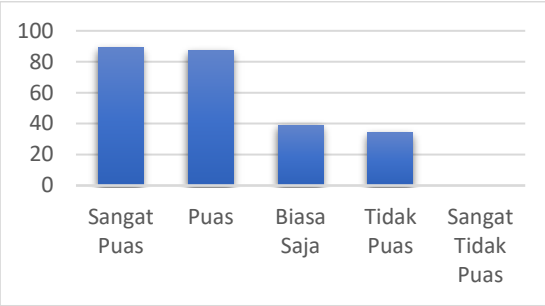


Gambar 1 Diagram Profil Responden

Mahasiswa jenis kelamin kaki-laki memiliki angka partisipasi tertinggi dibandingkan mahasiswa perempuan.
Berikut merupakan indikator kepuasan pengguna menggunakan metode EUCS:

1) Isi

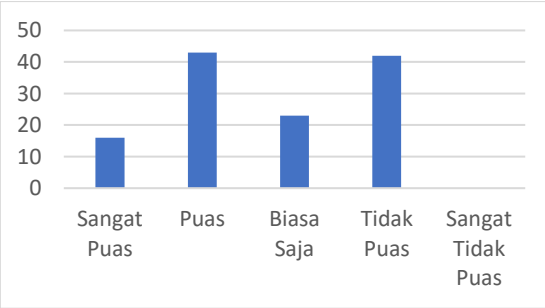
Yaitu mengukur kepuasan pengguna dilihat isi suatu system tersebut. Biasanya, sistem terdiri dari berbagai fungsi dan modul yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna sistem, serta menghasilkan informasi yang diperlukan oleh sistem tersebut. Pada grafik dibawah terlihat peserta memberikan respon tertinggi pada tingkat kepuasan "sangat puas" yang berarti dalam indikator isi, peserta merasa **sangat puas**.



Gambar 2
Grafik Jawaban Kuesioner Indikator Isi

2) Akurasi

Dimensi Akurasi merupakan indikator untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dari sudut pandang ketepatan data saat sistem menerima input dan mengolahnya menjadi informasi. Dalam grafik di bawah ini, terlihat bahwa peserta memberikan respon yang paling tinggi pada tingkat kepuasan "puas" yang berarti dalam indikator akurasi, peserta merasa **puas**.



Gambar 3
Grafik Jawaban Kuesioner Indikator Akurasi

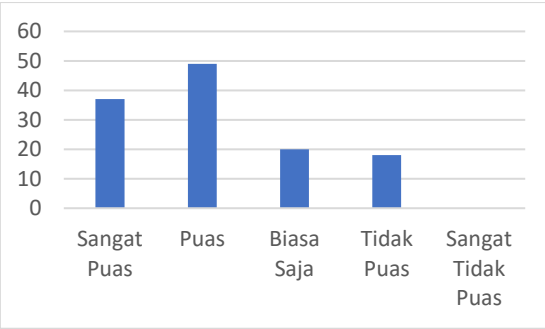
3) Format

Dimensi ini mengukur kepuasan pengguna dalam hal tampilan antarmuka sistem, mengidentifikasi apakah format tampilan sistem tersebut menarik atau tidak, serta menilai kemudahan penggunaan sistem tersebut oleh pengguna agar dapat berdampak secara signifikan terhadap tingkat kepuasan yang dirasakan oleh pengguna. Pada grafik dibawah terlihat peserta memberikan respon tertinggi pada tingkat kepuasan "puas" yang berarti dalam indikator format, peserta merasa **puas**.

Gambar 4
Grafik Jawaban Kuesioner Indikator Format

4) Kemudahan Dalam Penggunaan

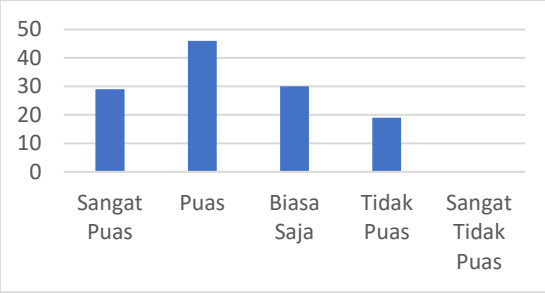
Dimensi ini melakukan penilaian terhadap tingkat kepuasan pengguna berdasarkan kemudahan penggunaan sistem, termasuk dalam hal memasukkan data, mengolah data, dan mencari informasi yang dibutuhkan. Pada grafik dibawah terlihat peserta memberikan respon tertinggi pada tingkat kepuasan "puas" yang berarti dalam indikator kemudahan dalam penggunaan, peserta merasa **puas**.



Gambar 5
Grafik Jawaban Kuesioner Indikator Kemudahan Dalam Penggunaan

5) Ketepatan Waktu

Penilaian kepuasan pengguna pada dimensi ini didasarkan pada kehandalan sistem dalam memberikan data dan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna tepat waktu. Dibawah ini grafik terlihat peserta memberikan respon tertinggi pada tingkat kepuasan "puas" yang berarti dalam indikator isi, peserta merasa **puas**.



Gambar 6
Grafik Jawaban Kuesioner Indikator Ketepatan Waktu

Jika grafik diatas dapat dirangkum dalam bentuk tabel, maka akan menjadi seperti berikut:

No.	Indikator	SP	P	BS	TP	STP
1	Isi	89	87	39	34	0
2	Akurasi	16	43	23	42	0
3	Format	36	49	23	16	0
4	Kemudahan dalam penggunaan	37	49	20	18	0
5	Ketepatan waktu	29	46	30	19	0

Gambar 7

Tabel Responden Terhadap Pertanyaan Untuk Mengukur Indikator EUCS

Level kepuasan:

SP : Sangat Puas

P : Puas

BS : Biasa Saja

TP : Tidak Puas

STP : Sangat Tidak Puas

No	Indikator	SP	P	BS	TP	STP
1	Isi	36%	35%	16%	13%	0%
2	Akurasi	13%	35%	18%	34%	0%
3	Format	29%	39%	19%	13%	0%
4	Kemudahan dalam penggunaan	30%	39%	16%	15%	0%
5	Ketepatan waktu	24%	37%	24%	15%	0%

Gambar 8
Jawaban Responden Dalam Bentuk Persentase

Berdasarkan tabel jawaban di atas dapat disimpulkan bahwa:

1) Indikator isi mendapatkan penilaian tertinggi pada tingkat **SP** yang menunjukkan tingkat kepuasan s**angat puas**.
2) Indikator akurasi mendapatkan penilaian tertinggi pada tingkat **P** yang menunjukkan tingkat kepuasan **puas**.
3) Indikator format mendapatkan penilaian tertinggi pada tingkat **P** yang menunjukkan tingkat kepuasan **puas**.
4) Indikator kemudahan dalam penggunaan mendapatkan penilaian tertinggi pada tingkat **P** yang menunjukkan tingkat kepuasan **puas**.

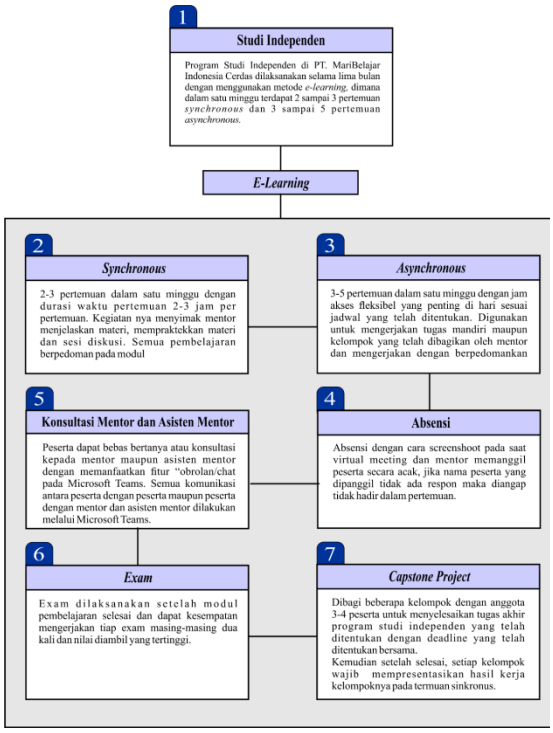
5) Indikator ketepatan waktu mendapatkan penilaian tertinggi pada tingkat **P** yang menunjukkan tingkat kepuasan **puas**.

2. Pembahasan

Menurut Effendy yang di kutip oleh (Purnomo, 1996) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran tidak hanya berperan sebagai panduan konseptual

dalam proses pengajaran, tetapi juga perlu didukung dengan taktik yang efektif dalam implementasinya Disini peserta studi independen akan mendapatkan pengalaman mempelajari 7 modul pembelajaran, diantaranya: Microsoft Power Platform Fundamentals, Microsoft Office Specialist Excel, Microsoft Office Specialist PowerPoint, Microsoft 365 Fundamentals, Microsoft Dynamics 365 Fundamentals (CRM), Microsoft Office Specialist Word, Microsoft Dynamics 365 Fundamentals (ERP).

Dalam kegiatan studi independent di PT. MariBelajar Indonesia Cerdas dilaksanakan dengan strategi sebagai berikut:



Keterangan:

1) Synchronous

   2-3 pertemuan dalam satu minggu denan durasi waktu pertemuan 2-3 jam per pertemuan, kegiatannya menyimak mentor menjelaskan materi, mempraktekkan materi dan sesi diskusi. Semua pembelajaran berpedoman pada modul pembelajaran.

2) Asynchronous

   3-5 pertemuan dalam satu minggu dengan jam akses fleksibel yang penting di hari sesuai jadwal yang telah ditentukan. Kegiatannya digunakan untuk mengerjakan tugas mandiri maupun kelompok yang telah dibagikan oleh mentor dan mengerjakan dengan berpedoman pada modul pembelajaran.

3) Absensi

   Absensi dengan cara screenshoot pada saat virtual meeting dan mentor memanggil peserta secara acak, jika nama peserta yang dipanggil tidak ada respon maka dianggap tidak hadir dalam pertemuan tersebut.

4) Konsultasi Mentor dan Asisten Mentor

   Peserta dapat bebas bertanya atau konsultasi kepada mentor maupun asisten mentor dengan memanfaatkan fitur "obrolan/chat" pada Microsoft teams. Semua komunikasi antara peserta dengan peserta maupun peserta dengan mentor dan asisten mentor dilakukan melalui Microsoft teams.

5) Exam

   Exam dilaksanakan setelah modul pembelajaran selesai dan dapat kesempatan mengerjakan tiap *exam* masing-masing dua kali dan nilai diambil yang tertinggu.

6) Capstone Project

   Dibagi beberapa kelompok dengan anggota 3-4 peserta untuk menyelesaikan tugas akhir program studi independent yang telah ditentukan dengan deadline yang telah ditentukan Bersama antara mentor dan peserta.

Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) adalah salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan realitas yang terkait dengan sistem informasi tersebut. (Indah Purwandani, M.Kom, 2018:113). Metode EUCS mengandalkan lima indikator yang akan mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna, yaitu konten, keakuratan, tampilan, kemudahan penggunaan, dan

ketepatan waktu. (Indah Purwandanu, M.Kom, 2018:112).

Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan Hasil

   Melalui penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya oleh penulis, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut:

   1) Penggunaan Microsoft Teams sebagai media E-learning pada pendidikan memang dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran e-learning.
   2) Dalam penggunaan e-learning, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kepuasan peserta studi independen, seperti keakuratan, kemudahan penggunaan, ketepatan waktu, format, dan isi. Tanggapan peserta studi independent terhadap indikator dalam metode EUCS dapat diketahui:
      a. Tanggapan peserta studi independen terhadap indikator isi, respon nya **sangat puas.**
      b. Tanggapan peserta studi independen terhadap indikator akurasi, respon nya **puas**.
      c. Tanggapan peserta studi independen terhadap indikator format, respon nya **puas**.
      d. Tanggapan peserta studi independen terhadap indikator kemudahan dalam penggunaan, respon nya **puas**.
      e. Tanggapan peserta studi independen terhadap indikator ketepatan waktu, respon nya **puas**.

2. Saran

   Dari hasil penelitian ini, penulis berharap strategi pembelajaran *e-learning* yang terdapat pada artikel ini dapat menjadi rujukan atau referensi kepada pendidik dalam menjalankan sistem pembelajaran *e-learning*. Tentunya penerapan strategi seperti dalam artikel ini tidak bisa sepenuhnya digunakan dan mendapatkan hasil yang sama dengan apa yang terdapat dalam artikel ini. Pendidik harus mengadaptasi strategi pembelajaran tersebut dengan kondisi kesiapan sarana prasarana di lingkungan kegiatan belajar mengajar tersebut.

Daftar Pustaka

Albab, S. U. (2020). Analisis Kendala Pembelajaran E Learning Pada Era Disrupsi Di SMK Terpadu Al-Islahiyah Singosari Malang. Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan, 2(1), 37-46.

Barbara B. Seels, & Rita C. Richey. (1994). Teknologi Pembelajaran. Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.

Dalu, Z. C. A., & Rohman, M. (2019). Pengembangan e-learning sebagai media pembelajaran simulasi dan komunikasi digital bagi siswa SMK. Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro), 4(1), 25-33.

Daulae, H. T. (2019). Pemanfaatan Kawasan-Kawasan Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Darul Ilmi, 453.

https://yanisukalib.blogspot.com/2012/11/*end-user-computing-satisfaction*.html

Indra Maulana. Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle di SMK Al Washliyah Sumber. Jurnal Media Aplikom. Volume 12 No. 1 | Juni, 2020. h.10.

Intan Mutia (2013). ”Kajian Penerapan *E-Learning* Dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi”. h.280.

Katiningrum, E. D. (2015). Panduan Penyusunan Studi Literatur. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Kesehatan Majapahit, Mojokerto. 1-9.

Mansur, H. dkk (2021). Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan. Sidoarjo: Nizamia Learning Center. h.120.

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

Ningrum, Mei Vita Romadon, and Dewi Rosita. "Pengembangan *E-Learning* Berbasis Moodle Di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman." Sebatik 23.2 (2019). h.517

Prof. Dr. Ishak Abdulhak, M. Pd, Teknologi Pendidikan, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h.176.

Purwandani, I. (2018). Pengukuran Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pengguna Elearning dengan Menggunakan *End User Computing* (EUC) Satisfaction Studi Kasus: Akademi Bina Sarana Informatika. Seminar Nasional Inovasi dan Tren (SNIT), 5-6.

Putra, G. W. (2020). Deskripsi Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams Dalam Pembelajarn Daring Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. Journal of History Education and Culture, 93-103.

Putra, R. A., & Bangunan, P. V. K. (2020). Kendala pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dalam masa pandemi. Journal of Chemical Information and Modeling. https://doi. org/10.1017/CBO9781107415324, 4.

Salim, A., Mansur, H., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19. Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan, 103-116.

Setiawan Hari Purnomo., 1996. Manajemen Strategi: Sebuah Konsep Pengantar, Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia. h.32.

Tri Hanung Widiyarso, & Sutama. (2021). Efektifitas Penggunaan Microsoft Teams Dalam Pembelajaran *E-Learning* Bagi Guru Selama Pandemi Covid-19. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pendidikan, 15-21.

Wijaya, I. S., & Suwastika, I. K. (2017). Analisis Kepuasan Pengguna *E-learning* Menggunakan Metode *End-User Computing Satisfaction*. Konferensi Nasional Sistem & Informatika 2017, 558-562.

Journal of Instructional Technology
J-INSTECH Vol 5 No 1 Januari 2024 (194-206)

PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI APLIKASI DESAIN GRAFIS UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN DI TINGKAT SEKOLAH DASAR

Nida Emilia Putri[1], Hamsi Mansur[2], Adrie Satrio[3]
[123]Universitas Lambung Mangkurat
[1]1910130120004@mhs.ulm.ac.id, [2]hamsi.mansur@ulm.ac.id, [3]adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstrak

Pemanfaatan Canva sebagai aplikasi desain grafis mampu mendukung dan memudahkan pembuatan infografis di dalam pembelajaran, Canva aplikasi yang intuitif dan memiliki pilihan font dan warna yang beragam sehingga cocok digunakan oleh mahasiswa untuk mendukung proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan Canva sebagai aplikasi desain grafis untuk mendukung pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Metode yang digunakan penelitian ini yaitu menggunakan studi literatur dan ditemukan 10 artikel yang cukup berkaitan langsung dengan topik yang berhubungan dengan pemanfaatan Canva sebagai aplikasi desain grafis dan hasil penelitiannya di ambil dari tahun 2019-2022. Berdasarkan hasil studi literatur memperlihatkan bahwa penggunaan Canva dalam mendukung proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar dan dapat membawa manfaat dalam menciptakan konten pembelajaran yang menarik, interaktif, dan membantu pemahaman siswa terhadap pelajaran. Hal ini dikarenakan mahasiswa dapat menggunakan teks, gambar, ikon, dan grafik secara kreatif untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menarik. Penulis merekomendasikan untuk dilakukan penelitian terkait Canva di sekolah dasar sebagai aplikasi desain grafis, agar dapat menghasilkan konten yang menarik dalam pembelajaran.

Kata kunci: pembelajaran, desain grafis, dan canva

Abstract

The use of Canva as a graphic design application is able to support and facilitate the creation of infographics in learning, Canva is an intuitive application and has a wide selection of fonts and colors that are suitable for use by students to support the learning process. The purpose of this study is to describe how the utilization of Canva as a graphic design application to support learning at the elementary school level. The method used by this research is to use a literature study and found 10 articles that are quite directly related to topics related to the utilization of Canva as a graphic design application and the research results are taken from 2019-2022. Based on the results of the literature study, it shows that the use of Canva in supporting the learning process at the elementary school level and can bring benefits in creating learning content that is interesting, interactive, and helps students' understanding of the lesson. This is because students can creatively use text, images, icons and graphics to convey information in a more visual and engaging way. The author recommends research to be conducted on Canva in elementary schools as a graphic design application, in order to produce interesting content in learning.

Keywords: *learning, graphic design, and canva*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi pembangunan manusia seutuhnya guna mencerdaskan dan meningkatkan kehidupan bangsa (Liana et al., 2022, p. 83). Dewasa ini, teknologi sudah sangat maju dan canggih, setiap pendidik dan peserta didik diharapkan dapat mengerti sebagai upaya untuk meningkatan mutu pendidikan. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang memiliki strategi serta program-program untuk meningkatkan kreatifitas guru maupun siswa. Kualitas pendidikan di Indonesia dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung baik di sekolah dasar maupun menengah. Proses pembelajaran merupakan proses interaktif antara pendidik dan peserta didik dalam perolehan ilmu pengetahuan (Hidayat et al., 2020, p. 139). Pembelajaran yang baik menghasilkan peserta didik yang berkualitas dalam hal hasil belajar dan perkembangan sosial pribadi peserta didik. Mengenai pembelajaran, terdapat pemanfaatan teknologi yang tidak dapat dihidari sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas agar peserta didik dapat belajar dengan baik. Perkembangan teknologi sangat berkembang pesat pada era sekarang, hampir seluruh aktivitas atau kegiatan dilakukan dengan memakai teknologi, termasuk pembelajaran di sekolah oleh pendidik kepada peserta didiknya.

Menurut Wardhanie et al., (2021, p. 52) seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari masa ke masa, berkembang pula teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman, hingga kini terknologi yang berkembang tengah memasuki ke dalam dunia serba digital. Pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini tidak lepas dari dampaknya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut agar dunia pendidikan senantiasa beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Sedangkan dalam Pelangi (2020, p. 83) peningkatan efisiensi pendidikan di masa depan menuntut sistem teknologi berperan tidak hanya sebagai alat pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan agar mampu bersaing di dunia global. Salah satu peningkatan efisiensi pendidikan agar dapat menghasilkan generasi produktif dan berkarakter yaitu dengan melatih kemampuan dalam bidang desain grafis.

Desain grafis umumnya digunakan dalam periklanan, pengemasan, film, dan lainnya. Dengan kemampuan desain grafis yang dimiliki, kita dapat membuat sebuah karya atau produk desain grafis dengan berbagai model dan bentuk, misalnya produk desain grafis yang tersedia di pasaran seperti kartu nama, brosur, cover kaset, desain baju, tema buku, poster dan lain-lain (Astrida & Arifudin, 2022, p. 66). Dalam dunia pendidikan, desain grafis dapat membuat konten pembelajaran menjadi lebih menarik. Misalnya membuat modul dan infografis agar peserta didik mudah memahami konteks materi yang diberikan, daripada harus membaca buku secara langsung yang biasanya berisi teks terlalu banyak.

Canva adalah salah satu diantara banyaknya aplikasi desain grafis yang dapat digunakan mendukung pembelajaran, karena Canva memiliki fitur yang mudah digunakan dan banyak template yang tersedia. Canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung pembelajaran secara visual (Adawiyah et al., 2019, p. 184). Mahasiswa dapat menggunakan Canva sebagai aplikasi desain grafis untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh orang lain, contohnya seperti pembuatan poster, infografik, dan presentasi slide. Alat-alat desain yang intuitif dan beragam pilihan font dan warna membuat Canva cocok digunakan oleh mahasiswa untuk mendukung proses pembelajaran agar dapat terjalan dengan baik.

Dalam ranah teknologi pendidikan, pendidik diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru yang berkaitan dengan aplikasi desain grafis melalui Canva. Berdasarkan penjelasan diatas, terlihat bahwa dengan

memanfaatkan aplikasi Canva dalam pembelajaran akan sangat membantu dalam mendukung pembelajaran kepada peserta didik. Adapun tujuan dari penulisan artikel ini adalah agar mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan Canva sebagai aplikasi desain grafis untuk mendukung pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar dari hasil studi literatur.

Kajian Pustaka

Menurut Mahfud Shalahuddin dalam buku Djamaluddin & Wardana (2019, p. 8) mendefinisikan belajar adalah sebagai suatu proses perubahan tingkah laku melalui pendidikan atau lebih khusus melalui prosedur pelatihan. Perubahan itu sendiri berangsur-angsur dimulai dari sesuatu yang tidak dikenalnya, untuk kemudian dikuasai atau dimilikinya dan dipergunakan sampai pada suatu saat dievaluasi oleh yang menjalani proses belajar itu. Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tantang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Jadi, pembelajaran dipandang sebagai proses interaksi dan pengalaman individu yang mengakibatkan perubahan tingkah laku, yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Undang-undang ini menegaskan bahwa pembelajaran merupakan hak setiap warga negara dan menjadi tanggung jawab pemerintah untuk menyediakan akses yang sama bagi setiap individu untuk mengikuti pendidikan. Oleh karena itu, sistem pendidikan nasional harus memastikan bahwa pembelajaran dilakukan dengan metode dan pendekatan yang efektif dan inovatif.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang mendukung pembelajaran secara visual dan melatih kompetensi visual peserta didik (Adawiyah et al., 2019, p. 184). Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai alat pengeditan untuk membantu dalam membuat berbagai desain grafis seperti poster, selebaran, infografis, spanduk, kartu undangan, presentasi, dan lainnya, termasuk pengeditan foto karena ada editor foto berupa filter foto, bingkai foto, stiker, ikon, dan grids yang mudah dipahami bahkan jika masih seorang pemula. Selain itu, Canva juga dapat digunakan di komputer desktop dan perangkat seluler. Ini memungkinkan pengguna untuk berkreasi kapan saja dan di mana saja (Wulandari & Mudinillah, 2022, p. 111). Dengan akses yang fleksibel seperti itu, pengguna Canva dapat terus berinovasi dan bekerja pada proyek yang ingin dilakukan tanpa terbatas oleh tempat atau waktu.

Canva menawarkan berbagai alat seperti presentasi, poster, selebaran, brosur, infografis, sertifikat, kartu nama, kartu undangan, dan banyak fitur lainnya. Canva menawarkan berbagai jenis presentasi yaitu presentasi pendidikan, bisnis, kreatif, teknologi dan lain sebagainya. Mahasiswa dapat menggunakan template yang ada di Canva untuk mendukung proses pembelajaran. Mahasiswa hanya perlu menulis teks dan gambar yang tersedia di Canva dan dari file mereka sendiri. Selain teks dan gambar, presentasi ini juga dapat ditambahkan suara dan animasi bergerak agar hasil presentasi lebih menarik dan hidup.

Sejarah Canva dimulai pada 1 Januari 2012, Canva didirikan oleh Melanie Perkins dimana sebelumnya juga mendirikan Fusion Books, penerbit buku ternama di Australia. Di tahun pertama debutnya, Canva mengalami peningkatan pesat dengan mencatatkan rekor 750.000 pengguna. Setelah lima tahun berjalan, pada tahun 2017 Canva mencapai tahap dimana perusahaan mulai menghasilkan keuntungan. Saat itu mereka memiliki 200 karyawan di kantor-kantor di Australia dan San Francisco. Salah satu perolehan terbesar datang dari pengguna premiumnya yang berjumlah 294.000 pengguna. Pada tahun 2017, Canva memiliki 10 juta pengguna dan layanan ini mencakup hingga 169 negara (Supradaka, 2022, p. 63). Angka tersebut menunjukkan bahwa Canva adalah

salah satu platform desain grafis yang paling banyak digunakan dan populer di dunia. Sejak itu, Canva terus berkembang dan saat ini memiliki jutaan pengguna aktif setiap bulannya.

Beberapa keunggulan Canva sebagai aplikasi desain grafis yaitu pertama, Canva memiliki beberapa template yang menarik. Kedua, karena banyaknya fungsi yang tersedia, dapat meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam merancang konten pembelajaran. Ketiga, aplikasi pembelajaran yang sederhana dapat menghemat waktu. Keempat, pada saat perencanaan penggunaan laptop tidak wajib, tetapi dapat dilakukan dengan handphone atau gatget (Komalasari et al., 2021, p. 73). Keunggulan-keunggulan tersebut membuat Canva menjadi aplikasi desain grafis yang populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan.

Selain keunggulan Canva sebagai aplikasi desain grafis, Canva juga memiliki kekurangan. Pertama, Canva mengandalkan koneksi internet yang relatif stabil, jika belum memiliki internet atau kouta pada ponsel dan laptop maka Canva tidak bisa digunakan untuk mendesain. Kedua, Canva memiliki template berbayar, stiker, ilustrasi, font, dan sebagainya. Jadi ada yang berbayar dan ada yang tidak, tapi tidak masalah karena banyak template yang menarik dan gratis. Ketiga, terkadang template yang di pilih memiliki pola yang sama dengan orang lain, baik itu desain, gambar, warna, dan sebagainya (Pelangi, 2020, p. 88). Meskipun demikian, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan aplikasi desain grafis lain yang lebih canggih atau dengan menggunakan Canva sebagai tambahan untuk membuat desain sederhana dan cepat.

Menurut karakteristiknya dalam Wulandari & Mudinillah, (2022, p. 104), perkembangan peserta didik sekolah dasar yaitu mereka suka bermain, bergerak, kerja kelompok dan kegiatan yang memungkinkan mereka untuk merasakan dan melakukan sesuatu secara langsung. Untuk itu selama proses pembelajaran membutuhkan bantuan lebih dari sekedar penjelasan pendidik sehingga pendidik harus dapat mempersiapkan pembelajaran secara optimal, serta merencanakan konten untuk pembelajaran. Canva dapat dimanfaatkan sebagai aplikasi desain grafis untuk mendukung pembelajaran di tingkat sekolah dasar dengan cara pertama, membuat presentasi atau infografis menggunakan Canva untuk membuat pembelajaran jadi lebih menarik. Kedua, meningkatkan kreativitas mahasiswa karena Canva memiliki banyak pilihan template dan alat desain yang mudah digunakan, sehingga pengguna dapat mengeksplorasi kreativitas dengan membuat proyek desain sendiri. Ketiga, belajar desain grafis yang mana Canva merupakan aplikasi yang user-friendly, sehingga mahasiswa dapat belajar tentang desain grafis secara praktis dan mempraktikkan ilmunya melalui aplikasi ini. Keempat, dapat meningkatkan kemampuan teknologi dengan menggunakan Canva, mahasiswa akan memiliki kesempatan untuk meningkatkan kemampuan teknologi mereka dan memahami bagaimana aplikasi desain grafis bekerja. Penggunaan Canva dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dapat menjadi cara yang efektif untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap pelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi seperti Canva, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Metode Penelitian

Menurut Subagyo (2015, p. 64) metode penelitian adalah suatu cara atau jalan agar menemukan pemecahan terhadap segala permasalahaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan Canva sebagai aplikasi desain grafis untuk mendukung pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu studi literatur atau riset pustaka.

Zed dalam Irkhamni et al., (2021, p. 129) menjelaskan bahwa studi literatur merupakan kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka,

membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Studi literatur adalah sebuah proses pemecahan dan pengumpulan informasi dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, dan laporan yang terkait dengan topik atau masalah tertentu. Studi literatur juga dapat membantu mengidentifikasi celah atau kekosongan dalam penelitian sebelumnya dan memberikan arah untuk penelitian lebih lanjut.

Sedangkan menurut Borden dan Abbott dalam Wulandari & Mudinillah (2022, p. 105) menjelaskan bahawa studi literatur adalah suatu proses dimana peneliti meletakan, mendapatkan, membaca, dan mengevaluasi literatur penelitian yang berhubungan dengan persoalan yang akan diteliti. Tujuan utama dari studi literatur adalah untuk memahami dan memperoleh wawasan tentang isu atau masalah yang diteliti, serta untuk membangun dasar teori atau hipotesis untuk penelitian yang akan datang. Studi literatur juga merupakan bagian penting dari proses penulisan tesis, disertasi, atau artikel ilmiah.

Studi literatur dilakukan sebagai langkah awal untuk menyiapkan kerangka penelitian guna mendapatkan informasi sejenis. Subjek studi literatur adalah para peneliti atau akademisi yang mempelajari suatu ilmu. Sedangkan objek studi literatur adalah hasil dari ilmu yang telah dipelajari dari sumber data yang ada. Desain studi literatur dilakukan dengan menggunakan metode penelitian baik itu mengumpulkan, mengevaluasi, dan menganalisis informasi dari berbagai sumber literatur seperti artikel jurnal, buku, laporan, dan dokumen lainnya untuk menjawab suatu pertanyaan penelitian atau menguji suatu hipotesis. Adapun sumber studi literatur pada penelitian ini diambil dari artikel ilmiah/jurnal dengan menggunakan *google schoolar* dan beberapa jurnal dari internet *(google search)*. Kata kunci yang digunakan untuk mencari artikel adalah berupa pembelajaran, desain grafis, dan pemanfaatan canva.

Hasil dan Pembahasan

1. Pembelajaran di Sekolah Dasar

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan perserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019, p. 13). Proses pembelajaran merupakan proses aktif dan dinamis di mana peserta didik memperoleh pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai melalui interaksi dengan lingkungan, pendidik, dan materi pelajaran dengan tujuan untuk membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang efektif dan berkelanjutan. Media pembelajaran saat ini belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran di sekolah (Mansur & Mohd Yasin, 2019, p. 377). Namun demikian, dengan perkembangan teknologi dan semakin banyaknya opsi aplikasi pembelajaran yang tersedia, ada potensi untuk memanfaatkan aplikasi pembelajaran secara lebih maksimal dalam berbagai pembelajaran di sekolah.

Sejak awal pembelajaran terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang lebih baik. Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang meliputi rangkaian kegiatan pendidik dan peserta didik berdasarkan hubungan timbal balik yang terjadi dalam situasi pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran di sekolah dasar mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, penggunaan aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan teknologi informasi dan komunikasi diharapkan dapat menunjang segala bentuk pembelajaran (Gusvita et al., 2022, p. 41). Penggunaan aplikasi pembelajaran sesuai dengan

perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat memberikan banyak manfaat salah satunya dapat menarik perhatian dan memudahkan pemahaman peserta didik.

2. Desain Grafis

Menurut Widya dan Darmawan dalam Hasan & Siregar (2021, p. 52) desain grafis didefinisikan sebagai "penerapan keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri". Desain grafis ini dapat mencakup promosi dan penjualan produk, pembuatan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, lingkungan grafis, desain informasi, dan peningkatan visual pesan dalam publikasi. Desain grafis sangat erat kaitannya dengan seni. Perancang juga seorang seniman. Seni memiliki banyak arti (tergantung dari sudut mana kita memandangnya). Arti seni secara umum adalah usaha untuk menciptakan bentuk yang menyenangkan (sense of beauty) dan keselarasan bentuk yang baik.

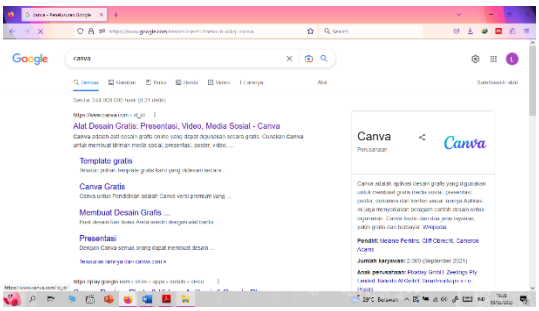
Beberapa contoh pemanfaatan desain grafis dalam pembelajaran yaitu pertama, infografis yang mana dapat memvisualisasikan informasi dan data untuk membantu peserta didik memahami konsep yang kompleks atau mengingat informasi penting dengan cara yang mudah diingat. Kedua, poster dapat mempresentasikan gagasan atau informasi yang penting ke dalam bentuk visual yang menarik. Ketiga, animasi yang mana dapat membantu memperlihatkan proses dan konsep abstrak dengan mudah dipahami. Keempat, presentasi visual untuk membantu memvisualisasikan konsep dan ide karena presentasi berisi gambar, grafik, dan animasi yang memperjelas konsep dan membantu siswa memvisualisasikan ide-ide tersebut.

3. Langkah-langkah dalam Menggunakan Aplikasi Canva

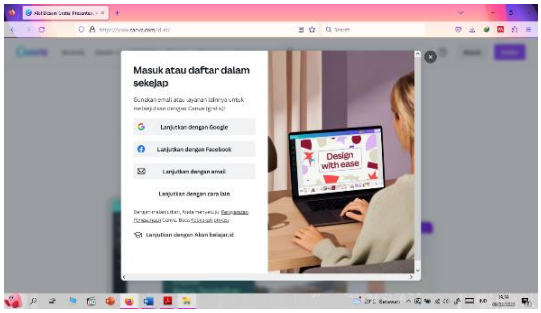
Sebelum membahas langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi Canva, berikut ini ada beberapa contoh fitur gratis yang dapat digunakan dalam mendesain: Pertama, fitur animasi dapat ditambahkan dalam bentuk GIF ke desain yang ingin dibuat, Canva menyediakan berbagai animasi gratis yang dapat pengguna gunakan. Namun, fitur ini tentu berbeda dengan Canva yang Pro karena di sana disediakan lebih banyak animasinya. Kedua, template desain banyak tersedia gratis dan dapat dipilih berdasarkan jenis desain yang diinginkan pengguna. Mulai dari desain laporan, konten Instagram, poster, logo, hingga sertifikat. Jadi, pengguna hanya perlu mengedit sedikit saja baik itu teks, warna, gambar dan sebagainya. Ketiga, terdapat foto dan audio gratis untuk digunakan dengan kualitas yang bagus sebagai penunjang desain. Dan keempat, terdapat tambah foto baik itu dari laptop atau handphone dan fitur edit foto agar hasilnya lebih bagus contohnya dengan menambahkan kecerahan, kontras, saturasi dan berbagai efek foto lainnya.

Berikut contoh beberapa tahapan dalam mendesain spanduk untuk pembelajaran di sekolah MIN 4 Barito Kuala:

Gambar 1. Tampilan download Canva di Playstore

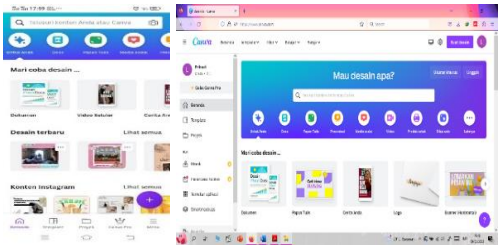


Gambar 2. Tampilan website Canva



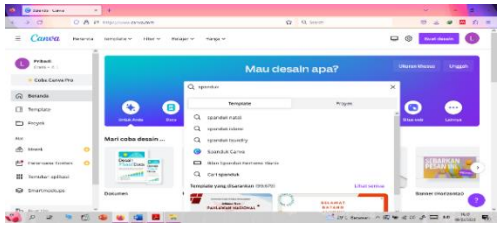
Gambar 3. Tampilan log in Canva

Tahap pertama untuk dapat mengakses Canva yaitu dengan mendownloadnya di *Playstore* untuk di handphone atau dengan mengunjungi situs www.canva.com melalui web. Selanjutnya mahasiswa dapat *sign up* atau *log in* terlebih dahulu agar dapat menggunakan Canva untuk mendesain spanduk pembelajaran di sekolah. Cara daftar akun Canva bisa melalui email, Facebook, atau menggunakan akun Google. Masukkan nama lengkap, email, dan password jika *sign up* melalui email. Sedangkan jika sign up dengan Facebook atau akun Google, silahkan lakukan *authorize acces* dan setelah data sudah diisi, maka mahasiswa sudah mempunyai akun Canva.



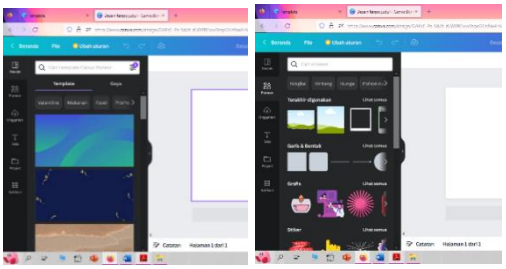
Gambar 4. Tampilan awal Canva di Handphone dan di Laptop

Setelah mahasiswa berhasil mempunyai akun Canva, maka akan muncul tampilan awal dari Canva. Pada tampilan tersebut terlihat akun pengguna di sisi kanan atas dan ada terdapat berbagai macam template yang bisa digunakan untuk mendesain.



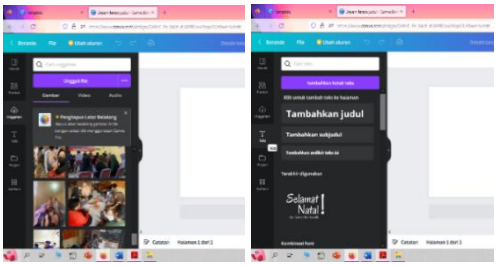
Gambar 5. Tampilan template Canva

Pada tampilan template, mahasiswa dapat mencari fitur template yang akan digunakan untuk pembuatan spanduk. Template yang digunakan dalam mendesain spanduk dapat dicari melalui *icon search*.



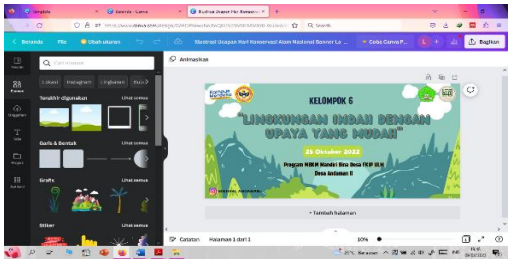
Gambar 6. Tampilan desain dan tampilan elemen

Desain yang ingin dibuat yaitu desain spanduk untuk salah satu pembelajaran, mahasiswa dapat memakai berbagai desain template yang terdapat dalam fitur di sebelah kiri Canva. Pemilihan background adalah proses pertama dalam pembuatan desain dan bagian penting desain agar terlihat lebih menarik. Pembuatan desain spanduk untuk proses pembelajaran dapat ditambahkan fitur elements yang berisi garis dan bentuk, gambar grafis, stiker dan elemen lainnya yang dapat di *searching*.

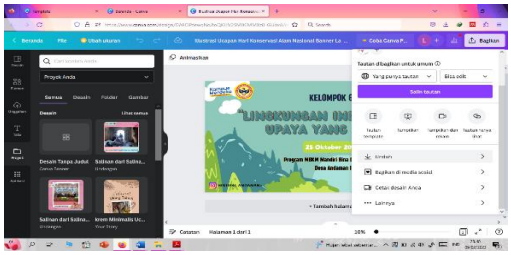


Gambar 7. Tampilan unggahan dan tampilan teks

Jika mahasiswa ingin menambahkan gambar, video, atau audio maka mahasiswa dapat menggunakan fitur unggahan, cukup seret file yang ingin diunggah atau tekan menu unggah file dan pilih file yang ingin di upload. Untuk pembuatan spanduk pembelajaran di sekolah diperlukan teks untuk penulisan tema pembelajaran yang ingin dilakukan agar peserta didik dapat membacanya. Dalam fitur teks, Canva menyajikan beberapa desain teks yang menarik dan pengguna dapat mengeditnya menjadi teks yang bagus.



Gambar 8. Tampilan hasil desain



Gambar 9. Tampilan menyimpan

Setelah semua desain selesai, mahasiswa dapat mengunduhnya dengan menekan tombol bagikan dan scroll ke bawah sampai menemukan tombol unduh atau jika ingin membagikan silahkan tekan tombol salin tautan dan bagikan ke mahasiswa yang ingin mengeditnya lagi.

Gambar 10. Tampilan spanduk dari Canva sebagai aplikasi desain grafis untuk mendukung salah satu pembelajaran di tingkat sekolah dasar

Gambar 11. Tampilan proses pembelajaran di MIN 4 Barito Kuala dengan spanduk hasil edit Canva

4. Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Pembelajaran

Dari jumlah studi literatur yang dikaji, terdapat 10 artikel yang cukup berkaitan langsung dengan tema atau topik yang berhubungan dengan pemanfaatan canva sebagai aplikasi desain grafis dan hasil penelitiannya di ambil dari tahun 2019-2022. Oktaviani et al. (2022, p. 83) meneliti penggunaan Canva sebagai infografis bagi guru-guru di SMK Yapinuh wilayah Desa Pantai Sederhana Kecamatan Muara Gembong Kabupaten Bekasi. Juniantoro et al. (2022, p. 81) meneliti pemanfaatan aplikasi Canva untuk mendukung presentasi jenjang SMK. Adawiyah et al. (2019, p. 183) meneliti literasi visual melalui teknologi Canva: stimulasi kemampuan kreativitas berbahasa Indonesia mahasiswa. Awaliah (2022, p. 175) meneliti pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika. Irkhamni et al. (2021, p. 127) meneliti pemanfaatan Canva sebagai E-Modul pembelajaran matematika terhadap minat belajar peserta didik. Supradaka (2022, p. 62) meneliti pemanfaatan Canva sebagai media perancangan grafis. Pelangi (2020, p. 79) meneliti pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia jenjang SMA/MA. Patongai et al. (2022, p. 130), meneliti pemanfaatan Canva for Education untuk meningkatkan keterampilan membuat

bahan ajar bagi guru sekolah menengah. Wardhanie et al. (2021, p. 51) meneliti pemanfaatan aplikasi Canva untuk desain grafis dan promosi produk pada sekolah islami berbasis kewirausahaan. Sedangkan Wulandari & Mudinillah (2022, p. 102) meneliti efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD.

Metode penelitian yang dilakukan artikel terpilih memiliki metode yang berbeda-beda. Pada artikel Oktaviani et al. (2022, p. 83), Juniantoro et al. (2022, p. 81). Patongai et al. (2022, p. 130), dan Wardhanie et al. (2021, p. 51) melakukan pengabdian masyarakat dengan metode analisis dan pelatihan. Adawiyah et al. (2019, p. 183), Supradaka (2022, p. 62) dan Pelangi (2020, p. 79), dan melakukan penelitian dengan metode deskriptif kualitatif, menggunakan teknik analisis data. Sedangkan Awaliah (2022, p. 175), Irkhamni et al. (2021, p. 127), serta Wulandari & Mudinillah (2022, p. 102) melakukan peneltian dengan metode studi literatur.

Pada artikelnya artikel Oktaviani et al. (2022, p. 83) memanfaatkan pelatihan Canva untuk membuat proyek sederhana sesuai dengan materi dan modul yang telah diberikan. Dari pelatihan Canva tersebut guru-guru dapat mengimplementasikan media kreatif seperti Canva ke dalam pembelajaran yang dilakukan demi terciptanya metode pengajaran yang bervariasi dan kreatif sehingga para peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan. Pada artikel Juniantoro et al. (2022, p. 81), memanfaatkan pelatihan Canva menggunakan tools-tools presentation, resume, facebook post dan infographic. Ditemukan hasil bahwa pelatihan yang telah dilakukan berhasil menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan dalam penggunaan media Canva pada Siswa SMKN 7 Jakarta Jurusan Design Grafika. Pada artikel Patongai et al. (2022, p. 130) memanfaatkan Canva dalam mengembangkan bahan ajar seperti pembuatan slide presentasi, infografis, template modul dan LKPD sehingga ditemukan hasil bahwa melalui pelatihan yang telah diberikan, peserta mampu untuk membuat bahan ajar dengan mengoptimalkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi canva. Dan pada artikel Wardhanie et al. (2021, p. 51) memanfaatkan Canva dalam membuat poster, flyer, logo dan lain sebagainya. Hasil dari pelatihan ini mampu memperkenalkan penggunaan teknologi yang sedang trend saat ini yaitu aplikasi Canva kepada para peserta pelatihan.

Dari keempat artikel terkait pelatihan Canva tersebut, dapat dikaitkan bahwa Canva juga dapat digunakan mahasiswa untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran karena membantu menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. Canva dapat digunakan untuk membuat slide presentasi, poster, infografis, flyer, dan berbagai jenis konten visual lainnya yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik terutama di tingkat sekolah dasar. Dengan menggunakan Canva, mahasiswa dapat menciptakan konten pembelajaran yang menarik, berwarna, dan mudah dipahami. Mahasiswa dapat menggabungkan teks, gambar, ikon, dan grafik secara kreatif untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menarik. Selain itu, Canva juga menyediakan berbagai template yang dapat digunakan sebagai panduan dalam pembuatan konten pembelajaran, sehingga mahasiswa tidak perlu memulai dari awal. Canva juga dapat digunakan oleh mahasiswa untuk membuat presentasi, membuat infografis, atau mengembangkan desain grafis lainnya yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan Canva, mahasiswa dapat mengoptimalkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi untuk menghasilkan konten yang menarik dan profesional.

Lebih lanjut, berikut adalah hasil tangkapan layar dari pelatihan yang dilakukan penelitian di atas:

Gambar 12. Tampilan hasil pelatihan Canva dalam penelitian Oktaviani et al. (2022, p. 87)

Pada artikelnya Adawiyah et al. (2019, p. 183) ditemukan hasil bahwa literasi visual menggunakan media Canva dapat menstimulasi kreativitas berbahasa mahasiswa dalam memaparkan ide atau membuat pemaparan mengenai penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar karena literasi visual menggunakan canva ini juga menstimulus kegiatan kognitif mahasiswa/pembelajar. Pada artikel Supradaka (2022, p. 62) tujuan yang ingin di dapat yaitu mencari solusi dengan cara memanfaatkan Canva sebagai media perancangan grafis bagi para desainer pemula dab pelaku online marketing yang tidak memiliki pendidikan desain namun mempunyai minat pada bidang desain grafis dan ditemukan hasil bahwa dalam konteks difusi inovasi, pemanfaatan canva sebagai media desain grafis mampu memberikan kemudahan-kemudahan dalam penggunaanya, meningkatkan kreativitas dan menghasilkan konten desain grafis dengan inovasi baru. Sedangkan dalam artikelnya Pelangi (2020, p. 79) memanfaatkan aplikasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ditemukan hasil bahwa dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan. Jadi kesimpulannya dari ketiga artikel di atas secara keseluruhan, pemanfaatan Canva sebagai aplikasi desain grafis dapat mendukung pembelajaran di tingkat sekolah dasar dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan literasi visual, meningkatkan kreativitas, dan memperoleh keterampilan yang berguna dalam berbagai aspek kehidupan.

Lebih lanjut, berikut adalah hasil tangkapan layar dari artikel penelitian di atas:

Gambar 13. Tampilan hasil pemanfaatan Canva untuk melatih kreativitas desain grafis dalam penelitian Supradaka (2022, p. 67)

Pada artikelnya Awaliah (2022, p. 175) ditemukan hasil bahwa dalam studi literatur yang dilakukan memanfaatkan aplikasi Canva dapat memudahkan guru atau pendidik dalam pembuatan media pembelajaran matematika yang lebih menarik untuk peserta didik dan Canva sebagai media pembelajaran matematika dapat menguatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan dalam artikelnya Irkhamni et al. (2021, p. 127) ditemukan hasil bahwa dalam studi literatur yang dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva, pendidik dapat membuat e-modul bahan ajar matematika yang lebih menarik. Terakhir pada artikelnya Wulandari &

Mudinillah (2022, p. 102) ditemukan hasil bahwa dalam studi literatur penggunaan media pembelajaran menggunakan canva dapat membantu guru dan peserta didik untuk memperjelas pemahaman mereka mengenai materi yang bersifat abstrak dalam pelajaran IPA. Sehingga dapat disimpulkan untuk penggunaannya dalam mendukung proses pembelajaran, Canva dapat dimanfaatkan dalam mendukung pembelajaran di tingkat sekolah dasar dengan cara menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan membantu pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Dengan demikian, penggunaan Canva dalam mendukung proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar membawa manfaat dalam menciptakan konten pembelajaran yang menarik, interaktif, dan membantu pemahaman siswa terhadap pelajaran. Canva memberikan mahasiswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan desain grafis dan menghasilkan konten pembelajaran yang kreatif dan profesional.

Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan artikel dengan judul Pemanfaatan Canva Sebagai Aplikasi Desain Grafis untuk Mendukung Pembelajaran di Tingkat Sekolah Dasar berdasarkan hasil studi literatur maka hasil yang dapat dideskripsikan, yaitu Canva membantu mahasiswa menciptakan konten pembelajaran yang menarik, berwarna, dan mudah dipahami. Mahasiswa dapat menggunakan teks, gambar, ikon, dan grafik secara kreatif untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menarik. Canva menyediakan berbagai template yang dapat digunakan sebagai panduan dalam pembuatan infografis, presentasi, poster, dan konten visual lainnya. Template ini memudahkan mahasiswa dalam memulai pembuatan konten pembelajaran tanpa harus memulai dari awal. Dari hal itu mahasiswa dapat mengoptimalkan fitur-fitur yang ada pada Canva untuk menghasilkan konten pembelajaran yang menarik dan profesional. Variasi font, warna, efek visual, dan fitur lainnya dapat digunakan untuk menciptakan tampilan yang menarik dan memperkuat pemahaman peserta didik. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar juga dapat memberikan kesempatan juga bagi siswa untuk mengembangkan literasi visual, meningkatkan kreativitas, dan memperoleh keterampilan yang berguna dalam berbagai aspek kehidupan.

2. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan bagi penelitian selanjutnya adalah agar dapat memperdalam pemanfaatan Canva sebagai aplikasi desain grafis melalui metode lainnya tidak hanya melalui studi literatur. Bagi mahasiswa, seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Mahasiswa diharapkan agar dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain dan memanfaatkan aplikasi untuk mempermudah dalam melakukan pembelajaran, contohnya seperti memanfaatkan aplikasi Canva.

Daftar Pustaka

Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsi, M. F. (2019). Literasi Visual Melalui Teknologi Canva: Stimulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia. *Proceeding: Education Transformation in Facing Industrial Revolution 4.0*, 183–187.

Astrida, D. N., & Arifudin, D. (2022). Pengenalan dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa. *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, *5*(1), 65–72.

Awaliah, L. N. (2022). Pemanfaatan

aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika. *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC) 2022*, 175–182.

Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*. CV Kaaffah Learning Center.

Gusvita, E., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran EBOOk untuk Mata Kuliah Media Televisi dan Video. *Journal of Instructional Technology*, *3*(1), 41–46.

Hasan, Y., & Siregar, K. (2021). Pemanfaatan Desain Grafis Berbasis Android Untuk Promosi Produk Dan Bisnis Di Medsos. *Jurnal Abdimas Budi Darma*, *2*(1), 52–56. https://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/abdimas/article/download/3150/2201

Hidayat, M. R., Sofyan, A., & Utama, A. H. (2020). Pemanfaatan Media Montessori dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD. *Journal of Instructional Technology*, *1*(2), 138–145.

Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20*.

Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021, ISBN: 978-602-6779-47-2*, 127–134.

Juniantoro, S., Mariana, N., Budiyati, E., Rihyanti, E., Nurhayati, M., Sudjiran, & Rahmaniar, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Mendukung Presentasi Jenjang SMK. *Jurnal Publikasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat (PUNDIMASWID)*, *1*(2), 81–86.

Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(2), 71–77. https://doi.org/10.31294/abditeknika.v1i2.380

Liana, K., Rindi, Humairoh, Ade, Sarah, Dina, Ristami, Jenni, & Dara. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Anak Pada Masa Era Digital Program Kerja Pendidikan Kkn-Tematik. *Comunitaria : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 82–86. http://jurnal.una.ac.id/index.php/comunitaria

Mansur, H., & Mohd Yasin, M. H. (2019). Expectations and challenges of implementation inclusive education program: a case study. *International Journal of Advanced Research (Ijar)*, *7*(7), 373–379. https://doi.org/10.21474/IJAR01/9371

Oktaviani, V., Syam, R., As-salam, A. I., Fauziah, A., & Alaudin, D. F. I. (2022). Penggunaan Canva Sebagai Infografis Bagi Guru-Guru Di SMK Yapinuh Desa Pantai Sederhana Kecamatan Muara Gembong Kabupaten Bekasi. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat 2022*, 83–90.

Patongai, D. D. P. U. S., Nurhayati, B., Karim, H., & Saparuddin. (2022). Pemanfaatan Canva for Education untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Bahan Ajar bagi Guru Sekolah Menengah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 130–137. https://s.id/1ndLl.

Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*,

8(2), 79–96. http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354

Subagyo, J. (2015). *Metode penelitian : dalam teori dan praktek*. Rineka Cipta.

Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurnal Ikraith-Teknologi*, *6*(1), 62–68.

Wardhanie, A. P., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *2*(1), 51–58. https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, *2*(1), 102–118. https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245

9 772722 340146