



Volume 5 Nomor 2 Juni 2024

J-INSTECH

Journal of Instructional Technology

Diterbitkan oleh:
Program Studi Teknologi Pendidikan
FKIP ULM Banjarmasin

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 Vitasgoro (Universitas Kadiri)

Pujiriyanto (Universitass Negeri Yogyakarta)

Sulthoni (Universitas Negeri Malang)

Wanda Ramansyah (Universitas Trunojoyo Madura)

Journal Information

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

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

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

Editorial Office

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

Email : teknologi.pendidikan@ulm.ac.id

Percetakan: Jameela Printing Solution

DAFTAR ISI

	Hal
Pemanfaatan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 2 Pemangkih Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Muhammad Assazili, Susanti Sufyadi, Agus Hadi Utama	01-11
Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMAN 1 Kurau Noor Aulia, Agus Hadi Utama, Adrie Satrio	12-22
Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas 8 SMP Negeri 30 Banjarmasin Siti Rahmah, Agus Hadi Utama, Mastur Mastur	23-30
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Builder untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Asal Usul Kelas IV di SDN Sei Miai 11 Rahma Nita Almira Fitri, Jumadi Jumadi, Adrie Satrio	31-43
Pengelolaan Sumber Belajar Melalui Portal Kawan Belajar pada BTKP Provinsi Kalimantan Selatan Norliana Norliana, Mastur Mastur, Agus Hadi Utama	44-54
Pengembangan Video Promosi UMKM untuk Mendukung Pemasaran di Era Digital Heldayanti Heldayanti, Jumadi Jumadi, Agus Salim, Agus Hadi Utama	55-65
Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Motion Graphic dengan Pendekatan Humanistik pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas II di SD Kartika V-6 Rina Fadiya, Susanti Sufyadi, Adrie Satrio	66-77
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin Putri Ni'mah Azizah, Dian Agus Ruchliyadi, Agus Hadi Utama	78-92
Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Sebagai Sumber Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMKN 2 Banjarmasin Muhammad Shofi Akbar, Agus Salim, Mastur Mastur	93-104
Analisis Dampak Media Sosial Tiktok Terhadap Pendidikan Karakter di Era Teknologi 4.0 Muhammad Mahbub Ihza, Jumadi Jumadi, Adrie Satrio	105-121
Pemanfaatan Rumah Belajar Fitur Laboratorium Maya Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Materi Rangkaian Listrik Seri Dan Paralel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX Di SMPN 5 Tanah Grogot Ahmad Ihza Al-Mu'taman, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu	122-130
Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality (AR) Dalam Proses Mengajar Siswa SMP Negeri Kapuas Hilir Fernando Valentio, Agus Salim, Agus Hadi Utama	131-139

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Mobile Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI di SMA Negeri 5 Banjarmasin	
Muhammad Afriandy, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu	140-149
Pengelolaan Proses Pembelajaran Inklusi untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di PAUD Terpadu Bina Sejahtera	
Periyadi Periyadi, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu	150-162
Pengembangan Video Tutorial Desain Grafis untuk Meningkatkan Kompetensi Peserta Pelatihan di Unit Pelaksanaan Teknis (UPT) Balai Latihan Kerja Kabupaten Balangan	
Akhmad Muzzakir, Hamsi Mansur, Mastur Mastur	163-173
Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Pada Era Covid-19 di SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTsN 4 Kota Banjarmasin	
M. Rizky Taufani Hidayatullah, Agus Salim, Mastur Mastur	174-183
Pengembangan Video Tutorial untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Membuat Poster Promosi Mata Pelajaran Dasar Design Grafis Kelas X Multimedia di SMK Maestro Islamic School Banjarmasin	
Bangun Ramadhan, Agus Hadi Utama, Mastur Mastur	184-193
Pengembangan Flashcards Sains untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 29 Banjarmasin	
Mualimah Mualimah, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu	194-205
Pemanfaatan Pojok Baca dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Baca Tulis Siswa di SMP PGRI 9 Banjarmasin	
Elma Lailanur, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu	206-214
Pengembangan Web Bimbingan Skripsi Online Pada Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP ULM	
Muhammad Ridhoni, Mastur Mastur, Dian Agus Ruchliyadi	215-231

**PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA SDN 2 PEMANGKIH KELAS IV PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL**

Muhammad Assazili¹, Susanti Sufyadi², Agus Hadi Utama³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130310006@mhs.ulm.ac.id¹, susanti.sufyadi@ulm.ac.id², agus.utama@ulm.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan strategi pemanfaatan video pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas IV topik Fotosintesis di SDN 2 Pemangkih dan untuk mengidentifikasi dampak pemanfaatan video pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan dengan metode riset dan pengembangan menggunakan model ASSURE. Hasil validasi strategi pemanfaatan video pembelajaran dengan ahli desain pembelajaran menghasilkan nilai 94,44% atau berada pada kategori “Sangat Layak”, sementara hasil validasi rubrik asesment menghasilkan 88,88 % atau dalam kategori “Sangat Layak”. Dampak pemanfaatan video pembelajaran peserta didik setelah menerapkan startegi pemanfaatan video pembelajaran memperlihatkan peningkatan pemahaman dari semula pada kategori baik menjadi kategori sangat sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN 2 pemangkih kelas IV pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial yang dikembangkan efektif dan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Strategi pembelajaran, Video Pembelajaran, Hasil Belajar

Abstract

This study was conducted to develop a strategy for utilizing learning videos in IPAS class IV on the topic of Photosynthesis at SDN 2 Pemangkih and to identify the impact of the utilization of learning videos on student learning outcomes. The research was conducted using the research and development method using the ASSURE model. The results of the validation of the learning video utilization strategy with learning design experts resulted in a score of 94.44% or in the "Very Feasible" category, while the results of the validation of the assessment rubric resulted in 88.88% or in the "Very Feasible" category. The impact of utilizing learning videos on students after applying learning video utilization strategies shows an increase in understanding from the good category to the very good category. It can be concluded that the use of learning videos to improve the learning outcomes of students of SDN 2 Pemangkih class IV in natural and social science subjects developed is effective and has an impact on student learning outcomes.

Keywords: Learning strategy, Learning Video, Learning Outcomes

Pendahuluan

Menurut Hayati, Sri (2017), tujuan proses pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu melalui tindakan yang disengaja. Ada persyaratan proses tertentu yang harus diikuti agar proses pembelajaran dapat berfungsi dengan baik. Menurut Budimansyah dalam Hayati Belajar adalah modifikasi permanen keterampilan, sikap, dan perilaku siswa yang disebabkan oleh instruksi dan pengalaman. Siswa diharapkan mengalami perubahan jangka panjang dalam kemampuannya sebagai hasil dari pendidikannya jika tidak dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran belum terselesaikan dengan sukses.

Menurut Gusvita, E., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022), Teknologi pendidikan merupakan perpaduan dari unsur manusia, mesin, ide, prosedur, dan pengelolaan. Teknologi pendidikan menjadi wadah dalam proses inovasi pengembangan serta pemanfaatan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi pendidikan memberikan kemudahan, terutama dalam hal pembelajaran. Penggunaan media teknologi bertujuan untuk mengefektifkan dan menyederhanakan media pembelajaran tanpa harus menggunakan media tradisional.

Untuk mempromosikan pembelajaran yang efisien di pendidikan dasar dan menengah, kebijakan pemerintah saat ini adalah kurikulum merdeka, pada implementasi kurikulum merdeka, upaya untuk mendukung efektivitas pembelajaran salah satunya melalui pembelajaran terdiferensiasi perlu didukung pemanfaatan media teknologi pembelajaran. Salah satu cara pemanfaatan media teknologi pembelajaran adalah melalui video pembelajaran yang diartikan sebagai penyampai atau perantara pesan kepada penerima pesan sebagai sumber belajar. Dengan menggunakan media ini diyakini

siswa akan lebih asyik dalam menjalani pendidikannya dan lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan (Hasby, M., Mansur, H., & Utama, A. H., 2021).

Untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka pemerintah telah menyediakan berbagai contoh perangkat dan media pembelajaran yang dapat diunduh pada platform merdeka mengajar, video pembelajaran termasuk salah satu media yang disediakan, selain itu beberapa guru di sekolah juga mengembangkan video pembelajaran, Namun berdasarkan observasi, tampaknya pemanfaatan video pembelajaran belum dilakukan secara maksimal. Meski video pembelajaran telah tersedia, banyak guru yang masih melakukan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu visual. Hal ini terjadi akibat guru beranggapan bahwa penggunaan media gambar lebih sederhana dibandingkan dengan penggunaan video pembelajaran. Media gambar yang dimaksud meliputi baik gambar dari buku maupun gambar yang dibuat oleh pendidik atau guru dengan tujuan penggunaan gambar untuk menunjang tujuan pembelajaran siswa kelas IV SDN 2 Pemangkih pada mata pelajaran IPAS (Pahlevi, R. R., Fatimah, F., & Utama, A. H., 2022). Tujuan tersebut masih belum maksimal, artinya masih terdapat beberapa siswa yang belum memenuhi syarat untuk mencapai tujuan.

Identifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu: (1) Meski pemerintah dan sekolah telah menyediakan berbagai video pembelajaran, namun guru masih banyak menggunakan metode ceramah dibantu dengan media gambar sehingga pemanfaatan video pembelajaran belum optimal, (2) Pada pembelajaran IPAS kelas IV masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui strategi pemanfaatan video pembelajaran pada mata pelajaran

IPAS kelas IV topik Fotosintesis di SDN 2 Pemangkih, (2) Untuk mengidentifikasi dampak pemanfaatan video pembelajaran IPAS kelas IV topik Fotosintesis di SDN 2 Pemangkih terhadap hasil belajar siswa.

Peneliti tertarik untuk mengkaji penggunaan media video pembelajaran dari temuan tersebut di kelas IV SDN 2 Pemangkih Kabupaten Hulu Sungai Tengah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa. IPAS merupakan mata pelajaran ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan alam semesta dan seisinya serta peristiwa yang terjadi di dalamnya. Pemanfaatan video pembelajaran dinilai sesuai dengan karakteristik mata pelajaran IPAS yang banyak memuat topik tentang gejala dan fenomena alam, prinsip dan konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial, serta keterkaitannya dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat, sehingga pembelajaran perlu dilaksanakan lebih kontekstual (Sufyadi, S., & Utama, A. H., 2023).

Kajian Pustaka

1. Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar (Abdulkhak, Ishak, and Deni Darmawan, 2013:176). Akibatnya, pelemagaan, difusi, diseminasi, dan penggunaan sistematis menjadi landasan penggunaan. Fungsi pemanfaatan sangat penting karena memperjelas hubungan antara pembelajar dengan sistem dan materi pembelajaran. Kawasan pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi (pelemagaan), serta kebijakan dan regulasi. Pemanfaatan media ialah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar. Proses penggunaan media melibatkan pengambilan keputusan berdasarkan kebutuhan desain pembelajaran. Penggunaan materi dan

teknik pengajaran dalam situasi aktual (bukan simulasi) dikenal sebagai implementasi. Penerapan dan pemeliharaan inovasi pembelajaran secara teratur dalam kerangka atau budaya organisasi dikenal sebagai pelemagaan. Meskipun pelemagaan bertujuan untuk memasukkan inovasi ke dalam kehidupan dan struktur organisasi, implementasi bertujuan untuk menjamin bahwa inovasi digunakan secara tepat oleh setiap individu dalam organisasi. Kebijakan dan regulasi adalah aturan dan tindakan dari masyarakat yang mempengaruhi difusi atau penyebaran dan penggunaan Teknologi Pembelajaran.

2. Media Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan materi audio visual yang menyampaikan pesan yang dapat bersifat fiktif (seperti cerita) atau faktual (seperti artikel berita atau kejadian penting). Mereka juga bisa bersifat instruktif, informatif, atau keduanya. Munir mendefinisikan Video merupakan media digital yang menampilkan susunan atau rangkaian gambar dan menghasilkan gambar bergerak yang dapat menimbulkan ilusi, gambaran, dan fantasi (Munir, 2010:88). Menggunakan media video merupakan strategi yang sangat efektif. Oleh karena itu dengan menggunakan media video guru akan mempermudah pengajaran.

Menurut Daryanto (2010) media video juga dapat diartikan segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Cara paling efektif bagi guru atau instruktur dalam menyampaikan konten dinamis adalah melalui penggunaan media video yang dapat memvisualisasikannya. Hal ini sangat berguna untuk materi pengajaran yang perlu diilustrasikan untuk

menunjukkan ekspresi wajah, gerakan motorik, atau kondisi lingkungan tertentu.

Dengan menggunakan berbagai definisi, jelas bahwa media video dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan pembelajaran, khususnya dalam situasi yang melibatkan lebih banyak penonton, seperti di ruang kelas yang besar atau di luar ruangan di mana setiap orang dapat melihat gambar dan mendengar suaranya. terdengar lebih jelas.

Dengan kemajuan teknologi, video pembelajaran menjadi lebih efektif karena didukung oleh mesin yang canggih dan memiliki tampilan dan efek visualisasi yang lebih hidup, sehingga menarik perhatian siswa dan membuat mereka terus mendengarkan tampilan video pembelajaran.

Video adalah media yang sangat baik untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran, termasuk sains, matematika, dan bahkan satu mata pelajaran yang diajarkan oleh satu guru. Penggunaan video pembelajaran juga akan membuat guru lebih fleksibel dan kecil kemungkinannya untuk mencaci-maki siswa saat menyajikan video pembelajaran (Utami, S., Mansur, H., & Utama, A. H., 2022).

3. Hasil Belajar

Menurut Hamalik Hasil belajar merupakan modifikasi perilaku individu yang dapat diukur dan diamati dalam bentuk kemampuan, sikap, dan pengetahuan. Mereka yang tidak menyadari perubahan tersebut akan segera menyadari bahwa perubahan tersebut merupakan kemajuan dan perbaikan dibandingkan keadaan sebelumnya (Omeat Hamalik, 2007). Hasil belajar merupakan hasil terbaik yang dapat diperoleh siswa dari menjalani proses belajar mengajar sambil mempelajari suatu mata

pelajaran tertentu. Hasil belajar dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk selain nilai, seperti peningkatan pemikiran, perilaku, kedisiplinan, dan bidang-bidang lain yang menghasilkan perubahan positif.

Menurut Dimiyati, dkk (2003) Hasil belajar menunjukkan ketrampilan sesungguhnya dari peserta didik yang telah melalui proses belajar dari seseorang yang kurang berilmu maupun yang lebih matang. Dengan demikian, hasil belajar memungkinkan orang untuk menentukan sejauh mana siswa dapat memahami dan menguasai suatu mata pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik. Menurut Dimayati Pada akhirnya, pengetahuan ini diterapkan dan didemonstrasikan untuk tujuan berikut:

- 1) Hasil pembelajaran sering kali menjadi landasan dalam memilih siswa yang paling cocok untuk jenis pekerjaan atau tingkat pendidikan tertentu.
- 2) Untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah seseorang siswa dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru.
- 3) Untuk penempatan, agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan siswa pada kelompok yang sesuai.

Tiga domain yang tercakup dalam hasil belajar adalah domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemudian, secara teori, seluruh ranah psikologis yang berubah akibat pengalaman dan proses belajar siswa tercakup dalam kriteria atau indikator hasil belajar, pengungkapan hasil belajar yang ideal. Keberhasilan seseorang dalam menguasai suatu mata pelajaran dapat

ditentukan dengan melihat prestasinya. Jika siswa berprestasi baik, mereka akan dianggap berhasil; sebaliknya, jika mereka berprestasi buruk, mereka tidak akan dianggap berhasil.

Menurut Purwanto (2010) pada tingkat yang sangat umum sekali, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:

- 1) Keefektifan (effectiveness)
- 2) Efisiensi (efficiency)
- 3) Daya Tarik (appeal).

Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan taxonomy of education objectives membagi tujuan Pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik (Burhan Nurgianto, 1998).

4. Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033 tahun 2022 menjelaskan IPAS merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memandang baik makhluk hidup maupun benda mati, termasuk manusia sebagai makhluk sosial di lingkungannya. Profil Pelajar Pancasila yang merupakan representasi sempurna dari karakteristik pelajar Indonesia, salah satunya dapat diwujudkan melalui mata pelajaran IPAS. Anak usia SD masih memandang segala sesuatu secara utuh dan terpadu, maka pembelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS.

Tujuan pembelajaran IPAS adalah meningkatkan minat siswa untuk mempelajari tentang alam semesta dan kehidupan manusia yang menghuninya, berkontribusi terhadap

pelestarian lingkungan alam, membantu siswa merumuskan masalah, serta sesekali membantu mereka memahami diri mereka sendiri dan mengembangkan konsep IPAS di kehidupan sehari-hari peserta didik.

1) Rasional Mata Pelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah ilmu yang mempelajari interaksi antara benda mati dan benda hidup di alam semesta serta bagaimana manusia hidup sebagai makhluk sosial dan individu di lingkungannya (Kemendikbudristek, 2022:122).

Sains diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara sistematis dan logis dengan mempertimbangkan sebab akibat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2016:100).

Pengetahuan alam dan sosial termasuk dalam pengetahuan ini. Profil Pelajar Pancasila yang merupakan representasi ideal profil pelajar Indonesia, salah satunya dapat diwujudkan melalui pendidikan sains. IPAS mendorong peningkatan rasa ingin tahu siswa terhadap peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Rasa ingin tahu dapat memicu pemahaman siswa tentang cara kerja alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan di bumi.

2) Karakteristik Mata Pelajaran IPAS

seiring perkembangan zaman, ilmu pengetahuan pun terus mengalami kemajuan. Mungkin ada perubahan di masa kini dan masa depan terhadap apa yang sebelumnya kita pahami sebagai kebenaran ilmiah. Itu sebabnya menurut Sammel dalam Standar, K. K. B. Sains bersifat dinamis dan mewakili upaya berkelanjutan manusia untuk

menemukan kebenaran dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbudristek, 2022:130).

Kemampuan alam untuk memenuhi kebutuhan manusia juga terkikis seiring berjalannya waktu. Peningkatan populasi manusia secara eksponensial merupakan faktor lain yang berkontribusi terhadap berbagai masalah yang kita hadapi. Seringkali, mengatasi masalah dari satu perspektif saja tidak cukup untuk menemukan solusi: menurut Yanitsky dalam Standar, K. K. B. ilmu alam atau hanya dari sudut pandang ilmu sosial, namun diperlukan strategi yang lebih komprehensif yang melibatkan berbagai disiplin ilmu (Kemendikbudristek, 2022:140).

Ilmu alam dan sosial harus diajarkan kepada siswa sebagai satu kesatuan yang kita sebut IPAS agar mereka dapat memahaminya. Ada dua komponen utama dalam mempelajari IPAS: keterampilan proses dan pemahaman sains (baik sosial maupun ilmiah).

3) Capaian Pembelajaran IPAS Fase B

Fase B peserta didik menemukan hubungan dengan pengetahuan yang diperolehnya baru ini dengan hubungan antara ilmu sosial dan ilmu alam dalam konteks kehidupan sehari-hari. Siswa memecahkan permasalahan dunia nyata untuk menunjukkan bahwa mereka telah menguasai materi yang dipelajarinya. Setelah itu, siswa mengemukakan gagasan atau argumennya, melakukan eksperimen dan penyelidikan, berkomunikasi, menarik kesimpulan, memikirkan kembali pekerjaannya, dan menindaklanjuti proses penyelidikannya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model ASSURE untuk penelitian dan pengembangan. Model ASSURE telah dicetuskan oleh Heinich dan dikembangkan oleh Smaldino, dalam sebuah buku *Instructional Technology & Media For Learning*. Melalui penggabungan media dan teknologi ke dalam kelas, model ASSURE dapat membantu pendidik dalam melaksanakan proses pengajaran. (Smaldino, Paul E, Mark Lubbel, 2011). Selanjutnya dijelaskan Smaldino bahwa : “Model ASSURE, sebaliknya, dimaksudkan untuk digunakan oleh instruktur individu ketika merencanakan penggunaan media dan teknologi di kelas.” (Smaldino, Paul E, Mark Lubbel, 2011). Model ini dilain pihak membantu guru dalam proses pembelajaran didalam kelas.

Komponen model pengembangan ASSURE adalah sebagai berikut: menilai karakteristik siswa, menetapkan tujuan, memilih, memodifikasi, atau membuat media, menggunakan media, meminta tanggapan siswa, dan mengevaluasi. Tahapan pemanfaatan yang diadaptasi dari model ASSURE menurut Smaldino adalah sebagai berikut:

1) Menganalisis Siswa (Analyze Learner Characteristics)

Menemukan karakteristik peserta didik adalah langkah pertama. Ada tiga kategori gaya belajar yang berbeda yaitu: kinestetik, auditori, dan visual.

2) Menentukan Standard Dan Tujuan (State Standards And Objectives)

Membuat tujuan pembelajaran yang spesifik adalah langkah berikutnya. Tujuan-tujuan ini dapat dibuat oleh guru atau dimasukkan dalam kurikulum, buku teks, atau silabus.

3) memilih strategi, metode, media dan bahan ajar (Select Strategies, Technology, Media, and Materials)

Tentu saja, langkah pertama dalam mengembangkan rencana media dan

teknologi adalah memilihnya secara metodis. Proses pemilihan terdiri dari tiga langkah: (1) memilih metode terbaik untuk tugas pembelajaran tertentu; (2) Pilih jenis media yang paling sesuai dengan gaya presentasi, dan (3) memutuskan apakah akan membuat atau memodifikasi konten khusus untuk jenis medianya.

4) Penggunaan Media Dan Bahan (Utilize Media And Materials).

pergeseran dari paradigma pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru ke paradigma yang berpusat pada siswa yang memungkinkan siswa menggunakan konten secara mandiri atau dalam kelompok kecil sebagai pengganti mendengarkan ceramah.

5) Mengembangkan Peran Serta Siswa (Require Learner Participation)

Guru yang memahami bahwa siswa akan terlibat dalam pembelajaran yang lebih aktif akan memberikan lebih banyak pekerjaan rumah. Belakangan, teori pembelajaran kognitif muncul, menekankan proses mental dan mendorong keterlibatan aktif. Menurut kaum behavioris, belajar adalah proses mencoba perilaku yang berbeda dan mengalami hasil yang positif.

6) menilai dan memperbaiki (Evaluate and Revise)

Dua unsur terpenting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah evaluasi dan revisi. Evaluasi hasil pembelajar terlebih dahulu. Pengembangan kriteria untuk menilai kinerja pelajar baik dalam kondisi individu maupun kelompok akan dibantu oleh pernyataan tujuan. Sifat tujuan menentukan bagaimana hasil pembelajaran harus dievaluasi.

Penelitian Ini Bertempat Di SDN 2 Pemangkih. SDN 2 Pemangkih Beralamat di Desa Pemangkih, Kecamatan Labuan Amas Utara, Kabupaten Hulu Sungai Tengah, Provinsi Kalimantan Selatan. Penelitian Ini Dilaksanakan Pada Tahun Ajaran 2022 – 2023.

Jenis data yang digunakan akan mempengaruhi hasil penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan jenis data sebagai berikut:

1) Observasi.

Menurut Hasan (2002) Proses memilih, mengubah, mendokumentasikan, dan mengkategorikan serangkaian perilaku dan keadaan organisasi sejalan dengan tujuan empiris dikenal sebagai observasi. Observasi akan dilakukan di SDN 2 Pemangkih. Dalam penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa dalam proses belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial, sebelum dan sesudah menggunakan pemanfaatan video pembelajaran.

2) Wawancara (Interview)

Menurut Prastowo (2011), Wawancara adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian yang melibatkan bertanya dan menjawab pertanyaan informan secara langsung, baik dengan atau tanpa menggunakan panduan wawancara. Dalam wawancara, tanya jawab mengenai masalah penelitian dipertukarkan secara interaktif antara pewawancara dan orang yang diwawancara. Wawancara ini akan menghasilkan permasalahan yang ditemui selama proses pembelajaran serta data nyata yang sesuai dengan teori.

3) Kuesioner atau Angket

Kuesioner adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data yang melibatkan meminta responden untuk menanggapi serangkaian pertanyaan tertulis untuk mengumpulkan informasi secara tidak langsung. Skala Likert digunakan dalam kuesioner penelitian. Dimana muncul beberapa pertanyaan atau pernyataan dalam kuesioner. Responden mencentang kolom yang sesuai dalam kuesioner ini sesuai dengan pendapatnya. Data yang diambil pada

instrumen ini bertujuan untuk mengetahui validasi kelayakan desain pembelajaran dan kelayakan rubrik asesment.

4) Tes

Tujuan dari tes tersebut adalah untuk mengetahui derajat kemampuan belajar siswa baik dengan maupun tanpa penggunaan video pembelajaran, serta derajat kemampuan belajar siswa dengan LKS pada saat tayangan video pembelajaran.

5) Dokumentasi

Menurut Satori dan Komariah (2011), Proses pengumpulan dan pemeriksaan secara cermat data dan dokumen yang diperlukan untuk suatu proyek penelitian guna memperkuat kredibilitas dan memberikan bukti suatu kejadian dikenal sebagai dokumentasi. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa file-file yang diperlukan untuk pengolahan data. Catatan terdiri dari gambar dan informasi siswa, dan buku sumber belajar siswa kelas IV pada proses pembelajaran dengan strategi pemanfaatan video pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

1. Strategi Pemanfaatan Video dalam Pembelajaran IPAS

Strategi pemanfaatan video dalam pembelajaran IPAS dirancang dengan menentukan kompetensi awal yaitu Mendeskripsikan proses fotosintesis dan mengaitkan pentingnya proses ini bagi makhluk hidup. Strategi pemanfaatan video pembelajaran dilaksanakan dengan pengembangan sintaks yaitu: memperkenalkan masalah kepada siswa, menyiapkan ruang kelas untuk belajar, mengawasi penyelidikan individu dan kelompok, membuat dan menyajikan produk kerja, serta memeriksa dan menyelesaikan prosedur pemecahan masalah. hasil strategi pemanfaatan video pembelajaran diperoleh dari hasil pertanyaan pemantik dan presentasi

peserta didik yang diukur melalui rubrik asesment pada pertanyaan pemantik dengan rata – rata kategori baik dan presentasi dikategori sangat baik sehingga adanya peningkatan hasil belajar pada siswa terhadap strategi pemanfaatan video pembelajaran dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Uji validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan desain pembelajaran dan kelayakan rubrik asesment dengan hasil validasi desain pembelajaran dengan salah satu guru di SDN 2 Pemangkih yaitu: Rahmat Hidayat, S. Pd. menghasilkan data 94,44% dalam total keseluruhan evaluasi kesesuaian ulasan untuk presentasi termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. hasil validasi rubrik asesment menghasilkan 88,88% dalam total keseluruhan evaluasi kesesuaian ulasan untuk presentasi termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

2. Dampak Terhadap Hasil Belajar

Dampak terhadap hasil belajar melalui strategi pemanfaatan video pembelajaran dapat dilihat dari hasil pertanyaan pemantik dengan rata – rata dikategori baik dan presentasi dengan 11 orang siswa yang dibagi menjadi 3 kelompok yaitu : kelompok 1 dengan kategori “ Baik ”, kelompok 2 dengan katagori “ Sangat Baik”, dan kelompok 3 dengan kategori “ Sangat Baik ” dengan rata - rata kategori “ Sangat Baik ” Oleh karena itu, di SDN 2 Pemangkih, penggunaan video pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada topik fotosintesis.

3. Pembahasan

Menurut Fauziah, G. H., Mansur, H., & Mastur, M. (2021), salah satu jenis media pendidikan adalah video pembelajaran. mereka menggabungkan elemen visual (gambar) dan audio (suara). Dengan penerapan teori belajar dan prinsip psikologi, video pembelajaran menawarkan manfaat tersendiri. Kemp dan Dayton

menyatakan bahwa Video adalah alat pengajaran yang baik untuk berbagai mata pelajaran sains, baik Anda mengajar satu siswa atau kelas besar (Arsyad, Azhar, 2002). Sementara itu, Sadiman berpendapat bahwa gambar hanya menonjolkan indera persepsi mata dan ukuran media gambar sangat terbatas untuk kelompok besar, khususnya kelas IV SD yang merupakan rentang usia anak-anak yang sedang tumbuh dan berkembang (Sadiman, Arief, 2002). Anak-anak dapat dengan mudah fokus pada sesuatu yang lebih menarik dari pada pelajaran yang coba diberikan oleh para pendidik kepada siswa pada usia ini. Menggunakan video pendidikan sebagai alat pengajaran dapat membantu mengatasi masalah seperti menarik perhatian siswa dan mempertahankan fokus.

Strategi pemanfaatan video dalam pembelajaran IPAS dirancang dengan menentukan kompetensi awal yaitu Mendeskripsikan proses fotosintesis dan mengaitkan pentingnya proses ini bagi makhluk hidup. pemanfaatan video pembelajaran dilaksanakan dengan Guru menyampaikan masalah tentang tanaman yang ada dalam ruangan, Guru memberikan pertanyaan pemantik, Guru memastikan peserta didik memahami pertanyaan pemantik, Guru menampilkan video pembelajaran, Guru mengawasi partisipasi siswa dalam mengumpulkan informasi sambil menonton video pembelajaran, Guru membagi kelompok diskusi terkait LKPD, Guru memantau diskusi dan membimbing setiap kelompok untuk siap dipresentasikan, Guru memfasilitasi presentasi dan mengundang kelompok untuk memberikan umpan balik dan penghargaan kepada kelompok lain, guru dan murid menyimpulkan isi dan materinya.

Sebagai hasil penelitian, Adapun rincian skor validasi untuk strategi pemanfaatan video pembelajaran yang

didapat dari masing-masing validator dan uji lapangan sebagai berikut:

- 1) Rahmat Hidayat, S. Pd., strategi pemanfaatan video pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS dengan skor validasi kelayakan desain pembelajaran sebesar 94,44 % (“Sangat Layak”) dan skor validasi kelayakan rubrik asesment sebesar 88,88% (“Sangat Layak”).
- 2) Uji lapangan dilakukan dengan 11 siswa sebagai penilaian siswa terhadap strategi pemanfaatan video pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS pada topik fotosintesis hasil dari pertanyaan pemantik dengan rata - rata aspek kategori “Baik” dan hasil presentasi rata - rata dengan aspek kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan hasil data diatas, skor persentase kelayakan yang didapat pada penyajian desain pembelajaran 94,44% (“Sangat Layak”) dan validasi kelayakan penyajian rubrik asesment sebesar 88,88% (“Sangat Layak”). Dapat disimpulkan bahwa strategi pemanfaatan video pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 2 Pemangkih sudah “Layak” dalam kelayakan desain pembelajaran dan kelayakan rubrik asesment. Strategi pemanfaatan video pembelajaran di SDN 2 Pemangkih Kelas IV pada mata pelajaran IPAS mengalami peningkatan hasil belajar dan dapat dimanfaatkan dengan baik, hal ini didapat dari hasil pertanyaan pemantik dan hasil presentasi peserta didik.

Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Penelitian dapat menarik kesimpulan berdasarkan analisis data dan pembahasan,

- 1) strategi pemanfaatan video pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas IV topik fotosintesis dirancang dengan menentukan

kompetensi awal yaitu Mendeskripsikan proses fotosintesis dan mengaitkan pentingnya proses ini bagi makhluk hidup. pemanfaatan video pembelajaran dilaksanakan dengan metode penelitian yang mengacu pada model ASSURE dengan beberapa tahapan yaitu : analisis karakteristik siswa, menetapkan tujuan, memilih, memodifikasi atau merancang dan mengembangkan media, menggunakan media, Meminta tanggapan dari siswa, dan evaluasi. Proses pemanfaatan dilaksanakan dengan Guru menyampaikan masalah tentang tanaman yang ada dalam ruangan, Guru memberikan pertanyaan pemantik, Guru memastikan peserta didik memahami pertanyaan pemantik, Guru menampilkan video pembelajaran, Guru mengawasi partisipasi siswa dalam mengumpulkan informasi sambil menonton video pembelajaran, Guru membagi kelompok diskusi terkait LKPD, Guru memantau diskusi dan membimbing setiap kelompok untuk siap dipresentasikan, Guru memfasilitasi presentasi dan mengundang kelompok untuk memberikan umpan balik dan penghargaan kepada kelompok lain, Guru dan murid menyimpulkan isinya. hasil strategi pemanfaatan video pembelajaran diperoleh dari hasil pertanyaan pemantik dan presentasi peserta didik adanya peningkatan hasil belajar pada siswa terhadap strategi pemanfaatan video pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

- 2) Dampak pemanfaatan video pembelajaran peserta didik setelah menerapkan startegi pemanfaatan video pembelajaran memperlihatkan peningkatan pemahaman dari semula pada

kategori baik menjadi kategori sangat sangat baik. Dapat dikatakan bahwa pemanfaatan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN 2 pemangkih kelas IV pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial yang dikembangkan efektif dan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Saran

Berdasarkan penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi Guru
Diharapkan dengan adanya strategi pembelajaran yang tepat, guru diharapkan dapat memanfaatkan video pembelajaran yang disediakan oleh pemerintah dan sekolah dengan lebih baik sehingga dapat memberikan dampak positif bagi siswa.
- 2) Bagi Siswa
Untuk memenuhi kebutuhan belajarnya, diharapkan siswa mulai menggunakan berbagai sumber belajar, seperti video pembelajaran.
- 3) Bagi Sekolah
Untuk memudahkan proses pembelajaran, diharapkan sekolah lebih banyak menambah koleksi video pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abdulkhak, Ishak; & Darmawan, Deni. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arisandi, P., Ratumbusang, M. F. N. G., & Utama, A. H. (2022). Dampak Pelatihan Pemanfaatan Wordpress Sebagai Media Pembelajaran Bisnis Online Bagi Guru dan Siswa. *J-INSTECH*, 3(2), 118-122.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, D. (2003). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta, Rineka Cipta. Gordon Dryden & Jeannette Vos.
- Fauziah, G. H., Mansur, H., & Mastur, M. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Mata Kuliah Media Fotografi. *Journal of Instructional Technology*, 2(1), 32-39.
- Gusvita, E., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ebook untuk Mata Kuliah Media Televisi Dan Video. *J-INSTECH*, 3(1), 41-46.
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasan, M. I. (2002). Pokok-pokok materi metodologi penelitian dan aplikasinya.
- Hasby, M., Mansur, H., & Utama, A. H. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *J-INSTECH*, 2(2), 95-103.
- Munir, M. (2012). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pahlevi, R. R., Fatimah, F., & Utama, A. H. (2022). Evaluasi Video Pembelajaran Senam Ritmik Mata Pelajaran PJOK di SDN Sekumpul Martapura. *J-INSTECH*, 3(2), 33-37.
- Prastowo, A. (2011). *Metode penelitian kualitatif dalam perspektif rancangan penelitian*. Jogjakarta: Ar-ruzz media.
- Purwanto, (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sadiman, A. (2002). *Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Rajawali, Jakarta.
- Sadiman, A. S. dkk, (2010) *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Satori, D. A., & Komariah, A. (2011). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: alfabeta.
- Smaldino, P. E., & Lubell, M. (2011). An institutional mechanism for assortment in an ecology of games. *PLoS one*, 6(8), e23019.
- Standar, K. K. B. (2022). *Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 034. H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran*.
- Sufyadi, S., & Utama, A. H. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Pkn Di Smpn 15 Banjarmasin. *J-INSTECH*, 4(2), 178-187.
- Utami, S., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Tematik Kelas 4 Sekolah Dasar. *J-INSTECH*, 3(1), 131-136.

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMAN 1
KURAU

Noor Aulia¹, Agus Hadi Utama², Adrie Satrio³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130220023@mhs.ulm.ac.id¹, agus.Hadi@ulm.ac.id², adrie.Satrio@ulm.ac.id³

Abstrak

Pembelajaran yang monoton dan tidak interaktif membuat siswa merasa bosan ketika proses pembelajaran. Peristiwa tersebut terjadi karena media pembelajaran yang digunakan pada saat belajar masih bersifat konvensional dan kurang inovatif. Salah satu media yang dapat dijadikan inovasi baru dalam pembelajaran adalah game edukasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan game edukasi berbasis android dan mengukur tingkat kelayakan media serta mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Adapun model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model 4D terdiri dari *define, design, develop, disseminate*. Teknik analisis data penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi berbasis android yang dikembangkan dianggap layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran di sekolah. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil validasi oleh ahli media pertama sebesar 83% dan ahli media kedua sebesar 75%, hasil kedua ahli materi dapat diperoleh dari ahli materi pertama sebesar 96% dan ahli materi kedua sebesar 89%. Peningkatan hasil belajar siswa mendapat nilai gain sebesar 0.67 dengan kategori “sedang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Pengembangan ,4D, *Game* Edukasi, Android, Hasil Belajar

Abstract

Monotonous and non-interactive learning makes students feel bored during the learning process. This incident occurred because the learning media used when studying were still conventional and less innovative. One media that can be used as a new innovation in learning is educational games. The aim of this research is to develop an Android-based educational game and measure the level of appropriateness of the media and determine the increase in student learning outcomes after using the media. The development model in this research uses a 4D model consisting of *define, design, develop, disseminate*. The data analysis technique for this research is quantitative descriptive analysis. The research results show that the Android-based educational game developed is considered suitable for use as a support for learning in schools. This is shown from the validation results by the first media expert of 83% and the second media expert of 75%, the results of the two material experts can be obtained from the first material expert of 96% and the second material expert of 89%. The increase in student learning outcomes received a gain value of 0.67 in the "medium" category. The research results show that Android-based educational games can improve student learning outcomes.

Keywords: 4D development, educational games, Android, learning outcomes

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menyebar di kehidupan. Berkembangnya di kehidupan masyarakat sudah tidak bisa dielakkan dan menjadikan teknologi sebagai pelengkap kehidupan manusia. Fenomena nyata terlihat dari penggunaan teknologi di berbagai macam bidang baik dalam bidang sosial, ekonomi, budaya, pendidikan dan lainnya. Kemajuan teknologi tidak terlepas dari adanya pendidikan yang merupakan dasar dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Salah satu hal yang membuat media pembelajaran dalam lingkup pendidikan menjadi lebih bervariasi dikarenakan pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. berubahnya media pembelajaran yang awalnya hanya dengan cara konvensional sekarang semakin berkembang. Pembelajaran yang memiliki konten media dapat merangsang aktivitas intelektual siswa (Cuc, 2014). Pada pembelajaran di Indonesia, penggunaan bahan ajar berupa buku cetak masih dominan dan banyak digunakan (Trijatmiko, 2019) Sama dengan yang terjadi di SMAN 1 Kurau, guru masih mengajar dengan cara konvensional yang kebanyakan hanya menggunakan buku dan metode ceramah dalam mengajar.

(Novaliendry, 2013) *game* edukasi adalah permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajarkan siswa tentang suatu pembelajaran tertentu dalam mengembangkan konsep dan pemahaman, membimbing siswa dalam melatih kemampuan, serta memotivasi

siswa untuk memainkannya. Selain untuk menumbuhkan minat belajar siswa, *game* edukasi juga mampu dalam meningkatkan hasil belajar siswa terhadap konten pembelajaran yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran. Diharapkan agar nantinya *game* edukasi ini dapat berguna ketika digunakan dalam pembelajaran di sekolah selaras dengan permasalahan yang terjadi di SMAN 1 Kurau dimana tingkat hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia masih dirasa kurang. *Game* edukasi ini merupakan *game* edukasi berbasis android yang dapat diakses kapan dan dimana saja serta tidak memerlukan jaringan internet, sehingga siswa dapat menggunakan *game* ini secara fleksibel dan praktis.

Adapun beberapa penelitian yang berkaitan dengan *game* edukasi berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya dari penelitian Rifda Nurrosyida (2022) dimana hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa inggris setelah menggunakan *game* edukasi berbasis android mengalami peningkatan. berdasarkan penelitian dari (Wulandari) menyatakan bahwa adanya media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif berbentuk *game* edukasi dikatakan mampu membuat aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat. Berdasarkan hasil temuan dari penelitian terdahulu didapatkan bahwa *game* edukasi berbasis android diidentifikasi valid dan praktis digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kajian pustaka

Penelitian ini adalah kawasan pengembangan dalam ranah teknologi pendidikan. Menurut Seels & Richey (1994:25), Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis computer dan multimedia. Pengembangan adalah sebuah proses penafsiran desain berbentuk fisik, dimana media pembelajaran yang dikembangkan merupakan hasil kawasan pengembangan.

Media pembelajaran menjadi salah satu perantara guru dengan siswa. selama proses belajar pesan yang disampaikan oleh pendidik sangat diperlukan, dimana pembelajaran dapat berjalan lancar dengan bantuan bagian yang utuh selaras dengan penggunaan media sebagai media pembelajaran. Sadiman (1986: 6) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik ke peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan di SMAN 1 Kurau tergolong tidak bervariasi sehingga mengakibatkan kurangnya tingkat motivasi siswa selama melakukan pembelajaran dikelas.

Game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambahkan pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik (Sa'ad, 2020). Pembelajaran dengan *Game* edukasi dianggap dapat membuat peningkatan pengetahuan dalam sebuah proses pembelajaran dibandingkan dengan hanya

menggunakan konsep pembelajaran biasanya. Hal tersebut dilihat dari metode yang digunakan ketika belajar. Kandungan yang ada pada *game* memuat beberapa hal diantaranya animasi, teks, video, gambar, yang dapat membuat *game* menjadi lebih menarik untuk dikonsumsi oleh para penggunanya.

Seiring berkembangnya zaman, penggunaan *smartphone* memiliki fungsi yang berbeda pula. Salah satu fungsinya yaitu untuk bermain *game*. *Game* edukasi berbasis android sekarang ini menjadi semakin pesat perkembangannya. Hal ini tidak terlepas dari sistem aplikasi android yang bersifat open source yaitu terbuka untuk dikembangkan oleh siapa saja (Hilaliyah, 2017) Dengan banyaknya *game* yang beranekaragam, didunia pendidikan pun *game* berbasis dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Perkembangan *game* edukasi dalam pembelajaran dapat menunjang salah satu mata pelajaran yang jarang dilakukan yaitu mata pelajaran bahasa indonesia.

Snelbeker dalam rusmono (Rusmono, 2012) “suatu perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh peserta didik setelah melakukan perbuatan belajar merupakan hasil belajar. perbuatan belajar merupakan hasil belajar. Karena pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman”. Menurut (Sulastri, 2015) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dari sisi sekolah adalah kurikulum, metode pembelajaran, hubungan antara komponen dalam sekolah, serta sifat disiplin di sekolah.

Bahasa Indonesia merupakan suatu mata pelajaran yang terdapat di dalam kurikulum pendidikan Indonesia, mata pelajaran bahasa Indonesia diberikan disetiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, bahkan sampai tingkat pendidikan perguruan tinggi masih terdapat pendidikan Bahasa Indonesia (Rohmanurmeta, 2017). Dalam kasus di SMAN 1 kurau, mata pelajaran bahasa indonesia dianggap oleh sebagian siswa sebagai pembelajaran yang membosankan karena berfokus kepada materi dan kurang adanya praktek sehingga mengakibatkan turunya minat dan hasil belajar siswa.

Metode penelitian

Pengembangan media ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan menggunakan model 4D. Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk dan menguji kualitas produk tersebut (Sugiyono, 2019) media ini berbentuk *game* edukasi berbasis android yang akan digunakan pada Pembelajaran bahasa indonesia kelas XI materi Drama di SMAN 1 Kurau.

Terdapat empat teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diantaranya adalah observasi, wawancara, angket dan tes hasil belajar. Pengumpulan data dengan cara observasi dan wawancara digunakan agar mendapat bukti mengenai permasalahan yang terjadi pada sekolah tersebut, pemberian angket bertujuan untuk validasi mengenai kelayakan *game* yang dikembangkan baik dari segi

tampilan, materi dan kegunaannya. Selain itu terdapat pula tes hasil belajar yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan *game* yang dikembangkan. Angket validasi kepada para ahli menggunakan skala likert, sedangkan pengukuran tes hasil belajar siswa memakai rumus *N-Gain*. Rumus yang digunakan yaitu.

- A. Kelayakan *game* edukasi berbasis android

$$\text{rumus index} = \frac{\text{total skor}}{Y} \times 100$$

likert	Interval	kriteria
1	0%-19,99%	Sangat Kurang Layak
2	20%-39,99%	Kurang layak
3	40%-59,99%	Cukup layak
4	60%-79,99%	Layak
5	80%-100%	Sangat layak

- B. Hasil belajar siswa

Analisis hasil tes dalam mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan teknik *normalized gain score*.

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

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

Hasil dan pembahasan

- A. Hasil penelitian

Thiagarajan (1974) mengatakan model penelitian dan pengembangan 4D terdiri dari empat tahap utama, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *dissemination* (penyebaran).

1. Tahap *Define*

Tahapan ini merupakan tahap pengumpulan data dan mengidentifikasi permasalahan berupa analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, analisis tujuan pembelajaran

a. Analisis awal-akhir

Analisis ini mendapat beberapa isu permasalahan yang terjadi melalui wawancara dan observasi mata pelajaran bahasa Indonesia dimana metode yang diterapkan pada sekolah masih tidak terlalu bervariasi serta kurang optimalnya penyampaian pokok bahasan yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang memuaskan dan belum mencapai target dari pembelajaran.

b. Analisis siswa

Analisis peserta didik mempunyai tujuan untuk mengetahui kondisi siswa selama proses pembelajaran. Dari analisis yang dilakukan didapatkan bahwa siswa mudah bosan dengan proses pembelajarannya. Siswa juga memiliki gaya belajar kinestetik sehingga siswa kurang memahami

materi yang diberikan ketika pelajaran berlangsung.

c. Analisis tugas

Analisis ini digunakan untuk melihat silabus dan RPP pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Analisis tugas bertujuan agar tujuan yang dicapai siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan drama.

d. Analisis konsep

Analisis ini didapatkan hasil bahwa media harus memuat pokok bahasan penunjang pembelajaran. Pokok bahasan yang di muat dalam pembelajaran ini adalah Drama yang memuat unsur ekstrinsik dan intrinsik drama. Pokok bahasan ini memuat pengertian drama, struktur drama, unsur drama, dan bentuk drama serta soal/kuis dalam bentuk *game* untuk menguji pemahaman siswa.

e. Analisis tujuan pembelajaran

Pada tahap ini tujuan pembelajaran harus tercapai. Tujuan pembelajaran dalam pokok bahasan ini adalah (1) memahami unsur intrinsik drama, (2) memahami unsur ekstrinsik drama, sehingga dalam mengembangkan *Game* edukasi ini peneliti perlu memperhatikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

2. Tahap design

A. Penyusunan tes

Tahap ini dilakukannya penyusunan soal tes dalam *game* edukasi berbasis android yang akan dikembangkan dengan melihat aspek standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pencapaian pada pokok bahasan drama.

B. Pemilihan media

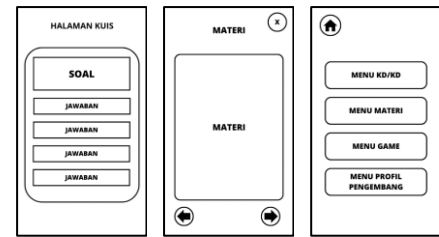
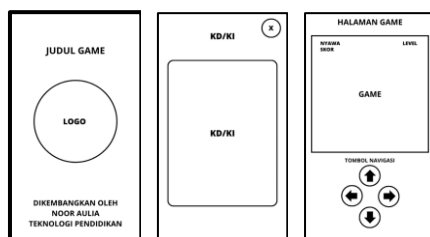
Tahap ini melakukan pengumpulan dan pemilihan bahan dimana akan dimuat ke bentuk *game* edukasi berbasis android yang dikembangkan.

C. Pemilihan format

Format yang digunakan dalam *game* edukasi berbentuk file APK dimana dapat diinstal pada *smartphone* dan *game* ini dapat diakses dengan tidak menggunakan jaringan internet (offline).

D. Desain awal

Pada tahap desain awal dibuat flowchart dan storyboard sebagai acuan dalam pembuatan *game* edukasi berbasis android.



Gambar 1 Storyboard GameEdukasi

3. Tahap Develop

Tahap ini membuat rancangan *game* edukasi berbasis android menggunakan aplikasi construct 3. Selain memuat materi dan *game* yang berbentuk *maze game* dan kuis, dalam media ini juga memuat kompetensi yang harus dicapai dan juga profil pengembang. Setelah media selesai dikembangkan maka akan dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan *game* edukasi yang dikembangkan. Dengan dilakukan validasi oleh para ahli selanjutnya akan dilakukan uji coba lapangan. Berikut ini merupakan hasil dari tahapan perancangan dari *game* edukasi berbasis android yang telah dikembangkan.

a. Validasi ahli

Validasi ahli dilakukan untuk menguji kelayakan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan (Prabowo, dkk., 2016). Validator berjumlah empat orang dari setiap ahli.

- ✓ Validasi ahli media, dilakukan oleh dua orang dosen teknologi pendidikan. Angket yang digunakan terdiri dari 18 indikator dengan rentang skor per butir 1-5. Aspek dalam

penilain ini meliputi aspek kesesuaian media, aspek tampilan desain, aspek teks, aspek kualitas gambar, aspek navigasi, aspek petunjuk penggunaan, aspek *software* dan aspek manfaat. Skor penilaian dihitung berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh dari angket kemudian dinyatakan dalam skala 1-100%. Hasil rerata skor tersebut kemudian dimasukkan kedalam kategori sesuai dengan tingkat kelayakannya.

Aspek	Jumlah skor	Nilai maksimum	Presentase	Kriteria
Kesesuaian media	8	10	80%	layak
Tampilan desain	13	15	87%	Sangat layak
Teks	8	10	80%	layak
Kualitas gambar	10	10	100%	Sangat layak
Navigasi	15	15	100%	Sangat layak
Petunjuk penggunaan	5	5	100%	Sangat layak
Software	9	10	90%	Sangat layak
Manfaat	14	15	93%	Sangat layak
Rata – rata total skor			92%	Sangat layak

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media 1

Aspek	Jumlah skor	Nilai maksimum	Presentase	Kriteria
Kesesuaian media	7	10	60%	Layak
Tampilan desain	12	15	80%	layak
Teks	6	10	60%	Layak
Kualitas gambar	8	10	80%	layak
Navigasi	12	15	80%	layak
Petunjuk penggunaan	4	5	80%	layak
Software	8	10	80%	layak
Manfaat	12	15	80%	layak
Rata – rata total skor			76%	Layak

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media 2

Berdasarkan hasil Penilaian dari ahli media yang dilakukan oleh dua orang validator, penilaian dari ahli media pertama dengan hasil penilaian sebesar 83% dengan kategori “sangat layak”. Penilaian oleh validator kedua dengan hasil penilaian sebesar 76% dengan kategori “Layak”. Maka dari itu *game* edukasi berbasis android dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada SMAN 1 Kurau dengan sedikit revisi berdasarkan saran dari validator media.

- ✓ Validasi ahli materi, dilakukan oleh dua orang dosen teknologi pendidikan. Angket yang digunakan terdiri dari 11 indikator dengan rentang skor per butir 1-5. Aspek dalam penilain ini meliputi aspek kesesuaian tujuan, aspek materi dan aspek manfaat.

Aspek	Jumlah skor	Skor maksimal	presentase	Kreteria
Kesesuaian tujuan	19	20	95%	Sangat layak
Materi	14	15	93%	Sangat layak
Manfaat	20	20	100%	Sangat layak
Rata – rata total skor			96%	Sangat layak

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi 1

Aspek	Jumlah skor	Skor maksimal	presentase	Kreteria
Kesesuaian tujuan	18	20	90%	Sangat layak
Materi	12	15	80%	Sangat layak
Manfaat	18	20	90%	Sangat layak
Rata – rata total skor			87%	Sangat layak

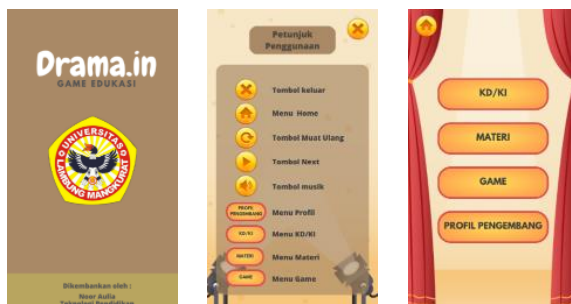
Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi 2

Berdasarkan hasil Penilaian dari ahli media yang dilakukan oleh dua orang

validator, penilaian dari ahli media pertama dengan hasil penilaian sebesar 96% dengan kategori “sangat layak”. Penilaian dari validator kedua dengan hasil sebesar 87% kategori “sangat layak”. Maka itu konten materi yang dimuat dalam *game* edukasi ini sangat layak digunakan sebagai materi dalam *game* yang dikembangkan. Siswa dapat mempelajari materi pembelajaran melalui *game* edukasi dan dapat bermain dengan *game* berbentuk *maze-quiz* tersebut sebagai bagian dari evaluasi dan sebagai salah satu proses dalam peningkatan hasil belajar siswa.

b. Uji coba lapangan

Pada tahap ini memiliki tujuan untuk melakukan uji coba terhadap *game* edukasi berbasis android yang dikembangkan dan sudah divalidasi oleh validator media dan materi. Uji coba dilaksanakan dengan melibatkan 22 siswa atau satu kelas. Siswa diberikan *game* edukasi yang telah dimuat dalam *google drive* kemudian mereka dapat mengistalnya melalui *smartphone* masing-masing.



Gambar 2 Produk Akhir GameEdukasi

4. Tahap disseminate

Pada ini dilakukan penyebaran *game* edukasi berbasis android kepada siswa dan guru bahasa indonesia SMAN 1 Kurau dengan menggunakan *google drive*.

B. Pembahasan

Langkah awal dalam pengembangan *game* edukasi berbasis android ini adalah dengan melakukan observasi ke SMAN 1 Kurau dan melakukan wawancara bersama guru bahasa indonesia di SMAN 1 Kurau. Pengakuan bersama guru berdasarkan hasil wawancara mengatakan bahwa proses pembelajaran pada sekolah masih bersifat konvensional dan kurang menggunakan media inovatif sebagai media pembelajaran. Sehingga penyampaian materi dalam pembelajaran menjadi kurang maksimal, menjadikan siswa tidak

fokus serta bersemangat menerima pembelajaran.

Peneliti pula melaksanakan observasi berupa pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi tersebut ditemukan bahwa, siswa kurang berperan aktif karena penggunaan media pembelajaran yang minim, sehingga ada banyak siswa yang kurang termotivasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menggunakan *game* edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa di SMAN 1 Kurau.

Pengembangan *game* edukasi berbasis android untuk mata pelajaran bahasa indonesia ini dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D. Tahapan dalam model ini yaitu *define, design, development and disseminate*. tahap pertama yang dilakukan adalah Tahap *define* meliputi (1) analisis awal- akhir yaitu melakukan observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa indonesia, hasil observasi dan wawancara mendapatkan beberapa permasalahan yang terjadi selama proses belajar, (2) analisis siswa yaitu melakukan analisis terhadap karakteristik siswa didapatkan bahwa siswa merasa mudah bosan ketika belajar berlangsung dan kurang memahami materi yang disampaikan, (3) analisis tugas yaitu melakukan analisis terhadap silabus dan RRP dimana terjadi analisis pada mata pelajaran bahasa

indonesia pokok bahasan drama, (4) *concept analysis* adalah memilih dan menyusun konten yang akan dimuat dalam game yang dikembangkan, dan (5) penentuan tujuan pembelajaran yakni melakukan analisis terhadap tujuan pembelajaran dimana diinginkan tercapainya tujuan pembelajaran unsur ekstrinsik dan intrinsik drama. Tahap kedua yaitu tahap *design*, meliputi (1) penyusunan tes yakni melakukan pemilihan topik pembelajaran dan tes dimana menyusun soal evaluasi terhadap pokok bahasan drama, (2) pemilihan media yaitu melakukan pemilihan media dan bahan yang akan digunakan dalam menyebarkan game, (3) pemilihan format yakni melakukan pemilihan format berupa sumber belajar yang gunakan yaitu berbentuk APK dan (4) rancangan awal berupa desain awal berupa storyboard dan flowchart. Tahap ketiga yaitu tahap *development*, meliputi uji validasi oleh ahli media dan ahli materi serta uji coba lapangan. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan *game* edukasi berbasis android yang telah dikembangkan.

Kemudian *game* edukasi berbasis android yang telah dikembangkan di uji coba ke lapangan untuk melihat bagaimana pengaruh keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa di SMAN 1 Kurau. Tahap uji coba lapangan diujikan dengan 22 orang siswa.

Hasil validasi ahli media dan materi dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Ahli media

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli dua orang ahli media dengan menggunakan skala likert mendapat nilai 83% kategori “sangat layak” dan 76% kategori “layak”. Oleh karenanya *game* edukasi berbasis android yang dikembangkan layak untuk digunakan untuk SMAN 1 Kurau.

b. Ahli materi

Berdasarkan hasil validasi oleh dua orang ahli materi dengan menggunakan likert mendapat nilai 96% kategori “sangat layak” dan 87% kategori “sangat layak”. Maka *game* edukasi berbasis android yang dikembangkan dimaknai layak digunakan di SMAN 1 Kurau.

c. Tes hasil belajar

Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada 22 siswa didapatkan hasil *pretest* dengan rata-rata 62 dan rata-rata *posttest* 79 dari nilai maksimal 100.

Jumlah responden	Nilai	Nilai
22	pretest	posttest
Jumlah	1360	1740
Rata- rata	62	79

Berdasarkan hasil di atas dilakukan perhitungan dengan *N-gain* sehingga mendapatkan nilai 0,44 yang dikategorikan “sedang”. Dengan

demikian *game* edukasi berbasis android pada mata pelajaran bahasa indonesia cukup efektif dalam meingkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Game edukasi berbasis android pada mata pelajaran bahasa indonesia sudah dapat dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan. Hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah *game* edukasi berbasis android yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan uji *nomalized gain score* dan mendapat kriteria “sedang”.

Saran

Saran dari peneliti yaitu pengembangan *game* edukasi berbasis android harus tetap memperhatikan dari berbagai aspek baik dalam prinsip pembelajarannya maupun karakteristik dari siswa itu sendiri agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pengembangan *game* edukasi harus terus berkembang dan diperbaharui sesuai dengan zaman.

Daftar Pustaka

- Cuc, M. C. (2014). The influence of media on formal and informal education. *Procedia-Social and Behavioral Science*. 143, 68-72.
- Hilaliyah, S. W. (2017). Game edukasi tematik Berbasis Android. *J-TIIES*, 1(1), 26-31.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO).

Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan, 112.

- Prabowo, C. A. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Inkuiri Berbasis Laboratorium Virtual. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian & Pengembangan*, 1090-1097.
- Rohmanurmeta, F. M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar. *Bahastra*, 37, 24-31.
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sa'ad, M. I. (2020). *otodidak web programming: membuat website edutainment*. jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sadiman, S. d. (1986). *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. jakarta: CV Rajawali.
- Seels, B. B. (2012). Instructional technology: The definition and domains of the field. *IAP*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sulastri, S. I. (2015). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1).
- Trijatmiko, N. S. (2019). Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah sebagai Sumber Belajar untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 278-283.
- Wulandari, R. S. (n.d.). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan*, 2(8), 1024-1029.

**PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
VOCABULARY PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS 8 SMP NEGERI 30 BANJARMASIN**

Siti Rahmah¹, Agus Hadi Utama², Mastur³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130120002@mhs.ulm.ac.id¹, agus.utama@ulm.ac.id², mastur@ulm.ac.id³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran bahasa inggris, dan mengetahui peranan media audio untuk meningkatkan kemampuan *vocabulary* peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian ekperimental populasi pada penelitian ini adalah kelas VIII sedangkan sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII-B dan kelas VIII-C. Berdasarkan hasil penilaian ahli instrumen dapat diperoleh dari validator sebesar 96,42% dengan kategory “sangat layak”, hasil penilaian ahli materi dapat diperoleh dari validator sebesar 100% dengan kategori “sangat layak”, hasil angket penilaian penggunaan media oleh peserta didik dapat diperoleh dari peserta didik sebesar 90,25% dengan kategory “sangat layak”, peningkatan hasil belajar peserta didik mendapat nilai gain sebesar 0,63 dengan kategori “sedang”. Dari hasil penelitian data disimpulkan bahwa pemanfaatan media audiovisual layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

Kata Kunci: Pemanfaatan, Kemampuan *Vocabulary*, Media Audiovisual

Abstract

This research aims to know the effectiveness of use Audiovisual media in English language learning, and to know the role Audio media to improve students' vocabulary skills. This research uses quantitative methods with research design The experimental population in this study was class VIII while the sample in this study are class VIII-B and class VIII-C. Based on the results of expert assessment, the instrument can be obtained from validators At 96.42% with the category "very decent", the results of the material expert assessment can be obtained from validators by 100% with the category "Very Decent", results Questionnaires assessing the use of media by students can be obtained from participants Education by 90.25% with the category "Very Decent", improved learning outcomes Students get a gain value of 0.63 with the "medium" category. From The results of the data research are impuded.

Keywords: Utilization, Vocabulary Ability, Audiovisual Media

Pendahuluan

Media pembelajaran menjadi salah satu sarana terciptanya kegiatannya belajar dan mengajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar dan mengajar (Fadhilah, 2020). Media juga dapat digunakan tenaga pendidik untuk menyampaikan informasi media juga dapat dikatakan sebagai perantara untuk pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik, motivasi peserta didik, meningkatkan efektifitas pembelajaran dan penyesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar. media merupakan alat pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Media pembelajaran digunakan tenaga pendidik untuk menyampaikan pembelajaran berupa dalam bentuk media agar dapat meningkatkan perhatian peserta didik, motivasi peserta didik, meningkatkan efektifitas pembelajaran dan penyesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik. Media pembelajaran mencakup berbagai elemen atau alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran dapat bersifat fisik atau digital, dan fungsinya adalah membantu penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif Mansur, H., Utama, A. H., Mastur, M., & Rafiudin, R., 2017).

Siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu mengakomodasi berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, atau kinestetik, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan preferensinya. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Video, gambar, dan animasi dapat membuat pembelajaran lebih dinamis dan menghindari monotonnya penyampaian verbalistik (Mansur, H., Utama, A. H.,

Rafiudin, R., Mastur, M., Satrio, A., & Rini, S., 2018).

Media pembelajaran tidak hanya terbatas pada buku atau materi cetak. Dalam era digital seperti sekarang, berbagai bentuk media pembelajaran dapat diakses melalui berbagai *platform*, termasuk platform resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dan *YouTube*. *YouTube* menjadi salah satu *platform* populer untuk media pembelajaran. Banyak kanal edukasi dan lembaga pendidikan yang mengunggah video pembelajaran, tutorial, dan konten edukatif lainnya. Kemendikbud biasanya menyediakan berbagai materi pembelajaran melalui platform resmi mereka. Ini dapat mencakup modul, video pembelajaran, dan sumber belajar digital. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran yang disediakan pada portal kemendikbud. Guru dan siswa dapat mengakses materi tersebut melalui situs web resmi Kemendikbud atau *platform* pembelajaran *online* yang disediakan oleh Kementerian.

Kurikulum merdeka belajar media belajar sudah disediakan pada portal kemendikbud dimana tenaga pendidik dapat mengakses melalui *youtube* yang sudah tersedia didalam buku bahan ajar yang tersedia. Kurikulum merdeka telah diimplementasikan di beberapa sekolah dengan mengikuti program sekolah penggerak (PSP), sejalan dengan peraturan yang ditetapkan oleh kementerian pendidikan.

Kegiatan belajar peserta didik yang sesuai dengan kurikulum perlu diimbangi dengan media pembelajaran yang menarik agar membuat peserta didik betah dan semangat dalam belajar, terlebih apabila media tersebut dapat meningkatkan rasa senang peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi dalam belajar peserta didik, mengurangi atau menghindari terjadinya ujaran verbal, membangkitkan pemikiran yang tertib dan teratur, serta mendorong pemahaman dan pengembangan nilai dalam diri peserta didik (Supriyono, 2018:47). Media pembelajaran yang menarik sangat

mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar dan juga memahami materi yang akan dipelajari. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 30 Banjarmasin, di kelas 8 tenaga pendidik masih menggunakan buku sebagai bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Saat kegiatan belajar dan mengajar tenaga pendidik lebih sering menggunakan metode konvensional menjelaskan materi yang ada sehingga peserta didik kurang memahami materi yang ada dikarenakan kegiatan belajar yang membosankan. Sehingga perlunya media pada saat kegiatan belajar dan mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur yang dilakukan dengan tenaga pendidik yang bersangkutan beliau mengatakan bahwa perlu media tambahan sebagai penunjang dalam kegiatan belajar dan mengajar agar peserta didik dapat fokus pada saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik dapat bisa merasa bosan jika pembelajaran hanya terpaku pada buku saja hal ini juga berpengaruh pada kemampuan *vocabulary* peserta didik. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan media pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang kegiatan belajar di kelas terlebih jika media pembelajaran interaktif dan mudah diakses oleh tenaga pendidik siswa. Berbagai macam media pembelajaran salah satunya media pembelajaran berbasis audiovisual yang dapat dikembangkan sebagai penunjang media dalam kegiatan belajar khususnya dalam meningkatkan kemampuan *vocabulary* peserta didik. Penggunaan media audio visual dalam penyampaian materi bahasa inggris, merupakan media yang tepat digunakan dalam kegiatan proses belajar dan mengajar agar menjadi lebih efektif, efisiensi, interaktif, dan menarik (Purnaningsih, 2017). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran oleh tenaga pendidik dan peserta didik di sekolah.

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa macam seperti video, media audio, media audio visual, media cetak dan lain-lain. Dari berbagai macam media yang paling tepat digunakan dalam pembelajaran

bahasa Inggris yang dapat diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran adalah media audio visual. Media audio visual membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan *vocabulary* dan dapat mengembangkan kemampuan keterampilan komunikasi peserta didik baik secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan di lapangan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran bahasa inggris, dan mengetahui peranan media audio untuk meningkatkan kemampuan *vocabulary* peserta didik.

Kajian Pustaka

A. Kawasan Teknologi Pendidikan

Definisi AECT 1994 merumuskan kawasan teknologi pendidikan dengan berlandaskan lima bidang garapan, yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Lima hal tersebut merupakan kawasan dari bidang teknologi pembelajaran (Seels.B.B & Richey, 1994). Kawasan teknologi pendidikan menurut definisi AECT 1994 yaitu:

- 1) Kawasan desain meliputi studi mengenai desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik pembelajar (Seels & Richey, 1994). Desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk pada tingkat makro, seperti program dan kurikulum. Pada tingkat mikro, tujuan desain adalah seperti pelajaran dan modul.
- 2) Kawasan pengembangan meliputi kawasan pemanfaatan desain merupakan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. kawasan pengembangan dibagi menjadi empat kategori, yaitu teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kawasan pengembangan dapat terjadi karena empat hal seperti pesan, strategi, manifestasi teknologi, dan bahan

pembelajaran dan terbagi dalam empat kategori pula yaitu, cetak, audio visual, berasaskan komputer, dan teknologi terpadu.

- 3) Kawasan pemanfaatan meliputi pemanfaatan adalah suatu aktivitas yang selalu berkaitan erat dengan proses dan sumber untuk belajar. Empat kategori dalam kawasan pemanfaatan ialah pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi (pelembagaan), serta kebijakan dan regulasi.
- 4) Kawasan pengelolaan meliputi pengendalian Teknologi Pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervisi.
- 5) Kawasan penilaian meliputi proses penentuan apakah suatu proses pembelajaran atau kegiatan belajar telah memadai atau belum. Penilaian mulai dengan analisis masalah, yang dimana merupakan langkah awal yang penting dalam pengembangan dan penilaian pembelajaran karena tujuan dan hambatan dijelaskan pada langkah ini. Pada kawasan penilaian terdapat empat sub kawasan yaitu analisis masalah, pengukuran acuan-patokan, penilaian formatif dan penilaian sumatif. Jadi, kawasan penilaian berperan sebagai kegiatan menilai suatu proses pembelajaran ataupun kegiatan belajar, apakah sudah memadai atau belum, yang nantinya akan dijadikan patokan dalam peningkatan sistem pendidikan atau pembelajaran itu sendiri.

Pada penelitian ini, peneliti lebih berfokus pada kawasan pemanfaatan ini untuk mengoptimalkan media yang sudah tersedia. Dan juga untuk memfasilitasi pembelajaran, karena pada saat kegiatan belajar dan mengajar media yang digunakan hanya buku bahan ajar (Salim, A., Utama, A. H., & Rafiudin, R., 2019).

B. Media Pembelajaran

Menurut Miarso (Nurita, 2018), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong proses

belajar mengajar. Sedangkan menurut (Sudjana, 2011) media pengajaran ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang dianut oleh pendidik. Pada tahap pemilihan media pembelajaran yang akan dipergunakan pada proses pembelajaran, pendidik harus memiliki dasar pengetahuan dan pemahaman terhadap media pembelajaran itu sendiri. Pendidik harus dapat menyesuaikan media yang akan digunakan dengan karakteristik peserta didik. Pendidik juga dituntut untuk selalu kreatif dan memahami kebutuhan mengajar yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi.

C. Media Audio Visual

Menurut Arsyad (2011), media adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan pada khususnya (sekolah). Sementara menurut Khafinatul (2013) pembelajaran yang efektif melibatkan lebih dari sekadar pencapaian hasil akademis oleh peserta didik. Pemahaman konsep ini menyoroti aspek-aspek penting dalam proses belajar mengajar yang berkontribusi pada pengembangan siswa secara menyeluruh dengan fokus pada pemahaman, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, mutu, dan perubahan perilaku.

Penggunaan media audiovisual dalam pendidikan memberikan dimensi yang lebih kaya pada pembelajaran, memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara lebih aktif dan mendalam dalam materi pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi, pengembangan dan integrasi media audiovisual menjadi semakin penting dalam mendukung pengalaman belajar yang efektif. Penggunaan media audiovisual dalam pendidikan memberikan dimensi yang lebih kaya pada pembelajaran, memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara lebih aktif dan mendalam dalam materi pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi, pengembangan dan integrasi media audiovisual menjadi semakin penting dalam mendukung pengalaman belajar yang efektif. Media audiovisual fokus pada penginderaan visual dan auditif, memanfaatkan penglihatan dan pendengaran peserta didik. Ini

memungkinkan mereka untuk memahami konsep atau materi pembelajaran dengan lebih baik, karena sumber informasi datang melalui dua indra utama (Djamarah, 2006).

D. Kemampuan *Vocabulary*

Menurut Kreitner mengemukakan bahwa kemampuan (*ability*) adalah tanggung jawab karakteristik yang luas dan stabil untuk kinerja maksimal seseorang pada tugas fisik dan mental (Kreitner, 2014). Pendapat lain juga dijelaskan oleh Subkhi bahwa yang dimaksud dengan istilah kemampuan adalah kapasitas seseorang untuk melaksanakan beberapa kegiatan dalam suatu pekerjaan (Subkhi, 2015).

Adapun menurut Cameron (2001) *vocabulary* adalah salah satu bidang pengetahuan dalam bahasa, sangat berperan penting bagi pembelajar dalam menguasai suatu bahasa, pernyataan ini menegaskan pentingnya kosakata dalam pengetahuan dari suatu bahasa (Cameron, 2001). Menurut Linse (2006) *vocabulary* adalah sekumpulan kata – kata yang diketahui oleh seseorang. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa *vocabulary* adalah suatu koleksi kosakata yang diketahui seseorang (Linse, 2006). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa *vocabulary* adalah semua kata yang ada didalam suatu hal yang didengar, diucapkan, dibaca, dan ditulis yang diketahui oleh seorang individu.

E. Model Pemanfaatan ASSURE

Model ASSURE adalah suatu mnemonic atau singkatan yang mudah dihapalkan oleh peserta belajar. ASSURE berbentuk suatu kata yang mempunyai arti khusus yaitu *to make sure* atau dalam bahasa Indonesia berarti meyakinkan. ASSURE dirumuskan berdasarkan kata kerja tertentu yaitu *analyze, state, select, utilize, require*, dan *evaluate*. Seluruh kata kerja ini menunjuk pada kegiatan atau pekerjaan yang harus dilakukan oleh widyaiswara untuk mengelola PBM.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan jenis penelitian eksperimen semu (kuasi) *Non-Equivalent Control Group Design* yang menggunakan dua kelompok kelas, yaitu

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk eksperimen akan diberi *treatment* menggunakan pembelajaran dengan media belajar audiovisual dan kelompok kontrol tidak menggunakan media audio visual pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Kemudian Perbedaan dari rata-rata nilai test akhir (*posttest*) untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dibandingkan guna menentukan apakah adanya perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan diantara kedua kelompok tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 30 Banjarmasin tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 180 peserta yang dengan sampel yang terdiri dari 2 kelompok dengan jumlah masing-masing kelompok yaitu 30 peserta yang menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu wawancara, dokumentasi, tes, dan studi literatur. Pada tahap wawancara digunakan teknik wawancara tidak terstruktur kepada guru serta peserta didik mata pelajaran Bahasa Inggris. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan silabus mata pelajaran Bahasa Inggris, dan foto penelitian di lapangan. Tes digunakan untuk melihat kemampuan *vocabulary* dengan memberikan soal latihan Bahasa Inggris hal ini digunakan untuk mengukur pencapaian peserta didik dalam indeks kemampuan *vocabulary*. Sedangkan studi literatur sendiri digunakan untuk memperoleh informasi dengan memanfaatkan literatur yang relevan dalam penelitian ini.

Tahap-tahap analisis data pada penelitian ini yaitu dimulai dari analisis data uji validasi instrumen penelitian dan analisis data uji validasi ahli materi, kemudian dilanjutkan dengan melakukan analisis data *pretest* dan *posttest* dengan melakukan pemeriksaan tes hasil kemampuan *vocabulary*, dan analisis gain normalisasi. adapun tingkat pendapatan gain skor ternormalisasi dikategorikan menjadi tiga kategori yaitu:

Tabel 1. Kategori gain

Rata-Rata	Kategori
g-tinggi	($g >$) $> 0,7$

g-sedang	$0,7 > (<g>) > 0,3$
g-rendah	$(<g>) < 0,3$

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Data yang didapatkan dari wawancara semi terstruktur yang sudah dilakukan oleh peneliti 8 tenaga pendidik masih menggunakan buku sebagai bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Saat kegiatan belajar dan mengajar tenaga pendidik lebih sering menggunakan metode konvensional menjelaskan materi yang ada sehingga peserta didik kurang memahami materi yang ada dikarenakan kegiatan belajar yang membosankan. Sehingga perlu nya media pada saat kegiatan belajar dan mengajar.

1. Uji Validasi Ahli Instrumen

Validasi ahli instrumen ini merupakan validasi angket yang akan digunakan untuk melakukan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Validator ahli instrumen penelitian ini yang kompeten dibidangnya, yaitu Bapak Moh. Iqbal Assyauqi, M.Pd dosen dari UIN Banjarmasin. Aspek yang dinilai dalam validasi instrumen dalam validasi instrumen penelitian ini diantaranya angket angket validasi materi, lembar angket respon peserta didik. Adapun didapat nilai uji kelayakan sebesar 96% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak”, hal tersebut menunjukkan bahwa pernyataan pada instrumen telah sesuai dan jelas.

2. Uji Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi merupakan langkah untuk mengetahui kesesuaian dari materi pada media yang digunakan oleh peneliti pada pemanfaatan media audiovisual dalam meningkatkan kemampuan vocabulary peserta didik. Adapun ahli materi Ibu Norliani., S.Pd selaku guru Bahasa Inggris. Secara keseluruhan, penilaian indeks validitas materi video pembelajaran adalah sebesar “100%” yang artinya materi video pembelajaran sudah sangat layak untuk digunakan.

3. Kemampuan Vocabulary Peserta Didik

Pada tahapan ini, peneliti melakukan analisis data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang merupakan tahapan penting dalam mengevaluasi dampak suatu intervensi atau perlakuan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok control dengan melakukan uji nilai Gain. Adapun hasil dari uji gain tersebut yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Gain

Kelas	Kelas VIII B Kontrol	Kelas VIIC Eksperimen
Pretest	50,8	35,3
Posttest	78,3	81,3
Gain	0,5	0,7
Keterangan	Sedang	Tinggi

Berdasarkan data yang dihasilkan dari perhitungan gain kelas eksperimen diperoleh rata-rata pretest sebesar 35,3 dan rata-rata posttest adalah 81,3. Jadi didapatkan gain 0,7 artinya kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi. Lalu pada kelas kontrol didapatkan nilai pretest 50,3 dan nilai posttest 78,3 sehingga didapatkan gain 0,5 artinya kelas kontrol juga mengalami kenaikan hasil belajar tetapi berada dalam kategori sedang.

B. Pembahasan

Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Vocabulary

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran *vocabulary* (kosa kata) pada bahasa Inggris dapat memberikan berbagai manfaat bagi siswa. Penggunaan gambar, video, atau audio dapat membantu siswa dalam memahami konsep *vocabulary* dengan cara yang lebih konkret dan visual. Media audio visual dapat membantu menggambarkan makna kata-kata secara langsung, membuatnya lebih mudah dipahami daripada hanya menggunakan teks. Siswa dapat memanfaatkan media audio visual sebagai alat belajar mandiri, seperti menonton video pembelajaran, mendengarkan audio, atau melihat gambar-gambar untuk meningkatkan kosakata

mereka tanpa kehadiran guru secara langsung. Penggunaan media yang menarik, seperti animasi atau video pendek, dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran vocabulary. Media audio visual dapat membantu dalam pengembangan keterampilan mendengar dan berbicara siswa, karena mereka dapat mendengarkan dan menirukan pengucapan kata-kata dengan benar.

Ketika guru menghadapi kurangnya kemampuan dalam mengajar di kelas dan tidak memanfaatkan media pembelajaran, berbagai dampak negatif dapat muncul, terutama terkait dengan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa (Sari, 2015). Sehingga pada penelitian ini pemanfaatan media audiovisual ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan *vocabulary* peserta didik dengan adanya penggunaan media audiovisual ini dapat mengurangi rasa jenuh dan juga bosan peserta didik pada saat pembelajaran yang hanya terpaku pada media buku saja selain itu dengan ada media audiovisual ini peserta didik juga dapat belajar dengan menggunakan indra penglihatan dan indra pendengaran yang bisa membuat daya ingat peserta didik semakin kuat. Penelitian ini juga diperkuat dengan hasil penelitian dari Fajar Mutaqien (2017) dengan hasil penelitian bahwa perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol yaitu pada kategori sedang sebanyak 85,7%, kategori rendah sebanyak 11,4%, kategori tinggi 2,9% sedangkan hasil dari perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen yang mengalami peningkatan pada hasil belajar *vocabulary* yang mendapatkan kategori sedang sebanyak 68,6%, kategori tinggi sebanyak 31,4% dengan adanya ini maka media audiovisual efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan hasil *vocabulary* peserta didik. Persamaan terhadap penelitian ini yaitu hanya terdapat pada media audiovisual. Pembaharuan pada penelitian ini yaitu dengan adanya meningkatkan kemampuan *vocabulary* peserta didik dengan pemanfaatan media audiovisual. Karna dengan adanya media audiovisual peserta didik dapat belajar dan mengulang kembali materi yang telah

dipelajari tanpa rasa bosan karna adanya media audiovisual yang didalamnya terdapat audio yang dapat didengar dan juga visual jadi peserta didik dapat belajar dan melihat gambar dengan indra penglihatan sehingga peserta didik dengan mudah mengingat materi yang ada. Selain itu media audiovisual juga dapat dibuka berulang kali tanpa ada rasa jenuh dengan media audiovisual juga peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan tampilan yang menarik dan juga media audiovisual sudah dirancang dengan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada saat belajar.

Kemampuan Vocabulary Peserta Didik Meningkat Setelah Menggunakan Media Audiovisual

Setelah penilaian menggunakan *pretest* dan juga *posttest* kemampuan *vocabulary* peserta didik meningkat dengan melakukan nilai uji N-Gain. Peneliti membagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Setelah uji N-Gain peneliti mendapatkan nilai bahwa perhitungan gain kelas eksperimen diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 35,3 dan rata-rata *posttest* adalah 81,3. Berdasarkan tabel kategori gain didapatkan skor gain yaitu 0,7 artinya kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi. Lalu pada kelas kontrol didapatkan nilai *pretest* 50,3 dan nilai *posttest* 678,3 sehingga didapatkan skor gain 0,5 artinya kelas kontrol juga mengalami kenaikan hasil belajar tetapi berada dalam kategori sedang. Berdasarkan data tersebut kemampuan peserta didik dapat dinyatakan meningkat.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini pemanfaatan media audiovisual ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan *vocabulary* peserta didik dengan adanya penggunaan media audiovisual ini dapat mengurangi rasa jenuh dan juga bosan peserta didik pada saat pembelajaran yang hanya terpaku pada media buku saja selain itu dengan ada media

audiovisual ini peserta didik juga dapat belajar dengan menggunakan indra penglihatan dan indra pendengaran yang bisa membuat daya ingat peserta didik semakin kuat.

2. Kemampuan *vocabulary* peserta didik meningkat setelah pembelajaran menggunakan media audio visual dengan nilai perhitungan *n-gain* perhitungan *gain* kelas eksperimen diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 35,3 dan rata-rata *posttest* adalah 81,3. Jadi didapatkan *gain* 0,7 artinya kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi. Lalu pada kelas kontrol didapatkan nilai *pretest* 50,3 dan nilai *posttest* 678,3 sehingga didapatkan *gain* 0,5 artinya kelas kontrol juga mengalami kenaikan hasil belajar tetapi berada dalam kategori sedang.

Daftar Pustaka

- Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. PT. RajaGrafindo Persada.
- Cameron. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Djamarah, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Khafinatul. (2013). Pembelajaran Inovatif. Ar-Ruzz Media.
- Kreitner, R. (2014). *Perilaku Organisasi Edisi 9 Buku 1*. Jakarta: Salemba Empat.
- Linse, C. T. (2006). *Practical English Language teaching*. Boston: McGraw Hill.
- Mansur, H., Utama, A. H., Mastur, M., & Rafiudin, R. (2017). Pengembangan Media Video Tutorial Pembelajaran pada Mata Kuliah Media 3D dan Animasi untuk Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
- Mansur, H., Utama, A. H., Rafiudin, R., Mastur, M., Satrio, A., & Rini, S. *Workshop Program Penugasan Dosen di Sekolah (PDS) 2018 Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM*.
- Nurita. (2018). Kata Kunci : Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 171.
- Purnaningsih, P. (2017). Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual Untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Informatika*, 1-8.
- Salim, A., Utama, A. H., & Rafiudin, R. (2019). Pelatihan Da'i dan Manajemen Masjid Untuk Meningkatkan Kinerja Se-Kota Banjarmasin.
- Sari. (2015). Hubungan Penggunaan Media Gambar Dan Aktivitas Belajar Dengan Prestasi Belajar IPS Siswa. *Jurnal. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Seels.B.B & Richey, R. (1994). Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya. Universitas Negeri Jakarta.
- Subkhi. (2015). Pengantar Teori dan Perilaku Organisasi. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sudjana, N. &. (2011). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Sinar Baru Algensindo Offset.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIP BUILDER*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA MATERI ASAL USUL
KELAS IV DI SDN SUNGAI MIAI 11**

Rahma Nita Almira Fitri¹, Jumadi², Adrie Satrio³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130120009@mhs.ulm.ac.id¹, jumadi@ulm.ac.id², Adrie.satrio@ulm.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *flip builder* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul kelas IV di SDN Sungai Miai 11, Mengetahui bagaimana peningkatan minat belajar peserta didik kelas IV SDN Sungai Miai 11 setelah menerapkan media pembelajaran berbasis flip builder pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Berdasarkan hasil penelitian hasil uji validasi ahli media sebesar 99% dengan kategori “sangat layak”. Uji validitas ahli materi sebesar 90% dengan kategori kriteria “sangat layak”. Uji validitas ahli bahasa sebesar 84% dengan kategori kriteria “sangat layak”. Peningkatan minat belajar peserta didik sebesar 0,6 dengan kategori “Sedang”. Dari hasil penelitian data disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *flip builder* layak digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, *Flip Builder*, Minat Belajar

Abstract

This research aims to develop flip builder-based learning media to increase learning interest in Indonesian language subjects, original material for class IV at SDN Sungai Miai 11. Find out how to increase learning interest in class IV students at SDN Sungai Miai 11 after implementing flip builder-based learning media. in Indonesian language subjects, origin material. This research uses Research and Development (R&D) research. The development model used is the 4-D model development. Based on the research results, the media expert validation test results were 99% in the "very feasible" category. The material expert validity test was 90% with the criteria category "very feasible". The linguist's validity test was 84% with the criteria category "very feasible". Increased student interest in learning by 0.6 in the "Medium" category. From the results of the data research, it was concluded that flip builder-based learning media is suitable for use as learning media for students.

Keywords: Development, *Flip Builder*, Learning Interest

Pendahuluan

Proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran merupakan proses penyampaian komunikasi dan informasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru di

kelas saat mengajar. Sapriyah (2019 : 447) menyatakan bahan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan

minat peserta didik untuk belajar. Oleh sebab itu, peran guru diharapkan dapat menggunakan berbagai media yang sesuai sebagai media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar terlebih saat ini kemajuan teknologi dapat membantu guru menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Dewasa ini perpaduan teknologi dalam pendidikan disesuaikan dengan pengaruh perkembangan teknologi sehingga dapat mempengaruhi pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Kemajuan mempengaruhi bidang belajar mengajar, dengan menggunakan berbagai alat yang dapat membantu dalam kegiatan belajar (Kristanto, 2016 : 6). Media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbagai inovasi mengikuti kemajuan teknologi masa kini disesuaikan kembali dengan perkembangan kurikulum yang telah ditetapkan.

Kurikulum disetiap sekolah mengikuti perkembangan yang telah disesuaikan diberbagai jenjang pendidikan di Indonesia, saat ini kurikulum terbaru yang sudah mulai diterapkan diberberapa sekolah yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka menjadi pilihan bagi sekolah yang siap menerapkan sebagai upaya pemulihan pembelajaran tahun 2022 sampai 2024 yang disebabkan oleh pandemi beberapa tahun lalu (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022 : 7176). Penerapan kurikulum ini dalam kegiatan belajar di kelas memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk lebih mengekspresikan sesuai dengan diri atau potensinya.

Kurikulum merdeka telah diimplementasikan diberberapa sekolah dengan mengikuti program sekolah penggerak (PSP), sejalan dengan peraturan yang ditetapkan oleh kementerian pendidikan. Keputusan tersebut menetapkan bahwa lembaga pendidikan yang akan melaksanakan Kurikulum Merdeka harus ditetapkan untuk memungkinkan perubahan pada satuan pendidikan yang dipilih untuk melaksanakannya. Ini dilakukan untuk mematuhi ketentuan yang tercantum dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.

Sejalan dengan keputusan tersebut kegiatan belajar diberberapa sekolah yang mengikuti program telah melaksanakan penerapan kurikulum merdeka sebagaimana surat keputusan yang ada.

Kegiatan belajar peserta didik yang sesuai dengan kurikulum perlu diimbangi dengan media pembelajaran yang menarik agar membuat peserta didik betah dan semangat dalam belajar, terlebih apabila media tersebut dapat meningkatkan rasa senang peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi dalam belajar peserta didik, mengurangi atau menghindari terjadinya ujaran verbal, membangkitkan pemikiran yang tertib dan teratur, serta mendorong pemahaman dan pengembangan nilai dalam diri peserta didik (Supriyono, 2018 : 47). Media pembelajaran yang menarik sangat mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar dan juga memahami materi yang akan dipelajari.

Media pembelajaran digunakan diberbagai bidang pendidikan salah satunya di sekolah dasar dengan bentuk media yang beragam mulai dari yang sederhana hingga interaktif. Menurut Suparlan (2020 : 309) menyatakan guru harus pandai menemukan media yang tepat sesuai materi dan kondisi anak sekolah dasar dengan kriteria atau langkah-langkah guru dalam memilih media pembelajaran di tingkat SD/MI yaitu: Harus jelas dan dapat terlihat oleh peserta didik, tidak membuat peserta didik bosan dengan media. Oleh sebab itu, peran guru sangat berpengaruh dalam memilih media yang menarik dan sesuai agar kegiatan belajar berjalan dengan maksimal terlebih jika diterapkan kepada peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah SDN Sungai Mai 11 Banjarmasin, di kelas IV guru menggunakan media berupa buku mata pelajaran dan LKS (lembar kegiatan peserta didik) dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Saat kegiatan belajar guru menggunakan metode konvensional dengan menjelaskan materi secara langsung dikelas sehingga peserta didik terlihat kurang memahami materi yang

dijelaskan dan kurang fokus dalam kegiatan belajar. Perlu adanya inisiatif guru berupa tanya jawab agar tercipta suasana interaktif sehingga dapat mengetahui fokus dan menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan wawancara tidak terstruktur dengan guru yang bersangkutan, beliau mengatakan perlu media tambahan sebab sejauh ini hanya memakai media standar berupa buku mata pembelajaran dan LKS. Tidak ada tambahan media dalam pembelajaran yang interaktif sesuai dengan kurikulum merdeka menyebabkan kurang maksimalnya hasil dari pembelajaran bahasa Indonesia. Peserta didik mengatakan dalam belajar dikelas merasa bosan dan sulit memahami pembelajaran namun jika memakai media seperti power point atau video lebih menarik perhatian sehingga peserta didik mengatakan lebih fokus dan dapat dengan mudah memahami materi saat kegiatan belajar di kelas.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan media pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang kegiatan belajar dikelas terlebih jika media pembelajaran interaktif dan mudah diakses oleh guru atau peserta didik. Diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan di kelas akan membantu peserta didik lebih fokus dalam memahami materi dan konsep tersebut di butuhkan untuk mendukung kegiatan belajar, terutama di sekolah dasar (SD).

Media pembelajaran berbasis *flip builder* merupakan media pembelajaran yang berisi gambar visual dengan teks materi pembelajaran ditambah dengan fitur tambahan audio dan video yang menarik bagi peserta didik sehingga bukan hanya dapat dibaca namun juga dapat dipahami lewat berbagai fitur, media berbasis *flip builder* 5 juga termasuk media pembelajaran elektronik yang dapat dengan mudah diakses melalui *link*. Yulaika et al. (2020 : 68) menyatakan bahan ajar elektronik dapat mendukung pembelajaran terbuka dan dapat dimiliki oleh peserta didik karena mudah dibagikan, dan peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan bahan ajar elektronik. Dari media pembelajaran berbasis *flip builder* diharapkan

dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar dan memahami materi saat pembelajaran berlangsung di kelas dan dapat belajar secara mandiri di rumah.

Berdasarkan penelitian terkait media pembelajaran berbasis *flip builder* yang dilakukan oleh (Wati, (2019 : 29) melakukan penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis *flip builder* yang merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar menjadi lebih efektif karena peserta didik dapat belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah, dapat diketahui hasil dari penelitian tersebut media *flip builder* dapat menjadi bahan ajar alternatif serta memberi semangat peserta didik memahami materi. Selain itu, Angraini (2022: 158) melakukan penelitian tentang bagaimana penggunaan media *flip builder* berdampak pada perkembangan siswa. Penelitian tersebut menemukan bahwa penggunaan media tersebut dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik, tertarik, bersemangat, dan lebih aktif dalam pembelajaran. Ini karena media tersebut dapat mempengaruhi semua siswa dalam hal keaktifan dan keterlibatan mereka dalam pelajaran. Oleh karena itu, hasil penelitian sebelumnya dapat mendukung penelitian yang berkaitan dengan *flip builder*, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Peneliti ingin menggunakan *flip builder* sebagai media tambahan untuk kegiatan pembelajaran di SDN Sungai Miai 11.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flip Builder* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Asal Usul kelas IV di SDN Sungai Miai 11” . Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *flip builder* akan diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan hasil buku elektronik yang mudah diakses melalui web *link*. Dengan harapan media yang peneliti kembangkan dapat memenuhi permintaan guru sebagai tambahan media pembelajaran saat mengajar di kelas dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar

peserta didik sehingga tujuan/capaian pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia dapat dicapai secara lebih maksimal.

Sehingga tujuan dari penelitian ini yaitu 1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis *flip builder* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul kelas IV di SDN Sungai Miai 11. 2) Mengetahui bagaimana peningkatan minat belajar peserta didik kelas IV SDN Sungai Miai 11 setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *flip builder* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul.

Kajian Pustaka

A. Kawasan Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan adalah pengembangan, penerapan, dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia (Mahmud, 2020 : 2). Teknologi pendidikan dapat dipahami sebagai kajian dan praktik yang membantu dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara, penggunaan, dan pengelolaan proses sumber daya teknologi yang memfokuskan upaya dalam meningkatkan dan memperbaiki kualitas belajar dan pembelajaran. Oleh sebab itu, teknologi pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses kompleks yang melibatkan orang, prosedur, ide, alat, dan organisasi untuk menganalisis masalah, merancang, menerapkan, mengevaluasi, dan mengelola solusi untuk mengatasi masalah yang terkait dengan semua aspek pembelajaran manusia.

Menurut Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan (AECT), teknologi pendidikan didefinisikan sebagai studi dan praktek etis yang menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat untuk membantu siswa belajar dan meningkatkan kinerja. Setiap area memiliki hubungan sinergis, meskipun dalam arti yang berbeda (Warsita, 2013 : 92). Rumusan definisi teknologi pembelajaran sampai dengan definisi 1994 telah memiliki kepastian tentang ruang lingkup garapannya, namun ke depan jumlah

kawasan beserta kategorinya akan semakin berkembang, sejalan dengan perkembangan dalam bidang teknologi dan pendidikan, serta disiplin ilmu lainnya yang relevan.

Berdasarkan beberapa definisi, teknologi pendidikan ialah bidang yang berfokus pada upaya peningkatan dan perbaikan kualitas pembelajaran dan pembelajaran, disertai dengan kajian yang sedang berlangsung atau berkelanjutan dalam pengembangan bidang teknologi pendidikan. Definisi AECT 1994 mengidentifikasi bidang teknologi pendidikan dengan atas dasar lima bidang garapan, yaitu desain, pengembangan dan penggunaan, pengelolaan dan penilaian..

Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada kawasan pengembangan untuk memfasilitasi pembelajaran, karena pada mata pelajaran bahasa Indonesia belum ada media dalam bentuk *flip builder* yang dapat digunakan sebagai media tambahan dalam memfasilitasi belajar. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flip Builder* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Asal Usul Kelas IV di SDN Sungai Miai 11”.

B. Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar (Kristanto, 2016 : 5-6). Penerapan media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Oleh sebab itu, penggunaan media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat diperlukan dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Penggunaan media yang dapat menentukan keberhasilan proses belajar dapat dilihat sebagai penghubung antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran melibatkan proses interaksi antara guru dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan, dalam upaya mengubah aspek kognitif, emosional dan motorik. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien serta makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas (Nurrita, 2018 : 174). Peningkatan kualitas dalam kegiatan belajar setiap peserta didik, guru perlu tahu dan memotivasi peserta didik untuk belajar sehingga dari motivasi belajar yang dilakukan akan memudahkan guru menerapkan prosedur dalam proses pembelajaran di kelas ditambah dengan penggunaan media yang tepat. Dengan demikian, penelitian ini akan mengembangkan alat pembelajaran yang dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran kedepan.

C. Media Flip Builder

Flip builder merupakan software yang dapat digunakan untuk pembuatan media dalam bentuk buku yang dapat dibolak-balik dan diakses secara *online* sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan memberikan pengalaman yang baru dalam proses belajar. Menurut (Angraini, 2022 : 154) dalam jurnalnya *flip builder* adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam mendukung dan mengikuti kuatnya arus teknologi dalam pembelajaran abad ke-21 salah satunya adalah penggunaan media belajar Flip Builder karena termasuk media elektronik. Media *Flip builder* termasuk ke dalam kategori dari bahan ajar yang berwujud media elektronik yang dapat diakses melalui handphone, laptop ataupun komputer.

Beberapa keunggulan yang dapat ditemukan dalam media *flip builder* yakni penggunaannya sebagai media untuk belajar dapat menarik perhatian peserta didik. Flip Builder adalah sebuah software aplikasi yang dapat mengubah penampilan bentuk PDF, gambar, teks, chart maupun tabel menjadi lebih menarik dan *flip builder* dapat melakukan hyperlink dengan video, music, gambar juga animasi (Angraini, 2022 : 154). Dengan adanya inovasi teknologi bahan ajar

berupa media *fliphtml5* ini memungkinkan peserta didik akan mudah mencerna materi pembelajaran atau memberikan pemahaman belajar yang dapat dipahami.

Desain inovasi teknologi yang dapat digunakan untuk mendesain bahan ajar elektronik adalah *flip builder* yang kemudian bisa dijadikan media pembelajaran modern dan mendukung pembelajaran. Media *flip builder* memiliki banyak sekali keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran buku cetak maupun buku elektronik biasa, dengan kemajuan teknologi saat ini media ini dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dengan dibuat secara digital dan dapat diakses dengan mudah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan membuat media yang menarik sebab adanya kesadaran akan pentingnya pengembangan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti berusaha mengembangkan keterampilan untuk menciptakan media yang menarik, murah, dan efektif. Salah satu media yang dapat dikemas secara menarik dan memudahkan kegiatan pembelajaran adalah media berbasis *flip builder*. Penggunaan media pembelajaran berbasis *flip builder* diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran yang berbasis teknologi

D. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia memainkan peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan mendukung keberhasilan pembelajaran di semua bidang studi. Farhrohman (2017 : 24) dalam jurnalnya mengungkapkan pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar, bahasa merupakan percakapan atau alat komunikasi dengan sesama manusia. Pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu peserta didik belajar tentang diri mereka sendiri, budaya mereka sendiri, dan budaya orang lain, mengungkapkan ide dan perasaan, berpartisipasi dalam komunitas yang menggunakan bahasa, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif mereka.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi dalam bahasa Indonesia secara benar dan benar, lisan dan tulisan, serta meningkatkan apresiasi karya sastra. Standar Kemahiran dalam berbahasa Indonesia merupakan kemampuan minimal peserta didik menggambarkan penguasaan pengetahuan dan keterampilan bahasa serta sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Hal ini yang menjadi salah satu sebab mengapa bahasa Indonesia diajarkan pada semua jenjang pendidikan, terutama di SD karena merupakan dasar dari semua pembelajaran.

Pada penelitian ini peneliti ingin mengembangkan media dari materi bab 7 mengenai materi asal usul dari pelajaran bahasa Indonesia kelas IV semester 2 kedalam bentuk elektronik.

E. Minat Belajar

Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap aktivitas seseorang, terutama dalam belajar. Simbolon (2022 : 15) dalam jurnalnya minat merupakan suatu ketertarikan seseorang untuk memperhatikan atau terlibat dalam aktivitas belajar secara aktif. Peserta didik yang mempunyai minat dalam belajar akan lebih bersemangat mengikuti kegiatan belajar sehingga minat menjadi hal yang penting untuk peserta didik agar bisa melakukan aktivitas dalam pembelajaran.

Saat proses belajar peserta didik yang memiliki minat untuk mengikuti kegiatan belajar akan mendorong peserta didik untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung. Suatu aktivitas bila disertai dengan minat individu yang kuat maka ia akan mencurahkan perhatiannya dengan baik terhadap aktivitas tersebut. Beberapa hal yang termasuk dalam unsur minat belajar adalah; perhatian, perasaan senang, dan motivasi (Achru p, 2019 : 220). Dengan demikian, peserta didik yang memiliki minat belajar akan lebih mudah untuk memahami suatu pelajaran dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya.

Disamping itu ada faktor penting dari seorang guru untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Guru merupakan

faktor dominan dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar sehingga sangat berperan sebagai motivator yang dapat membangkitkan semangat dan dorongan peserta didik dalam belajar dengan menggunakan berbagai keterampilan mengajar guru yang sesuai serta menunjang pembentukan kompetensi dasar peserta didik yang lebih baik dari segi pengetahuan, keterampilan maupun sikapnya (Trismayanti, 2019 : 154). Dengan demikian dapat dipahami minat belajar yang dimiliki peserta didik diperoleh juga dari berbagai faktor dari dalam diri dan dari lingkungan belajarnya.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Pada penelitian ini dikembangkan menggunakan model 4D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran) pada produk media pembelajaran berbasis *flip builder* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul kelas. Materi pada media berbasis *flip builder* ini diolah dengan hasil akhir berupa link yang mudah diakses sehingga diharapkan dengan pengembangan media berbasis *flip builder* ini akan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Kemudian validasi media berbasis *flip builder* dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru SD kemudian diuji cobakan kepada peserta didik SD kelas IV sehingga dapat diketahui kelayakan dari media berbasis *flip builder* yang dikembangkan.

Subjek pada penelitian ini adalah ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Objek penelitian ini adalah peserta didik yang diberikan media pembelajaran berupa media berbasis *flip bulder*. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan kuesioner/angket.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu untuk memperoleh data tentang penilaian dari ahli terhadap media berbasis *flip builder* yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu pedoman observasi, wawancara serta kuesioner/angket minat belajar, lembar validasi ahli instrumen

penelitian, angket untuk ahli media dan ahli materi ahli bahasa.

Analisis data yang dilakukan yaitu analisis data instrumen penelitian menggunakan uji validitas dan reliabilitas, analisis data validasi ahli menggunakan skala likert, analisis minat belajar peserta didik menggunakan uji normalitas gain. Berikut kriteria N-Gain yang digunakan pada penelitian ini.

Tabel 1. Kriteria N-Gain

Kriteria	Poin Gain
Tinggi	$g > 0,7$
Sedang	$0,3 < g \leq 0,7$
Kurang	$g \leq 0,3$

Sumber : (Meltzer, 2002)

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media berbasis *flip builder* sebagai media pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul media ini memiliki format html. Media dapat digunakan pada *handphone* dan laptop dengan menyebarkan link untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sebelum media ini dibuat dan digunakan guru kelas IV SDN Sungai Miai 11 menggunakan media cetak dalam menyampaikan materi dikelas. Media cetak yang dimaksud adalah buku pelajaran dan LKS yang digunakan sebagai referensi pembelajaran juga media pembelajaran. Pengembangan media ini menggunakan model 4D dari Thiagarajan (1974) yang dimodifikasi.

Model 4D ini digunakan sebagai prosedur dari penelitian pengembangan ini. Prosedur pengembangan 4D ini memiliki 4 langkah yaitu *Define*, *Design*, *Development* dan *Dissemination*.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini menghasilkan identifikasi dan kebutuhan dalam proses pembelajaran dari hasil pengumpulan berbagai informasi saat observasi dan wawancara di SDN Sungai Miai 11. Tahapan pendefinisian melalui beberapa tahap yaitu dimulai dari analisis awal (*Front-end Analysis*). Pada tahapan

analisis awal peneliti mendapatkan beberapa permasalahan pembelajaran di sekolah pada saat observasi, wawancara guru dan wawancara peserta didik. Hasil permasalahan pembelajaran yang didapatkan yaitu (1) Kurangnya media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Indonesia; (2) Kurang optimalnya penyampaian materi dari pendidik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV di SDN Sungai Miai 11; (3) Beberapa peserta didik terlihat kurang fokus saat pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya yaitu tahap analisis peserta didik (*learner analysis*) dimana analisis peserta didik dilakukan pada peserta didik dengan wawancara dan observasi di kelas IV di SDN Sungai Miai 11. Hasil dari analisis lapangan peneliti melihat karakter peserta didik yang aktif serta hasil wawancara yang menunjukkan bahwa peserta didik mudah bosan dengan proses pembelajaran. Peneliti juga memperhatikan gaya belajar dari peserta didik yang cenderung mempunyai gaya belajar visual, auditorik dan kinestetik di mana peserta didik memahami materi dengan beberapa gaya belajar pada tiap orangnya, jenjang usia peserta didik pada kelas IV yaitu 9-10 tahun dan memiliki sifat kekanakan yang suka bermain dan memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Pada tahapan analisis tugas (*task analysis*) yaitu dengan melihat modul pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas IV SDN Sungai Miai 11. Isi media berbasis *flip builder* tersebut memuat materi penunjang pembelajaran. Materi tersebut berkaitan dengan indikator kompetensi yang dicapai peserta didik yaitu menyimak, membaca, menulis, berdiskusi dan membaca nyaring. Pada isi materi memuat pemaparan dan contoh dari video, audio serta gambar/visual serta soal untuk peserta didik.

Tahapan analisis tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*) pada materi ini adalah sebagai berikut, peserta didik diharapkan (1) Melalui kegiatan mendengarkan dan mencatat lagu “Nenek Moyangku”, peserta didik dapat memahami instruksi dan gagasan yang disampaikan secara aural dengan baik. (2) Melalui kegiatan menyalin lagu, peserta didik mampu menunjukkan rima dengan tepat (3) Melalui

kegiatan mengubah kata-kata pada lagu, peserta didik mampu menulis teks berima dengan baik. (4) Melalui kegiatan membaca teks dan mengamati peta, peserta didik mampu menemukan informasi dengan baik. (5) Melalui kegiatan mendiskusikan silsilah keluarga, peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam diskusi. (6) Melalui kegiatan menulis asal usul keluarga, peserta didik dapat menuliskan informasi dengan terstruktur. (7) Melalui kegiatan membaca teks “Kerja Sama yang Baik”, peserta didik dapat mengidentifikasi dan menyebutkan permasalahan yang dialami tokoh cerita. (8) Melalui kegiatan mendiskusikan isi teks, peserta didik mampu menyampaikan pendapat tentang informasi di dalam teks dengan jelas. (9) Melalui menuliskan cerita berdasarkan gambar, peserta didik dapat menulis teks narasi secara runtut dengan menggunakan konjungsi. (10) Peserta didik dapat melafalkan kata-kata panjang dengan baik ketika membaca nyaring. (11) Dengan membaca teks “Batik Besurek”, peserta didik dapat mengenali konjungsi antar kalimat dengan tepat. Sehingga, dalam mengembangkan media ini peneliti perlu memperhatikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik.

2. Tahap Perancangan (Design)

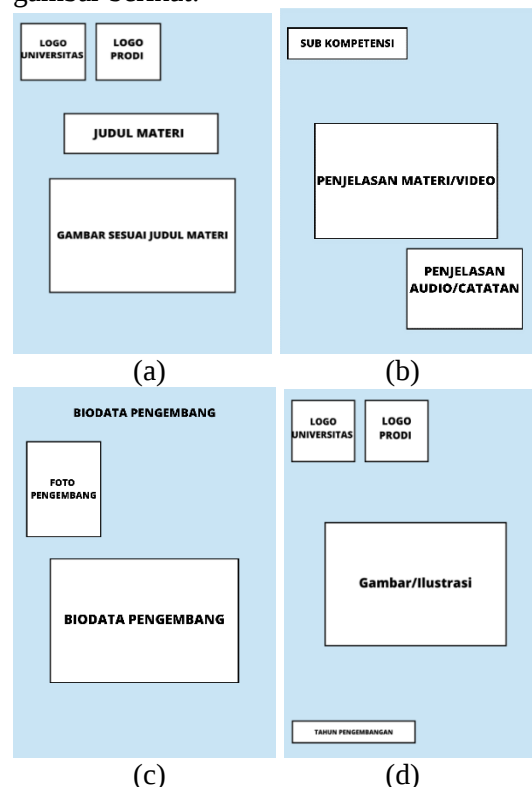
Tahap ini dimulai dari Penyusunan Tes (*criterion - test construction*) yang menghasilkan penyusunan instrumen tes sesuai dengan modul pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi asal usul kelas IV. Dengan melihat aspek standar kompetensi awal, kompetensi inti (Capaian pembelajaran), dan tujuan pembelajaran. Instrumen tes ini berupa soal yang berjumlah 14 soal. Dalam tahap ini peneliti melakukan tes validitas dan reliabilitas instrument soal menggunakan aplikasi Anates V4 yang menunjukkan nilai korelasi instrument (validitas) yaitu 0,96 (Tinggi) dan nilai Reliabilitas yaitu 0,98 (Sangat Tinggi).

Kemudian dilanjutkan dengan tahapan pemilihan media (*media selection*) yaitu menghasilkan desain grafis untuk tampilan setiap latar belakang dan isi materi; media video untuk lagu dan materi penjelasan tambahan; media audio untuk lagu dan cerita auditory yang dikemas dalam bentuk media

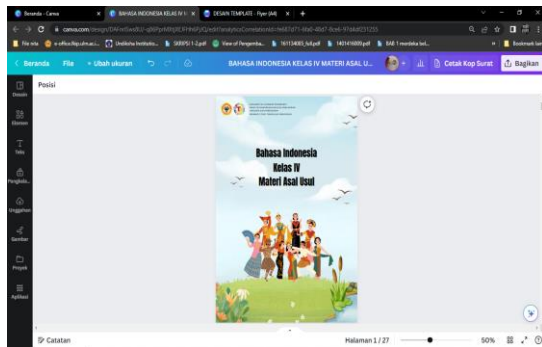
berbasis flip builder sesuai dengan karakteristik pengguna sasaran.

Pada tahapan pemilihan format (*format selection*) media ini memiliki format yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *flip builder* berbentuk html yang dapat diakses *online* melalui *handphone* ataupun laptop dengan penyebaran *link*. Media ini memiliki desain tata letak rapi, desain isi dilengkapi dengan gambar/ilustrasi, video dan audio, memuat icon untuk melihat semua halaman dan tulisan yang gampang di baca dan konten isi materi mengacu pada modul mta pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul kelas IV.

Selanjutnya yaitu melakukan desain awal (*initial design*), hasil desain awal oleh peneliti menghasilkan desain dengan beberapa rancangan yaitu cover (a), isi materi (b), biodata pengembang (c), dan cover belakang (d) yang dapat dilihat pada gambar-gambar berikut:



Selanjutnya yaitu pada rancangan akhir menghasilkan desain grafis dengan menggunakan aplikasi pendukung. Aplikasi pendukung yang digunakan pada tahapan desain ialah canva.



Gambar 1. Desain Canva

Kemudian dilanjutkan dengan tahapan penyusunan, pada tahap ini menghasilkan isi materi yang telah disusun dari bahan-bahan yang telah dikumpulkan seperti hasil desain materi-materi mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV disertai gambar/animasi pendukung, penyusunan ini dilakukan dengan hasil akhir format file PDF. Kemudian dilanjutkan pada aplikasi *flip builder* dengan hasil akhir format .html. Hasil penyusunan ini merujuk materi yang dibawa yakni bab 7 materi asal usul dan menjadi 28 halaman.



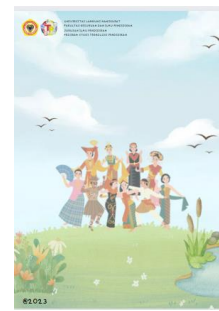
Gambar 2. Halaman Cover Sampai Halaman VI



Gambar 3. Halaman 1 Sampai Halaman 20



Gambar 4. Data Diri dan Pengembang



Gambar 5. Cover Penutup

3. Tahap Pengembangan (*Design*)

Hasil pada tahap ini yaitu berupa kuisioner/angket dilakukan uji validitas dan reliabilitas yang kemudian setelah dinyatakan data instrumen valid dan *reliable* lalu dilakukan validasi media oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Adapun berdasarkan uji tersebut menunjukkan bahwa nilai r_{tabel} adalah 0,576. Pada uji ahli media r_{hitung} didapatkan yaitu 0,963, ahli materi r_{hitung} didapatkan yaitu 0,969, dan ahli bahasa r_{hitung} didapatkan yaitu 0,946. Dengan demikian dapat dikatakan seluruh instrumen penelitian dinyatakan memiliki data yang valid dan reliabel.

Adapun hasil uji validasi ahli media dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 2. Validasi Ahli Media

No	Aspek	Jml skor	Kriteria
1.	Ketepatan dengan tujuan pembelajaran	40	Sangat Layak
2.	Ketepatan dengan materi/isi	60	
3.	Ketepatan penggunaan	79	
4.	Kelayakan kegrafikan	89	
Jumlah total skor		258	
Presentase		99%	

Berdasarkan tabel diatas koefisien sebesar 99%, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media dengan nilai 12,9 dan koefisien 99% maka kriteria kelayakan termasuk dalam kriteria "Sangat layak". Hal ini menandakan produk yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek dan indikator yang

tertera. Selain itu validator memberikan komentar dan saran pada lembar validasi. Adapun hasil uji validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah skor	Kriteria
1.	Kesesuaian dengan isi materi	57	Sangat Layak
2.	Ketepatan dengan penyajian materi	44	
3.	Teknik penyajian	34	
Jumlah total skor		109	
Presentase		90%	

Berdasarkan tabel tersebut didapatkan koefisien sebesar 90%, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media pertama dengan nilai 5,4 dan koefisien 90% maka kriteria kelayakan termasuk dalam kriteria "Sangat layak". Hal ini menandakan produk yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek dan indikator yang tertera. Selain itu validator memberikan komentar dan saran pada lembar validasi. Adapun hasil uji validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

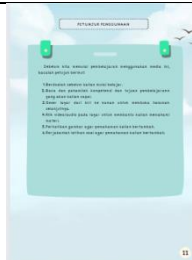
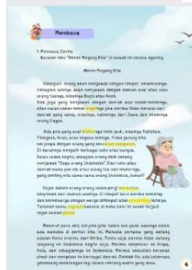
Tabel 4. Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Jumlah skor	Kriteria
1.	Lugas	13	Sangat Layak
2.	Komunikatif	4	
3.	Dialogis	8	
4.	Kesesuaian dengan peserta didik	9	
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	25	
Jumlah total skor		59	
Presentase		84%	

Berdasarkan tabel diatas, koefisien sebesar 84%, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media pertama dengan nilai 5,4 dan koefisien 84% maka kriteria kelayakan termasuk dalam kriteria "Sangat layak". Hal ini menandakan produk yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek dan indikator yang tertera. Selain itu validator memberikan komentar dan saran pada lembar validasi.

Produk setelah melewati tahapan validasi yang dilakukan oleh validator ahli di bidangnya masing-masing kemudian direvisi sesuai saran dan komentar dengan hasil media. Adapun hasil modifikasinya adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Revisi Produk

Revisi	Sebelum	Sesudah
Menambahk an Petunjuk penggunaan	Sebelumnya tidak ada petunjuk penggunaan	
Menambahk an sumber video dll.		
Perbaiki paragraf menjorok ke dalam	Sebelumnya paragraf tidak konsisten	

Hasil dari validasi ahli setelah direvisi dan media telah layak, kemudian dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui hasil penerapan media berbasis *flip builder* dalam pembelajaran di kelas uji coba ini menghasilkan data peserta didik dilakukan dengan menggunakan N-Gain. Berikut hasil yang minat belajar peserta didik yang telah dianalisis:

Tabel 6. Hasil Analisis Angket Minat Belajar peserta didik

No	Aspek	Nilai/ Keterangan
1.	Rata-rata angket sebelum	39,7
2.	Rata-rata angket sesudah	53,0
3.	Skor maksimal	60,1
4.	N-gain	0,67
5.	Kategori N-gain	Sedang

Berdasarkan hasil uji coba menggunakan angket kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flip builder* dinyatakan bahwa telah mendapatkan data adanya peningkatan minat belajar peserta didik sebesar 0,6 dengan kategori “Sedang”.

4. Tahap Penyebaran (*Diseminate*)

Tahap penyebaran dengan menyebarkan dan mempromosikan produk akhir media berbasis *flip builder* secara terbatas kepada guru kelas 4 di SDN Sungai Miai 11.

B. Pembahasan

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *flip Builder* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Asal Usul kelas IV di SDN Sungai Miai 11" menghasilkan produk akhir berupa media berbasis *flip builder*. Produk media berbasis *flip builder* berbentuk *flipbook* yang berisikan materi serta tambahan video, audio, serta gambar/ilustrasi sebagai media tambahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi asal usul.

Media dikembangkan berdasarkan pemikiran dari peneliti dan sesuai dengan permasalahan yang ditemui di lapangan yang kemudian mendapatkan solusi untuk mengembangkan media berbasis *flip builder*. Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan 4D (four-D) yang terdiri dari 4 tahap pengembangan Define, Design, Develop, and Dissemination (Thiagarajan, 1974 : 5). Media yang telah dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D dilakukan secara sistematis dengan sehingga menghasilkan produk media berbasis *flip builder*.

Beberapa hasil media *flip book* yang peneliti temukan yaitu media *flip book* rata-rata hanya terdapat isi materi beserta gambar pendukung. Berdasarkan penelitian Nuryani dengan judul “Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Peserta didik Kelas V SD” media *flip book* yang dikembangkan didesain memperhatikan model tampilan media yang menarik, media hanya terdapat materi dan tidak memuat tambahan media tambahan

kemudian media ini tidak memuat kuis untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa memahami materi. Selaras dengan penelitian sebelumnya, media *flip book* yang didesain dengan model tampilan menarik menjadi media *flip book* yang dijadikan acuan untuk mengembangkan media.

Media *flip Builder* yang dikembangkan peneliti selaras dengan penelitian sebelumnya dengan model tampilan *flip book* yang menarik. Media *flip Builder* yang dikembangkan ini dibuat lebih interaktif menggabungkan beberapa elemen dari segi visual hingga audio. Peserta didik akan diberi pengalaman belajar yang lebih aktif pada setiap lembar media *flip builder*, peserta didik akan dibuat untuk memahami tiap lembar media dengan menggunakan video, audio hingga gambar. Peserta didik juga akan dilatih pemahamannya mengenai materi dengan mengerjakan kuis yang dilengkapi kunci jawaban setelah menjawab pertanyaan.

Adapun inovasi pada media berbasis *flip builder* yang telah peneliti kembangkan yaitu menciptakan pengalaman belajar dengan menggunakan pendekatan *Whole language* pada media berbasis *flip builder*. Dimulai dari tujuan yang ingin dicapai untuk siswa yang dipikirkan dengan memperhatikan siswa untuk belajar dengan melihat yang mereka pelajari penting bagi mereka dan guru perlu menciptakan kondisi yang mendukung agar siswa dapat belajar dengan baik salah satunya dengan menggunakan media berbasis *flip builder*. Pemilihan pendekatan *Whole language* sejalan dengan pengembangan media dengan konsep pendekatan *Whole language* mengenai isi pembelajaran bahasa ditujukan pada topik pengajaran membaca, menulis, menyimak, dan wicara. Siswa mempelajari materi sesuai dengan isi pada media *flip builder* dengan pendekatan *Whole language* sehingga hasil dari penerapan media berbasis *flip builder* membantu meningkatkan minat belajar siswa.

Dengan demikian, dari hasil pembahasan penelitian yang telah dilakukan peneliti media berbasis *flip builder* dapat mendukung pembelajaran sebagai media pembelajaran tambahan. Media berbasis *flip*

builder terbukti dapat meningkatkan minat peserta didik dari hasil uji coba yang peneliti lakukan. Sehingga penerapan media berbasis *flip builder* ini dapat dijadikan media tambahan dalam memahami materi pembelajaran baik untuk guru atau peserta didik sebab dapat diakses dan digunakan kapan saja.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan dalam penelitian yaitu :

1. Media berbasis *flip builder* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul kelas IV berhasil dikembangkan dengan menggunakan model 4D melalui tahapan *define, design, development* dan *disseminate* yang dimodifikasi. Hasil media berbasis *flip builder* berbentuk format .html, memuat materi yang berkaitan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran materi asal usul yaitu menyimak, membaca, menulis, berdiskusi dan membaca nyaring, pada isi materi terdapat tambahan gambar/ilustrasi, video yang berkaitan dengan materi, dan audio. Hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen menunjukkan hasil untuk ahli media instrumen $r_{hitung} > r_{tabel}$ (valid) dan nilai Reliabilitas yaitu 0,96 (Sangat Tinggi), Ahli materi instrumen $r_{hitung} > r_{tabel}$ (valid) dan nilai Reliabilitas yaitu 0,96 (Sangat Tinggi), Ahli bahasa instrumen $r_{hitung} > r_{tabel}$ (valid) dan nilai Reliabilitas yaitu 0,94 (Sangat Tinggi), untuk kuis/soal pada media instrumen $r_{hitung} > r_{tabel}$ (valid) dan nilai Reliabilitas yaitu 0,98 (Sangat Tinggi). Selanjutnya hasil uji kelayakan oleh validator ahli materi memperoleh hasil presentase 90% dengan kategori “sangat layak, ahli media memperoleh presentase 99% dengan kategori “sangat layak” dan ahli bahasa memperoleh hasil presentase 84% dengan kategori “sangat layak”.

Tingkat uji minat belajar peserta didik setelah memanfaatkan media berbasis *flip builder* materi asal usul untuk kelas IV

mengalami peningkatan minat belajar. Peningkatan minat belajar didapat dengan melakukan pre-test dan pos-test kemudian dilanjutkan dengan uji N-gain. Hasil dilihat berdasarkan hasil uji normalized gain score, peningkatan minat belajar peserta didik mendapat nilai gain sebesar 0,6 jika dimasukkan dalam kriteria N-gain maka nilai tersebut dengan kategori “Sedang”.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *flip builder* mata pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul untuk kelas IV, maka penulis mengajukan saran sebagai berikut :

1. Bagi Peserta didik
Peneliti menyarankan media pembelajaran berbasis *flip builder* dapat digunakan siswa sebagai media pembelajaran tambahan, sebab media ini menarik karena terdapat gambar, video serta audio yang sesuai dengan mata pelajaran bahasa Indonesia materi asal usul untuk kelas IV.
2. Bagi Guru
Peneliti menyarankan media pembelajaran berbasis *flip builder* dapat digunakan sebagai media tambahan/penunjang untuk mempermudah guru dalam proses mengajar sehingga menjadi alternatif media pembelajaran dalam materi asal usul untuk kelas IV.
2. Bagi Sekolah
Dengan adanya hasil penelitian media pembelajaran berbasis *flip builder* ini, sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai inovasi dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah.
3. Bagi Pengembang dan Penelitian Selanjutnya
Bagi peneliti selanjutnya pengembangan media pembelajaran berbasis *flip builder* ini hanya masih sampai uji kelayakan sehingga diharapkan untuk melanjutkan sampai uji efektivitas guna mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *flip builder*.

Daftar Pustaka

- Angraini, W. (2022). Pengaruh Pengembangan Media Flip Builder Pada Pembelajaran Pendidikan

- Agama Islam SMP Negeri 15 Bengkulu Tengah. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2, 153–160. <http://202.162.210.184/index.php/gua/article/view/488>
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD / MI. *PRIMARY* Vol. 09 No. 01 (Januari-Juni) 2017, Vol. 09, 23–34.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang.
- Mahmud, M. E. (2020). Teknologi Pendidikan Konsep Dasar dan Aplikasi. In S. dan A. K. Andi Hafitz Khanz (Ed.), *Journal of Chemical Information and Modeling*. Mulawarman University PRESS.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Diklat Review: *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Simbolon, N. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Suparlan. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, II, 43–48.
- Trismayanti, S. (2019). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. 17(*Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam* Vol.), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Warsita, B. (2013). Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 72. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p72--94>
- Wati, E. M. (2019). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Builder Materi Perkalian Pada Siswa Kelas II Sd. *SCHOLASTICA Journal: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar dan Pendidikan Dasar (Kajian Teori Dan Hasil Penelitian)*, 2(2), 24–30. <https://doi.org/10.31851/sj.v2i2.7567>
- Yulaika, N. F., Harti, & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>

**PENGELOLAAN SUMBER BELAJAR MELALUI PORTAL KAWAN BELAJAR PADA
BTIKP PROVINSI KALIMANTAN SELATAN.**

Norliana, Mastur, Agus Hadi Utama
norliana25@gmail.com, mastur@ulm.ac.id, agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

Learning resources in simple terms, learning resources are teachers and a set of learning materials ranging from learning books, learning information, and so on. Learning resources are often associated with learning media, but these two terms have different meanings. Even though they are different, learning resources can be used as learning media, and vice versa, learning media can also be used as learning resources in their use. Learning as a process is a system that involves various components ranging from students, teachers, materials, methods, learning resources, learning media, to assessment. This type of research is qualitative descriptive research by selecting BTIKP South Kalimantan Province as a sample and informants who are considered to have knowledge and information regarding the problem, namely regarding "Management of Learning Resources through the Learning Friends Portal at BTIKP South Kalimantan Province", data collected using instruments in the form of: Observation, documentation, and in-depth interviews with informants. The data is qualitative. The results of this research show quite good results in Managing Learning Resources through the Kawan Belajar Portal on the Kawan Belajar Portal by interviewing informants who are seen from the aspect of the influence of educators and teachers who have positive and negative influences in managing learning resources.

Keywords: Learning Resources: Learning Friends Portal

Abstrak

Sumber belajar secara sederhana, sumber belajar merupakan guru dan seperangkat bahan-bahan pembelajaran mulai dari buku pembelajaran, info pembelajaran, dan lain sebagainya. Sumber belajar sering dikaitkan media pembelajaran, namun kedua istilah ini berbeda makna. Meskipun berbeda, sumber belajar dapat digunakan sebagai media pembelajaran, begitu juga sebaliknya media pembelajaran juga dapat dialih fungsikan sebagai sumber belajar dalam pemanfaatannya. Pembelajaran sebagai suatu proses adalah sistem yang melibatkan berbagai komponen mulai dari peserta didik, guru, materi, metode, sumber belajar, media pembelajaran, hingga penilaian. Jenis penelitian ini adalah penelitian Kualitatif Deskriptif dengan memilih BTIKP Provinsi Kalimantan Selatan sebagai sampel dan informan yang dianggap memiliki pengetahuan dan informasi mengenai permasalahan yang diteliti yakni tentang "Pengelolaan Sumber Belajar Melalui Portal Kawan Belajar Pada BTIKP Provinsi Kalimantan Selatan", data yang dikumpulkan dengan menggunakan instrumen berupa: Observasi, dokumentasi, serta wawancara secara mendalam terhadap informan. Data tersebut secara kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil yang cukup baik dalam Pengelolaan Sumber Belajar Melalui Portal Kawan Belajar Pada Portal Kawan Belajar dengan mewawancarai informan yang dilihat dari aspek pengaruh pendidik, dan guru yang memiliki pengaruh positif dan juga negative dalam pengelolaan sumber belajar.

Kata Kunci: Sumber Belajar, Portal Kawan Belajar

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang disertai dengan persaingan global yang terjadi pada saat ini menuntut masyarakat untuk mengarahkan strategi pendidikan dan tidak hanya terpaku pada prestasi akademis semata. Masyarakat dituntut untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang mampu mengikuti perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, bahkan diharapkan merekalah yang menjadi subjek perubahan IPTEK tersebut. Untuk itu, sekolah sebagai salah satu institusi pendidikan, tidak hanya mengukur keberhasilan hanya dari kemampuan akademik saja, tetapi juga mampu menghasilkan lulusan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini.

Dalam pembelajaran terdapat beberapa aktivitas yang saling terpadu, yaitu aktivitas mengajar, belajar, dan sumber belajar. Aktivitas mengajar menyangkut seorang pendidik dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi yang harmonis menjadi indikator suatu aktivitas atau proses pembelajaran itu berjalan dengan baik peserta didik dalam arti yang luas dan mampu menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk belajar, sehingga pengalaman yang diperolehnya selama ia terlibat di dalam proses pembelajaran itu, dapat dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadinya.

Dari penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa pendidikan tidak akan

berjalan dengan baik jika tenaga pendidikan dan peserta didik tidak didukung dengan sumber belajar yang dibutuhkan untuk penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar. Sarana dan prasarana pendidikan mencakup ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain dan rekreasi, dan sumber belajar lain yang diperlukan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Semua sarana dan prasarana tersebut akan saling berhubungan satu dengan yang lain dalam menunjang proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, perlu ada pengelolaan yang terorganisasi untuk semua sumber belajar tersebut. Organisasi di atas dikenal dengan sebutan BTKIP atau Balai Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.

Dalam hal ini banyak guru memerlukan sumber belajar yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam hal belajar-mengajar, sedangkan untuk pembelajaran yang hanya memulai dengan materi penjelasan memungkinkan siswa untuk tidak termotivasi dan tidak bersemangat dalam pembelajaran tersebut. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk meneliti pengelolaan Balai Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan dalam menjalankan empat prinsip pengelolaan tersebut untuk mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar-mengajar. Portal Kawan Belajar diambil sebagai salah satu platform

yang berada dibawah Balai Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan dalam mengelola beberapa sumber belajar yang mereka miliki. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang disertai dengan persaingan global yang terjadi pada saat ini menuntut masyarakat untuk mengarahkan strategi pendidikan dan tidak hanya terpaku pada prestasi akademis semata. Masyarakat dituntut untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang mampu mengikuti perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, bahkan diharapkan merekalah yang menjadi subjek perubahan IPTEK tersebut. Untuk itu, sekolah sebagai salah satu institusi pendidikan, tidak hanya mengukur keberhasilan hanya dari kemampuan akademik saja, tetapi juga mampu menghasilkan lulusan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini.

Dalam pembelajaran terdapat beberapa aktivitas yang saling terpadu, yaitu aktivitas mengajar, belajar, dan sumber belajar. Aktivitas mengajar menyangkut seorang pendidik dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi yang harmonis menjadi indikator suatu aktivitas atau proses pembelajaran itu berjalan dengan baik peserta didik dalam arti yang luas dan mampu menumbuhkembangkan kesadaran peserta didik untuk belajar, sehingga pengalaman yang diperolehnya selama ia terlibat di dalam proses pembelajaran itu,

dapat dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadinya.

Dari penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa pendidikan tidak akan berjalan dengan baik jika tenaga pendidikan dan peserta didik tidak didukung dengan sumber belajar yang dibutuhkan untuk penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar. Sarana dan prasarana pendidikan mencakup ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain dan rekreasi, dan sumber belajar lain yang diperlukan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Semua sarana dan prasarana tersebut akan saling berhubungan satu dengan yang lain dalam menunjang proses belajar- mengajar. Oleh karena itu, perlu ada pengelolaan yang terorganisasi untuk semua sumber belajar tersebut. Organisasi di atas dikenal dengan sebutan BTKIP atau Balai Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.

Dalam hal ini banyak guru memerlukan sumber belajar yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam hal belajar-mengajar, sedangkan untuk pembelajaran yang hanya memulai dengan materi penjelasan memungkinkan siswa untuk tidak termotivasi dan tidak bersemangat dalam pembelajaran tersebut. Hal inilah yang melatar belakangi penulis untuk meneliti pengelolaan Balai Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan

dalam menjalankan empat prinsip pengelolaan tersebut untuk mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar-mengajar. Portal Kawan Belajar diambil sebagai salah satu platform yang berada dibawah Balai Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan dalam mengelola beberapa sumber belajar yang mereka miliki.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dengan jenis penelitian deskriptif. Metode deskriptif menurut Newman menggambarkan detail khusus dari suatu keadaan, situasi sosial, atau hubungan sosial (Newman 1997: 329). Pada penelitian deskriptif, peneliti berusaha menggambarkan kegiatan penelitian yang dilakukan pada objek tertentu secara jelas dan sistematis (Sukardi, 2003: 14). Penelitian deskriptif juga bertujuan menentukan frekuensi adanya hubungan tertentu antara suatu gejala dengan gejala lain dalam masyarakat (Koentjaraningrat, 1990:29). Pendekatan deskriptif ini dilakukan untuk menggambarkan pengelolaan Sumber Belajar secara sistematis dan jelas dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar-mengajar.

Teknik penelitian yang digunakan adalah metode studi kasus pada Sumber Belajar Kawan Belajar BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan. Penelitian dilakukan dalam bentuk evaluasi yang menggambarkan, mencari, dan

memberikan informasi tentang pengelolaan Sumber Belajar Kawan Belajar BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan dan pengaruhnya terhadap efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar-mengajar. Permasalahan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengelolaan Sumber Belajar Kawan Belajar BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan dan pengaruhnya terhadap efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar-mengajar. Hal tersebut berkaitan dengan pendapat, pengalaman dan pandangan maka digunakan metode kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan dengan hasil penelitian, maka peneliti telah menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Pembahasan akan dibagi menjadi dua yaitu Mendeskripsikan Tentang Portal Kawan Belajar dan Mendeskripsikan Tentang Produksi Sumber.

Mendeskripsikan Tentang Portal Kawan Belajar

Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan memiliki beberapa targetan dalam pengelolaannya, yaitu Dapat memenuhi kebutuhan informasi dan pengetahuan dalam bentuk cetak maupun audiovisual untuk seluruh warga Sekolah, Dapat memenuhi kebutuhan pelayanan dan produksi media pembelajaran, Dapat memenuhi kebutuhan siswa akan peralatan dan perlengkapan grafis untuk memproduksi hasil karya siswa dalam KBM, Mendesain dan memproduksi media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan memiliki empat fungsi yang harus dilaksanakan, antara lain Perpustakaan yang mengelola informasi dalam bentuk cetak (Perpustakaan Sekolah), Pengelola bahan-bahan dan peralatan audio visual (Perpustakaan Audio Visual), Pengelola peralatan dan perlengkapan grafis (Bengkel Grafis), Produksi media pembelajaran dan alat bantu mengajar (*Material Production*).

Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan memiliki beberapa targetan dalam pengelolaannya, yaitu Dapat memenuhi kebutuhan informasi dan pengetahuan dalam bentuk cetak maupun audiovisual untuk seluruh warga Sekolah, Dapat memenuhi kebutuhan pelayanan dan produksi media pembelajaran, Dapat memenuhi kebutuhan siswa akan peralatan dan perlengkapan grafis untuk memproduksi hasil karya siswa dalam KBM, Mendesain dan memproduksi media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan memiliki empat fungsi yang harus dilaksanakan, antara lain Perpustakaan yang mengelola informasi dalam bentuk cetak (Perpustakaan Sekolah), Pengelola bahan-bahan dan peralatan audio visual (Perpustakaan Audio Visual), Pengelola peralatan dan perlengkapan grafis (Bengkel Grafis), Produksi media pembelajaran dan alat bantu mengajar (*Material Production*). Fungsi

informasi juga dilaksanakan Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan dengan menggunakan papan display informasi yang memuat informasi terkini yang sedang terjadi, informasi tentang beasiswa, lomba-lomba, dan informasi penting lainnya.

Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan dengan memproduksi dan membeli media pembelajaran untuk kegiatan belajar-mengajar yang dilaksanakan oleh *material production*. Sedangkan produksi fotografi dan reproduksi fotografi, pemrograman, pengeditan dan reproduksi pita suara dilaksanakan oleh laboratorium komputer yang pengelolaannya terpisah dari Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan.

Dalam penerapannya, ada beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran, dengan tujuan pembelajaran akan mempengaruhi kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan guru dan secara langsung guru akan mempengaruhi proses kegiatan belajar siswa. Sarana dan prasarana yang lengkap dalam proses pembelajaran akan jauh lebih maksimal diterapkan karena dapat membantu guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. Dan pendekatan yang guru gunakan dalam mengajar dapat mengajar yaitu guru akan berusaha untuk memahami siswa sebagai makhluk yang individual dengan segala persamaan dan perbedaan yang dimilikinya. Prinsip-prinsip Pengelolaan Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB)

BTIKP Provinsi Kalimantan Selatan Prinsip-prinsip pengelolaan PSB yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah prinsip-prinsip pengelolaan PSB yang dikemukakan oleh Mudhoffir, yaitu sistem informasi, prinsip pengelolaan pelayanan, prinsip pengelolaan pengembangan instruksional, dan prinsip pengelolaan produksi.

Mendeskripsikan Tentang Produksi Sumber Belajar

1. Pra Produksi

Praproduksi adalah salah satu tahap dalam proses pembuatan, yaitu untuk proses produksi yang akan dilakukan, merancang naskah yang matang sehingga tim produksi dan pemain dapat memahami secara teknis bentuk sumber pembelajaran yang akan diproduksi. Ada beberapa bagian dalam praproduksi yaitu :

a. Narasumber

Dalam merencanakan produksi sumber belajar hal yang perlu dideskripsikan adalah narasumber, yaitu merujuk kepada seseorang, baik mewakili pribadi ataupun suatu lembaga, yang memberikan informasi atau menjadi sumber informasi untuk kepentingan pemberitaan. Narasumber itu sendiri berupa guru yang sudah kompeten dalam bidangnya dan sudah dipilih oleh konsultan yang sudah disediakan.

b. Kecukupan dan kecakupan materi, dalam pemilihan bahan ajar yaitu harus meliputi relevansi, konsistensi, dan kecukupan materi itu sendiri, yang

artinya adanya keterkaitan ada atau tidaknya hubungan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.

c. Anggaran

Penyesuaian anggaran dari pihak Dinas Pendidikan ingin menggarap sumber belajar dan dari guru itu sendiri. Dan ditentukan untuk beberapa sumber belajar yang akan disediakan.

2. Produksi

Produksi adalah kegiatan menghasilkan sesuatu atau menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan. Kegiatan yang menambah daya guna sesuatu tanpa mengubah bentuknya, tujuan dari produksi tersebut untuk menghasilkan produk baik berupa barang maupun jasa, yang nantinya dapat dimanfaatkan oleh konsumen itu sendiri. Adapun kegiatan yang dapat dilakukan di bengkel grafis adalah :

- a. Memproduksi alat bantu belajar siswa
- b. Tempat penyedia peralatan bersifat grafis
- c. Alternatif tempat kegiatan belajar-mengajar

Dalam SOP dijelaskan bahwa peralatan grafis hanya dapat digunakan di ruang grafis, tetapi menurut salah satu guru yang penulis wawancarai, beliau pernah meminjam peralatan grafis untuk KBM di kelas. Hal ini menandakan adanya ketidaksesuaian antara SOP dengan penerapannya. Bengkel grafis hanya digunakan untuk KBM saja dan penggunaan ruang bengkel grafis oleh siswa

dan guru untuk KBM menja ditanggung jawab guru. Ada beberapa persiapan dalam produksi yaitu :

a. Kesiapan Crew

Kesiapan yaitu keseluruhan kondisi seseorang atau individu untuk menanggapi dan mempraktekan suatu kegiatan yang mana sikap tersebut memuat mental, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki dan dipersiapkan selama melakukan kegiatan tersebut, dalam hal ini para crew sangat diwajibkan mempersiapkan segala sesuatu dalam hal progres pengelolaan sumber belajar tersebut.

b. Fasilitas

Fasilitas adalah sesuatu yang dapat mempermudah dan memperlancar

pelaksanaan dan merupakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam melakukan atau memperlancar sesuatu kegiatan.

Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan memiliki tiga SDM untuk mengelola empat sarana belajar, yaitu perpustakaan tercetak dan perpustakaan audiovisual, bengkel grafis dan material production yang memproduksi dan menyediakan media pembelajaran dan alat bantu mengajar

Dalam hal ini para crew harus mempersiapkan fasilitas yang lengkap dalam pembuatan sumber belajar yang akan diolah seperti contohnya : kamera, komputer, pencahayaan dan tempat yang tidak bising, background, tripod, dan microphone.

Diketahui bahwa penggunaan film

pembelajaran merupakan media yang paling efektif dalam memberikan contoh dari teori yang dipelajari. Hal ini karena dalam media audiovisual contoh yang diberikan berupa media tiga dimensi dan dalam bentuk atau kejadian yang sebenarnya, misalnya contoh janin yang berada dalam kandungan seorang ibu dapat diberikan contohnya dengan jelas dibandingkan lewat gambar di buku.

3. Pasca Produksi

a. Proses Editing

Editing ialah suatu proses dalam pekerjaan yang sifatnya mempertimbangkan setiap materi secara

substansial serta up grading teknis penyajian materi publikasi setelah

melewati penilaian substansi dipandang layak untuk didisarkan, membaca kembali hasil produksi dan ditelaah ulang. Beberapa langkah penting dalam proses editing video diantaranya adaah logging, menata video dalam timeline, membuat potongan kasar, membuat potongan halus, dan melakukan finishing. Dalam hal ini proses editing sumber belajar di BTKIP meliputi dengan monitoring, yaitu dengan pantauan para ahli dan penyesuaian animasi dengan kehendak guru itu sendiri, sejauh ini untuk proses editing dinyatakan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh guru pengajar itu sendiri.

Dalam proses editing ada 2 teknik yang

perlu diketahui, yang pertama adalah linier editing yaitu teknik editing dengan menyusun gambar satu persatu secara berurutan, sedangkan yang kedua adalah non editing linier yaitu teknik editing dengan menyusun gambar secara acak.

b. Publikasi

Mempublikasikan adalah membuat konten yang diperuntukan bagi publik atau umum, dalam hal ini publikasi dari video pembelajaran yang ada di BTIKP hanya publikasikan melalui Youtube dengan channel Portal Kawan Belajar.

4. Membuat Pelatihan Kepada Guru

Pembelajaran daring merupakan suatu konsep pembelajaran dimana proses pembelajaran dilakukan di era 4.0 dengan berbantu teknologi dan internet yang mana dalam hal ini para guru didorong untuk membuat media pembelajaran online sebagai salah satu penunjang dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan ketertarikan para siswa. Penerapan pembelajaran daring merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yang masih tergolong rendah hingga saat ini (Majid & Fuada, 2020). Salah satu caranya adalah memberikan berbagai macam pelatihan dan

pengajaran kepada para guru untuk merubah pola pengajaran yang biasa menjadi lebih variatif dan inovatif salah satunya dengan cara menggunakan model yang tepat dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini. Keberhasilan dari suatu model pembelajaran tergantung dari karakteristik siswa (Dewi, 2020) Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nakayama & Yamamoto (2007) bahwa dari semua literature dalam e-learning mengindikasikan bahwa tidak semua siswa akan sukses dalam pembelajaran online.

5. Sosialisasi

Tujuan sosialisasi Menurut Agustin (2014), tujuan sosialisasi antara lain: 1) Memberi keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk melangsungkan kehidupan seseorang kelak ditengah-tengah masyarakat. 2) Menambah kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien serta mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan bercerita. 3) Membantu pengendalian fungsi-fungsi organik melalui pelatihan mawas diri yang tepat. 4) Membiasakan individu dengan nilai-nilai kepercayaan yang ada di masyarakat. Dari segi kepentingan masyarakat sosialisasi

berfungsi sebagai alat dalam pelestarian, penyebaran serta mewarisi nilai, norma, maupun kepercayaan yang terdapat didalam masyarakat. Menurut Guanawan (2012:198), fungsi sosialisasi yaitu untuk menginformasikan, mendidik, menghibur, dan mempengaruhi.

6. Evaluasi

Dalam hal ini para ahli mengevaluasi dalam video pembelajaran pada Portal Kawan Belajar, Sarana belajar yang disediakan PSB terdiri dari perpustakaan tercetak, perpustakaan audiovisual, ruang grafis, dan ruang *material production*. Sedangkan laboratorium komputer dan laboratorium IPA bukan di bawah tanggung jawab PSB. Alasan utama selain terbatasnya SDM, menurut Ibu Badriyah dari hasil wawancara yang dilakukan, pengetahuan pihak Sekolah tentang PSB masih kurang memadai. Selain itu, sebelum PSB berdiri, laboratorium sudah ada. Jadi, untuk mempermudah mekanisme pelayanan dipisah.

Simpulan

Dari analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan telah mendukung

tercapainya efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar-mengajar. Hal ini dapat terlihat dalam penjabaran berikut:

Pengelolaan Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan telah berjalan dengan baik. Pengadaan sumber belajar telah dapat memenuhi kebutuhan pengajar dan peserta didik yang menjadi sumber belajar, alat bantu belajar dan mengajar mereka. Namun masih terdapat kekurangan. Selain itu, hal ini juga terlihat dari perkembangan kegiatan PSB yang mengalami peningkatan secara bertahap dari tahun ke tahun sejak PSB mulai dikembangkan. Dalam pengelolaannya, PSB telah menerapkan prinsip-prinsip pengelolaan Pusat sumber belajar yaitu sistem informasi, pengelolaan pelayanan, pengelolaan pengembangan instruksional, dan produksi. Hanya saja pelaksanaan prinsip-prinsip tersebut tidak berdasarkan pada teori pengelolaan pusat sumber belajar, tetapi berdasarkan kebutuhan dan pengalaman yang ada di Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan.

Faktor utama pendukung keberhasilan pengelolaan PSB adalah sumber belajar yang memadai dan anggaran dana yang tercukupi serta kualitas kinerja SDM yang cukup baik. Namun, faktor penghambat pengelolaan yang cukup memberikan pengaruh besar adalah kurangnya jumlah SDM untuk mengelola arsip dan dokumen PSB, staf pendukung untuk mengawasi ruang PSB. Hal ini mengakibatkan

kejadian berikut ini, yaitu koleksi tercetak yang tidak dikembalikan pada tempatnya, pengambilan koleksi tanpa izin oleh siswa, kualitas media pembelajaran yang seharusnya dapat lebih baik, tidak terlaksana dan tertundanya beberapa kegiatan, serta program Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhson. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. 8 No.2.
- Ali, Mudlofir, dkk. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aprilian, Hani. 2019. Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Ajang Eksistensi Diri (Studi Fenomenologi Pada Remaja Pengguna Aplikasi Tiktok Di Jakarta). Fakultas ilmu komunikasi. Mercu Buana. Yogyakarta.
- Arianti, A. 2019. Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 12 (2), 117-134.
- Arief S, Sadiman dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azimi, K., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Evaluasi Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *J-INSTECH*, 3(2), 14-20.
- Baihaqi, I., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Kelas IX. *J-INSTECH*, 3(1), 56-61.
- Danim, Sudarbuhan. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- F., Firman, & Neviyarni. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Ipa Peserta didik Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Dasar Negeri 01. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280- 286.
- Harahap, N.F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi Belajar Peserta didik. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198- 203.
- Harjali. 2000. *Teknologi Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Humaira, R., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Mata Pelajaran Teknik Pengelolaan Audio Video Kelas XII. *J-INSTECH*, 3(2), 50-56.
- Husniyatus Salamah Zainiyati. 2017. *Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT konsep dan aplikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Kencana:Jakarta.
- Miles, Matthew B dan Amichael Huberman. 2007. Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohisi. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2007. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Pratama,
- Putri N. L. W. E. 2019. Interaksi Simbolik dalam Proses Komunikasi Nonverbal pada Aplikasi Tiktok. *Jurnal Ilmiah Ilmu Agama dan Ilmu Sosial Budaya*. Vol. 14, No. 1
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Salim, H. N., Dalu, Z. C. A., & Utama, A. H. (2022). Pemanfaatan Media Kahoot untuk Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII di SMPN 2. *J-INSTECH*, 3(2), 21-27.
- Suhaemi, A. N., Laurenza, D., Pandu, F. B., & Abhista, D.P. (2020). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (1), 195-199.

S. Nasution. 1994. Teknologi Pendidikan, Jakarta: Bumi Aksara.

Utama, A. H. (2022). Desain Pembelajaran Pedati Untuk Mengembangkan Metode Pembelajaran Daring Asinkron Selama Masa Pandemi Covid-19. J-INSTECH, 3(1), 26-35.

PENGEMBANGAN VIDEO PROMOSI UMKM UNTUK MENDUKUNG PEMASARAN DI ERA DIGITAL

Heldayanti¹, Jumadi², Agus Salim³, Agus Hadi Utama⁴

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130120005@mhs.ulm.ac.id¹, jumadi@ulm.ac.id², agus.salim@ulm.ac.id³,
agus.utama@ulm.ac.id⁴

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat untuk mendukung berbagai kegiatan bisnis di era digital, mendorong upaya pembaharuan dalam penggunaan hasil teknologi dalam proses pemasaran penggunaan video promosi di era digital harus sejalan dengan perkembangan teknologi. Video promosi merupakan salah satu solusi meningkatkan pemasaran. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan video promosi UMKM, mengetahui kelayakkan pengembangan video promosi UMKM untuk mendukung pemasaran di era digital dan mengetahui peningkatan pemasaran di era digital. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model 4D *Four-D*. Tahapan pengembangan ada empat yaitu *define, design, development* dan *dissaminate*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan angket validasi ahli, serta angket respon UMKM. Hasil penilaian validasi oleh validator ahli instrument dengan presentase 100% termasuk kategori “sangat layak”, ahli media dengan presentase 95,23% termasuk kategori “sangat layak” dan ahli naskah dan bahasa dengan presentase 90% termasuk kategori “sangat layak”. Uji coba yang dilakukan kepada pihak UMKM menunjukkan bahwa skor keseluruhan responden berjumlah 10 orang dengan kategori “sangat layak”. Hasil uji peningkatan pemasaran dengan nilai 0,8% dikategorikan “tinggi”. Dari hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa video promosi sangat layak digunakan untuk mendukung pemasaran dan mampu meningkatkan pemasaran di era digital. UMKM dapat memanfaatkan video promosi sebagai media pemasaran untuk mendukung pemasaran di era digital.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Promosi, Pemasaran,

Abstract

The rapid development of information technology to support various business activities in the digital era has encouraged efforts to renew the use of technology in the marketing process. The use of promotional videos in the digital era must be in line with technological developments. Promotional videos are one of the solutions to increase marketing. The purpose of this research is to develop MSME promotional videos, find out the feasibility of developing MSME promotional videos to support marketing in the digital era and find out marketing improvements in the digital era. This type of research is Research and Development using the 4D Four-D model. There are four stages of development, namely define, design, development and disseminate). Data collection techniques in this study were observation, interviews, documentation and expert validation questionnaires, as well as MSME response questionnaires. The results of the validation assessment by the instrument expert validator with a percentage of 100% are included in the "very appropriate" category, media experts with a percentage of 95.23% are included in the "very feasible" category and script and language experts with a presentation of 90% are included in the "very feasible" category. Trials conducted on MSME showed that the overall score of the respondents was 10 people in the "very decent" category. The results of the marketing enhancement test with a value of 0.8% are categorized as "high". From the results of development research, it shows that promotional videos are very suitable to be used to support marketing and are able to increase marketing in the digital era. MSMEs can take advantage of promotional videos as marketing media to support marketing in the digital era.

Keywords: Development, Promotional Video, Marketing

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi perubahan kebutuhan lulusan bagi dunia industri menjadi tantangan bagi dunia pendidikan saat ini. MBKM dipersiapkan dalam menghadapi perubahan tersebut. Perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi yang pesat, serta kompetensi mahasiswa perlu dipersiapkan beriringan hal tersebut. Tuntutan kemajuan perubahan dalam rancangan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang inovatif perlu disusun agar mahasiswa dapat mencapai pembelajaran mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara optimal dan selalu relevan. Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka diharapkan dapat menjadi jawaban tuntutan perubahan tersebut. MBKM merupakan wujud pembelajaran di Perguruan Tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga membentuk budaya akademik yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 20 serta Pasal 54 yang menyatakan bahwa “perlunya peran serta masyarakat dalam pendidikan meliputi peran serta perseorangan, kelompok, keluarga, organisasi profesi, pengusaha, dan organisasi kemasyarakatan dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu pelayanan pendidikan serta masyarakat dapat berperan serta sebagai sumber, pelaksana, dan pengguna hasil pendidikan”, maka program membangun desa yang diberi nama “MBKM Mandiri-Bina Desa” ini akan melibatkan sejumlah pihak, di antaranya mahasiswa, program studi, dan desa mitra. Agar pelaksanaan kegiatan dapat berjalan lancar, terencana, dan terukur, sangat diperlukan panduan pelaksanaan yang akan menjelaskan proses dan peran setiap pihak. Oleh karena itu, Pedoman Pelaksanaan Program “MBKM Mandiri-Bina Desa” FKIP ULM ini disusun sebagai pedoman pelaksanaan bagi berbagai pihak.

Bina Desa merupakan kegiatan pembinaan dan pemberdayaan masyarakat desa yang dilakukan oleh mahasiswa FKIP

ULM. Kegiatan ini merupakan bentuk implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang bertujuan untuk menumbuhkan karakter waja sampai kaputing, menemukan dan mengembangkan potensi desa, membangun kerjasama yang baik antar mahasiswa, perguruan tinggi, pemerintah daerah dan masyarakat desa serta membangun kemandirian masyarakat yang berkelanjutan (Panduan kegiatan MBKM Mandiri-Bina Desa FKIP ULM, 2022: 10)

Berdasarkan data dari dokumen Profil Desa APK II, Desa Anjir Pasar Kota II Kecamatan Anjir Pasar, Kabupaten Barito Kuala, Provinsi Kalimantan Selatan dipilih sebagai tempat untuk kegiatan program MBKM Bina Desa FKIP ULM. Desa ini merupakan daerah yang 70 persen masyarakatnya bekerja sebagai petani sawah musiman dan pemilik kebun jeruk, sisanya berprofesi sebagai guru, pemilik UMKM, pengrajin purun, dan lain-lain. Banyaknya UMKM yang terdapat di desa ini menunjukkan bahwa desa ini merupakan desa yang berpotensi untuk menyumbangkan kenaikan pendapatan daerah. Desa Anjir Pasar Kota II memiliki 14 RT, dengan 1.103 orang berjenis kelamin laki-laki dan 1.067 orang berjenis kelamin perempuan, jika dijumlahkan semua penduduk ada 2.170 orang. Dengan jumlah penduduk yang cukup besar dan kondisi geografis yang meningkat mampu untuk mengembangkan potensi pertanian, desa Anjir Pasar Kota II juga memiliki kelompok UMKM yang dikembangkan oleh Karang Taruna dan PKK.

Program kerja yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan video promosi UMKM untuk mendukung pemasaran di era digital, mengetahui kelayakan pengembangan video promosi UMKM untuk mendukung pemasaran di desa Anjir Pasar Kota II, serta mengetahui peningkatan pemasaran di desa Anjir Pasar Kota II setelah menggunakan video promosi yang dikembangkan. Berdasarkan wawancara dengan kepala desa Anjir Pasar Kota II bahwa masyarakatnya rata-rata bekerja sebagai petani sawah musiman dan pemilik kebun jeruk, sisanya

berprofesi sebagai guru, pemilik UMKM, pengrajin purun dan lain-lain. Banyaknya UMKM yang terdapat di desa ini menunjukkan bahwa desa ini merupakan desa yang berpotensi untuk menyumbangkan kenaikan pendapatan daerah.

Menurut Kadeni dan Srijani (2020: 192) Usaha mikro, kecil dan menengah adalah kegiatan usaha yang dijalankan oleh individu atau komunitas dengan tujuan mendapatkan keuntungan bagi orang atau kelompok tersebut. usaha mikro, kecil dan menengah sangat mendukung dalam memainkan peran strategis untuk pembangunan ekonomi negara, pertumbuhan ekonomi dan angkatan kerja dan distribusi hasil pembangunan. UMKM memegang peranan penting bagi Indonesia. Ini berarti memperluas kesempatan kerja, menyerap tenaga kerja, dan menyediakan jaring pengaman untuk berpartisipasi dalam kegiatan ekonomi produktif, terutama bagi mereka yang berpenghasilan rendah. Kehadiran UMKM sangat signifikan di semua negara karena perannya yang penting dalam pembangunan dan kemajuan perekonomian untuk mencapai kesejahteraan rakyat, karena UMKM menempati proporsi yang sangat besar dalam mendukung perekonomian negara.

Perkembangan teknologi saat ini telah menciptakan ekonomi digital yang sebenarnya membawa banyak manfaat bagi UMKM, tidak hanya dari segi pemasaran produk tetapi juga memudahkan proses produktivitas UMKM. Namun, masalah sering muncul: para pelaku industri tidak memiliki strategi dan cara yang tepat untuk berpromosi dalam bentuk video. Pelaksanaan periklanan didasarkan pada tren saat ini, yang berarti bahwa periklanan tidak tepat sasaran dan keuntungan bersifat sementara.

Menurut Yahya (2020: 21) UMKM yang ingin mengembangkan usahanya harus dapat meningkatkan penjualan dan pangsa pasarnya. Hal ini adalah menjadi kendala yang sangat sulit, terutama bagi UMKM yang masih memiliki pengetahuan dan kemampuan manajerial yang sangat terbatas, terutama dari segi pemasaran. Pemasaran sendiri merupakan

salah satu cara dalam menarik konsumen. Pemasaran yang baik adalah pemasaran yang tidak hanya meningkatkan jumlah konsumen tetapi bagaimana cara suatu usaha/bisnis dapat mempertahankan konsumennya dikemudian hari.

Hal tersebut sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Azimi, K., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022) bahwa UMKM selalu menghadapi problem keterbatasan modal, teknik produksi, pemasaran, manajemen, dan teknologi. Pemasaran memang menjadi salah satu isu yang harus diperkuat dalam promosi UMKM, karena pelaku industri yang memiliki produk berkualitas, namun usahanya tidak bertahan lama. Peluang untuk dunia bisnis UMKM akan sangat besar karena perilaku masyarakat sekarang dari sistem offline ke online semakin besar sehingga dunia perdagangan diyakini semakin banyak beralih ke sistem online. Oleh karena itu, pelaku UMKM juga harus didorong agar produk-produk mereka bisa dipasarkan dengan baik melalui promosi

Pemasaran produk akhir-akhir ini hadir dalam berbagai bentuk. Selain teks dan gambar, dengan berkembangnya teknologi, pemasaran produk kini juga dilakukan melalui video pendek. Ini memudahkan untuk berbagi di media sosial. Untuk mendukung penyampaian informasi yang lebih menarik dan lebih cepat dipahami oleh masyarakat, diperlukan kemampuan mengemas teks, gambar, dan video secara praktis

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara kepada pihak UMKM desa Anjir Pasar Kota II memiliki banyak UMKM salah satunya yaitu kelakai *crispy* dan jantung pisang *crispy* yang dikembangkan oleh karang taruna dan ibu-ibu PKK. Selain itu, rata-rata produk yang terjual tiap bulannya tidaklah banyak. Faktor yang menjadi penyebab rendahnya penghasilan yang didapatkan adalah karena kurangnya kesadaran akan pentingnya video promosi guna untuk mendukung pemasaran, belum optimalnya pemasaran dari segi promosi. Strategi promosi yang biasa dilakukan oleh UMKM desa Anjir Pasar adalah hanya

mengupload foto-foto produk kelakai crispy dan jantung pisang crispy melalui status whatsapp sehingga belum sepenuhnya terserap atau belum banyak diketahui oleh masyarakat.

Oleh karena itu, peneliti memberikan saran untuk mengembangkan media yang diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan promosi penjualan atau pemasaran UMKM di desa Anjir Pasar Kota II berupa video promosi berdurasi 2 menit agar dapat meningkatkan pemasaran di desa Anjir Pasar Kota II. Video ini akan dikemas dalam bentuk DVD guna mempermudah penggunaannya serta diunggah ke Instagram @tunasmudaapk2 sehingga dapat diakses oleh banyak orang.

KAJIAN PUSTAKA

1. Pengembangan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18, 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru.

Pengembangan adalah proses mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Studi ini mengikuti fase siklus. Tahap proses penelitian atau pengembangan ini meliputi pemeriksaan hasil penelitian terhadap produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk berdasarkan hasil tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan lingkungan pengoperasian produk dan memverifikasi hasil uji lapangan.

Menurut Humaira, R., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022) menguraikan penelitian pengembangan adalah tahap yang dilakukan untuk mengembangkan atau menciptakan dan memvalidasi produk yang telah ada atau mengembangkan produk yang baru. Penelitian pengembangan juga dapat digunakan untuk mencari pengetahuan maupun menjawab permasalahan yang ada. Pendapat lain mendefinisikan

penelitian pengembangan sebagai upaya untuk mengembangkan produk yang digunakan atau dimaksudkan untuk digunakan bukan untuk pengujian teori. Pada dasarnya penelitian pengembangan dilakukan guna menciptakan suatu produk agar lebih efektif dan efisien berdasarkan kegunaan maupun manfaat dari produk tersebut.

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

2. Media Video

Menurut Arsyad (2011: 3) kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, medoe yang artinya perantara antara pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Hidayatullah (2008: 51) Dalam pengertian teknologi pendidikan, media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem intruksional, di samping pesan, orang, teknik, lingkungan dan perangkat. Namun terkadang media atau bahan sering tertukar dengan perangkat. Media atau perangkat keras adalah perangkat lunak yang berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan oleh perangkat. Sedangkan perangkat atau materi sendiri merupakan sarana untuk menampilkan pesan yang terkandung dalam media.

Dalam buku Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua (Sutjipto, 2013) Video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disampaikan bisa berupa faktual (kejadian, peristiwa penting, berita) atau fiktif (seperti misalnya cerita), dan dapat bersifat informatif, edukatif atau instruktif.

Berdasarkan penjelasan diatas, disimpulkan bahwa media video adalah media yang menyajikan audio dan visual untuk menyampaikan pesan atau

informasi yang terkandung dalam media tersebut.

3. Promosi

Menurut Lupiyoadi (2006) Promosi merupakan salah satu variabel dalam bauran pemasaran yang sangat penting bagi perusahaan untuk memasarkan produk atau jasa. Kegiatan promosi tidak hanya sebagai alat komunikasi antara pelaku usaha dengan konsumen, tetapi juga sebagai alat untuk mempengaruhi konsumen dalam membeli atau menggunakan jasa sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya.

Menurut (Morissan, 2010) Promosi merupakan bagian integral dari sistem ekonomi dan sosial masyarakat modern. Periklanan telah menjadi sistem komunikasi yang kuat penting tidak hanya untuk produsen barang dan jasa tetapi juga untuk konsumen, peluang periklanan dan metode periklanan lainnya untuk menyampaikan pesan kepada konsumen menjadikan kedua bidang ini sangat penting untuk keberhasilan bisnis. Banyak bentuk bisnis, mulai dari toko ritel hingga perusahaan multinasional, mengandalkan iklan dan promosi untuk membantu mereka memasarkan barang dan jasa.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa promosi adalah usaha untuk menawarkan produk/barang atau jasa dengan tujuan menarik perhatian konsumen untuk membeli.

4. Pemasaran

Menurut Baker (2003: 4) Pemasaran merupakan suatu arah manajerial yang beberapa orang anggap sebagai filosofi dan fungsi bisnis. Untuk memahami pemasaran, perlu dibedakan dengan tegas antara keduanya. Menurut Tjiptono & Diana (2020: 3) pemasaran adalah proses menciptakan, mendistribusikan, mempromosikan dan menetapkan harga barang, jasa dan gagasan untuk memfasilitasi relasi pertukaran yang memuaskan dengan para pelanggan dan untuk membangun dan mempertahankan relasi yang positif dengan para pemangku kepentingan dalam lingkungan yang dinamis.

Menurut Limakrisna dan Purba (2017:4) pemasaran merupakan salah satu kegiatan ekonomi yang berkontribusi pada penciptaan nilai ekonomi. Nilai ekonomi itu sendiri menentukan harga barang dan jasa. Faktor penting dalam penciptaan nilai ini adalah produksi, pemasaran dan konsumsi. oleh sebab itu pemasaran menjadi penghubung antara kegiatan produksi dan konsumsi.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pemasaran adalah kegiatan menyediakan barang atau jasa kepada para konsumen dengan tujuan untuk memuaskan kebutuhan dan kepuasan konsumen.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2015: 30) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai sarana ilmiah untuk meneliti, merancang, membuat dan memeriksa keabsahan produk yang telah diproduksi. Model ini dikembangkan oleh Borg and Gall (1998) menggunakan nama *Research & Development* yang dapat diterjemahkan sebagai penelitian dan pengembangan. *Research and Development* adalah metode penelitian yang disengaja, sistematis, menggali, meningkatkan, mengembangkan, memproduksi, atau menguji keefektifan produk, model, maupun metode/strategi/cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna.

Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji keefektifan produk dan dilakukan secara disengaja dan sistematis. Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan 4D *Four-D*. Model penelitian dan pengembangan ini memiliki 4 tahapan utama yaitu: *define, design, develop* dan *disseminate*.

Subjek dalam penelitian ini adalah Komunitas UMKM dengan jumlah anggota , yaitu 10 orang. Penelitian ini menggunakan desain *one group pre-test post-test*. Dalam

penelitian pengembangan video promosi ini terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah lembar validasi penilaian produk yang akan dinilai oleh ahli instrument, ahli media dan ahli naskah dan bahasa.

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

$$p \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

p : Kelayakan
 $\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban penilai
 $\sum x_i$: Jumlah keseluruhan jawaban tertinggi
 100 : Konstanta

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

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria	Keterangan
76% - 100%	Sangat layak	Tidak Revisi
51% - 75%	Layak	Tidak Revisi
26% - 50%	Kurang layak	Sebagian Revisi
<26%	Tidak layak	Revisi Total

Sumber : (Arikunto, 2009)

Untuk melihat peningkatan pemasaran sebelum dan sesudah diperoleh dari pengisi angket responden (anggota UMKM) maka dalam penelitian ini menggunakan uji N-gain. Berikut rumus yang digunakan untuk mencari N-gain:

$$N - Gain (g) = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest}$$

Keterangan:

N-gain : Besarnya faktor gain
 Skor Posttest : Nilai hasil pengukuran akhir
 Skor Pretest : Nilai hasil pengukuran awal

Skor Maksimal : Nilai maksimal pengukuran

Tabel 2. Kriteria N-gain

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

Sumber: Suwandi, Sarwiji, 2012.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Proses Pengembangan Video Promosi UMKM untuk Mendukung Pemasaran di Era Digital

Dalam pengembangan video promosi pada penelitian ini, keempat tahap utama tersebut kemudian dijabarkan lagi kedalam tahapan-tahapan sebagai berikut:

1) Tahap *Define*

Tahap ini merupakan studi pendahuluan dalam model 4D. Pada tahap ini peneliti memilih dan menentukan produk yang dikembangkan maka Langkah selanjutnya adalah merumuskan langkah awal yang diperlukan. Tahapan ini juga dapat dikatakan tahapan analisis dan identifikasi masalah untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Ada beberapa Langkah yang tercakup pada tahap ini, yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Data

Tahapan awal yang dilakukan adalah pengumpulan data yang pertama melakukan observasi dan wawancara dengan Mahda Lina, selaku anggota komunitas UMKM untuk mengetahui bahan-bahan yang digunakan dan proses pembuatan kelakai crispy dan jantung pisang crispy sehingga daya yang terkandung dalam video terlihat menarik untuk mendukung pemasaran di desa Anjir Pasar Kota II.

b. Analisis Kebutuhan Fungsional

Video promosi memiliki fungsi utama dalam analisis kebutuhan fungsional, yaitu untuk menampilkan bahan-bahan yang digunakan untuk pembuatan kelakai crispy dan jantung pisang crispy, proses pembuatan, menampilkan produk dan informasi

kontak person atau narahubung UMKM desa Anjir Pasar Kota II. Analisis kebutuhan fungsional dilakukan dengan cara dokumentasi dari hasil analisis data.

c. Analisis Perangkat Lunak

Perangkat lunak berfungsi untuk mendukung kinerja dari perangkat keras, tanpa perangkat lunak perangkat keras tidak akan berfungsi bagaimana mestinya. Perangkat lunak utama yang diperlukan dalam pengembangan video promosi UMKM adalah adobe premier pro. Dari analisis kebutuhan software dapat ditentukan spesifikasi hardware yang akan dibutuhkan agar software yang digunakan dapat berjalan dengan baik

d. Analisis perangkat Keras

Dari aplikasi-aplikasi yang berhasil diidentifikasi pada tahap Analisa kebutuhan perangkat lunak sebelumnya akan dapat diketahui seberapa besar spesifikasi komputer sever yang akan digunakan. Mulai dari jumlah memori (RAM), media penyimpanan, kecepatan prosesor dan spesifikasi lainnya sesuai dengan aplikasi server yang akan dijalankan. Hardware yang digunakan untuk pemutaran video promosi ini yaitu smartphone (Pahlevi, R. R., Fatimah, F., & Utama, A. H., 2022)..

2) Tahap Define

Dalam tahap awal perancangan, peneliti mencari tahu permasalahan yang terjadi, memilih media dan membuat naskah serta gambaran media yang ingin dibuat (*storyboard*). Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu video promosi UMKM yang dapat digunakan sebagai mendukung pemasaran di desa Anjir Pasar Kota II.

3) Tahap Development

Pada tahap ini dilakukan pengembangan produk, lalu menguji isi dari media kepada ahli yang terlibat saat validasi rancangan dan pihak UMKM yang akan menggunakan media tersebut. Kemudian hasil pengujian media tersebut

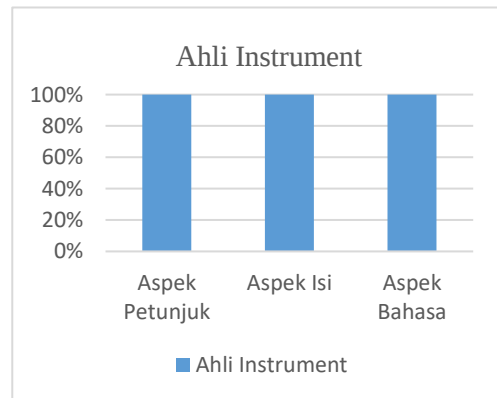
digunakan revisi agar media tersebut benar-benar layak untuk digunakan

4) Tahap Dissaminate

Pada tahap ini adalah menyebarluaskan video promosi UMKM untuk mendukung pemasaran. Pada penelitian ini hanya dilakukandiseminasi, yaitu dengan menyebarluaskan atau mempublikasikan produk akhir video promosi UMKM dengan cara mengupload ke sosial media yaitu Instagram yaitu Instagram untuk penyebaran yang lebih luas.

2. Kelayakan Video Promosi UMKM untuk Mendukung Pemasaran di Era Digital

Berdasarkan hasil penelitian dihasilkan sebuah video promosi UMKM untuk mendukung pemasaran di era digital sebagai media promosi. Video ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Dengan model tersebut dapat dihasilkan media pembelajaran yang baik dan layak untuk digunakan. Berdasarkan analisis data hasil penelitian, diperoleh hasilhasil penilaian yang dapat dijabarkan dalam pembahasan

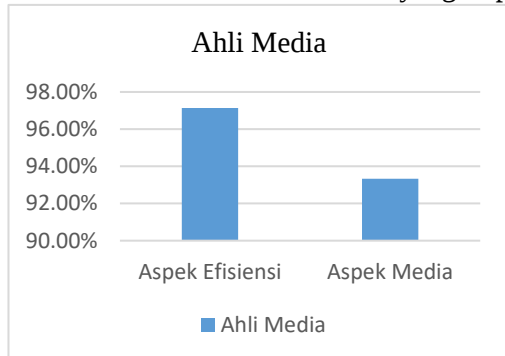


sebagai berikut:

1. Ahli Instrument

Berdasarkan penilaian ahli instrument, instrument kelayakan media video promosi UMKM pada aspek petunjuk diperoleh 100% yang berarti masuk dalam kategori "Sangat Layak". Pada aspek isi diperoleh rata-rata skor nilai 100% yang berarti masuk kategori "Sangat Layak". Pada aspek bahasa validator diperoleh 100% yang berarti

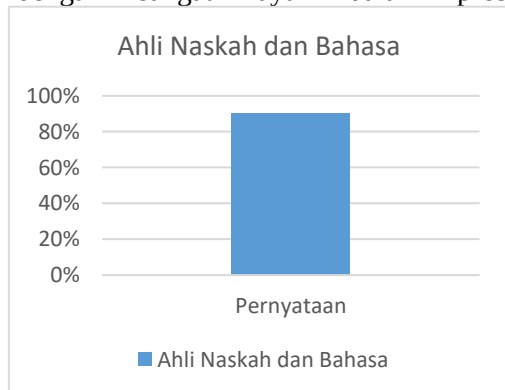
masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil dari penilaian ahli instrument secara keseluruhan mendapatkan rerata dari validator satu skor total 100% yang dapat



dikatakan “Sangat Layak”.

2. Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media, kelayakan media video promosi UMKM pada aspek efisiensi validator diperoleh 97,14% yang berarti masuk kategori “Sangat Layak”. Pada aspek kesesuaian media diperoleh 93,33% yang berarti masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil dari penilaian ahli media secara keseluruhan mendapatkan rerata skor total 95,23% yang dapat dikatakan “Sangat Layak”. Oleh sebab itu, video promosi ini dapat digunakan pada proses promosi UMKM dengan sangat layak dalam proses



pemasaran.

3. Ahli Naskah dan Bahasa

Berdasarkan penilaian naskah dan bahasa, kelayakan media promosi UMKM Pada aspek pernyataan validator ahli naskah dan bahasa didapatkan rata-rata skor nilai 90% yang berarti masuk dalam kategori

“Sangat Layak”. Oleh sebab itu, video promosi ini dapat digunakan pada proses promosi dengan layak dalam proses pemasaran.

3. Hasil Pengujian produk Terhadap Peningkatan Pemasaran di Era Digital

Uji coba dilakukan kepada 10 orang anggota UMKM, anggota UMKM tersebut menggunakan video promosi dengan mengupload di Instagram, didampingi oleh peneliti. Setelah itu, angket peningkatan pemasaran dibagikan kepada anggota UMKM untuk mengukur peningkatan pemasaran. Pengukuran tingkat pemasaran dibagikan sebelum dan sesudah menggunakan video kemudian dibagikan setelah menggunakan video. Pengukuran peningkatan pemasaran menggunakan uji n-gain sehingga dapat diketahui seberapa besar peningkatan dari sebelum dan sesudah menggunakan video promosi.

Berikut adalah hasil dari pengukuran angket angket peningkatan pemasaran:

Tabel 3. Pengukuran Peningkatan Pemasaran

No	Kriteria	Hasil
1.	Rata-rata nilai pretest	27,7%
2.	Rata-rata nilai posttest	47,5%
3.	Nilai Maksimum	50
4.	N-gain	0,8
5.	Kesimpulan	Tinggi

Terlihat dari tabel diatas menunjukkan nilai rata-rata peningkatan pemasaran sebelum menggunakan video promosi dan sesudah menggunakan video promosi adalah besar. Berdasarkan hasil uji n-gain sebesar 0,8 termasuk kriteria tinggi.

B. Pembahasan

Berdasarkan dengan hasil penelitian, maka peneliti telah menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Penelitian ini memiliki tiga rumusan masalah yaitu bagaimana proses pengembangan Video Promosi UMKM untuk mendukung pemasaran di era digital?, bagaimana kelayakan Video Promosi UMKM untuk Mendukung Pemasaran di Era Digital?

bagaimana peningkatan Pemasaran di Era Digital setelah menggunakan Video promosi?. Oleh karena itu, pembahasan akan dibagi menjadi tiga yaitu Pengembangan Video Promosi UMKM untuk Mendukung Pemasaran di Era Digital, Kelayakan Video Promosi UMKM untuk Mendukung Pemasaran di Era Digital, dan peningkatan pemasaran setelah menggunakan video promosi yang dikembangkan.

1. Pengembangan Video Promosi UMKM untuk Mendukung Pemasaran di Era Digital.

Pengembangan produk ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan 4D (*four-D*) yaitu *define*, *design*, *development* dan *disseminate*.

Tahapan pertama adalah tahap *define*. Tahapan awal yang dilakukan adalah analisis kebutuhan data yang pertama melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui bahan-bahan yang digunakan dan proses kelakai crispy dan jantung pisang crispy sehingga data yang terkandung dalam video terlihat menarik untuk mendukung pemasaran di desa Anjir Pasar Kota II. Tahapan kedua analisis kebutuhan fungsional, yaitu untuk menampilkan bahan-bahan yang digunakan untuk pembuatan kelakai crispy dan jantung pisang crispy, proses pembuatan menampilkan produk kelakai crispy dan jantung pisang crispy serta informasi kontak/narahubung UMKM desa Anjir Pasar Kota II. Analisis kebutuhan fungsional dilakukan dengan cara dokumentasi dari hasil analisis data dan analisis media. Ketiga, analisis kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan video promosi. Keempat, analisis perangkat keras yang digunakan untuk pemutaran video promosi (Stavanka, V. F., Mansur, H., & Utama, A. H., 2022).

Tahapan kedua adalah *design*. Tahapan *design* merupakan tahapan perancangan video promosi yang meliputi pembuatan *storyboard* dan penyusunan instrument uji kelayakan.

Tahapan ketiga adalah *development*. Thiagarajan (1974: 8) membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu *expert appraisal* dan *development testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. *Development testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek sesungguhnya. Tahapan pengembangan ini merupakan tahap membuat dan mengembangkan media video promosi dan semua komponen yang sudah disiapkan menjadi satu kesatuan yang utuh sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang menggunakan *adobe premier pro*. Setelah media selesai dibuat dilakukan validasi oleh dosen naskah dan bahasa dan ahli media untuk memperoleh masukan terhadap pengembangan disertai dengan instrument penilaian kelayakan media video promosi.

Tahapan terakhir adalah *disseminate*. Sebelum media digunakan secara luas sebelumnya media di uji coba lapangan.

2. Kelayakan Video Promosi UMKM untuk Mendukung Pemasaran di Era Digital

Hasil menunjukkan bahwa pengembangan media video promosi ini telah dinilai dengan hasil layak untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil data dari ahli instrument memperoleh presentasi 100% dengan kategori “sangat layak” hasil data ahli media memperoleh presentase 95,23% dengan kategori “sangat layak” dan hasil analisis data dari ahli naskah memperoleh hasil presentase 90% dengan kategori “sangat layak”. Dapat disimpulkan bahwa media video promosi sangat layak digunakan sebagai media promosi pemasaran di era digital.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil-hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Imam Nur Ihsan, M. Yusuf Mappeasse dan Mustamin (2021) yang menunjukkan hasil pencapaian skor ahli media dengan skor rata-rata 100% dengan kategori “sangat layak”.

3. Peningkatan Pemasaran di Era Digital Setelah Menggunakan Video Promosi yang Dikembangkan

Penerapan pengembangan video promosi UMKM untuk mendukung pemasaran menggunakan model 4D telah berhasil meningkatkan pemasaran di era digital. Hal ini berdasarkan hasil dari uji N-gain meningkatkan pemasaran yaitu 0,8 tergolong dalam kategori “Tinggi”.

Selain menggunakan angket responden pihak UMKM, peneliti juga melakukan observasi selama kegiatan pemasaran berlangsung, berdasarkan pengamatan yang dijalankan oleh peneliti, sewaktu pemasaran menggunakan video promosi yang sudah di unggah ke Instagram menarik perhatian pembeli, video promosi sangat membantu dalam proses pemasaran dan berguna memberikan informasi, mudah diakses melalui sosial media, pembuatan produknya selalu meningkat dan konsumen meningkat setelah melakukan pemasaran dengan menggunakan video promosi. dari penjelasan tersebut sehingga dapat dikatakan pemasaran yang dilakukan UMKM desa Anjir Pasar Kota II cukup tinggi dengan menerapkan video promosi UMKM untuk mendukung pemasaran di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video promosi yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Pengembangan video promosi UMKM untuk mendukung pemasaran di era digital menggunakan model 4D oleh Thiagarajan yaitu *define*, *design*, *development* dan *disseminate*. Tahap pengembangan dengan adanya proses uji validasi terhadap video yang dikembangkan oleh ahli instrument, ahli media dan ahli naskah dan bahasa. Tahap akhir dari pengembangan media ini dengan dilakukannya penyebaran produk video promosi UMKM untuk mendukung pemasaran di era digital
2. Tingkat kelayakan video promosi oleh responden termasuk kedalam kriteria sangat layak, dengan hasil dari ahli

instrument memperoleh presentase 100% dengan kategori “Sangat Layak”, hasil data ahli media memperoleh presentase 95,23% dengan kategori “Sangat Layak”, dan hasil analisis data ahli naskah dan bahasa memperoleh hasil presentase 90% dengan kategori “ Sangat Layak”, dan hasil pengukuran uji n-gain memperoleh 0,8 dapat dikategorikan “Tinggi”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat digambarkan bahwa pengembangan video promosi dapat disajikan sebagai media promosi yang sangat layak dalam pemasaran di era digital.

3. Penerapan pengembangan video promosi UMKM menggunakan model pengembangan 4D telah berhasil meningkatkan pemasaran di desa Anjir Pasar Kota II. Hal ini berdasarkan hasil dari uji n-gain meningkatkan pemasaran di era digital yaitu 0,8 tergolong dalam kategori “Tinggi”.

SARAN

Saran yang dapat peneliti berikan adalah dengan adanya video promosi ini, sebaiknya menyadari bahwa media video promosi ini dapat memudahkan mereka untuk mendukung dan memanfaatkan sebagai media pemasaran di era digital dan bagi peneliti di masa yang akan datang sebaiknya dapat melakukan pengembangan dengan topik yang serupa. Pengembangan lebih lanjut dilakukan sehingga video promosi ini lebih baik, yaitu; evaluasi kelayakan pada video promosi

DAFTAR PUSTAKA

- Azimi, K., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Evaluasi Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *J-INSTECH*, 3(2), 14-20.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Baker, M. J. (2003). *The Marketing Book*. London: 90 Tottenham Court Road.

- Hidayatullah, M. A. (2008). *Making Educational animation using Flash*. Bandung: Informatika.
- Humaira, R., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Mata Pelajaran Teknik Pengelolaan Audio Video Kelas XII. *J-INSTECH*, 3(2), 50-56.
- Kadeni dan Ninik Sriyani. (2020, Juli). Peran UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. *Equilibrium*, 192.
- Limakrisna, N. dan Purba, T.P. (2017). *Manajemen Pemasaran, Teori dan Aplikasi dalam Bisnis di Indonesia, jilid 2*. Bogor: Mitra Wacana Media.
- Lupiyoadi, R. (2006). *Manajemen Pemasaran jasa Edisi kedua*. Jakarta: Salemba 4.
- Morissan. (2010). *Periklanan dan komunikasi pemasaran terpadu, cet ke empat*. Bogor: Kencana.
- Panduan kegiatan MBKM Mandiri-Bina Desa FKIP ULM. (2022).
- Profil Desa APK II. (2022). Kondisi Desa APK II
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sutjipto, C. K. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Stavanka, V. F., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Pekerjaan Disekitarku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Di SDN-SN Pasar Lama 3. *J-INSTECH*, 3(2), 144-150.
- Tjiptono, N. & Diana, A. (2020). *Pemasaran*. Yogyakarta: ANDI.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18. (2002).
- Yahya, B. E. (2020). Tantangan, kendala, dan Kesiapan Pemasaran Online UMKM di desa Nglebak, Kecamatan Tawangmangu : *Jurnal Manajemen Zakat dan Wakaf*, 1, 21.

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
DENGAN PENDEKATAN *HUMANISTIK* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
MATERI BANGUN DATAR DAN BANGUN RUANG UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI SISWA KELAS II DI SD KARTIKA V-6**

Rina Fadiya¹, Susanti Sufyadi², Adrie Satrio³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

rinafadiya18@gmail.com, susanti.sufyadi@ulm.ac.id, adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstrak

Penggunaan video pembelajaran animasi motion graphic mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD Kartika V-6 karena terdiri dari gabung teks, warna, grafik, gerakan dan narasi membuat animasi motion graphic dapat mencapai indikator dari motivasi belajar yang adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya penghargaan dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan pengembangan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan humanistik dalam meningkatkan motivasi siswa untuk mata pelajaran matematika bangun datar dan bangun ruang kelas II, (2) Mengetahui dan menganalisa tingkat kelayakan dalam pengembangan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan Humanistik dalam meningkatkan motivasi siswa untuk mata pelajaran matematika materi bangun datar dan bangun ruang kelas II, (3) Mengetahui hasil peningkatan motivasi belajar siswa kelas II setelah menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan humanistik. Jenis Penelitian ini adalah Research and Development R&D dengan menggunakan model pengembangan 4D (Four-D) yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan peningkatan motivasi belajar siswa mendapat skor N-Gain sebesar 0,6 dengan kategori “sedang”. Dari hasil data disimpulkan bahwa video pembelajaran animasi *motion graphic* dengan pendekatan *humanistik* pada mata pelajaran materi bangun datar dan bangun ruang layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Kata Kunci: Video pembelajaran, Animasi *motion graphic*, *Humanistik*, Matematika

Abstract

. The use of motion graphic animation learning videos is able to increase the learning motivation of class II students at SD Kartika V-6 because it consists of combining text, color, graphics, movement and narration to make motion graphic animations able to achieve indicators of learning motivation which is the desire and desire to succeed, the existence of rewards in learning, and the existence of a conducive learning environment that allows a student to study well. The aims of this study were (1) to describe the development of motion graphic animation learning videos with a humanistic approach in increasing students' motivation for math subjects in flat shapes and class II classroom builds, (2) to know and analyze the level of feasibility in developing motion graphic animation learning videos with approaches Humanistic in increasing student motivation for mathematics subject matter of flat shapes and class II classrooms, (3) Knowing the results of increasing class II student motivation after using motion graphic animation learning videos with a humanistic approach. This type of research is Research and Development R&D using the 4D (Four-D) development model, namely Define, Design, Develop, and Disseminate. The results of the research at the development stage resulted in an increase in student motivation to get an N-Gain score of 0.6 in the "moderate" category. From the results of the data it was concluded that motion graphic animation learning videos with a humanistic approach to the subject matter of flat shapes and geometric shapes are suitable for use as learning media for students.

Keywords: Learning video, Motion graphic animation, Humanistic, Mathematics

Pendahuluan

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan dasar yang berfungsi peletakan dasar-dasar keilmuan dan membantu pengoptimalan perkembangan anak. Fungsi tersebut dapat tercapai melalui pembelajaran yang dibimbing guru. Untuk itu, pembelajaran harus dilaksanakan dengan baik.

Pembelajaran di sekolah dasar meliputi beberapa bidang studi. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah dasar. Salah satu materi matematika yang diajarkan sekolah dasar adalah bangun datar dan bangun ruang ini mengharuskan peserta didik mengerti bagaimana bentuk dan wujud dari setiap bangun datar dan bangun ruang yang ada disekitarnya. Proses pembelajaran yang dilakukan harus dengan baik dan menarik bagi peserta didik. Proses pembelajaran yang baik dan menarik selalu berhubungan dengan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dilakukan di SD Kartika V-6 Banjarmasin, dalam proses pembelajaran peserta didik kelas II Mata Pelajaran Matematika dengan materi bangun datar dan bangun bahwa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung pendidik hanya mengandalkan metode ceramah dan berpatokan menggunakan buku LKS. Peserta didik kesulitan dalam mengulang kembali pembelajaran yang di berikan karena tidak ada media pembelajaran yang dapat membantu memahami kembali penyampain materi yang sudah disampaikan selama proses pembelajaran di kelas, seperti yang kita ketahui peserta didik yang masih duduk di sekolah dasar (kelas rendah) mereka masih membutuhkan media ataupun gambar membuat pembelajaran semakin lebih menarik untuk siswa agar lebih mengerti dan tercapainya proses pembelajaran

yang diinginkan.

Berdasarkan wawancara dengan pendidik ibu Rabi'atul Adawiyah sebagai wali kelas II SD Kartika V-6 Banjarmasin beliau mengatakan bahwa pada matapelajaran matematika materi bangun datar dan bangun ruang khususnya peserta didik kurang fokus dalam proses pembelajaran sehingga merasa kesulitan dalam memahami materi hanya melalui buku tanpa adanya media yang memperjelas materi tersebut, dari respon peserta didik menunjukkan hal positif pada penggunaan media yang mendukung proses pembelajaran, serta didukung oleh beberapa sarana dan prasarana yang tersedia walaupun dengan jumlah yang terbatas dan kurangnya pengetahuan akan penggunaannya. Oleh karena itu proses tidak diterima secara optimal oleh peserta didik sehingga menyebabkan rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya pengembangan video pembelajaran animasi motion graphic menggunakan pendekatan humanistik, diharapkan dapat membantu siswa khususnya kelas II untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di Kartika V-6 Banjarmasin. Peneliti menggunakan pendekatan humanistik dikarenakan sebelumnya pendekatan ini belum pernah diterapkan di sekolah khususnya pada sumber belajar video pembelajaran animasi motion graphic pada mata pelajaran matematika.

Menurut Muhson, A. (2010: 70), Media pembelajaran bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Secara garis besar, media pembelajarandapat dibedakan menjadi tiga kelompok, yaitu media pembelajaran visual yang dapat dilihat, media pembelajaran audio yang dapat

Penggunaan media video pembelajaran sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar dapat diaplikasikan pada jenjang SD/SMP/SMA dan perguruan tinggi. Kegiatan belajar mengajar dengan metode caramah yang diberikan oleh pendidik yang dapat membantu dengan adanya media video pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi pembelajaran berdasarkan penjelasan materi dari pendidik selama kelas belansung , akan tetapi peserta didik juga dapat terbantu dengan media video animasi pembelajaran motion graphic yang mengakibatkan pemahaman materi lebih lanjut.

Video animasi motion graphic merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik,mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Motion graphics merupakan tayangan video yang kini digunakan oleh berbagai media, seperti internet dan dalam hal menyampaikan materi pembelajaran. Motion graphics merupakan grafis dengan menggabungkan video dan animasi dalam menghasilkan ilusi yang bergerak oleh (Julianto, 2015).

Peneliti ini menggunakan pendekatan melalui Humanistik konsep belajar dalam kegiatan proses pembelajaran dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik- baiknya.

Fungsi pendekatan Humanistik pada video animasi motion graphic pembelajaran yaitu dapat mempermudah proses pembelajaran yang sebelumnya menggunakan metode ceramah, kemudian dengan adanya pengembangan

video animasi pembelajaran menggunakan pendekatan Humanistik ini diharap bisa mengawali dengan aktivitas peserta didik secara individual maupun kelompok dalam menyelesaikan masalah nyata dengan menggunakan strategi atau pengetahuan yang telah dimiliki khususnya pada mata pelajaran matematika tentunya dengan

Peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran dengan pendekatan Humanistik ini karena karakteristik belajar peserta didik di tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyahyang memiliki minat terhadap hal- hal yang konkrit, realistik, dan memiliki minat-minat pada mata pelajaran khusus. Pada video animasi pembelajaran disajikan dengan karakter yang bisa bergerak, didesain dengan warna-warna menarik yang disukai oleh peserta didik tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Tujuan dari pengembangan video dengan pendekatan Humanistik pembelajaran ini yaitu agar peserta didik bermotivasi, lebih fokus, lebih senang, lebih tertarik, lebih bersemangat dan lebih memahami materi materi yang disampaikan oleh gurumelalui pemecahan suatu masalah menggunakan strategi atau pengetahuan yang dimiliki peserta didik. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mengambil judul penelitian“Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Motion Graphic Dengan Pendekatan Humanistik Untuk Meningkatkan Motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang Kelas II di SD Kartika V-6 Banjarmasin.”

Metode Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini, jenis penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan pendekatan

deskriptif kuantitatif untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan dan peningkatan terhadap motivasi belajar peserta didik. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019, p.752).

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model 4D *Define* (pendefinisian), *Design* (prancangan), *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 perancangan (*design*), ketiga tahap pengembangan (*development*), dan keempat tahap penyebarluasan (*disseminate*).

Subjek uji coba dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas II SD Kartika V-6 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 2 orang siswa, kedua Uji coba kelompok kecil berjumlah 5 orang siswa dan ketiga uji coba lapangan berjumlah 14 orang siswa.

Dalam penelitian pengembangan video animasi pembelajaran *motion graphic* teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya ialah observasi, wawancara, angket atau kuisioner, dan dokumentasi.

Menurut Sugiyono (dalam metode penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D2010) instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Adapun instrumen yang digunakan dalam

penelitian pengembangan ini yaitu, lembar analisis observasi, kuisioner validasi video pembelajaran animasi *motion graphic* (ahli media, ahli materi, ahli naskah bahasa, 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, ahli media dan ahli naskah bahasa. 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 instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah angket validitas, kepraktisan (respon siswa) dan tes tertulis (*posttest*) kemampuan siswa dalam menjawab soal. Penilaian validasi dan kepraktisan menggunakan kriteria skala likert 1-4. Presentase skor rata-rata kriteria yang dihitung dengan rumus sebagai berikut menurut (Ermawati, I, 2017, p.4):

$$x = \frac{\sum sp}{\sum sm} \times 100\%$$

Keterangan :

$\bar{x}$: Presentase validator

$\sum sp$: Total Skor yang diperoleh

$\sum sm$: Skor Maksimum

Berdasarkan hasil presentase kevalidan dan kepraktisan, kemudian diinterpretasikan kedalam kriteria 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 video pembelajaran animasi motion graphic (diambil dari nilai guru yang sudah ada) dan nilai *posttest* atau sesudah penggunaan video pembelajaran animasi motion graphic dengan menggunakan soal pilihan ganda berjumlah 15 butir soal tentang materi bangun datar dan bangun ruang mata pelajaran Matematika. 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*:

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

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. Kriteria Besarnya Faktor *N-gain*

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

Setelah itu dipresentasikan kedalam 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*)

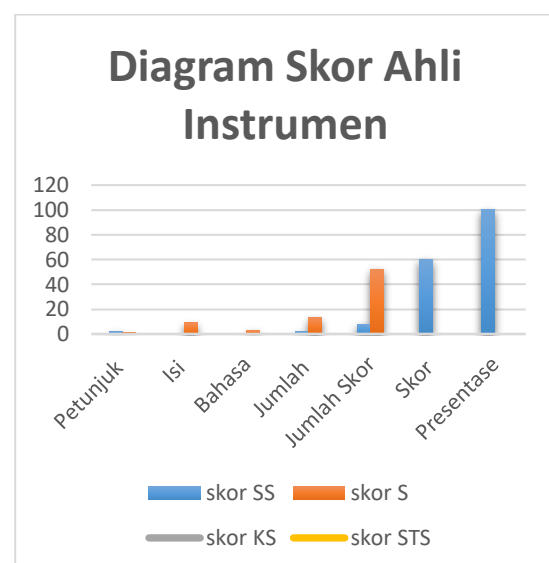
Hasil yang diperoleh dari tahapan pendefinisian (*define*) pada mata pelajaran matematika materi bangun datar dan bangun ruang di SD Kartika V-6 Banjarmasin diperoleh berupa data analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, dan merumuskan tujuan.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *design* atau perancangan dilakukan untuk menyusun gambaran dari pengembangan video pembelajaran animasi motion graphic yang akan digunakan antara lain, menyusun topik pembelajaran, pemilihan produk, pemilihan format, dan desain awal.

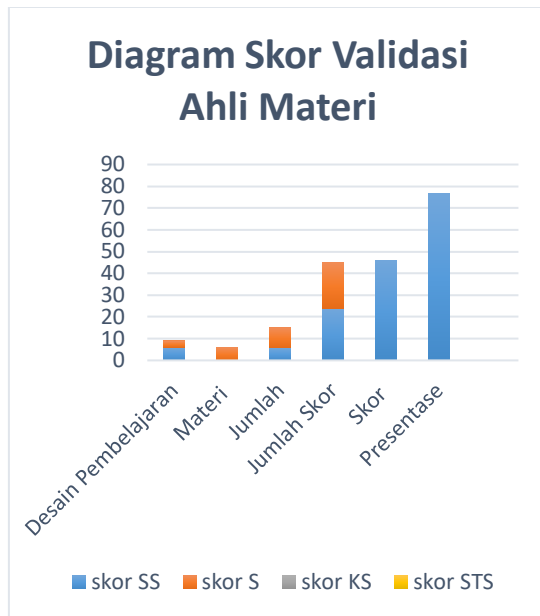
Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan video pembelajaran animasi motion graphic yang sudah direncanakan sebelumnya. Sebelum dilakukan uji coba lapangan, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu mengevaluasi produk pembelajaran yang sudah dihasilkan kepada validator ahli berbasis umpan balik kemudian direvisi sesuai dengan saran-saran yang diberikan. Tahapan validasi dilakukan oleh validator ahli instrument, validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli naskah bahasa . Berikut hasil validasi yang dilakukan oleh ahli instrumen, materi, dan media.



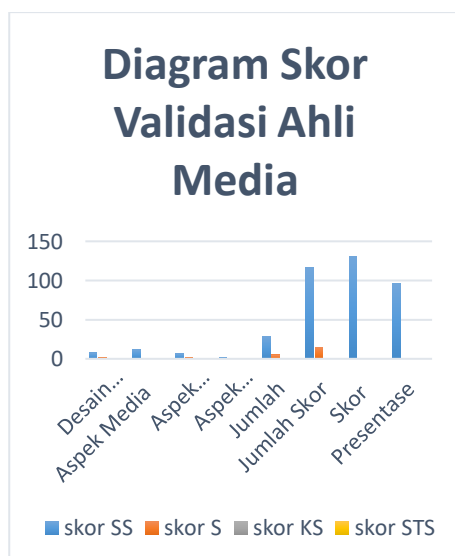
Gambar 1. Diagram Ahli Instrumen

Berdasarkan data diatas total skor penilaian oleh validasi ahli instrument pada video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik* sejumlah 60 (100%) dari skor maksimal 60 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Valid** (82% - 100%).



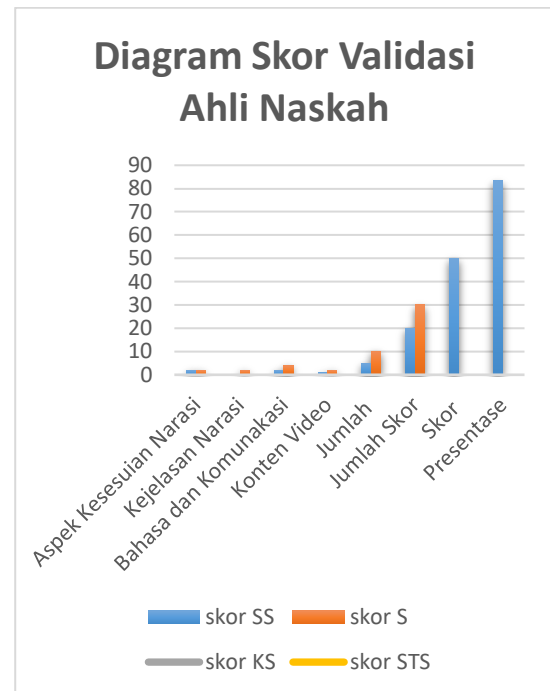
Gambar 2. Diagram Ahli Materi

Berdasarkan data diatas total skor penilaian oleh validasi ahli materi pada video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik* sejumlah 51 (85%) dari skor maksimal 60 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Valid** (82% - 100%)



Gambar 3. Diagram Ahli Media

Berdasarkan data diatas total skor penilaian oleh validasi ahli media pada video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik* sejumlah 131 (96%) dari skor maksimal 136 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Valid** (82% - 100%).



Gambar 4. Diagram Naskah dan Bahasa

Berdasarkan data pada gambar 4 tersebut, total skor penilaian oleh validasi ahli naskah dan bahasa pada video pembelajaran animasi motion graphic pendekatan *humanistik* sejumlah 50 (85%) dari skor maksimal 60 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Valid** (82% - 100%).

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

Uji Coba One by One

Tabel 4. Hasil Uji Coba One by One

Aspek	Skor				
	SS	S	CS	KS	TS

Aspek Isi	8	
Aspek Kemampuan	7	
Jumlah	15	1
Jumlah Skor	60	3
Σ Skor		63
Presentase		98,4%

Data yang diperoleh dari hasil uji coba *One by One* pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan skor penilaian 63 , dari skor maksimal 64 (100%). Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skala likert diperoleh hasil sebesar 93,4%. Hasilnya kemudian di interprestasikan dengan menggunakan tabel kriteria kategori kelayakan dengan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Praktis** (82% - 100%).

Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Skor				
	SS	S	CS	KS	TS
Aspek Isi	15	5			
Aspek Kemanafaatan	18	2			
Jumlah	33	7			
Jumlah Skor	132	21			
Σ Skor			153		
Presentase			95,5%		

Data yang diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan skor penilaian 153, dari skor maksimal 160 (100%). Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skala likert diperoleh hasil sebesar 87,5%. Hasilnya kemudian di interprestasikan dengan menggunakan tabel kriteria kategori kelayakan dengan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Praktis** (82% - 100%).

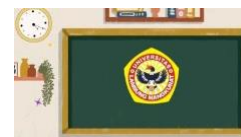
Uji Coba Lapangan

Tabel. 6 Hasil Uji Coba Lapangan

Aspek	Skor				
	SS	S	CS	KS	TS
Aspek Isi	41	14			
Aspek Kemanafaatan	45				
JuJumlah	87	11			
Jumlah Skor	348	75			
Σ Skor			423		
Presentase			94,4 %		

Data yang diperoleh dari hasil uji coba pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan skor penilaian 423, dari skor maksimal 448 (100%). Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skala likert diperoleh hasil sebesar 94,5%. Hasilnya kemudian di interprestasikan dengan menggunakan tabel kriteria kategori kelayakan dengan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Praktis** (82% - 100%). Kriteria hasil respon siswa telah memenuhi batas minimal yang harus dicapai pada uji kepraktisan sehingga produk dapat digunakan peserta didik.

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah produk berupa sumber belajar video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi bangun datar dan bangun ruang untuk meningkatkan motivasi siswa kelas II SD Kartika V-6 Banjarmasin. Berikut beberapa gambar dari produk akhir.



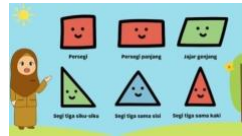
Gambar 6. Logo Instansi



Gambar 7. Judul Materi



Gambar 8. KD & KI



Gambar 9. Materi



Gambar 10. Soal Latihan



Gambar 11. Halaman Akhir

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap *disseminate* adalah tahap penyebaran video pembelajaran animasi motion graphic untuk dipergunakan di SD Kartika V-6 Banjarmasin. Dalam penelitian ini, tahap *disseminate* dibatasi hanya untuk siswa kelas II SD Kartika V-6 Banjarmasin, produk sudah dinilai layak oleh validator ahli sehingga siap digunakan untuk peserta didik kelas II di SD Kartika V-6 Banjarmasin.

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

Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Belajar

Tabel 7. Hasil *Pretest* – *Posstest*

No	Aspek	Jumlah	Presentase	Kategori
1	<i>Pretest</i>	15	69,2%	Valid
2	<i>Posttest</i>	15	88,5%	Sangat Valid

Dari data diatas menunjukkan respon siswa sebelum menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic dan sesudah video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik*. Hal tersebut menyatakan bahwa setelah menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik* mengalami peningkatan.

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

Tabel 8. Hasil Uji *N-gain*

No	Perlakuan	Hasil
1	Rata-rata nilai <i>pretest</i>	69,2%
2	Rata-rata nilai <i>posttest</i>	88,5%
4	<i>N-Gain</i> skor	0,6
5	<i>N-Gain</i> skor (%)	64,0%

Berdasarkan dari data diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa kelas II sebelum menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistic* yaitu 69,2% termasuk kedalam kategori “valid”. Kemudian, setelah siswa kelas II menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik*, rata-rata nilai *posttest* yaitu sebesar 88,5% termasuk kedalam kategori sangat valid, dengan demikian hal tersebut menyatakan bahwa setelah menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik* 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 $0,3 < g < 0,7$, yang artinya peningkatan motivasi belajar siswa kelas II SD Kartika V-6 Banjarmasin setelah menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic mengalami peningkatan dan berada pada kategori “**sedang**” dan hasil dari rata-rata uji *N-Gain* skor (%) yaitu sebesar 64,0% maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan video pembelajaran animasi

motion graphic dengan pendekatan *humanistik* berada dikategori presentase 65% - 75% yang artinya penggunaan produk tersebut “**cukup efektif**”.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Khofifah Wahyu Adhalia, Bambang Priyo Darminto dan, Prasetyo Budi Darmono (2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Motion Graphic Pada Materi Bangun Datar” menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), produk yang dikembangkan berupa video motion graphic dimana ditujukan bagi IV SDN 2 Pejagoan yang mana analisis kelayakan produk mendapatkan rata-rata validasi para ahli dengan menunjukkan kriteria sangat layak. Lalu untuk analisis respon siswa mendapatkan rata-rata dengan menunjukkan kriteria sangat memahami.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Satria Rusdiansyah dan Leonard (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android pada Siswa Kelas V SD Semester 1” menunjukkan bahwa penerapan model pengembangan 4-D yang dimodifikasi menjadi tiga tahapan yaitu *define, design, dan develop*, yaitu dengan melakukan penilaian uji validitas oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil presentase media pembelajaran motion graphic sebesar 87,5% termasuk dalam kriteria sangat valid. Setelah dilakukan uji validasi oleh para ahli kita lakukan uji coba kepada kelompok kecil mendapatkan hasil 95% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Motion Graphic matematika berbasis Android ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran (2016) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar” menerapkan model pengembangan 4-D. Keefektifan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa diketahui dengan menggunakan uji t. Efektivitas dilihat dari rata-rata skor motivasi belajar dan karakter kerja keras pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terdapat perbedaan signifikan skor motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi dalam 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 video pembelajaran animasi motion graphic yang hasilnya efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan hasil kelayakan produk sangat layak dan tingkat kepraktisan produk sangat praktis. Begitupun dengan penelitian yang telah peneliti lakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik* sangat layak digunakan dengan tingkat kepraktisan sangat praktis serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II di SD Kartika V-6 Banjarmasin dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam Penelitian pengembangan video pembelajaran animasi motion

graphic ini menggunakan pendekatan *Humanistik* pada dasarnya proses humanisasi, proses pemanusiaan manusia. Inti humanisasi adalah merupakan pendekatan proses penyadaran yang berorientasi kepada optimalisasi potensi dan nilai-nilai kemanusiaan yang ada dalam diri manusia (Bukhari, 2012 p.35).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Humanistik* adalah suatu pendekatan yang mana berfokus pada potensi manusia untuk mencari dan menemukan kemampuan yang mereka punya dan mengembangkan kemampuan tersebut. Hal ini mencakup kemampuan interpersonal sosial dan metode untuk pengembangan diri yang ditujukan untuk memperkaya diri, menikmati keberadaan hidup dan juga masyarakat. Keterampilan atau kemampuan membangun diri secara positif ini menjadi sangat penting dalam pendidikan karena keterkaitannya dengan keberhasilan akademik pada pemecahan suatu masalah yang dikaitkan atau di padukan dengan kehidupan nyata. Maka dari itu, dalam penelitian pengembangan video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan *humanistik* ini terbukti bahwa mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan data hasil uji *N-gain* yang telah dihitung.

Kesimpulan

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

1. Media video pembelajaran animasi motion graphic pada mata pelajaran matematika materi bangun datar dan bangun ruang telah dikembangkan melalui model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan) dan dissemination (penyebarluasan).

2. Kelayakan pengembangan media video pembelajaran animasi motion graphic dengan pendekatan humanistik pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar dan bangun ruang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD Kartika V-6. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak” dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada kelas II di SD Kartika V-6.
3. Pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran animasi motion graphic dalam kegiatan pembelajaran dengan pendekatan humanistik kelas II di SD Kartika V-6 bahwa terjadinya peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran Matematika materi pembelajaran bangun datar dan ruang.

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

1. Bagi Pendidik, Dengan adanya video pembelajaran ini, pendidik sebaiknya dapat lebih melakukan inovasi dalam mengajarkan matematika kepada peserta didik. Karena media elektronik semacam video animasi pembelajaran motion graphics telah dapat dengan mudah didapatkan sebagai bahan belajar. Hal ini menjadi upaya untuk menarik perhatian siswa dalam belajar.
2. Bagi Peserta didik, dengan diperkenalkannya video animasi pembelajaran motion graphic ini, peserta didik sebaiknya menyadari bahwa media video pembelajaran animasi motion graphic dapat memudahkan mereka dalam memahami materi. Sehingga peserta didik sebaiknya dapat lebih memanfaatkan media semacam ini untuk meningkatkan motivasi belajar.

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

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV DI SDN-SN PASAR LAMA 3 BANJARMASIN

Putri Ni'mah Azizah¹, Dian Agus Ruchiyadi², Agus Hadi Utama³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130120006@mhs.ulm.ac.id¹, dianagus@ulm.ac.id², agus.utama@ulm.ac.id³

Abstrak

Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang proses tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android, serta (2) untuk meningkatkan hasil minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research & development). Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan metode pengembangan Borg & Gall yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, validasi, revisi, produk akhir. Berdasarkan hasil penelitian ahli media dapat diperoleh dari validator sebesar 85% dengan kategori "sangat layak". Hasil dari ahli materi dapat diperoleh validator sebesar 86% dengan kategori "sangat layak". Peningkatan minat belajar siswa mendapat nilai gain sebesar 2,37 dengan kategori "sangat layak". Dan hasil penelitian dan data simpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata Pelajaran IPA layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Borg & Gall, Media Pembelajaran, Minat Belajar

Abstract

The learning process requires learning media to support the process. This study aims to (1) develop android-based interactive learning media, and (2) to improve the results of student interest in science subjects. This type of research is research and development (research & development). This research is a type of R&D research using the Borg & Gall development method, namely analysis, planning, development, validation, revision, final product. Based on the results of media expert research, it can be obtained from validators by 85% with the category "very feasible". Results from material experts can be obtained by validators by 86% with the category "very feasible". The increase in student interest in learning received a gain value of 2.37 with the category "very decent". And the results of research and data conclude that android-based interactive learning media in science subjects is suitable to be used as a learning medium for students.

Keywords: Development, Borg & Gall, Learning Media, Learning Interests.

Pendahuluan

Bidang pendidikan mengalami kesulitan akibat pemanfaatan kemajuan teknologi informasi, terutama saat jalannya belajar mengajar. Tampaknya Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 mengakui bahwa sudah waktunya untuk membangun sistem pendidikan nasional yang hanya menggunakan metode tradisional. Syariful Fahmi (2014) menegaskan pembelajaran berlangsung di luar kelas, di ruang yang dilengkapi buku serta guru. Revolusi teknologi informasi sudah membuat perubahan pada banyak aspek fungsi manusia, termasuk belajar dan mengajar, serta memproduksi, mengoordinasikan, dan berkomunikasi. Dengan demikian, teknologi pembelajaran muncul dari revolusi teknologi ini.

Salamah (2009) menegaskan bahwa bidang teknologi pendidikan tergolong baru dalam penerapannya. Dimulai dengan memadukan ide dan teori dari beberapa bidang keilmuan dalam upaya mengatasi permasalahan pembelajaran yang tak bisa selesai dengan menggunakan metode yang sudah dikenal terlebih dahulu.

Karena harus bergantian dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif, saat ini sumber belajar interaktif yang tersedia agar bisa memberikan tunjangan pada proses pembelajaran, terutama di kelas Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), masih kurang dan kurang dimanfaatkan. Media pembelajaran ialah alat yang bisa dipalsukan agar bisa memberikan pengaruh pada perubahan sikap, rentang perhatian, gagasan, dan perasaan siswa guna memfasilitasi pembelajaran. Penggunaan media pendidikan diduga bisa membuat hasil belajar meningkat. Ini bertujuan agar dengan memanfaatkan media pembelajaran, siswa akan cepat menangkap materi. Penggunaan media yang kreatif dapat membantu siswa belajar lebih efektif dan bekerja lebih baik sesuai

dengan hasil yang mereka inginkan, klaim Ahmad Rivai dan Nana Sudjana (2001). Menyediakan berbagai materi pembelajaran yang menyenangkan ialah satu diantara banyaknya cara untuk merangsang siswa serta meningkatkan minat belajarnya. Menurut Hamalik, pemakaian media pendidikan saat proses belajar mengajar bisa menginspirasi siswa, menciptakan minat serta rasa ingin yang baru, serta memotivasi mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin, bahan ajar yang dipakai guru saat ini hanya berupa buku teks. Materi pembelajaran yang dimaksud mempunyai berbagai kekurangan, misalkan buku teks yang disediakan mempunyai karakteristik yang keras, tidak rata, serta terus menerus hingga membuat materi pembelajaran IPA agak kurang praktis. Akibatnya, siswa menjadi kurang terlibat dan fokus dalam belajar. Selanjutnya berdasarkan perbincangan dengan Ibu Tri Cempaka, S.Pd, kepala guru IPA kelas IV SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin, beliau menyatakan bahwa banyak sekali tantangan dalam mengembangkan media pendidikan karena banyak kendala, seperti seperti keterbatasan waktu dan keterbatasan sumber daya. Oleh karena itu, satu-satunya bahan pembelajaran yang digunakan instruktur hanyalah buku teks yang sudah tersedia di sekolah. Ini mengakibatkan pembelajaran ilmiah kurang ideal dalam hal penyampaian, hingga banyak siswa kurang menerima informasi yang diberikan selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa kelas IV SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin dilaporkan tidak tertarik dengan topik yang diajarkan dan merasa bosan, berdasarkan temuan observasi yang dilakukan terhadap mereka.

Identifikasi masalah yang ada di penelitian ini yakni: (1) Siswa jenuh serta kurang minat ketika proses pembelajaran terutama di mata pelajaran IPA kelas IV.

(2) Guru yang kurang maksimal dalam memberikan pelajaran IPA di kelas IV saat pembelajaran karena media pembelajaran masih berupa buku teks. (3) Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, monoton, dan membosankan saat proses belajar mengajar. (4) Guru belum bisa mengembangkan media pembelajaran IPA karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan.

Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Agar bisa mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk membuat peningkatan minat belajar siswa di mata pelajaran IPA. (2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android agar minat belajar siswa di mata Pelajaran IPA meningkat. (3) Untuk Mengetahui respon siswa serta guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android agar minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA meningkat.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang diharapkan dapat menjadi media yang memberi bantuan pada guru agar pembelajaran efektif serta bisa membuat minat belajar siswa meningkat di dalam kelas maupun di luar kelas. Sehingga, Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Di SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin.”

Kajian Pustaka

1. Pengembangan

Pengembangan ialah jalannya penerjemahan dengan detail desain serta merubahkan berbentuk fisik. Wilayah pengembangan berakar pada produksi media. Dengan proses yang sudah bertahun-tahun perubahan dalam kemampuan media ini berakibat pada perubahan kawasan. Walaupun

perkembangan buku teks dan alat bantu pembelajaran yang lain (teknologi cetak) mendahului film, namun pemunculan film merupakan tonggak sejarah dari gerakan audio-visual ke era Teknologi Pembelajaran sekarang. Tahun 1930-an film pertama kali dimanfaatkan dalam aktivitas pembelajaran (teknologi audio-visual). Saat Perang Dunia II, tidak sedikit dibuat film yang bertujuan melatih kemiliteran dengan banyak jenis bahan yang diproduksi. Ketika perang berakhir, TV sebagai media baru dipakai yang tujuannya kepentingan pendidikan (teknologi audio-visual). Saat akhir tahun 1950- an serta memasuki tahun 1960-an bahan pembelajaran berprograma mulai digunakan untuk pembelajaran. Sekitar tahun 1970-an komputer mulai digunakan untuk pembelajaran, dan permainan simulasi menjadi mode di sekolah. Di tahun 1998-an teori serta praktek di bidang pembelajaran yang berdasar pada komputer yang semakin maju layaknya jamur serta saat tahun 1990-an multimedia terpadu yang landasannya terletak pada computer mulai dikenal saat itu.

2. Media Pembelajaran Berbasis Android

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dimanfaatkan di aktivitas itu. Untuk memudahkan transfer komunikasi dari pengirim ke tujuan, media mengacu pada perantara atau penghubung yang berbentuk animasi, gambar, teks, suara, serta video.

Media pembelajaran menurut Ardian Asyhari (2016) adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan gagasan dan membangkitkan minat siswa guna

menunjang proses belajar. Untuk meningkatkan dan membuat pembelajaran lebih nyata, beberapa modalitas pembelajaran digunakan. Komponen penting dari sistem pendidikan adalah media pembelajaran. Anda dapat menggunakan berbagai media pembelajaran. Manfaat menggunakannya sangat banyak. Pemilihan bahan pembelajaran yang tepat harus menunjang pemanfaatannya. Sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran

Vembiarto mencantumkan delapan atribut pembelajaran dalam *International Journal of Education*. Hal ini mencakup: (1) paket pembelajaran mandiri; (2) mengakui perbedaan individu; (3) mempunyai tujuan yang dinyatakan secara jelas atau tegas; (4) terhubung dengan keberadaan asosiasi dan struktur pengetahuan; (5) menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. (6) Siswa berpartisipasi; (7) Siswa merespons; dan (8) Kegiatan pembelajaran dinilai.

Maimunah (2016) menyatakan bahwa dalam memilih media pembelajaran, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan, antara lain: (1) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran; (2) penguatan isi materi pelajaran; (3) kemudahan akses terhadap media; (4) kemahiran guru; dan (5) Ketersediaan waktu untuk memanfaatkannya. (6) Pemilihan materi pendidikan harus memperhatikan tahap berpikir dan perkembangan peserta didik.

3. Minat Belajar

Slameto (2003) mendefinisikan minat sebagai suatu kecenderungan yang terus-menerus untuk

memusatkan perhatian dan mengingat kembali beberapa kegiatan. Siswa yang terlibat dalam aktivitas menarik menerima perhatian berkelanjutan disertai rasa kepuasan dan kenikmatan.

Taufani (2008) mengemukakan bahwa terbentuknya minat disebabkan oleh tiga komponen: (1) faktor insentif sosial; (2) aspek pendorong internal; dan (3) pertimbangan emosional. Ketika suatu aktivitas membuat seseorang merasa nyaman atau puas, aktivitas tersebut dianggap berhasil; bila tidak, hal itu membuat mereka merasa buruk tentang diri mereka sendiri dan membuat mereka kurang tertarik pada aktivitas tersebut. Dengan demikian, menurut (Rasyid, 2010), terdapat beberapa indikasi bahwa anak-anak tersebut mampu belajar, antara lain sebagai berikut: (1) mereka antusias belajar; (2) mereka terlibat dalam pembelajaran; (3) mereka terlibat dalam guru; (4) mereka berinisiatif dalam belajar; (5) segar dalam belajar; (6) mereka memperhatikan dalam pembelajaran; (7) teliti dalam belajar; (8) mereka mempunyai kemauan untuk belajar; dan (9) mereka ulet dalam belajar.

4. Mata Pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

Ilmu pengetahuan serta teknologi selalu diciptakan agar permasalahan yang hadir bisa diciptakan. Maka dari itu, modifikasi harus dilakukan pada pendekatan pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) agar generasi muda dapat secara efektif mengatasi dan mengatasi permasalahan di masa depan. Ilmu yang mempelajari tentang benda hidup serta benda mati di alam semesta dan cara berinteraksi, serta keberadaan manusia dan interaksinya dengan lingkungan pendidikan pada tingkat individu dan masyarakat dikenal

dengan ilmu pengetahuan alam (IPA). Adapun definisi yang diberikan oleh KBBI, ilmu pengetahuan adalah perpaduan berbagai informasi yang disusun secara metodis dan rasional dengan mempertimbangkan sebab dan akibat.

Ketika belajar IPA, siswa akan mengalami perkembangan diri sehingga sejalan dengan kurikulum serta bisa: (1) Minat serta rasa ingin tahu meningkat untuk mendorong siswa belajar fenomena di lingkungan manusia, paham dengan alam semesta serta apa saja hubungan alam dengan aktivitas manusia, (2) Dengan aktif melestarikan serta melindungi lingkungan alam, memahami sumber daya serta lingkungan, (3) Mengembangkan keterampilan penelitian agar bisa mengidentifikasi, merumuskan serta memecahkan permasalahan melalui tindakan praktis, (4) Untuk memahami siapa dia, untuk memahami seperti apa lingkungan sosialnya, untuk menjelaskan seperti apa kehidupan manusia serta mengalami perubahan dari waktu ke waktu, (5) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep dalam IPA dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Metode Penelitian

Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) digunakan untuk penelitian ini karena ialah teknik penelitian yang dipakai agar membuat barang tertentu dan mengevaluasi hasilnya.

Model Borg and Gall ialah model pengembangan yang menjadi dasar penelitian ini. Sepuluh fase Penelitian dan Pengembangan (R&D) telah dibuat oleh personel Program Pendidikan Guru di Laboratorium Penelitian serta Pengembangan Pendidikan Far West, menurut Borg and Gall. Sugiono (2017)

menyatakan bahwa minicourse Borg dan Gall dirancang untuk meningkatkan kemampuan guru pada mata pelajaran tertentu.

Sepuluh tahapan membentuk model Borg dan Gall: perencanaan; penelitian serta pengumpulan informasi; mengembangkan bentuk awal suatu produk (initial product development); uji lapangan pendahuluan (uji coba lapangan awal); revisi produk utama (revisi hasil uji coba lapangan awal); uji lapangan utama (uji coba lapangan menengah); revisi produk operasional (revisi hasil uji coba lapangan menengah); uji lapangan operasi (uji coba pelaksanaan lapangan); revisi produk akhir (final product revision); serta diakhiri dengan diseminasi dan implementasi (diseminasi dan implementasi).

Proses pengembangan penelitian, yakni:

1) Pengumpulan informasi dan penelitian (Research and Information Collection)

Penelitian tahap pertama ini mengetahui permasalahan proses pembelajaran di kelas IV-C di SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diwawancarai, dan observasi dilaksanakan dengan mengamati apa yang terjadi pada waktu pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV-C. Pendekatan ini digunakan agar bisa mengidentifikasi sifat-sifat dan kebutuhan siswa serta agar bisa memecahkan masalah yang hadir ketika jalannya pembelajaran. Proses pembelajaran serta media pembelajaran yang dipakai pada media yang mudah diakses ialah 2 faktor yang diselidiki untuk memberikan hasil awal.

2) Planning (Perencanaan)

Tahap kedua pada penelitian ini dilakukan penganalisisan pembelajaran serta menganalisis produk ataupun media pembelajaran yang nantinya dihasilkan agar bisa memecahkan permasalahan

yang sejalan dengan berbagai data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti. Peneliti memerlukan waktu dalam penelitian juga pembuatan produk yang berlangsung selama kurang lebih satu bulan. Peneliti akan memulai dari tahap observasi sampai pada uji coba lapangan.

3) Develop Preliminary Form a Product (Pengembangan Produk Awal)

Tahap ini dilaksanakan dengan mengembangkan produk dengan cara membuat flowchart, setelah itu membuat instrument evaluasi, dan selanjutnya meminta pertimbangan kepada ahli materi serta ahli media. Ahli materi akan memberi nilai atas aspek pembelajaran serta isi materi. Jika aspek pembelajaran dan isi materi telah diberikan, maka selanjutnya akan diberikan penilaian terhadap aspek media oleh ahli media. Data penilaian dari ahli materi serta ahli media dapat digunakan agar bisa mencari data yang masih tidak sesuai ataupun kesalahan yang ada di produk media pembelajaran interaktif berbasis android, lalu peneliti melakukan revisi kemudian diujicobakan kepada siswa di skala kecil berupa uji coba lapangan awal.

4) Preliminary Field Testing (Uji Coba Lapangan Awal).

Dilakukan agar bisa mengetahui respon pemakai atas media pembelajaran interaktif berbasis android. Uji coba lapangan awal ini dilaksanakan kepada 3 siswa di kelas IV-C SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Pengumpulan data akan dilaksanakan dengan memanfaatkan wawancara, observasi, serta kuesioner. Hasil selanjutnya akan dianalisis oleh peneliti

5) Main Product Revision (Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal).

Hasil uji coba lapangan awal yang telah didapatkan nantinya di analisis lebih dulu. Setelah didapatkannya kesimpulan, maka nantinya menjadi bahan pedoman agar bisa merevisi

produk. Revisi tersebut akan dilaksanakan supaya mengetahui apa saja kekurangan yang nantinya akan diperbaiki pada media pembelajaran interaktif berbasis android pada saat uji coba lapangan awal sebelum dilakukannya uji coba lapangan sedang.

6) Main Field Testing (Uji Coba Lapangan Seding).

Dilaksanakan pada 6 orang siswa kelas IV-C SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Uji coba tersebut bertujuan agar bisa mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android seperti uji coba lapangan awal. Hasilnya akan dijadikan sebagai bahan supaya direvisinya media pembelajaran di tahap uji coba berikutnya.

7) Operational Product Revision (Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Seding)

Berdasarkan hasil sebelumnya serta sesudah dilakukannya analisis data, maka peneliti nantinya melaksanakan revisi produk. Tujuan dilakukannya revisi adalah untuk mengetahui apakah masih terdapat kesalahan atau kekurangan dalam media pembelajaran interaktif berbasis android yang sudah dikembangkan peneliti. Jika selanjutnya diperlukan untuk direvisi, maka selanjutnya akan direvisi dahulu. Setelah itu, media pembelajaran yang sudah direvisi dengan berdasar data dari uji coba lapangan sedang yang nanti menjadi bahan pada uji coba lapangan.

8) Operation Field Testing (Uji Coba Pelaksanaan Lapangan).

Dilakukan dengan seluruh siswa pada salah satu kelas IV-C SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Jumlah keseluruhan pada satu di antara banyaknya kelas IV-C berjumlah 30 orang siswa. Uji coba pelaksanaan lapangan dilaksanakan agar bisa mengukur kemampuan siswa sebelum memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis android dan sesudah memanfaatkan produk tersebut. Pengumpulan data dilaksanakan dengan

memanfaatkan pre-posttest, angket (kuesioner), serta dokumentasi yang nantinya menjadi bahan agar produk akhir bisa disempurnakan.

9) Final Product Revision (Revisi Produk Akhir).

Media pembelajaran interaktif berbasis android yang sudah diujicobakan, nantinya bisa dilakukan penyempurnaan lagi dengan sebuah revisi produk akhir. Selanjutnya pada hasil analisis uji pelaksanaan lapangan akan dilakukan revisi produk akhir. Selain itu, juga dapat menggunakan aplikasi android yang diinstall melalui file APK.

10) Dissemination and Implementation (Diseminasi dan Implementasi)

Tahap terakhir yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap ini. Diseminasi serta implementasi ialah penyebarluasan ataupun pemberian hasil pengembang pada pemakai. Pemakai nantinya pengembang berikan yaitu guru mata pelajaran IPA serta siswa kelas IV-C SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Pemberian produk dilakukan melalui proses pembelajaran oleh guru dikelas saat mengajar mata pelajaran IPA.

SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin yang terletak di Jalan Sulawesi No. 20, Pasar Lama, Kecamatan Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70115 menjadi lokasi dilakukannya penelitian ini. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024.

Jenis data yang digunakan akan berdampak pada temuan penelitian, yakni:

1) Observasi.

Sebagaimana dikemukakan Hasan (2002:86), observasi adalah proses memilih, mengubah, mendokumentasikan, dan mengkategorikan serangkaian perilaku dan keadaan organisasi sejalan dengan tujuan empiris. Lokasi pengamatannya

adalah SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Penelitian ini membandingkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Android sebelum dan sesudah minat siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi 9 Kayanya Negeriku dikaji.

2) Wawancara (Interview)

Menurut Prastowo (2011: 212), wawancara ialah proses yang dilakukan guna mendapatkan kejelasan agar tujuan dari penelitian bisa diketahui dengan memberikan pertanyaan serta menjawab secara tatap muka antara si penanya dan penjawab (informan) dengan pedoman wawancara ataupun tidak. Teknik wawancara, antara pewawancara dengan yang diwawancarai akan terjadi komunikasi interaktif agar melakukan tanya jawab mengenai masalah penelitian. Dari wawancara tersebut akan didapatkan masalah yang dialami dalam proses pembelajaran dan juga akan didapatkannya data yang konkret menurut teori.

3) Kuesioner atau Angket

Kuesioner atau angket ialah sebuah teknik pengumpulan data ataupun cara pengumpulan data secara tidak langsung dengan cara memberi beberapa pertanyaan tertulis pada responden agar dijawab. Kuesioner yang dimanfaatkan pada penelitian ini ialah kuesioner tertutup yang bentuknya centang (checklist). Di angket ada beberapa pertanyaan atau pernyataan. Pada angket tersebut responden memberikan tanda berbentuk centang di kolom yang sejalan dengan pendapatnya. Data yang diambil pada instrumen ini bertujuan agar mengetahui minat belajar siswa dan validasi kelayakan media.

4) Dokumentasi

Satori dan Komariah (2011: 149) mendefinisikan dokumentasi sebagai proses pengumpulan informasi dan makalah yang diperlukan untuk suatu

topik penelitian, kemudian menelitinya secara cermat untuk memperkuat argumen dan memberikan bukti atas suatu kejadian. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa file-file yang dibutuhkan agar bisa melakukan pengolahan data. Pada saat siswa kelas IV-C memakai media pembelajaran interaktif berbasis Android agar bisa mengisi angket evaluasi media pembelajaran, mereka memberikan bukti berupa gambar, data siswa, dan buku sumber belajar.

Hasil dan Pembahasan

1. Data Hasil Penilaian Ahli Media

Data hasil penilaian aspek kualitas, aspek grafis, aspek efektivitas, dan aspek interaktif oleh validator ahli media, sebagai berikut:

No	Aspek yang di Nilai	Nilai	Nilai Maksimal	P (%)	Ket.
1.	Aspek Kualitas	43	50	86%	Sangat Baik
2.	Aspek Grafis	44	50	88%	Sangat Baik
3.	Aspek Efektivitas	26	30	86%	Sangat Baik
4.	Aspek Interaktif	16	20	80%	Baik
Rata-Rata		129	150	85%	Sangat Baik

Analisis kelayakan produk pada aspek kualitas :

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

$$P = \frac{129}{150} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Hasil tabel 14 menunjukkan bahwa skor keseluruhan sebesar 85% yang tergolong sangat baik untuk penggunaan dan tidak ada perubahan merupakan hasil penggabungan seluruh bagian penilaian ahli media.

2. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

Data hasil penilaian aspek isi, aspek penyajian, teknik penyajian oleh validator ahli materi, sebagai berikut:

No	Aspek yang di Nilai	Nilai	Nilai Maksimal	P (%)	Ket.
1.	Aspek Isi	89	100	89%	Sangat Baik
2.	Aspek Penyajian	28	30	80%	Baik
3.	Teknik Penyajian	18	20	90%	Sangat Baik
Rata-Rata		45	50	86%	Sangat Baik

Analisis kelayakan produk pada aspek kualitas :

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

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Berdasarkan hasil tabel tersebut, skor penilaian ahli materi secara keseluruhan sebesar 86% menunjukkan bahwa materi tersebut sangat baik untuk digunakan tanpa adanya perubahan. Hal ini didasarkan pada evaluasi seluruh komponennya secara bersama-sama.

3. Data Penilaian Uji Coba Lapangan Awal

Data hasil penilaian aspek uji coba lapangan awal, yakni:

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Nilai Maksimal	P (%)	Ket.
1.	Media	321	360	89%	Sangat Baik
2.	Pembelajaran	208	240	87%	Sangat Baik
Rata-Rata				88%	Sangat Baik

Hasil Tabel 25 menunjukkan bahwa tiap item yang diberikan nilai di soal dan media pembelajaran mempunyai persyaratan kelayakan produk yang sangat baik.

4. Data Penilaian Uji Coba Lapangan Sedang

Berikut merupakan data uji coba lapangan sedang:

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Nilai Maksimal	P (%)	Ket.
1.	Media	321	360	89%	Sangat Baik
2.	Pembelajaran	208	240	87%	Sangat Baik
Rata-Rata				88%	Sangat Baik

Hasil tabel di atas menunjukkan bahwa tiap item yang diberikan nilai di soal dan media pembelajaran

mempunyai persyaratan kelayakan produk yang sangat baik.

5. Data Penilaian Uji Coba Pelaksanaan Lapangan

Data hasil penilaian uji coba pelaksanaan lapangan sebagai berikut:

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Nilai Maksimal	P (%)	Ket.
1.	Media	1.670	1.800	93%	Sangat Baik
2.	Pembelajaran	1.040	1.200	87%	Sangat Baik
Rata - Rata				90%	Sangat Baik

Dengan persentase skor rata-rata sebesar 93%, siswa mengevaluasi media. Selain itu, persentase tersebut menunjukkan bahwa tiap item yang diberikan nilai di soal dan media pembelajaran mempunyai persyaratan kelayakan produk yang sangat baik.

6. Pembahasan

Berdasarkan pengumpulan data pertama yang peneliti dapatkan, diperlukannya pengembangan suatu produk agar bisa digunakan ketika melakukan aktivitas belajar di kelas IV SD. Dengan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti, diharap bisa menunjang proses pembelajaran dan menjadi pendorong minat belajar siswa serta bisa membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan. Peneliti memilih media pembelajaran dikarenakan menurut Sudiana (2007), media pembelajaran ialah alat, sarana, atau komponen yang terdapat di lingkungan siswa serta bisa membuat rangsangan siswa agar melakukan sebuah pembelajaran. Sebagai alat yang berperan membantu ketika belajar mengajar, media pembelajaran juga memberikan pengaruh pada suasana, keadaan, dan lingkungan belajar di mana siswa berada, yang kesemuanya dibentuk oleh pengajar (Arsyad, 2014). Menurut Mansur dkk. (2016), peran media pembelajaran dalam pembelajaran individual berpotensi memenuhi tuntutan siswa secara penuh,

sehingga harus dikembangkan secara efektif dan efisien untuk memenuhi kebutuhan setiap individu siswa. Maka dari itu, media pembelajaran dibuat agar menjadi faktor pendorong siswa dalam belajar dan berfungsi meningkatkan minat belajar stau tindakan siswa

Tahap validasi media yang dilaksanakan validator ahli media mendapat skor sebanyak 85% dengan keterangan sangat baik serta perlu melaksanakan berbagai revisi. Saran yang diberi validator ahli media yaitu untuk menambahkan profil pengembang pada media pembelajaran interaktif yang sebelumnya media pembelajaran itu tidak memiliki profil pengembang dengan menambahkan kontak email dosen dan guru pada media pembelajaran tersebut. Setelah direvisi, validator ahli media menyebutkan jika media pembelajaran itu telah siap dimanfaatkan di penelitian.

Tahap validasi materi oleh validator ahli materi mendapatkan skor sebanyak 90% dengan keterangan sangat baik dan tidak memerlukan revisi. Validator ahli materi merasa sudah cukup jelas dan lengkap isi dari materi yang sudah peneliti buat pada media pembelajaran interaktif. Validator ahli materi pun tidak memberi komentar serta saran agar media pembelajaran tersebut karena sudah memenuhi kompetensi inti serta kompetensi dasar. Maka dari itu, validator ahli materi menyebutkan media pembelajaran itu telah siap dimanfaatkan penelitian. Setelah dilakukannya tahap validasi media dan validasi materi, peneliti akan melanjutkan ke tahap selanjutnya, yakni tahap uji coba.

Tahap uji coba yang dilaksanakan oleh peneliti memiliki 3 tahap uji: uji coba lapangan awal, uji coba lapangan sedang, serta uji coba pelaksanaan lapangan ataupun uji coba pada seluruh siswa kelas IV-C SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Tahap uji coba lapangan awal memuat 3 siswa kelas IV-C agar menguji kelayakan media pembelajaran tersebut dan memperoleh nilai sebesar

93% dengan keterangan kriteria kelayakan produk sangat baik serta tak ada dilakukan revisi. Selanjutnya di uji coba lapangan sedang, peneliti melibatkan 6 siswa kelas IV-C untuk menguji kelayakan media pembelajaran tersebut dan memperoleh nilai sebesar 88% dengan keterangan kriteria kelayakan produk sangat baik dan tak ada dilakukan revisi. Kemudian uji coba yang terakhir yakni uji coba pelaksanaan lapangan dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV-C yaitu sebanyak 30 siswa. Tahap uji coba pelaksanaan lapangan ini dilakukan agar menguji kelayakan media seperti pada uji coba sebelumnya.

Uji coba pelaksanaan lapangan dilaksanakan dengan memberikan lembar angket awal serta angket akhir kepada seluruh siswa kelas IV-C. Angket awal merupakan angket minat belajar siswa atas mata pelajaran IPA sebelum siswa memakai media pembelajaran. Sedangkan angket akhir, merupakan angket minat belajar siswa atas mata pelajaran IPA setelah siswa memakai media pembelajaran dan peneliti akan mengetahui minat belajar semua siswa kelas IV-C apakah mengalami peningkatan. Hasil uji coba siswa sebelum serta setelah memakai media pembelajaran interaktif, diperoleh minat belajar siswa dari skor angket awal serta angket akhir yaitu 65 untuk angket awal dan 90 untuk angket akhir dengan uji n-gain sebanyak 2,37 dengan kriteria tinggi. Dari data itu memperlihatkan media pembelajaran interaktif bisa membuat minat belajar siswa meningkat di mata pelajaran IPA. Seperti yang telah dikemukakan oleh Slameto (2003), minat belajar siswa meningkat jika memiliki sebuah rasa suka, rasa senang, serta rasa ketertarikan dengan sebuah aktifitas tanpa ada suruhan. Setelah didapatkannya uji n-gain pada minat belajar siswa kelas IV-C, peneliti juga melakukan uji coba pelaksanaan lapangan dengan memberikan lembar

angket awal dan angket akhir mengenai respon minat belajar siswa kepada seluruh siswa Kelas IV-C. Uji coba pelaksanaan lapangan pada respon minat belajar siswa merupakan uji coba yang bertujuan agar tahu respon minat belajar siswa apakah meningkat sebelum serta setelah diberikan *treatment* atau sebelum serta setelah memakai media pembelajaran interaktif. Hasil uji coba pelaksanaan lapangan pada respon minat belajar siswa sebelum serta setelah memakai media pembelajaran interaktif, didapat respon minat belajar siswa dari skor angket awal serta angket akhir yakni 68 bagi angket awal serta 92 bagi angket akhir. Respon minat belajar siswa dari skor angket awal serta angket akhir pun dinilai dengan uji n-gain sebanyak 0,75 dengan kriteria tinggi.

Dari data tersebut memperlihatkan media pembelajaran interaktif bisa membuat tingkat respon minat belajar siswa di mata pelajaran IPA. Hal itu berhubungan dengan yang telah dijelaskan Slameto (2010), minat yang besar akan berpengaruh atas kemajuan belajar. Ini karena jika siswa tidak menyukai sebuah mata pelajaran, maka ia tidak akan memiliki rasa tertarik mempelajarinya.

Kesimpulan yang berdasarkan pada data deskripsi diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk siswa kelas IV-C SDN-SN Pasar Lama 3 Bariarmasin merupakan media yang baru bagi siswa. Media baru tersebut dipergunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Sugiyono (2010), daya cipta siswa, peningkatan motivasi belajar, dan kecepatan pemahaman pada tingkat pembelajaran yang lebih tinggi merupakan ukuran baru tentang keberhasilan strategi pengajaran.

Setelah peneliti mengetahui perbedaan pada peningkatan minat

belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA memakai media pembelajaran interaktif melalui angket awal dan angket akhir, maka peneliti melaksanakan uji coba kelayakan produk. Peneliti memberi lembar angket pada seluruh siswa kelas IV-C yang mencakup pertanyaan mengenai media dan pembelajaran pada media pembelajaran tersebut seperti pada uji coba lapangan awal dan lapangan sedang. Tahap uji coba pelaksanaan lapangan itu memperoleh nilai dengan persentase sebesar 93% dengan keterangan sangat baik untuk digunakan dan memiliki keterangan kriteria kelayakan produk sangat baik tanpa ada revisi juga pada respon minat belajar siswa memiliki kriteria tinggi dengan skor $n\text{-gain}$ sebesar 0,75. Berdasarkan kriteria tersebut bisa diambil kesimpulan respon minat belajar siswa atas media pembelajaran tersebut sangat baik.

Ketiga uji coba yang telah peneliti lakukan tersebut, terlihat seluruh siswa kelas IV-C sangat antusias memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada proses belajar mengajar di kelas. Materi yang peneliti pilih merupakan materi yang sederhana dan mudah dipahami. Hal tersebut didapat oleh peneliti melalui pernyataan siswa langsung dan pada angket yang sudah divalidasi ahli materi. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan disertai dengan soal evaluasi pilihan ganda yang bisa menjadikan siswa terlatih mengerjakan berbagai soal yang ada hubungannya dengan materi pada mata pelajaran IPA. Tampilan pada media pembelajaran itu memakai teks, gambar, animasi, serta video yang menjadi media pembelajaran atas lebih mudah dipahami dan digunakan siswa.

Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Kesimpulan berikut dapat diambil dari penelitian dan perdebatan

berdasarkan temuan-temuan yang disebutkan sebelumnya:

- 1) Tahapan pada pengembangan media pembelajaran interaktif memakai model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan yaitu Research and Information Collecting (Penelitian dan Pengumpulan Informasi), Planning (Perencanaan), Develop Preliminary Form a Product (Pengembangan Produk Awal), Preliminary Field Testing (Uji Coba Lapangan Awal), Main Product Revision (Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal), Main Field Testing (Uji Coba Lapangan Sedang), Operational Product Revision (Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Sedang), Operation Field Testing (Uji Coba Pelaksanaan Lapangan), Final Product Revision (Revisi Produk Akhir), dan yang terakhir Dissemination and Implementation (Diseminasi dan Implementasi).
- 2) Pendekatan Borg and Gall digunakan dalam perancangan dan pembuatan materi pembelajaran interaktif, yang layak digunakan dalam mata kuliah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Tabel kategori kesesuaian produk menempatkan temuan validasi yang diberikan oleh validator ahli media pada kategori sangat baik, artinya boleh digunakan tanpa modifikasi di kelas untuk keperluan belajar mengajar. Kategori kesesuaian materi termasuk dalam kategori sangat baik dan dianggap layak digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas tanpa revisi, sesuai tabel yang memuat temuan validasi dari validator ahli materi.
- 3) Minat belajar siswa meningkat setelah menggunakan bahan pembelajaran interaktif. Hal ini didasarkan pada temuan uji $N\text{-Gain}$. Data menunjukkan nilai $gain$

2,37. Kriteria tinggi skor tes N-Gain didasarkan pada nilai gain.

2. Saran

Saran yang bisa peneliti berikan, yakni:

1) Bagi Guru

Agar siswa dapat belajar melalui materi pembelajaran interaktif. Selama proses pengajaran, pendidik mungkin memamerkan hal-hal yang membantu siswa belajar di kelas.

2) Bagi Siswa

Jika memang mengalami kesulitan belajar atau memahami materi di mata pelajaran IPA supaya bisa memakai media pembelajaran interaktif sebagai salah satu sumber belajar di sekolah maupun untuk mempelajari kembali saat belajar di rumah. Siswa dapat mempelajari produk dengan meminta produk pada guru.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Supaya melakukan pengembangan media pembelajaran misalkan media pembelajaran interaktif yang bisa dikolaborasikan dengan aplikasi lain bagi pembelajaran pada materi lain. Peneliti berikutnya pun bisa melaksanakan evaluasi atas produk.

Daftar Pustaka

- Adiwijaya, Mohamad (2015). Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika berbasis Android Menggunakan Construct2. *Jurnal Transient*. Vol. 4 No. 1. 129
- Afrizal, Ali Subhan. (2015). Aplikasi Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Multimedia Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar Kelas I (Satu). *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu (TIPS)*, Vol. 3 No. 2. 12.
- Agustriana, Nesna. (2013). Pengaruh Metode Edutainment dan Konsep Diri terhadap Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 7 No. 2. 270.
- Ali, Muhammad. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol. 5 No. 1. 12.
- Arifin, Alief Ahdian Fajar. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Karakter Menggunakan Macromedia Flash Pada pokok bahasan Aritmatika kelas VII. *Skripsi program Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*. Yogyakarta
- Arikunto, Suharsimi (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Asyhari, Ardian. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Al- Biruni*, Vol. 5 No.1. 3.
- Bakri, Hasrul (2011). Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2. *Jurnal MEDTEK*, Vol. 3 No. 2. 34.
- Darmawan, Deni (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Wulandari Adi Kusuma. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*. Vol. 1 No. 1. 103.
- Fahmi, Syariful. (2014). Pengembangan Multimedia Macromedia Flash Dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya Terhadap Sikap Siswa Pada Matematika. *Jurnal AgriSains*, Vol. 5 No. 2. 167.
- Fero, David. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 mata pelajaran TIK pokok bahasan Fungsi dan Proses kerja peralatan TIK di SMA N 2 Banguntapan. *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*. 10

- Hakim, Bayu Rahman (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi *Flash* pada standar Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana di SMK Walisongo 2 Gempol. *Jurnal Teknik Elektro. Vol.3 No.1.16-17*
- Hamzah, Ali dan Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Istiqlal, Muhammad (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika SMA untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi belajar Matematika Logika Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika. Vol.8No.1. 45*
- Iskandar, Harum. 2010. *Tumbuhkan Minat Kembangkan Bakat*. Bandung: St Book.
- Kearney, M. (2012). Viewing Mobile Learning from a Pedagogical Perspective. *International Journal in Learning Technology, Vol. 3 No. 4. 46.*
- Khuzaini, Nanang (2014). Pengembangan Media Pembelajaran untuk menghasilkan multimedia pembelajaran trigonometri dengan menggunakan *Adobe Flash* kelas X semester 2 SMA Bantul. *Jurnal Agrisains. Vol.5 No. 2.*
- Komalasari, Fiska. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran (Modul Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan Tahun Pelajaran 2015/2016 (Kelas XI SMA Negeri 1 Rumbia Lampung Tengah). *Jurnal Al-jabar, Vol. 7 No. 2. 17.*
- Kusumadewi, Wulandari Adi Putri. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal IT-Edu, Vol. 1 No. 1. 104.*
- Maimunah. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar, Vol.. 5 No. 1. 9.*
- Mansur, Hamsi. Dkk. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Menyimak Teks Wawasan Kebangsaan*. Banjarmasin : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
- Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. 8 No. 2. 2.*
- Mulyasa, E. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi; Konsep Karakteristik, Dan Implementasi*. Bandung : Rodya Karya.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Pranowo, G. 2011. *Kreasi animasi interaktif dengan action*

- script 3.0 pada flash CS5*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Prastowo, Andi. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Putra, Nusa (2015). *Research and Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rahadi, Muhammad Rizky (2016). Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. Vo. 4 No. 1. 44
- Sadiman, Arief S. dkk. 1986. *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta : CV Rajawali.
- Sadirman. 2012. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Saputro, A. (2018). *Panduan Praktis Membuat Mini Games Android Menggunakan Adobe Animate CC*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sriyanti, Lilik. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta : STAIN-Salatiga Press.
- Sudjana, Djudju. 2007. *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung : PT Intima.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana.
- UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 *Sistem Pendidikan Nasional*
- Yamin, Martinis. 2007. *Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP*. Jakarta : Gaung Persada Pers.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK SEBAGAI SUMBER BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI INFRASTRUKTUR

JARINGAN DI SMKN 2 BANJARMASIN

Muhammad Shofi Akbar¹, Mastur², Agus Salim³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130120006@mhs.ulm.ac.id¹, mastur@ulm.ac.id², agus.salim@ulm.ac.id³

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran ebook sebagai sumber belajar pada mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan di SMKN 2 Banjarmasin. Proses pengembangan e-book berbasis flipbook sebagai sumber belajar mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan kelas XI SMKN 2 Banjarmasin ini menggunakan model 4D dengan tahapan define, design, development dan disseminate. Produk yang dihasilkan berupa e-book dengan format .html. Berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli materi, dan ahli media. Hasil validasi pada e-book berbasis flipbook sebagai sumber belajar mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan kelas XI SMKN 2 Banjarmasin, dinyatakan "sangat layak".

Kata Kunci: Pengembangan, 4D, Sumber Belajar

Abstract

The aim of this research is to develop e-book learning media as a learning resource in network infrastructure administration subjects at SMKN 2 Banjarmasin. The process of developing a flipbook-based e-book as a learning resource for the class XI network infrastructure administration subject at SMKN 2 Banjarmasin uses a 4D model with the stages of define, design, development and disseminate. The resulting product is an e-book in .html format. Based on feasibility tests carried out by material expert validators and media experts. The validation results of the flipbook-based e-book as a learning resource for the class XI network infrastructure administration subject at SMKN 2 Banjarmasin were declared "very feasible".

Keywords: Development, 4D, Learning Resources

Pendahuluan

Media berfungsi sebagai pengganti metode pengajaran tradisional karena memberikan konten kepada siswa dari berbagai sumber yang dipilih setelah melalui tahap analisis kebutuhan (Hamsi Mansur & Rafiudin, 2020: 37-48). Penggunaan media pendidikan memudahkan proses komunikasi guru dengan siswa. Untuk memilih media pembelajaran yang efektif, efisien, dan relevan secara tepat, diperlukan model yang mempunyai prinsip dan kriteria tertentu (Agus Hadi Utama & Agus Salim, 2020:71–78).

Kita bisa mengakses beragam konten di era digital ini, termasuk media sosial, hiburan, dan pendidikan—tentu saja, sebagian besarnya melalui ponsel pintar. Dari sudut pandang pendidikan, ponsel juga penting bagi siswa dalam pembelajaran di kelas dan di rumah, khususnya bagi mereka yang bersekolah di SMKN 2 Banjarmasin.

Berdasarkan temuan observasi yang dilakukan di SMKN 2 Banjarmasin, penelitian ini mengkaji bagaimana siswa belajar dari materi kelas. Penggunaan sumber daya pembelajaran, seperti bahan ajar e-book, sangat penting ketika jalannya pembelajaran serta memiliki dampak yang signifikan atas pelajaran yang mereka dapatkan. E-book merupakan buku elektronik versi digital yang dapat dilihat kapan saja serta dari mana saja dengan memakai komputer, laptop, ataupun handphone.

Buku elektronik dikenal sebagai e-book. Jika buku sering kali terdiri dari banyak lembar kertas berisi teks dan foto, maka buku elektronik (e-book) juga terdiri dari informasi digital dengan teks dan gambar. E-book atau dikenal juga dengan sebutan buku digital atau buku elektronik ialah pengembangan dari buku cetak yang dibaca di keseharian, demikian disampaikan Subiyantoro juga (Dwi

Mentari, Sumpono, Aceng Ruyani, 2018:131).

Berdasarkan hasil wawancara yang dipaparkan guru mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan, supaya bahan ajar e-book berbasis web sebelumnya tak pernah dijalankan pada saat mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan berlangsung, dikarenakan proses pembuatan e-book yang terbilang cukup banyak memakan waktu dalam proses pengerjaannya, kemudian agar media pembelajaran yang dipakai selama jalannya pembelajaran berlangsung serta kekurangan dari penggunaan media yang sudah diterapkan oleh guru tersebut yaitu siswa kurang berfokus pada materi pembelajaran yang terdapat pada media tersebut seperti halnya guru hanya mengirimkan materi lewat aplikasi atau media tanpa tahu siswa tersebut membuka ataupun membaca dan memahami materi yang ada. Guru mengatakan dalam wawancara terkait pembelajaran dan kegiatan pembelajaran bahwa telah terjadi modifikasi dan hal ini menyebabkan permasalahan pada jawaban siswa, terurama pada sumber belajar siswa sebagai bahan ajar mereka. Maka dari itu, instruktur merasa kesulitan untuk menentukan apakah siswa memahaminya ataupun tidak, kurangnya pemahaman guru terhadap pemakaian bahan ajar e-book berbasis web pun merupakan salah satu masalah bagi guru saat pembelajaran berlangsung.

Menurut hasil wawancara bersama guru mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan pada 10 September 2022. Guru itu menjelaskan berbagai kendala saat mengajar, yakni kurangnya media pembelajaran untuk membeirkan dukungan pembelajaran karena guru yang mengajar hanya memakai power point sebagai media mengajarnya. Kendala lain yang dialami pengajar adalah jadwal yang terlalu singkat karena pengajar hanya memiliki waktu 90 menit pembelajaran. Selain itu di Perpustakaan SMKN 2

Banjarmasin masih sedikit buku yang membahas tentang Administrasi Infrastruktur Jaringan sehingga peserta didik kekurangan referensi untuk bahan bacaan.

Selain itu, kurangnya sumber belajar siswa untuk belajar Administrasi Infrastruktur Jaringan dikarenakan kurangnya bahan ajar jadi satu diantaranya banyaknya faktor yang membuat rendahnya sumber belajar siswa dikarenakan sarana dan fasilitas yang terdapat di sekolah tersebut terbatas. Rendahnya sumber belajar siswa ketika belajar Administrasi Infrastruktur Jaringan juga sumber belajar siswa yang rendah supaya membaca kembali pelajaran yang sudah dipelajari juga memberikan dampak atas hasil belajarnya.

Dengan adanya pengembangan e-book diharapkan dapat membantu siswa khususnya kelas XI sebagai sumber belajar siswa di mata pelajaran belajar Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMKN 2 Banjarmasin dalam permasalahan belajar. Jadi, penulis mengangkat judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Sebagai Sumber Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Di SMKN 2 Banjarmasin”.

Identifikasi masalah yang ada di penelitian, yakni: (1) Minimnya ketersediaan buku atau bahan bacaan yang berkaitan dengan mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan, (2) Minimnya ketersediaan media pembelajaran untuk mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan, (3) Minimnya sumber belajar mata pelajaran seni budaya yang digunakan pada masa belajar dari rumah selain buku cetak, (4) Sumber belajar yang bisa dipakai siswa melalui *handphone/smartphone* masih kurang.

Tujuan penelitian ini, yakni: (1) Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran e-book sebagai sumber

belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMKN 2 Banjarmasin, (2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-book sebagai sumber belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMKN 2 Banjarmasin.

Kajian Pustaka

1. Pengembangan

Proses mewujudkan penjabaran desain ke bentuk nyata disebut pengembangan. Produksi media adalah landasan bidang pembangunan. Pergeseran regional disebabkan oleh peningkatan kapasitas media, sebuah proses yang memakan waktu bertahun-tahun. Meskipun film muncul lebih lambat dari buku teks serta alat bantu pembelajaran lainnya (teknologi cetak), pengenalan film menandai titik balik dalam evolusi gerakan audio-visual dan munculnya teknologi pembelajaran seperti yang kita kenal sekarang. Film pertama kali digunakan dalam kegiatan pendidikan pada tahun 1930an (teknologi audio visual). Komputer pertama kali digunakan untuk tujuan pendidikan pada tahun 1970an, dan permainan simulasi mendapatkan popularitas di ruang kelas. Kemajuan teoritis dan praktis dalam pembelajaran berbasis komputer menjamur pada tahun 1980-an, sehingga memunculkan multimedia terintegrasi berbasis komputer pada tahun 1990-an.

Kaitan antara teknologi dan teori dalam bidang pembangunan sangatlah rumit dan mempengaruhi penciptaan pesan dan proses pembelajaran. Pembangunan daerah pada dasarnya timbul akibat:

- a. pesan berbasis konten.
- b. metodologi pembelajaran berbasis teori.

- c. bentuk nyata dari teknologi, seperti komputer, perangkat lunak, dan sumber daya pendidikan. Teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terintegrasi merupakan beberapa sektor yang berkembang.

2. Media Pembelajaran

Menurut AECT (1979), Asosiasi Pendidikan Nasional Amerika (National Education Association/NEA) menjelaskan media sebagai segala sesuatu yang bisa dikontrol, dilihat, didengar, dibaca, ataupun didiskusikan bersama dengan alat yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Menurut Komisi Teknologi Instruksional (1970), media pendidikan adalah segala bentuk media yang muncul dari revolusi komunikasi dan dapat digunakan bersama dengan instruktur, buku teks, serta papan tulis untuk tujuan pendidikan. Menurut Gagne (1970), terdapat bermacam komponen di lingkungan belajar yang bisa mendorong siswa untuk belajar, termasuk media pembelajaran. Menurut Briggs (1970), media pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk merangsang peserta didik dan memfasilitasi proses pembelajaran.

Menurut pendapat-pendapat di atas, media pembelajaran dijelaskan yakni segala hal yang bisa dipakai agar pesan bisa disampaikan dan membangkitkan minat peserta didik sekaligus merangsang gagasan, perasaan, dan kemauannya guna mendorong proses pembelajaran yang terarah, terkendali, dan disengaja.

Fungsi media pendidikan adalah:

- a. Media sebagai guru atau tutor

Penggunaan media sebagai guru atau tutor berkaitan dengan penggunaan media untuk

melengkapi atau menggantikan apa yang terjadi di kelas. Tujuannya adalah untuk memberikan sekolah lebih banyak sumber daya pengajaran dengan tetap mempertimbangkan batasan ukuran kelas, pendanaan, kebutuhan siswa, atau pemisahan.

- b. Sebagai agen sosial, media

Penelitian ini didasarkan pada penelitian mengenai besarnya pengaruh faktor sosial dan pendidikan terhadap hasil belajar siswa dari program dan materi media massa komersial. Media tersebut antara lain surat kabar, majalah, acara radio dan televisi, serta film. Ini adalah contoh media yang dapat digunakan untuk memprogram perilaku siswa.

- c. Penggunaan media untuk menginspirasi pembelajaran.

Studi yang dilakukan pada tahun 1986 oleh Solomon dan Clark menunjukkan bahwa paparan media meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Penggunaan media oleh siswa telah membantu membuat belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Menurut Yusufhadi Miarso (2009) media pembelajaran memiliki kegunaan yakni: (1) Media dapat memberikan berbagai rangsangan pada otak agar fungsinya bisa maksimal; (2) Media dapat menjadi Solusi atas pengalaman siswa yang terbatas; (3) Media bisa melampaui ruang kelas; (4) Media bisa membuat interaksi langsung antara siswa Bersama lingkungan; (5) Media menciptakan berbagai pengamatan yang beragam, (6) Media membuat keinginan serta minat yang baru terbangkitkan; (7) Media membuat motivasi serta merangsang supaya belajar terbangkitkan; (8) Media menawarkan pengalaman fisik atau abstrak secara keseluruhan; (9) Media

memberi kesempatan pada siswa supaya belajar sendiri, di lokasi, waktu, serta kecepatan yang sesuai dengan dirinya, (10) Media membuat kemampuan keterbacaan baru (new literacy) meningkat, yakni kemampuan supaya membedakan serta menafsirkan objek, tindakan, serta lambang yang terlihat, baik dan alami ataupun buatan manusia, yang ada dalam lingkungan, (11) Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkannya kesadaran akan dunia sekitar, (12) Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri dosen maupun mahasiswa.

3. Flip PDF Profesional

Flip pdf profesional ialah software agar menjadikan buku berbasis digital yang di dalamnya tersedia berbagai macam fitur. Flip pdf memiliki page editor yang bisa menconcoct file pdf yang dimiliki oleh kita. Fitur yang tersedia di olch software ini ialah audio, video, gambar, video dari youtube, flash serta video. Flip pdf profesional bisa membuat buku berbasis digital yang interaktif serta menarik dan bisa ditampilkan di iphone, ipad, desktop serta android.

Kelebihan dari penggunaan ebook yaitu: (1) dapat digunakan kapan saja, (2) penggunaannya yang sangat mudah, (3) mempunyai tampilan yang lebih bervariasi dan menarik, (4) bisa menambahkan fitur fitur seperti audio atau video untuk membuat ebook lebih bagus.

Kemudian kelemahan dari penggunaan ebook yaitu semakin banyak video dan foto dalam ebook maka ukuran file akan semakin besar sehingga butuh waktu lama untuk mendownload nya.

4. Sumber Belajar

Sumber belajar berasal dari 2 kata yaitu “sumber dan belajar”, sumber biasanya dikenal dengan istilah “asal, awal mula dan bahan”. Kemudian “awal” ialah proses pengalaman yang dicari. Sumber belajar ialah seluruh alat dan bahan yang menjadi fasilitas ketika mencari pengalaman. Sumber belajar juga dijelaskan oleh AECT (association for Education and Communication Technology) menjelaskan sumber belajar ialah sumber baik berbentuk data, orang, serta wujud tertentu yang bisa dipakai siswa ketika belajar, baik dengan cara terpisah ataupun kombinasi hingga siswa ketika meraih tujuan belajar atau ketika meraih kompetensi bisa lebih mudah.

Adapun sumber belajar ialah salah satu komponen ketika kegiatan belajar yang mungkin saja seseorang mendapat pengetahuan, kemampuan, sikap, keyakinan, emosi serta dan perasaan (Sitepu, 2014:18). Jadi bisa diambil kesimpulan sumber belajar ialah segala hal (orang ataupun benda/alat) yang bisa digunakan dalam proses belajar oleh siswa sehingga siswa mendapat pengalaman belajar yang mengantarkan siswa untuk mencapai tujuan belajar.

Sumber belajar bisa dibagi atas kelompok dasar dari bermacam sudut pandang. Materi pembelajaran dapat dikategorikan menjadi visual, auditori, atau audio visual berdasarkan cara memperoleh informasi. Selain itu, bahan pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua kategori berdasarkan alasan penciptaannya: bahan yang dibuat dengan sengaja dan sengaja dikembangkan (by design) dan bahan yang dibuat tidak secara tegas dengan tujuan pembelajaran tetapi masih dapat dimanfaatkan untuk itu. tujuan (by utilization) (Sitepu, 2014:64).

5. Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan

Bidang administrasi infrastruktur jaringan mengeksplorasi cara menggunakan sistem operasi jaringan khusus, termasuk RoS dan Switch OS, untuk menyiapkan, mengkonfigurasi, dan mengelola perangkat dan layanan jaringan. Materi administrasi infrastruktur jaringan meliputi infrastruktur jaringan berupa router dan switch yang dapat dikonfigurasi ulang, yang meliputi loadbalancing, NAT, VLAN, routing, dan proxy. Mata kuliah ini diyakini akan membantu mahasiswa memahami dan memenuhi kompetensi keterampilan yang dibutuhkan. Ajari siswa dasar-dasar infrastruktur jaringan, dimulai dengan pengaturan, konfigurasi, dan pengelolaan perangkat dan layanan jaringan melalui penggunaan sistem operasi jaringan khusus, Contohnya seperti: VLAN, jenis-jenis routing, Routing statis & Routing dinamis, dan NAT.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai di penelitian ini disebut R&D (research and development), yakni penelitian yang dilaksanakan agar bisa membuat item tertentu serta mengevaluasi khasiat produk (Sugiyono, 2015:407).

Teknik penelitian yang digunakan untuk membuat barang tertentu dan mengevaluasi keampuannya dikenal dengan teknik penelitian dan pengembangan (R&D) (Sugiyono, 2019:752). Menurut uraian di atas, penelitian dan pengembangan, atau R&D, ialah proses melakukan penelitian yang metodis dan tujuannya yang digunakan agar bisa memproduksi barang tertentu dan mengevaluasi kemanjurannya.

Pada pengembangan *e-book* berbasis *flip book* mata pelajaran Administrasi

Infrastuktur Jaringan kelas XI SMKN 2 Banjarmasin ini akan memakai metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D Thiagarajan.

Model 4D Thiagarajan memiliki empat tahap pengembangan: mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarkan. Namun, di penelitian ini dipakai model 4D yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Penelitian ini berfokus pada kelayakan produk yang dikembangkan dan berakhir sampai dengan didapatkan produk yang layak menurut para ahli materi serta ahli media.

Proses pengembangan penelitian yakni:

1) Tahap Definisi (define)

Pada tahap ini, persyaratan berdasarkan kebutuhan supaya pengembangan produk diidentifikasi dan didefinisikan. Pada titik ini, lima proses perlu diselesaikan: analisis pembelajar, analisis tugas, analisis konsep, bagian depan dan analisis, dan mengidentifikasi item instruksional. Sehubungan dengan hal tersebut, maka penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Analisis depan: Pada tahap ini akan dilakukan pemeriksaan pendahuluan terhadap kondisi sekolah. (2) *Learner analysis*, dilaksanakan analisis dengan proses pembelajaran terutama pada kebutuhan yang disediakan sekolah untuk menunjang kegiatan belajar, (3) *Task Anlysis*, pada tahap ini dilakukan analisis materi yang akan dipilih, (4) *Concept analysis*, pada tahap ini melakukan identifikasi pada produk, (5) *Specifaying instructional object*, pada tahap ini dilakukan pemilihan sasaran produk yang dikembangkan.

2) Tahap Perencanaan (design)

Tahap pembuatan produk ataupun prototipe. Pada titik ini, 4 proses perlu dirampungkan: membuat ujian yang mengacu pada kriteria; memilih media

dan format; dan membuat desain awal, yang meliputi hal-hal berikut: (1) Mengembangkan ujian yang mengacu pada kriteria, mengumpulkan data awal, (2) Pemilihan media: pada tahap ini, mengumpulkan media; (3) Pemilihan format: memilih format produk yang sedang dikembangkan; (4) Desain awal: pada titik ini, desain awal produk telah selesai.

3) Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, produk yang dihasilkan sedang dibuat. Ada tindakan yang perlu dilakukan pada saat ini, khususnya: (1) Validasi oleh ahli media, konten, dan pembelajaran.

4) Tahap Penyebaran (disseminate)

Tahap akhir yang dilaksanakan. Di sini dilaksanakan publikasi hasil produk yang sudah diciptakan, namun penyebaran dilaksanakan sebatas pemberian produk yang dikembangkan kepada guru mata pelajaran

Penelitian ini dilakukan di SMKN 2 Banjarmasin, beralamat di Jalan Jl. Brig Jend. Hasan Basri No.6, Sungai Mai, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70124. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024.

Subyek penelitian pengembangan e-book meliputi, siswa SMKN 2 Banjarmasin yang mengambil mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan untuk uji coba penggunaan e-book sebagai Media Pembelajaran dengan jumlah 8 orang, Guru Pengampu mata pelajaran sebagai sumber informasi dan identifikasi kebutuhan materi yang diperlukan untuk pengembangan e-book. Serta ahli media, ahli materi yang kompeten di bidangnya.

Peneliti memakai kuesioner serta wawancara sebagai metode pengumpulan data. Jika responden hanya sedikit dan peneliti ingin mendapatkan informasi yang lebih mendalam dari mereka, mereka dapat

menggunakan wawancara sebagai langkah pertama untuk mengidentifikasi isu-isu yang layak untuk diteliti. Guru yang mengajar administrasi infrastruktur jaringan juga diwawancarai.

Selanjutnya adalah kuesioner. Kuesioner ini dilaksanakan pada beberapa ahli. Ahli materi agar tahu kualitas materi dari aspek aspek berikut: aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek kebahasaan. Kuesioner berikutnya diberikan kepada ahli media guna mengetahui kualitas media e-book itu sendiri. Adapun aspek aspek yang digunakan untuk dalam kuesioner ialah aspek tampilan media serta aspek pemrograman. Kuesioner ahli media akan diisi oleh dosen program studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM. Terakhir ada kuesioner untuk siswa yang mana digunakan untuk mengetahui penilaian terhadap e-book yang telah dikembangkan. Kuesioner akan diisi oleh siswa SMKN 2 Banjarmasin yang mengambil mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis data. skala likert. Atau disebut sebagai skala penilaian yang dijumlahkan, skala Likert mengukur sikap responden terhadap serangkaian pernyataan mengenai suatu kecenderungan, hal, objek, situasi, dll. dengan meminta mereka untuk menunjukkan apakah mereka sangat setuju, setuju, memiliki keraguan, atau keraguan tidak setuju ataupun sangat tidak setuju.

Hasil dan Pembahasan

1. Data Hasil Penilaian Ahli Media

Data hasil penilaian aspek kualitas, aspek grafis, aspek efektivitas, dan aspek interaktif oleh validator ahli media, sebagai berikut:

No	Aspek yang di Nilai	Nilai	Nilai Maksimal	P (%)	Ket.
1.	Aspek Pembelajaran	22	25	88%	Sangat Baik
2.	Aspek Media	18	20	90%	Sangat Baik
3.	Aspek Desain	19	20	95%	Sangat Baik
Rata-Rata		59	65	91%	Sangat Baik

Analisis kelayakan produk pada aspek kualitas :

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

$$P = \frac{59}{65} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Dari hasil pada tabel 14, gabungan dari seluruh aspek penilaian ahli media total seluruh nilai yang didapat sebanyak 91% serta bisa disebut sangat baik agar dipakai serta tak dilakukan revisi.

2. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

Data hasil penilaian aspek isi, aspek penyajian, teknik penyajian oleh validator ahli materi, sebagai berikut:

No	Aspek yang di Nilai	Nilai	Nilai Maksimal	P (%)	Ket.
1.	Aspek Isi	79	90	87%	Sangat Baik
2.	Aspek Penyajian	23	25	98%	Baik
3.	Teknik Penyajian	18	20	90%	Sangat Baik
Rata-Rata		120	135	92%	Sangat Baik

Analisis kelayakan produk pada aspek kualitas :

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

$$P = \frac{120}{135} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Berdasarkan hasil pada tabel, penggabungan dari seluruh aspek penilaian ahli materi total seluruh nilai yang didapat 86% serta bisa disebut sangat baik supaya dipakai serta tak ada revisi.

3. Pembahasan

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Sebagai Sumber Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Di SMKN 2 Banjarmasin” yang diangkat berdasarkan hasil observasi serta wawancara yang dilaksanakan mendapati hasil kurangnya sumber belajar mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. Seperti yang diungkapkan Hamsi Mansur (2020:14) agar membentuk potensi yang lebih baik maka pendidikan harus ditingkatkan dengan menyesuaikan zaman, usaha ini bisa terselenggara apabila ada usaha sadar. Merujuk hal tersebut penelitian ini dilakukan sebagai usaha sadar bahwasannya penting pada proses pembelajaran memakai sumber belajar yang dapat memperjelas penjelasan suatu topik pembahasan dengan variasi yang menarik dan menyesuaikan zaman.

Penelitian ini diperkuat dari referensi yang bersumber dari penelitian sebelumnya yang telah dilakukan beberapa peneliti. Pada penelitian Muhammad Yanto (2020:146) pengembangan media dan sumber belajar e- book mendapati respon positif dalam penggunaannya. Pada penelitian Siti Faidah (2015:62) pengembangan ebook yang dilakukan mendapati hasil penggunaan ebook dirasa lebih efektif dalam pembelajaran. Diungkapkan Agus Salim (2020:103) Media pembelajaran jarak jauh ialah komponen pembelajaran yang jadi bagian integral dari proses pembelajaran di masa pandemi COVID-19. Pemakaian media pembelajaran jarak jauh bisa memberikan bantuan pada pesan yang perlu disampaikan pada siswa oleh guru hingga bisa efektif.

Proses pengembangan produk digunakan model 4D oleh Thiagarajan. Pada model 4D terdapat tahapan-tahapan pengembangan yakni: (1)

Define (Pendefinisian), (2) Design (Perancangan), (3) Development (Pengembangan), serta (4) Dissemination (Penyebaran).

Pada tahap pendefinisian, (1) analisis depan merupakan analisis pertama yang dilakukan, dan (2) analisis peserta didik merupakan analisis yang dilakukan dengan memanfaatkan proses pembelajaran. Analisis tugas (3) mencakup analisis materi; analisis konsep (4) mengidentifikasi produk dengan melengkapi spesifikasi produk awal dan memilih aplikasi yang sesuai; dan (5) menentukan objek pembelajaran, mengidentifikasi tujuan penggunaan produk yang dikembangkan. Disimpulkan bahwa pembuatan produk akan menjadi cara terbaik untuk mengatasi masalah ini setelah mempertimbangkan sejumlah faktor selama tahap penentuan.

Tugas-tugas berikut diselesaikan dalam tahap desain kedua ini: (1) membuat ujian yang mengacu pada kriteria, yang dapat digunakan untuk menilai seberapa sukses suatu media pembelajaran (Thiagarajan, 1974: 59), (2) pemilihan media: pada tahap ini intinya mengumpulkan resource seperti foto yang akan dimanfaatkan kemudian dibuat menjadi desain flipbook (3) Pemilihan format: .PDF dan .html adalah format yang digunakan dalam pembuatan e-book ini. Format ini dipilih untuk produk karena lebih mudah digunakan dibandingkan format lainnya, seperti .app, yang merupakan format sistem operasi Mac yang jarang digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, hindari penggunaan format .fbr karena diperlukan. (4) Desain awal: pada tahap ini desain selesai mulai dari sketsa hingga desain akhir. Jika pengguna harus menginstal program untuk mengakses e-book, jangan pilih format .fbr.

Tahap pengembangan selanjutnya terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut: (1) validasi oleh ahli media dan materi; selama fase ini, produk ditinjau untuk memastikan penerimaannya untuk digunakan; dan (2) Revisi produk yang dikembangkan dimulai dari persiapan bahan dan proses pengeditan. Dari hasil validasi yang dilakukan bersama para ahli bidang masing-masing didapati hasil penilaian berupa tanggapan dan komentar serta penilaian yang dapat dilihat hasilnya untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.

Sosialisasi merupakan langkah keempat, dimana hanya instruktur yang menerima produk buku elektronik berbasis flipbook berupa link HTML sebagai sumber belajar mata pelajaran manajemen infrastruktur jaringan kelas XI di SMKN 2 Banjarmasin. yang setelah jaringan internet diaktifkan, dapat diakses oleh komputer, laptop, perangkat seluler, dan perangkat lainnya. Langkah ini tidak diulangi berdasarkan hasil distribusi.

Hasil validasi yang dilakukan bersama validator ahli dibidang masing-masing mendapati hasil penilaian yakni, (1) penilaian ahli media diperoleh hasil persentase 91% yang kemudian produk disimpulkan dan dinyatakan “sangat layak”, (2) penilaian ahli materi diperoleh hasil persentase 92% yang kemudian disimpulkan dan disebutkan “sangat layak”.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Muhammad Yanto (2020:146) bahwa hasil pengembangan ebook dinyatakan layak serta penggunaan ebook dirasa efektif dalam proses pembelajaran, hal ini juga diungkapkan oleh Laraswati (2020:83) ebook yang mencakup materi yang dilengkapi dengan video, gambar, animasi cukup efektif untuk menjelaskan materi yang berproses sehingga ebook dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu setelah peneliti mendapatkan data hasil kelayakan dari dilakukannya validasi bersama validator ahli bidang masing-masing dan diperkuat oleh beberapa penelitian lain maka penelitian pengembangan ebook dinyatakan layak sebagai sumber belajar mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan kelas XI.

Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian serta pembahasan yang sudah diuraikan bisa diambil kesimpulan, yakni:

- 1) Proses pengembangan e-book berbasis flipbook sebagai sumber belajar mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan kelas XI SMKN 2 Banjarmasin ini memanfaatkan model 4D dengan tahapan define, design, development serta disseminate. Hasilnya yakni produk berbentuk e- book dengan format .PDF dan html.
- 2) Uji kelayakan yang dilaksanakan validator ahli materi, serta ahli media, hasil validasi pada e-book berbasis flipbook sebagai sumber belajar mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan kelas XI SMKN 2 Banjarmasin, dinyatakan “sangat layak”.

2. Saran

Dari penelitian ini, saran yang bisa diberi, yakni:

- 1) Bagi Siswa
Di e-book ini terdapat gambar yang sejalan dengan materi-materi pembelajaran administrasi infrastruktur jaringan kelas XI hingga bisa dipakai sebagai

penunjang saat melakukan pembelajaran.

- 2) Bagi Guru
Menggunakan ebook ini sebagai inovasi dalam proses pembelajaran untuk membuat siswa lebih tertarik pada proses pembelajaran.
- 3) Bagi Sekolah
Dengan adanya hasil penelitian ebook ini, sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan dalam pengembangan sumber belajar di sekolah
- 4) Bagi Peneliti Selanjutnya
Pengembangan e-book ini hanya sampai uji kelayakan hingga harapannya di penelitian akan datang bisa sampai uji efektivitas agar mengetahui tingkat keefektifannya.

Daftar Pustaka

- Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012)
- Agus, Bambang dan Erima Oneto. (2010). *Buku Pintar Administrasi Infrastruktur Jaringan (ADMINISTRASI INFRAKSTRUKTUR JARINGAN) SD*. Jakarta: PT WahyuMedia.
- Akdon, dan Hadi, S. (2005). *Aplikasi StatisAdministrasi Infrastruktur Jaringana Dan Metode Penelitian Untuk Administrasi & Manajemen*. Bandung: Dewa Ruchi.
- Ali, M. (1993). *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Arifin, Zainal. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Penerbit PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan PrakAdministrasi Infrastruktur Jaringan Edisi Revisi 2010*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2014, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Edisi 2006*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*,(Jakarta :Rineka Cipta, 2009)
- Faidah,Siti 2015, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-book Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker untuk siswa Kelas VIII MTS N 2 Cirebon*, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati : Cirebon.
- Habibi, Bayu, 2017, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Etnomatematika*, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung : Lampung.
- Handayani, R. D, *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Mobile Learning Pada Perkuliahan Gelombang*, Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, Vol.11, No.1, 2015
- Hamalik, O. (1983). *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Handyaningrat, S. (1986). *Pengantar Studi Ilmu Administrasi Manajemen*. Jakarta: PT. Toko Gunung Agung.
- Hasibuan, J.J, dan Moedjiono. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, Rudi. (2004). *Administrasi Infrastruktur Jaringan Jilid 3 untuk SMA Kelas XII Berdasarkan Standar Isi 2006*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011).
- Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). *Pengembangan media pembelajaran infografis untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 4(1), 37-48.
- Miarso, Y. (2009). *Menyemai benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PRENADA
- MEDIA GROUP.
- Niken Ariani, D. H. (2010). *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka,

- Nurhayati D (2017) "*Pengembangan Buku Digital Interaktif Mata Kuliah Pengembangan E-Learning Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNY*" skripsi, diterbitkan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Nuryanto, A. (n.d.). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas negeri Yogyakarta.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011)
- Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008)
- Rafiudin, R., Mansur, H., Mastur, M., Utama, A. H., & Satrio, A. (2021). *Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (E-Book) Di SMKN 1 Banjarmasin*. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 9-15.
- Rosida. (2017). "*Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Dampak Pencemaran Bagi Kehidupan*". [Tesis]. Bandar Lampung : Universitas Lampung.
- Salim, A., & Utama, A. H. (2020). *Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin*. *Jurnal Penelitian Tindakan dan Pendidikan*, 6(2).
- S. C. Z. (tahun 2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Elektronik (E- Book) Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Dengan Pokok Bahasan Perdagangan Internasional Kelas XI Iis SMA Negeri 1 Talun Blitar*. 125.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Jakarta : Prenada Media.
- Seels, Barbara B3 & Rita C Richey, (1994). *Teknologi Pembelajaran*, Rawamangun: Unit percetakan Universitas Negeri Jakarta
- Sumanto. (2014). *Teori Dan Aplikasi Metode Penelitian*. Jakarta: PT BUKU SBRU.
- sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S. 1974, *Instractional Development for Training Teachers of Exceptional Children*, Indiana Univ., Bloomington
- Warsita, B. (2013). "Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam pemecahan Masalah Pembelajaran". *Fungsional pengembang teknologi pembelajaran pustekkom*, 76.

ANALISIS DAMPAK MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA TEKNOLOGI 4.0

M. Mahbub Ihza Mubarak¹, Jumadi², Adrie Satrio³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130210015@mhs.ulm.ac.id¹, jumadi@ulm.ac.id², adrie.satrio@ulm.ac.id³

Abstrak

Era teknologi 4.0 sangat lekat dengan perkembangan teknologi industri yang mengintegrasikan teknologi digital. TIK erat kaitannya dengan media sosial, karena media sosial adalah salah satu bentuk aplikasi dari TIK yang sangat populer di era digital saat ini, dan salah satu media sosial yang sedang digemari adalah media sosial *TikTok*. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis dampak media sosial *TikTok* terhadap pendidikan karakter siswa SD di era teknologi 4.0 menggunakan metode studi literatur. Melalui tinjauan literatur yang mendalam, penelitian ini menganalisis konten *TikTok* yang relevan dengan pendidikan karakter serta mengidentifikasi dampaknya terhadap siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *TikTok* dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkuat pendidikan karakter siswa SD, tetapi penggunaannya perlu diarahkan dengan strategi yang tepat. Pemilihan konten yang relevan dengan nilai-nilai karakter, interaksi dan kolaborasi antara siswa dan pendidik, serta pemberian arahan dan bimbingan dalam menggunakan *TikTok* secara etis dan bertanggung jawab adalah beberapa strategi penting yang perlu diperhatikan. Selain itu, penting juga untuk tidak mengabaikan peran pendidik dan orang tua dalam pembentukan karakter siswa, serta mengawasi secara menyeluruh penggunaan *TikTok* guna memastikan penggunaan yang sehat dan positif dalam mendukung pembentukan karakter siswa SD di era teknologi 4.0.

Kata Kunci: Media Sosial, TikTok, Pendidikan Karakter, Era Teknologi 4.0

Abstract

The era of technology 4.0 is very attached to the development of industrial technology that integrates digital technology. ICT is closely related to social media, because social media is one form of application of ICT that is very popular in today's digital era, and one of the social media that is in vogue is TikTok social media. This study aims to explore and analyze the impact of TikTok social media on the character education of elementary school students in the era of technology 4.0 using literature study methods. Through an in-depth literature review, the study analyzed TikTok content relevant to character education as well as identified its impact on elementary students. The results showed that TikTok can be an effective tool to strengthen the character education of elementary students, but its use needs to be directed with the right strategy. The selection of content relevant to character values, interaction and collaboration between students and educators, and the provision of direction and guidance in using TikTok ethically and responsibly are some important strategies that need attention. In addition, it is also important not to neglect the role of educators and parents in student character building, and to thoroughly monitor the use of TikTok to ensure healthy and positive use in supporting the character building of elementary students in the era of technology 4.0

Keywords: Social Media, TikTok, Character Education, Technology Age 4.0

Pendahuluan

MSIB (Magang dan Studi Independen Bersertifikat) adalah salah satu program yang termasuk dalam inisiatif Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) dengan tujuan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengalami proses pembelajaran di luar lingkungan kampus. Program ini bertujuan untuk mempersiapkan lulusan sarjana Indonesia agar memiliki kemampuan berpikir kritis, ilmiah, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi persaingan kerja yang kompetitif, berdasarkan tantangan yang dihadapi oleh industri saat ini. Kemendikbud Ristek menjalin kerja sama dengan berbagai mitra, salah satunya adalah PT. Zona Edukasi Nusantara (Zenius), untuk berhasil melaksanakan program ini.

Zenius merupakan sebuah platform pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai basisnya. Didirikan sejak tahun 2004, Zenius fokus pada pengembangan pemahaman konsep dan kemampuan penalaran ilmiah dengan tujuan memberikan dampak sosial yang dapat diimplementasikan untuk masa depan negara. (Dokumen PZSIB, 2022, p. 1). Salah satu aksi nyata Zenius yaitu turut berkontribusi dengan program MBKM dengan melaksanakan Program Zenius Studi Independen Bersertifikat (PZSIB). Melalui program ini, Zenius memberikan peluang kepada mahasiswa untuk melakukan persiapan sebelum memasuki dunia kerja dan memberikan dampak positif pada sistem pendidikan di Indonesia. Pendekatan yang diambil dalam program ini lebih adaptif dan kreatif sesuai dengan fokus sertifikasi profesional yang dipilih.

Dalam PZSIB *cycle* 2 terdapat 2.000 kuota peserta dengan 15 program sertifikasi profesional, salah satunya adalah *Accelerated Social Media Management Program*. Melalui PZSIB *Accelerated Social Media Management Program* mahasiswa belajar tentang bagaimana

mengoptimalkan strategi media sosial, mengelola konten, dan meningkatkan *engagement* dengan *audiens*. *Learning path* ini memfokuskan pada peningkatan efisiensi dan hasil untuk membantu peserta memahami dan mengaplikasikan *best practices* dalam pengelolaan media sosial untuk mencapai tujuan bisnis maupun personal.

Era teknologi 4.0 adalah sebuah istilah untuk menggambarkan perkembangan teknologi industri yang mengintegrasikan teknologi digital dalam proses produksi. Era 4.0 didukung oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang begitu pesat. Di era ini, TIK memiliki peranan vital di berbagai sektor, baik industri, bisnis, kesehatan, pemerintahan maupun pendidikan. Hal ini ditandai dengan digitalisasi berbagai sektor yang memudahkan setiap orang untuk berinteraksi secara bebas tanpa batasan usia.

TIK erat kaitannya dengan media sosial, yang juga merupakan bagian dari pemanfaatan TIK yang sangat populer di era digital saat ini. Media sosial memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk berkomunikasi dengan kerabat, keluarga, rekan bisnis, dan orang-orang di seluruh dunia selama terhubung dengan internet. Hal ini menyebabkan jumlah pengguna di Indonesia terus meningkat dari tahun ke tahun. Menurut data Statistik Komunikasi dan Informatika Indonesia pada tahun 2020, pertambahan penggunaan internet di Indonesia telah mencapai 64,8%, atau sekitar 175,4 juta orang. Ketersediaan *smartphone* yang semakin terjangkau dan mudah didapat membuat pengguna internet terus bertambah. Penggunaan media sosial seperti *WhatsApp*, *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, dan *TikTok* sangat populer di Indonesia. Bahkan menurut data *We Are Social* yang diambil pada April 2022, Indonesia merupakan negara yang memiliki jumlah pengguna *TikTok* terbanyak kedua di dunia setelah Amerika Serikat yaitu 99,1 juta pengguna.

TikTok kini sedang berada di puncak ketenarannya, khususnya pada generasi

muda (Mufidah & Mufidah, 2021, p. 60). *TikTok* sebagai sebuah platform media sosial memungkinkan penggunanya membuat, mengedit, dan membagikan video pendek. Aplikasi yang diluncurkan pada tahun 2016 ini menawarkan berbagai macam konten, mulai dari *lip sync*, komedi, tarian hingga video edukatif. *TikTok* juga memiliki beragam fitur-fitur seperti filter, efek suara, dan fitur pengeditan video yang memudahkan pengguna untuk mengkreasi video yang menarik dan kreatif.

TikTok dinilai dapat dimaksimalkan untuk dijadikan media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didik (Mufidah & Mufidah, 2021, p. 61). Dalam konteks pembelajaran, *TikTok* dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang berbeda dan menghibur. Dalam membuat video pendek di *TikTok*, peserta didik dapat mengekspresikan diri dan menunjukkan kreativitas mereka, yang membantu meningkatkan minat belajar dan partisipasi sehingga memberikan berdampak positif terhadap pembelajaran. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hutamy, Alisyahbana, Arisah, & Hasan, 2021, p. 21) pemanfaatan *TikTok* sebagai media pembelajaran mampu memberikan dampak yang positif seperti meningkatkan hasil belajar dengan mempertimbangkan kesesuaian materi yang akan disampaikan. Kemudian penggunaan *TikTok* dalam pembelajaran membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan digital mereka, seperti editing video dan penggunaan aplikasi media sosial. Kemudian, di dalam sudut pandang lain guru dapat menggunakan *TikTok* untuk membuat materi pembelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dan menarik untuk pembelajaran peserta didik.

Sayangnya, *TikTok* tidak hanya memberikan dampak positif saja, namun terdapat dampak negatif yang dapat mempengaruhi pendidikan karakter anak. Penggunaan *TikTok* yang berlebihan dapat membuat anak menjadi ketergantungan pada platform tersebut dan mengalami gangguan

konsentrasi dalam pembelajaran. Selain itu, *TikTok* mengandung banyak konten yang tidak sesuai dengan umur dan karakteristik pengguna di bawah usia 18 tahun, seperti video yang berisi adegan kekerasan, seksual, atau bahasa kasar yang dapat mempengaruhi karakter anak. *TikTok* juga dapat memperlihatkan perilaku negatif seperti *bullying* dan *body shaming* yang dapat mempengaruhi karakter anak dan menurunkan rasa percaya diri. Yang terakhir adalah penggunaan *TikTok* yang tidak teratur dan tidak terkelola dengan baik dapat mengakibatkan anak kehilangan waktu yang berharga untuk belajar, berinteraksi dengan keluarga, atau berpartisipasi dalam kegiatan yang membangun karakter.

Dalam proses pendidikan, karakter mengambil bagian yang penting. Sifat yang dibentuk oleh proses pendidikan meliputi komponen pengetahuan, sikap dan kesadaran akan pentingnya mengamalkan nilai-nilai yang baik kepada diri sendiri, keluarga dan orang lain (Hendayani, 2019, p. 183). Pendidikan karakter merupakan sebuah langkah yang dapat membentuk suatu kepribadian bagi peserta didik yang ditanamkan dengan nilai-nilai keagamaan, dengan pengawasan lingkungan sekitar (Armizi, 2017, p. 85). Tujuannya adalah untuk membangkitkan kesadaran tentang pengambilan keputusan yang benar dan salah, menumbuhkan nilai-nilai yang baik dan membantu mengimplementasikan nilai-nilai yang baik tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan penanaman pendidikan karakter dapat membantu mencegah perilaku negatif, karena pribadi yang berkarakter baik lebih memiliki kesadaran untuk tidak melakukan hal-hal buruk yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain.

Sekolah berperan penting dalam pendidikan karakter anak. Selain memberikan pendidikan formal, sekolah juga bertanggung jawab untuk membentuk karakter peserta didik agar menjadi pribadi yang memiliki moral dan etika yang baik. Sekolah berkewajiban mengajarkan nilai-nilai yang sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya, sehingga pendidikan karakter

dapat melahirkan kepribadian yang berasaskan pancasila dan ajaran agama. Dalam mengembangkan pendidikan karakter, sekolah harus memperhatikan situasi dan kondisi setiap peserta didik sehingga mampu mengembangkan potensi dan bakat mereka secara maksimal. Tujuan pendidikan karakter ialah untuk merubah perilaku anak ke arah pendewasaan baik dari segi pikiran ataupun perilaku. Pentingnya pendidikan karakter juga tertuang dalam (Indonesia, 2003) Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan dari undang-undang tersebut adalah untuk mengembangkan peserta didik sebagai generasi penerus bangsa yang memiliki moral dan etika yang tinggi, sehingga mereka menjadi individu yang mandiri, warga negara yang memiliki pemikiran yang matang, dan ikut berperan dalam mewujudkan kehidupan bangsa yang adil, aman, dan sejahtera. Tujuan ini sejalan dengan Kurikulum 2013 yang memiliki landasan pendidikan karakter yang didasarkan pada harapan masyarakat terhadap lulusan yang berkualitas.

Menumbuhkan pendidikan karakter bukanlah hal yang mudah dan memerlukan strategi yang tepat. Beberapa strategi yang digunakan di sekolah untuk melaksanakan pembentukan karakter terhadap peserta didik yaitu melalui pembelajaran, yang mana nilai-nilai baik dapat ditanamkan guru kepada peserta didik baik secara langsung melalui pembelajaran maupun dengan memasukkannya ke dalam mata pelajaran (Sudrajat, 2011, p. 54). Pembentukan karakter juga dapat dilakukan dengan mendemonstrasikan secara langsung melalui contoh perilaku positif, misalnya guru dan staf sekolah dapat memberikan contoh perbuatan dengan menerapkan nilai-nilai seperti perilaku jujur, disiplin dan bertanggung jawab. Sekolah harus menciptakan budaya yang kondusif bagi pembentukan karakter peserta didik dengan membuat lingkungan yang aman, nyaman, dan merangsang kreativitas serta menghindari perilaku yang merugikan, seperti diskriminasi, *bullying* dan kekerasan. Sekolah juga dapat menerapkan metode

pembelajaran yang partisipatif dan kolaboratif yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam bekerjasama, toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan.

Sayangnya, masih banyak sekolah yang mengabaikan dampak media sosial terhadap peserta didik. Padahal pengaruh media sosial terhadap perkembangan karakter dan kesehatan mental peserta didik sangat signifikan. Peserta didik memiliki pemikiran yang masih sederhana dan rentan terpengaruh oleh apa yang mereka lihat dan dengar. Selain itu, mereka memiliki kemampuan daya ingat yang baik, sehingga mampu meniru contoh yang diberikan melalui media sosial.

Sudah banyak penelitian yang melakukan riset dalam pemanfaatan *TikTok* dalam pembelajaran. Seperti penelitian dari (Ramdani, Hadiapurwa, & Nugraha, 2021) *Potensi Pemanfaatan Media Sosial TikTok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring*, kemudian (Devi, 2022) dengan judul *Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran*, dan penelitian oleh (Hutamy, Alisyahbana, Arisah, & Hasan, 2021) *Efektifitas Pemanfaatan TikTok Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Namun dari penelitian ini belum ada yang membahas dampak *TikTok* terhadap pendidikan karakter peserta didik Sekolah Dasar. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak media sosial *TikTok* terhadap pendidikan karakter.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode studi kepustakaan atau *literatur review*. Penelitian ini didasarkan pada tinjauan komprehensif terhadap literatur yang telah dilakukan sebelumnya. Tinjauan literatur ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang sudah diketahui tentang topik yang spesifik dan mengidentifikasi apa yang masih belum diketahui. Hal ini dilakukan untuk memahami penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dan mencari alasan mengapa

penelitian ini perlu dilakukan atau mencari ide penelitian lanjutan. (Denney & Tewksbury, 2012, p. 1). Pengumpulan data berupa pemerolehan makna yang meliputi ulasan singkat tentang pemikiran para ahli dan intisari penelitian sebelumnya melalui membaca, meneliti dan menganalisis jurnal yang diperoleh dari *e-journal* dan Google Cendekia. Penelitian ini termasuk dalam jenis deskriptif. Penelitian deskriptif adalah metode yang digunakan untuk mempelajari dan menggambarkan secara sistematis, akurat, dan faktual tentang situasi terkini dari suatu kelompok manusia, objek, kondisi, sistem pemikiran, atau kelas peristiwa. Tujuannya adalah untuk memberikan deskripsi yang komprehensif, gambaran yang jelas, dan penjelasan detail tentang fakta-fakta, karakteristik, dan hubungan antara fenomena yang sedang diteliti (Nazir, 2014, p. 43). Data yang dikumpulkan dari literatur akan diorganisir dan dijelaskan secara sistematis.

Hasil dan Pembahasan

Dalam kajian ini, digunakan lima belas sumber pustaka yang diperoleh dari *e-journal* dan *Google Scholar*. Sumber-sumber tersebut membahas tentang pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran dan dampak penggunaan media sosial *TikTok* terhadap pendidikan karakter peserta didik di sekolah dasar.

No	Judul	Author/Tahun	Hasil Penelitian
1	<i>Efektifitas Pemanfaatan TikTok Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik</i>	Hutami et al (2021)	Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa dalam metode pembelajaran tradisional, sebagian besar siswa tidak mencapai nilai yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun, dengan menggunakan <i>TikTok</i> sebagai media pembelajaran, terjadi peningkatan signifikan dalam mencapai nilai KKM. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan <i>TikTok</i> sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dengan mempertimbangkan relevansi materi yang diajarkan.
2	<i>Potensi Pemanfaatan Media Sosial TikTok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring</i>	Ramdani et al (2021)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>TikTok</i> dapat meningkatkan partisipasi dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran <i>online</i> . Dengan <i>TikTok</i> , peserta didik memiliki kebebasan untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui beragam fitur yang tersedia. Oleh karena itu, <i>TikTok</i>

			terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran dengan melahirkan pengalaman pembelajaran daring yang lebih menyenangkan.
3	<i>Dampak Media Sosial (TikTok) Terhadap Karakter Sopan Santun Peserta didik Kelas Vi Sekolah Dasar</i>	Izza Nabilah Agustyn dan Suprayitno (2022)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial <i>TikTok</i> memiliki dua jenis dampak, yakni dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari <i>TikTok</i> tidak begitu berpengaruh pada aspek kesopanan dan perilaku. Dampak positif tersebut lebih berfokus pada peningkatan pengetahuan dan kreativitas dalam hal kognitif dan psikomotorik. Namun, terdapat juga dampak negatif dari penggunaan <i>TikTok</i> , di mana anak-anak dapat menjadi terlalu terpaku pada dunia digital dan kurang memperhatikan lingkungan sekitar ketika terlalu asyik bermain <i>TikTok</i> .
4	<i>Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran</i>	Adella Aninda Devi (2021)	Dapat disimpulkan bahwa dengan memanfaatkan <i>TikTok</i> secara tepat dan menggunakan strategi yang sesuai, aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang mendorong rasa ingin tahu, kecerdasan, dan kreativitas. Dengan beragam fitur yang dimiliki oleh aplikasi ini, <i>TikTok</i> dapat menjadi alat yang efektif dalam proses pembelajaran. Namun, untuk mengevaluasi sejauh mana <i>TikTok</i> dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan guna menilai keefektifan dan keberlanjutan penggunaan aplikasi ini dalam konteks pembelajaran.
5	<i>Dampak Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Aplikasi TikTok Terhadap Daya Tangkap Dikalangan Peserta didik Kelas V di SDN 077 Palembang</i>	Wahyuni et al (2022)	Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa <i>TikTok</i> dapat digunakan dan diterapkan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penggunaan aplikasi ini juga dipercaya dapat mengembangkan kreativitas dalam membuat proyek atau konten yang berhubungan dengan materi pembelajaran, dengan tujuan untuk mendorong peserta didik dalam proses belajar-mengajar.

6	<i>Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z</i>	Andrias Pujiono (2021)	Melalui penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media sosial memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif. Fitur-fitur yang tersedia di berbagai platform media sosial dapat digunakan sebagai alat yang memfasilitasi dan mempermudah proses pembelajaran. Dengan menggunakan media sosial, guru dan peserta didik memiliki kesempatan untuk berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran tanpa terbatas oleh batasan ruang dan waktu. Penggunaan media sosial menjadi relevan dan sesuai dengan kebutuhan generasi Z.
7	<i>Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar pada Abad 21</i>	Sunardiyah et al (2022)	Berdasarkan presentasi video yang diunggah, respons peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka sangat tertarik dan termotivasi untuk membuat video presentasi yang menarik, karena mereka menyadari bahwa video yang mereka unggah akan dilihat oleh banyak orang dan mereka berharap mendapatkan apresiasi berupa <i>like</i> dan komentar dari penonton. Hal ini menjadi motivasi bagi mereka untuk memberikan penampilan terbaik dalam segi materi, penggunaan media, kelancaran, dan kejelasan dalam menyampaikan presentasi. Oleh karena itu, penggunaan Instagram sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar pada era abad ke-21 ini sangatlah tepat.
8	<i>Penggunaan Media Sosial di Kalangan Peserta didik Sekolah Dasar</i>	Muhammad Fajar dan Hadi Machmud (2020)	Dari hasil penelitian ini, terlihat bahwa penggunaan media sosial oleh peserta didik memberikan dampak yang signifikan. Salah satu dampak positif yang jelas adalah kemudahan dalam kegiatan belajar, dengan adanya pengalaman baru yang diberikan melalui grup-grup yang dibentuk di media sosial, baik bagi peserta didik, guru, maupun orang tua. Namun, selain dampak positif tersebut, terdapat juga dampak negatif yang muncul, yaitu adanya kecenderungan

			kecanduan dalam mengakses media sosial, sehingga mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan juga meningkatkan pengeluaran uang jajan yang tidak perlu.
9	<i>Pemanfaatan Media Sosial Berbasis Youtube Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 2 Di Masa Pandemi Covid-19</i>	Februesty Maya Lestari dan Imam Bahrozi (2021)	Hasil belajar yang didapat yang memanfaatkan <i>youtube</i> mengalami peningkatan dalam beberapa materi, namun terkadang dalam pengerjaannya dibantu oleh orangtua. Adapun faktor pendukung dan faktor penghambat guru yaitu: a) Faktor pendukung yaitu adanya jangkauan sinyal internet yang bagus, motivasi dalam diri peserta didik yang mana keinginan peserta didik untuk terus belajar, komunikasi yang bagus antar guru, murid, dan wali murid untuk bisa meminimalisir miskomunikasi terkait proses pembelajaran dengan memanfaatkan <i>youtube</i> . b) Faktor penghambat yaitu sebagian peserta didik terkendala akses internet keterbatasan guru dalam kemampuan menggunakan teknologi serta kurangnya pemahaman peserta didik
10	<i>Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran</i>	Rahman et al (2023)	Dari hasil penelitian ini, terlihat bahwa pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran memiliki kemungkinan untuk meningkatkan kualitas dan prestasi belajar mahasiswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan menggunakan media sosial, mahasiswa dapat dengan mudah mencari dan mengakses materi tambahan yang relevan dengan perkuliahan. Selain itu, mereka dapat berpartisipasi dalam diskusi yang melibatkan berbagai sumber informasi, meningkatkan kemampuan berbahasa yang baik dan sopan, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan tidak terpaku pada satu sumber saja. Selanjutnya, melalui penggunaan media sosial, mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan mereka dalam menciptakan karya yang berhubungan

			dengan materi yang dipelajari selama proses perkuliahan.
11	<i>Pendidikan Karakter Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Keluarga Di Kota Banjarmasin</i>	Taufiqurrahman dan Najminnur Hasanatun Nida (2019)	Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter perilaku sosial pada peserta didik terkait dengan pengenalan dan penerapan nilai-nilai agama, Pancasila, dan budaya Banjar. Pembentukan karakter perilaku sosial ini melibatkan bimbingan dan pedoman yang memberikan contoh teladan, disiplin, motivasi, kebiasaan, serta pelestarian dan pengembangan lingkungan pendidikan yang mendukung. Peran orang tua sangat signifikan dalam mengarahkan karakter perilaku sosial anak dengan menerapkan pendekatan kepemimpinan yang demokratis, yang sesuai dengan perkembangan karakter anak. Selain itu, pendidikan karakter juga sangat dipengaruhi oleh kerjasama dan kolaborasi yang harmonis antara orang tua dan guru, yang dilakukan secara aktif dan berkelanjutan.
12	<i>Kajian Pelaksanaan Pendidikan Karakter Di SDN Sungai Jingah 6 Banjarmasin</i>	Fahlevi et al (2021)	Berdasarkan temuan penelitian, ditemukan bahwa perilaku peserta didik dalam menerapkan pendidikan karakter, termasuk karakter religius, jujur, tekun, disiplin, dan peduli/tanggung jawab, berada pada tingkat yang cukup baik. Namun, terdapat kendala dalam bentuk kurangnya kerjasama dari orang tua dalam membina peserta didik di rumah, serta pengaruh lingkungan pergaulan sehari-hari. Untuk mengatasi kendala tersebut, salah satu solusi yang diusulkan adalah melakukan kunjungan rutin ke rumah peserta didik oleh wali kelas.
13	<i>Pembinaan Karakter Murid Melalui Kegiatan Kepramukaan Di Sekolah Dasar Negeri Kuin Utara 6 Kota Banjarmasin</i>	Ahyar Rasyidi (2021)	Dari hasil penelitian yang dilakukan bahwa pembinaan karakter melalui kegiatan kepramukaan di Sekolah Dasar Negeri Kuin Utara 6 Banjarmasin masih kurang berjalan sebagaimana mestinya. Faktor yang dianggap menjadi kendalanya adalah

			kurangnya tersedia fasilitas yang ada di sanggar pramuka, dibuktikan dengan pengamatan secara langsung ke lokasi. Adapun faktor yang dipandang menunjang pembinaan karakter melalui kegiatan kepramukaan meskipun belum banyak pengaruhnya dalam meningkatkan kelancaran kegiatan adalah minat dan aktifnya murid dalam mengikuti pembinaan karakter kepramukaan, adanya dukungan dari orang tua murid, dan pembina yang sudah jelas dalam memberikan materi
14	<i>Penerapan Pendidikan Karakter Gemar Membaca Melalui Program Literasi di Sekolah Dasar</i>	Silvia Nur Priasti dan Suyatno (2021)	Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa Program Literasi Sekolah di SD Negeri Sidareja 01 efektif dalam membangun minat baca dan pendidikan karakter. Program ini melibatkan beberapa fase, yaitu pembiasaan membaca dan menciptakan lingkungan fisik yang mendukung literasi, pengembangan kemampuan literasi melalui kegiatan non-akademis dan interaksi sosial yang mendukung literasi, serta penerapan strategi literasi dalam pembelajaran dan pengembangan lingkungan akademis yang literat. Program ini bertujuan untuk membangun budaya literasi di sekolah dan mendorong perkembangan siswa dalam aspek literasi secara holistik.
15	<i>Pembentukan Karakter Kepemimpinan Peserta didik Melalui Sekolah Alam (Studi Kasus Di Sekolah Dasar Alam Muhammadiyah Banjarbaru)</i>	Abd. Basir & Willy Ramadan (2017)	SD Alam Muhammadiyah Banjarbaru melaksanakan kegiatan dan program seperti Gardening, Market Day, Hizbul Wathan, Outbound, dan Taruna Melati untuk membentuk karakter kepemimpinan pada peserta didik. Namun, terdapat kendala dalam pembelajaran di sekolah ini, yaitu kurangnya kualitas guru dan keterbatasan pendanaan. Untuk mengatasi kendala tersebut, sekolah memberikan pelatihan kepada guru dan meningkatkan pendapatan dengan menjalin kerjasama perusahaan, mendirikan koperasi, dan mengkomersialkan sarana pelatihan.

Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, media merupakan salah satu faktor penting untuk mencapai keberhasilan sebuah pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bentuk bahan atau alat yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran dengan lebih mudah. Media pembelajaran memiliki peran sebagai sumber belajar yang dapat memberikan pesan dan informasi kepada peserta didik melalui perantaraan guru. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas materi pembelajaran serta memfasilitasi pembentukan pengetahuan bagi peserta didik. (Nurrita, 2018, p. 171). Dengan penggunaan media membuat peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran juga dapat membantu guru menyampaikan informasi dengan lebih efektif dan efisien, serta menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran (Salim, H. N., Dalu, Z. C. A., & Utama, A. H., 2022). Pada era digital sekarang, media pembelajaran yang sering digunakan adalah jenis media yang berbasis pada teknologi informasi dan komunikasi (TIK), salah satunya media pembelajaran berbasis media sosial.

Penggunaan media sosial sendiri sebagai media pembelajaran telah menjadi trend dalam beberapa tahun terakhir. Selaras dengan data penggunaan internet aktif di Indonesia yang dihimpun oleh *website Hootsuite* pada tahun 2020 yang sangat tinggi yaitu 160 juta dari 272,1 juta jiwa pengguna media sosial aktif. Penyebaran penggunaan media sosial yang terus meningkat membuat media sosial menjadi alternatif media pembelajaran yang banyak digunakan di era teknologi sekarang ini. Seperti di SDIT At-Taqwa Surabaya yang menggunakan *Whatsapp, Facebook, Zoom Meeting, Youtube, dan Instagram*. Selama terlaksananya pembelajaran jarak jauh yang menggunakan media sosial, peserta didik tidak mengalami kebosanan. Mereka

menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengumpulkan tugas, seperti yang terdapat pada data di kelas 6, di mana 20 dari 27 peserta didik menyelesaikan tugas tepat waktu, sementara 7 peserta didik lainnya perlu diarahkan kembali karena keterbatasan perangkat yang digunakan. Dengan melihat data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial dalam pembelajaran berkemungkinan menaikkan minat dan motivasi peserta didik untuk memperhatikan tugas guna memenuhi persyaratan penilaian. (Faridah & Haromain, 2021, p. 98).

Dengan adanya media sosial, peserta didik dapat belajar dari mana saja dan kapan saja, tanpa terbatas oleh waktu dan ruang. Hal ini memungkinkan pembelajaran dapat terjadi secara mandiri dan memungkinkan peserta didik atau peserta untuk mengontrol kecepatan dan cara mereka belajar. Media sosial akan membawa perubahan baru dalam proses pembelajaran di era teknologi 4.0 (Pujiono, 2021, p. 9). Pemanfaatan media sosial juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam pembelajaran konvensional, peserta didik sering kali terbatas dalam partisipasi dan interaksi di dalam kelas. Namun, dengan menggunakan platform media sosial, peserta didik dapat lebih mudah berkomunikasi dan berdiskusi tentang materi pembelajaran dengan teman-teman mereka, sehingga meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Samrodin dan Abdur Rahim (2022) di MI Persatuan Umat Islam Haurkolot menunjukkan bahwa pembelajaran dengan berbantuan media sosial membuat peserta didik dengan cepat dapat memahami pembelajaran. Peserta didik dapat mengeksplorasi sendiri informasi yang mereka dapatkan dan kemudian mereka saling berdiskusi, berpendapat dan berbagi informasi melalui media sosial.

Media sosial memiliki dampak positif dan negatif dalam konteks pendidikan. Secara positif, media sosial dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif,

merangsang pembelajaran mandiri, mengembangkan kreativitas, dan meningkatkan minat belajar. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat membuat peserta didik lupa waktu, perbedaan kondisi gadget dapat menciptakan ketimpangan, kecanduan, dan mengurangi interaksi sosial, serta dapat mempengaruhi kesehatan peserta didik. Penting bagi guru, orang tua, dan masyarakat untuk mengelola penggunaan media sosial dengan bijak melalui pengawasan, pengaturan waktu yang baik, dan menjaga keseimbangan antara media sosial dan interaksi sosial langsung. Sehingga media sosial dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif.

Media Pembelajaran berbasis Media Sosial *TikTok*

TikTok adalah platform media sosial berbagi video yang sedang populer di kalangan anak-anak hingga orang tua. Meskipun awalnya *TikTok* dianggap hanya sebagai hiburan ringan dan tidak berarti, kini ada banyak bukti bahwa *TikTok* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Aplikasi *TikTok* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang layak. Pemanfaatan *TikTok* sebagai media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian Adella Aninda Devi (2022) selain strategi penggunaan dan pemanfaatan yang ideal, penggunaan aplikasi *TikTok* dapat memiliki manfaat sebagai alat interaktif dan menarik dalam proses pembelajaran. Dengan fitur-fitur yang mudah digunakan dan beragam, aplikasi *TikTok* dapat digunakan sebagai sarana dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat memberikan hal-hal baru yang belum diajarkan oleh pendidik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Dengan menggunakan aplikasi *TikTok*, pendidik dapat dengan mudah menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

TikTok menawarkan cara yang interaktif dan menarik untuk belajar. Dalam video *TikTok*, pengguna dapat menggunakan musik, filter, dan efek visual yang menarik untuk mengekspresikan ide-ide mereka. Ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi para peserta didik untuk belajar lebih banyak. Selain itu, *TikTok* memungkinkan pengguna untuk menghasilkan konten pendek yang mudah diingat dan mudah dipahami. Ini membuat *TikTok* menjadi platform yang ideal untuk mengajarkan konsep-konsep yang kompleks dan sulit. Peserta didik dapat mengulang-ulang materi sampai mereka benar-benar paham. Hasil kajian yang dilakukan (Yuliani, Y., Sofyan, A., & Utama, A. H., 2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book dengan Pendekatan Behavioristik Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IX SMP. J-INSTTECH, 1(1), 44-52. Dari hasil penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa pemanfaatan media sosial *TikTok* sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif dan kreativitas peserta didik saat melakukan pembelajaran online. Peserta didik memiliki kebebasan untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui *TikTok* dengan menggunakan berbagai fitur yang tersedia.

TikTok juga memungkinkan peserta didik untuk memperluas pengetahuan dan wawasan mereka. Peserta didik dapat membuat video tentang topik apa pun yang mereka minati, termasuk topik yang berkaitan dengan akademik dan profesional. Ini memungkinkan peserta didik untuk memperoleh wawasan baru dan memperluas pengetahuan mereka melalui konten yang relevan dan berguna. Guru juga dapat meminta peserta didik untuk membuat video singkat tentang topik tertentu, seperti sebuah proyek atau tugas akhir, untuk menguji pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran. *TikTok* juga dapat membantu peserta didik memperkuat keterampilan kreatif dan teknologi mereka. Platform ini menawarkan banyak alat pengeditan video dan efek visual yang dapat digunakan peserta didik untuk menghasilkan video yang menarik dan berkualitas tinggi. Hal ini

akan membantu peserta didik memperoleh keterampilan teknologi yang diperlukan untuk bekerja di era digital yang semakin maju.

Salah satu contoh penggunaan *TikTok* sebagai media pembelajaran adalah pada penelitian (Wahyuni, Misdalina, & Novianti, 2022) yang mana adanya pengaruh yang signifikan terhadap daya tangkap peserta didik ketika *TikTok* dijadikan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian (Marini, 2019) dan (Hutamy, Alisyahbana, Arisah, & Hasan, 2021) juga menunjukkan adanya pengaruh positif secara signifikan antara penggunaan media sosial *TikTok* terhadap prestasi belajar peserta didik.

Pemanfaatan *TikTok* sebagai media pembelajaran tidak hanya terbatas pada pendidikan formal, namun juga dapat digunakan dalam berbagai kegiatan di luar sekolah seperti kursus bahasa, les privat, atau pelatihan keterampilan. Pengguna *TikTok* yang memiliki keahlian atau kecakapan tertentu seperti memasak, tari, atau olahraga, dapat memanfaatkan platform ini untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan dengan orang lain.

Namun, pengguna *TikTok* juga harus memperhatikan beberapa hal dalam memanfaatkan *TikTok* sebagai media pembelajaran. Dalam pemanfaatannya, *TikTok* sebagai media pembelajaran harus disesuaikan dengan relevansi materi pembelajaran (Hutamy, Alisyahbana, Arisah, & Hasan, 2021, p. 1280). Konten yang dibagikan harus memenuhi standar moral dan etika yang berlaku. Maka dari itu, guru atau dosen harus memberikan pengawasan dan bimbingan dalam pembuatan konten pembelajaran untuk memastikan bahwa konten tersebut sesuai dengan kurikulum dan memenuhi kriteria pembelajaran yang efektif. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis *TikTok* dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan efektif bagi peserta didik. Dalam penggunaannya, pengguna harus memperhatikan standar moral dan etika yang berlaku dan mengikuti kurikulum yang telah ditetapkan. Dengan demikian, *TikTok* dapat

menjadi alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif bagi peserta didik.

Dampak Media Sosial *TikTok* Dalam Mempengaruhi Pendidikan Karakter Peserta didik Sekolah Dasar

TikTok adalah aplikasi media sosial yang sangat populer di kalangan anak muda saat ini. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat dan membagikan video pendek dengan beragam konten yang menghibur, mulai dari tarian, *lip-sync*, tutorial, hingga konten pendidikan. *TikTok* memiliki banyak pengguna aktif yang masih berusia anak sekolah. *TikTok* tidak hanya membawa hiburan, tetapi juga membantu dalam pengembangan karakter anak-anak, terutama peserta didik SD yang masih berada di usia rentan terhadap pengaruh lingkungan dan belum mampu membedakan hal baik dan buruk. Berikut adalah beberapa dampak positif *TikTok* terhadap pendidikan karakter peserta didik SD.

1. Pembentukan Karakter Anak

Pendidikan karakter adalah aspek penting dalam pembentukan karakter anak. Melalui *TikTok*, peserta didik dapat belajar tentang nilai-nilai moral dan etika dengan cara yang menyenangkan dan mudah dicerna. Banyak video *TikTok* yang membahas tentang kebaikan, kejujuran, toleransi, dan sikap peduli terhadap sesama. Dengan menonton video ini, peserta didik akan terpapar pada nilai-nilai positif dan dapat mengembangkan karakter yang baik.

2. Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik

Tidak hanya itu, *TikTok* juga membantu peserta didik untuk meningkatkan kreativitas mereka. Peserta didik dapat membuat konten kreatif sendiri dan membagikannya dengan teman-teman mereka di aplikasi ini. Proses pembuatan video ini dapat melatih keterampilan mereka dalam berpikir kreatif, mengembangkan ide, dan

menghasilkan konten yang menarik. Dengan meningkatkan kreativitas mereka, peserta didik akan menjadi lebih mandiri dan berpikiran terbuka, serta dapat memecahkan masalah dengan cara yang kreatif.

3. Meningkatkan Ketrampilan Sosial

Pemanfaatan *TikTok* juga dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Melalui *TikTok* Peserta didik dapat belajar cara berinteraksi dengan orang lain melalui komentar dan fitur lainnya. Mereka dapat belajar tentang kebiasaan budaya dan bahasa dari teman-teman mereka di seluruh dunia, meningkatkan pemahaman dan toleransi mereka terhadap perbedaan budaya. Hal ini dapat membantu peserta didik untuk membangun hubungan sosial yang lebih baik dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara efektif.

4. Meningkatkan Rasa Percaya Diri

Di samping itu, *TikTok* juga dapat meningkatkan rasa percaya diri. Banyak pengguna *TikTok* yang membagikan video tentang kegiatan yang mereka lakukan, seperti tarian, menyanyi, atau berbicara di depan umum. Dengan melihat orang lain yang berani tampil di depan publik, peserta didik akan merasa terinspirasi dan percaya diri untuk melakukan hal yang sama. Ini dapat membantu mereka yang cenderung pemalu untuk lebih percaya diri dan berani mengekspresikan diri.

Namun, popularitas *TikTok* yang tinggi juga memiliki dampak negatif terhadap pendidikan karakter peserta didik SD. Berikut adalah beberapa dampak negatif *TikTok* terhadap pendidikan karakter peserta didik SD.

1. Menjadi Kecanduan

Salah satu dampak negatif *TikTok* terhadap peserta didik SD adalah kecanduan. Anak-anak yang terlalu

banyak menghabiskan waktu di *TikTok* cenderung menjadi kecanduan dan sulit membatasi penggunaannya. Kecanduan ini dapat mengganggu kegiatan sehari-hari dan waktu belajar anak-anak, yang dapat berdampak negatif pada perkembangan pendidikan karakter peserta didik SD.

2. Memperlihatkan Perilaku yang Tidak Pantas

Kebanyakan pengguna dewasa di *TikTok* menampilkan hal yang tidak seharusnya dilihat (Adisaputra, Budyartati, & Kartikasari HS, 2020, p. 2). *TikTok* juga dapat memperlihatkan perilaku yang tidak pantas, seperti candaan kasar, penggunaan bahasa yang kasar, dan tindakan yang kurang pantas. Anak-anak yang menonton dan memproduksi konten semacam ini dapat mengalami pengaruh buruk pada nilai-nilai dan perilaku mereka, dan mengurangi pengembangan pendidikan karakter peserta didik SD.

3. Memperkuat Perilaku Negatif

TikTok juga dapat memperkuat perilaku negatif pada peserta didik SD. Anak-anak yang terlalu banyak menonton dan mengikuti tren di *TikTok* cenderung lebih fokus pada penampilan fisik dan popularitas, daripada pengembangan nilai-nilai positif dan perilaku yang baik. Hal ini dapat memperburuk perilaku yang buruk atau tidak pantas yang telah ada sebelumnya.

4. Berdampak Buruk pada Psikologis

Biasanya, anak yang sudah terjerat kecanduan dengan penggunaan gadget sulit untuk menerima nasihat, karena mereka merasa marah jika diingatkan untuk tidak terlalu banyak bermain dengan perangkat elektronik, kurang bersemangat untuk melakukan tugas-tugas sehari-hari di rumah, dan bahkan sering kali mengabaikan tanggung jawab pribadi mereka. Sikap anak yang kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan lebih banyak

menghabiskan waktu dengan gadget memiliki efek negatif pada kesehatan mental dan perkembangan fisik anak, terutama dalam hal kepercayaan diri (Surono & Lestari, 2022, p. 7).

5. Mengganggu Waktu Belajar

TikTok dapat mengganggu waktu belajar peserta didik SD. Anak-anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu menonton *TikTok* dapat mengabaikan tugas sekolah dan pekerjaan rumah, yang dapat mengurangi nilai akademik dan pengembangan pendidikan karakter peserta didik SD. Hal ini dapat mengurangi rasa tanggung jawab dan disiplin peserta didik.

TikTok dapat memiliki dampak negatif pada pendidikan karakter peserta didik SD. Oleh karena itu, orang tua dan pengajar harus memastikan bahwa anak-anak mereka menggunakan *TikTok* dengan bijaksana dan membatasi waktu penggunaannya. Selain itu, sekolah juga dapat memainkan peran penting dalam mengurangi dampak negatif *TikTok* pada pendidikan karakter peserta didik SD dengan menyediakan program dan kegiatan yang menarik dan mendidik. Dengan demikian, pendidikan karakter yang positif dapat terus dikembangkan dan ditanamkan pada anak-anak, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi generasi yang bertanggung jawab, kreatif, dan bermoral yang dapat berkontribusi pada masyarakat yang lebih baik.

Strategi Efektif Pemanfaatan Media Sosial Tiktok untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Peserta Didik Era 4.0.

Berdasarkan analisis literatur, ditemukan beberapa strategi yang efektif dalam memanfaatkan media sosial *TikTok* untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa di era teknologi 4.0. Pertama, pemilihan konten *TikTok* yang sesuai dengan nilai-nilai karakter menjadi strategi yang penting. Konten yang dipilih haruslah

memiliki kualitas tinggi, menghibur, dan mengandung pesan pendidikan yang kuat. Guru dapat membuat konten pendidikan di *TikTok* yang relevan dengan pendidikan karakter siswa. (Devi, 2022). Misalnya, video yang mengajarkan tentang kerjasama, kejujuran, atau empati dapat menjadi sarana efektif untuk memperkuat pendidikan karakter siswa. Dalam memilih konten, pendidik harus mempertimbangkan relevansi dengan nilai-nilai yang ingin ditanamkan dan pemahaman siswa tentang konten tersebut.

Kedua, interaksi dan kolaborasi antara siswa dan pendidik di dalam *TikTok* juga berperan penting dalam meningkatkan pendidikan karakter. Pendidik dapat mengajak siswa untuk membuat konten pendidikan karakter bersama atau berpartisipasi dalam tantangan yang mempromosikan nilai-nilai positif (Devi, 2022). Melalui interaksi tersebut, siswa dapat belajar secara aktif, berbagi pemikiran, dan mengembangkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai karakter yang diinginkan. Kolaborasi juga dapat memperkuat ikatan antara siswa dan pendidik, menciptakan lingkungan yang positif untuk pembentukan karakter.

Ketiga, pendidik perlu memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa dalam menggunakan *TikTok* secara etis dan bertanggung jawab. Guru memikul tanggung jawab untuk menunjukkan kepada siswa bagaimana menggunakan media sosial dengan benar (Higgin, 2022). Pendidik perlu mengajar siswa tentang keamanan pribadi dan profesional di internet dan memasukkan etika digital ke dalam kelas. Media sosial dapat menjadi lingkungan yang kompleks dan berpotensi menghadirkan risiko, seperti privasi yang terancam dan perilaku negatif. Oleh karena itu, pendidik perlu melibatkan siswa dalam diskusi tentang privasi online, keamanan digital, dan etika bermedia sosial. Dengan memberikan pemahaman dan pedoman yang jelas, siswa dapat belajar menggunakan *TikTok* dengan bertanggung

jawab, menjaga privasi diri sendiri, dan berinteraksi secara positif dengan pengguna lain.

Dalam pembahasan artikel ini, perlu dicatat bahwa penggunaan media sosial TikTok sebagai alat untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa tidak dapat menggantikan peran pendidik dan orang tua dalam pembentukan karakter. TikTok hanya menjadi salah satu sarana pendukung yang dapat digunakan dengan strategi yang tepat. Pendidikan karakter juga harus didukung oleh interaksi di dunia nyata, seperti diskusi kelas, kegiatan sosial, dan pembinaan karakter di sekolah. Selain itu, pengawasan yang menyeluruh dari pendidik dan orang tua tetap penting untuk memastikan penggunaan TikTok yang sehat dan positif.

Kesimpulan

Media sosial *TikTok* telah menjadi fenomena yang sangat populer di era teknologi 4.0. Platform ini memberikan akses yang mudah bagi pengguna untuk membuat dan mengonsumsi konten video pendek. Dalam konteks pendidikan karakter, *TikTok* memiliki dampak yang kompleks. Beberapa konten yang dibagikan di *TikTok* dapat berkontribusi positif terhadap pembentukan karakter, seperti konten inspiratif, pendidikan, dan sosial. Namun, *TikTok* juga menghadirkan tantangan dalam pendidikan karakter. Terdapat banyak konten yang kurang bermoral, vulgar, atau mengandung unsur kekerasan. Pengguna muda seperti peserta didik SD yang tidak bijak dalam menggunakan *TikTok* dapat terpengaruh negatif oleh konten-konten tersebut.

Peran penting dalam pendidikan karakter di era Teknologi 4.0 adalah ditujukan kepada orang tua dan pengajar. Mereka harus melibatkan diri secara aktif dalam pengawasan dan bimbingan terhadap pengguna muda yang menggunakan *TikTok*. Pendidikan karakter di era Teknologi 4.0 perlu ditingkatkan dengan memperkenalkan program-program pendidikan yang

mengajarkan nilai-nilai positif, etika digital, dan kebijakan penggunaan media sosial. Media sosial *TikTok* dapat digunakan sebagai alat pendidikan yang efektif jika digunakan dengan bijak. Pengguna muda dapat memanfaatkan platform ini untuk belajar, berbagi kreativitas, dan membangun hubungan yang sehat dengan sesama pengguna. Untuk memaksimalkan dampak positif *TikTok* terhadap pendidikan karakter, perlu adanya kerjasama antara platform, pendidik, dan orang tua. Konten yang mendukung pendidikan karakter dapat dipromosikan dan disajikan secara lebih mudah di *TikTok*. Secara keseluruhan, pendidikan karakter di era Teknologi 4.0 harus melibatkan media sosial sebagai alat yang dapat membantu membentuk karakter positif, sambil tetap memperhatikan risiko dan tantangan yang ada.

Saran

Saran untuk penelitian lebih lanjut adalah memperdalam pemahaman tentang jenis konten TikTok yang paling berdampak terhadap pendidikan karakter peserta didik SD. Penelitian lebih lanjut dapat menganalisis secara mendalam pesan-pesan pendidikan karakter yang disampaikan melalui konten TikTok dan dampaknya terhadap perkembangan karakter peserta didik. Studi longitudinal juga dapat dilakukan untuk melihat perubahan perilaku dan nilai-nilai peserta didik seiring waktu dan eksposur terhadap TikTok.

Daftar Pustaka

- Adisaputra, F., Budyartati, S., & Kartikasari HS, A. (2020). Hubungan Penggunaan Aplikasi Tik Tok dengan Degradasi Karakter Siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 1-11.
- Agustyn, I. N., & Supriyatno. (2022). Dampak Media Sosial (Tik-Tok) terhadap Karakter Sopan Santun Siswa Kelas VI Sekolah Dasar.

- Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 735-745.
- Armizi. (2017). Penanaman Spiritual Qoutient dan Nilai Moral pada Siswa untuk Penguatan Kurikulum Pendidikan Karakter di Sekolah. *Madania: Jurnal-Jurnal Keislaman*, 78-110.
- Basir, A., & Ramadan, W. (2017). Pembentukan Karakter Kepemimpinan Siswa Melalui Sekolah Alam (Studi Kasus di Sekolah Dasar Alam Muhammadiyah Banjarbaru). *Mu'adalah: Jurnal Studi Gender dan Anak*, 1-14.
- Denney, A. S., & Tewksbury, R. (2012). How To Literature Review. *Journal of Criminal Justice Education*, 1-17.
- Devi, A. A. (2022). Pemanfaatan Apilkasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran . *Jurnal Epistema* , 1-17.
- Dokumen Program Zenius Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka*. (2022). Jakarta Selatan: PT Zona Edukasi Nusantara.
- Fahlevi, R., Sari, R., & Jannah, F. (2021). Kajian Pelaksanaan Pendidikan Karakter di SDN Sungai Jingai 6 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 1-6.
- Fajar, M., & Machmud, H. (2020). Penggunaan Media Sosial di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Diniyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 46-52.
- Faridah, N. R., & Haromain, N. (2021). Pemanfaatan Media Sosial dalam Pembelajaran di SDIT At-Taqwa Surabaya. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 91-100.
- Hendayani, M. (2019). Problematika Pengembangan Karakter Peserta Didik di Era 4.0. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 183-198.
- Higgin, T. (2022, September 16). *Tips and Resource*. Retrieved from Common Sense Education: <https://www.commonsense.org/education/articles/keeping-your-students-and-yourself-safe-on-social-media-a-checklist>
- Hutamy, E. T., Alisyahbana, A. Q., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Tik Tok sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dompét Dhuafa*, 21-26.
- Indonesia, P. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Khoiriyyah, F., Thohari, M. I., & Jazari, I. (2019). Pengaruh Media Sosial terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 185-190.
- Lestari, F. M., & Bahrozi, I. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Berbasis Youtube dalam Pembelajaran Tematik Kelas 2 di Masa Pandemi Covid-19. *PEDIR: Journal Elmentary Education*, 11-22.
- Marini, R. (2019). Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di SMPN 1Gunung Sugih Kab. Lampung Tengah. *Doctoral Disertation: UIN Raden Intang Lampung*.
- Mufidah, A., & Mufidah, R. (2021). Aplikasi Tik-Tok dan Instagram sebagai Salah Satu Alternatif dalam Media Pembelajaran IPA. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 60-69.
- Nawawi, H., & Martini, M. (1996). Penelitian Terapan . *Gajah Mada University Press*, 73.

- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 171-187.
- Priasti, S. N., & Suyatno. (2021). Penerapan Pendidikan Karakter Gemar Membaca Melalui Program Literasi. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 395-407.
- Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didaché: Journal of Christian Education*, 1-19.
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M., Mukramin, S., & Kurnawati, W. I. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*.
- Ramdani, N. S., Hadiapurwa, A., & Nugraha, H. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial TikTok sebagai Media Pembelajaran Daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 425-435.
- Rasyidi, A., & Ramadhani, A. (2021). Pembinaan Karakter Murid Melalui Kegiatan Kepramukaan di Sekolah Dasar Negeri Kuin Utara 6 Kota Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1-21.
- Salim, H. N., Dalu, Z. C. A., & Utama, A. H. (2022). Pemanfaatan Media Kahoot untuk Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII di SMPN 2. *J-INSTECH*, 3(2), 21-27.
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter? *Jurnal Pendidikan Karakter*, 47-58.
- Surono, R. N., & Lestari, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ilmi Kota Banjarbaru. *Padaringan: Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 7-15.
- Taufiqurrahman, & Nida, N. H. (2019). Pendidikan Karakter Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar dalam Keluarga di Kota Banjarmasin. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 75-90.
- Ulfah, A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1-18.
- Wahyuni, D. A., Misdalina, & Noviati. (2022). Dampak Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Aplikasi Tiktok Terhadap Daya Tangkap di Kalangan Siswa Kelas V di SDN 077 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1853-1863.
- Yuliani, Y., Sofyan, A., & Utama, A. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book dengan Pendekatan Behavioristik Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IX SMP. *J-INSTECH*, 1(1), 44-52.

PEMANFAATAN RUMAH BELAJAR FITUR LABORATORIUM MAYA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI RANGKAIAN LISTRIK SERI DAN PARALEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX DI SMPN 5 TANAH GROGOT

Ahmad Ihza Al Mu'taman¹, Hamsi Mansur², Zaudah Cyly Arrum Dalu³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130210016@mhs.ulm.ac.id¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², zaudah.dalu@ulm.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini ditunjukkan guna mendeskripsikan bagaimana penggunaan Rumah Belajar Fitur Laboratorium Virtual di SMPN 5 Tanah Grogot sebagai alat ajar serta dalam menemukan apakah penggunaannya mampu mendorong hasil belajar siswa terhadap pemahaman siswa Kelas IX tentang Rangkaian Listrik Paralel dan mata pelajaran IPA. Seri Bahan. Penelitian ini menerapkan model desain nonequivalent control group design dan quasi-experimental design. Tes pilihan ganda objektif dengan lima pilihan digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur seberapa baik siswa memahami konsep rangkaian listrik seri dan paralel. Menurut temuan penelitian, guru memberikan penilaian yang 89% atau sangat baik. Selain itu, penerapan Rumah Belajar Fitur Laboratorium Virtual oleh SMPN 5 Tanah Grogot dibuktikan bisa mendorong hasil belajar siswa dalam Materi Rangkaian Mata Pelajaran IPA dan Rangkaian Listrik Paralel. Akibatnya, menggunakan fitur laboratorium virtual portal rumah belajar sebagai alat pembelajaran berhasil.

Kata Kunci: Pemanfaatan Media, Rumah Belajar, Laboratorium Maya, dan Rangkaian Listrik.

Abstract

The goal of this study was to describe how the Virtual Laboratory Feature Learning House was used at SMPN 5 Tanah Grogot as a teaching tool and to determine whether using it improved student learning outcomes for Class IX students' comprehension of Parallel Electrical Circuits and the Science Subject Material Series. This study used a nonequivalent control group design model and a quasi-experimental design. An objective multiple-choice test with five options was utilized in this study to gauge how well students understood the concepts of series and parallel electrical circuits. According to the study's findings, the teacher offered an evaluation that was 89% or very good. Additionally, it has been demonstrated that Tanah Grogot 5 Middle School's implementation of the Virtual Laboratory Feature Learning House may enhance students' learning results in the Parallel Electrical Circuits and Natural Science Subject Material Series. Consequently, using the learning home portal's virtual laboratory features as a learning tool is successful.

Keywords: Utilization of Media, Learning Houses, Virtual Laboratories, and Electrical Circuits

Pendahuluan

Rahman dkk. (2022) berpendapat bahwa pendidikan dalam arti luas mencakup semua pengalaman belajar yang terjadi sepanjang hidup dalam segala situasi, sedangkan pendidikan dalam arti terbatas adalah pengajaran yang dilakukan di lembaga pendidikan resmi seperti sekolah. Akibatnya, pengajaran dari guru dan murid terjadi dalam lingkungan belajar dan berada di bawah bidang pendidikan. Media pembelajaran sangat penting dalam bidang pendidikan karena guru sering menggunakannya untuk membuat pengetahuan yang mereka sampaikan kepada siswa lebih efektif dan mudah diingat (Magdalena, dkk., 2021).

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Pramuaji & Munir, 2017), pembelajaran mengacu pada sebuah rancangan yang dimaksudkan untuk mendorong tahap pembelajaran internal siswa. Didalamnya memuat yakni beberapa metode terencana, terorganisir serta diterapkan sedemikian rupa guna memberikan pengaruh serta memberikan stimulus pada tahap internal tersebut. Sebaliknya, pembelajaran merupakan sebuah tahapan atau aktivitas yang sifatnya aktif serta komunikatif melibatkan peran pendidik (pengajar) serta peserta didik, bahan pembelajaran, dan lingkungan guna menumbuhkan keadaan yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar peserta didik, menurut Hudaifah (2021). Berdasarkan ketiga definisi tersebut, bisa dikatakan bahwa pembelajaran merupakan seperangkat aktivitas yang diciptakan guna memfasilitasi kontak siswa terhadap guru serta sumber materi pada lingkungan pembelajaran yang komunikatif dan interaktif.

Mengembangkan pengetahuan siswa (learning to know), keterampilan (learning to do), perilaku (learning to be), dan nilai (learning to live together) adalah inti dari tahap pembelajaran yang berhasil, menurut Setyosari (2014). Karena mereka memahami prinsip-prinsip yang membentuk dasar kehidupan mereka dan bertindak selaras dengan orang lain, mereka menjadi individu yang terinformasi, mahir dalam bakat

mereka, dan bijak dalam bersikap. Setiap anak memiliki kelebihan dan kekurangan, dimana prinsip pembelajaran yang diterapkan menyenangkan dan mengasyikkan, sedangkan aktivitas meningkatkan kualitas pembelajaran, seperti yang didukung lebih lanjut oleh Yuberti (2012). Metode pembelajaran semakin berkembang dan diambil dari berbagai strategi perkembangan otak. Melalui interaksi langsung dengan siswa, instruktur dapat segera mempraktikkan informasi ini.

Setiap jenis media yang membantu instruktur dalam menyampaikan informasi atau konten selama tahap belajar mengajar merupakan media pembelajaran. Dalam kedudukan Ruth Lautfer dalam Fatikh, media pembelajaran mengacu pada perangkat yang bisa dimanfaatkan dalam hal penyampaian informasi, menumbuhkan kreativitas siswa, serta memusatkan perhatian siswa selama tahap pembelajaran. Inayahtur Rahma 2019

Ketika menggunakan media sebagai sumber belajar, sumber belajar berbasis web digunakan (juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis web). Penggunaan perangkat pembelajaran online di kelas sudah dimulai di sekolah-sekolah di Indonesia (Batubara, 2018). Juga ditemukan bahwa beberapa perguruan tinggi menyediakan instruksi online yang mudah diakses. Pembelajaran berbasis web hanya dapat digunakan untuk menambah teknik pembelajaran konvensional bila diperlukan; itu tidak bisa benar-benar digunakan untuk menggantikannya. Hal ini disebabkan oleh desain pembelajaran berbasis web di Indonesia yang kurang terorganisir, sehingga tidak memungkinkan untuk dimasukkan secara eksplisit ke dalam desain pembelajaran di sekolah.

Pusdatin Kemendikbud (d/h Pustekkom Kemdikbud) sebenarnya sudah lama menyiapkan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi pembelajaran berbasis web dengan membuat Rumah Belajar sejak tahun 2011 merupakan portal belajar berbasis website, yang memuat sejumlah layanan belajar contohnya Pembelajaran Fitur sumber daya, Ruang Kelas Virtual, Laboratorium

Virtual, Pertanyaan Bank, serta hal sejenisnya. Situs belajar resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Rumah Belajar, dapat dibuka melalui alamat web <https://belajar.kemdikbud.go.id>.

Laboratorium Virtual adalah satu diantara elemen Portal Rumah Belajar. Laboratorium virtual mengacu pada perangkat lunak komputer dengan kapasitas guna mensimulasikan perangkat keras komputer menggunakan pemodelan matematika. Guru dan siswa dapat memanfaatkan laboratorium virtual, simulasi laboratorium nyata, untuk lebih memahami dan mengeksplorasi ide tertentu selama proses pembelajaran. Laboratorium virtual dibutuhkan guna meningkatkan pemahaman konsep selama tahap pembelajaran.

Menurut temuan pertama dari wawancara penulis dengan instruktur IPA di SMPN 5 Tanah Grogot, para guru berpendapat bahwa tidak ada cukup waktu untuk pembelajaran praktik sehingga mereka dapat menyampaikan kedalaman mata pelajaran dan praktik dengan instrumen khusus. Secara alami, menyiapkan peralatan asli akan memakan banyak waktu. Sedangkan satu kali pertemuan pembelajaran tatap muka hanya berlangsung selama 90 menit. Akibatnya, instruktur biasanya merasa terbebani saat menyiapkannya. Oleh karena itu, karena pembelajaran tidak optimal, maka tujuan pembelajaran yang ditetapkan tidak dapat terpenuhi.

Bahkan jika pemerintah telah mempersempit ruang lingkup mata pelajaran, instruktur masih menghadapi keterbatasan dalam hal keahlian mereka. Agar siswa dapat mendemonstrasikan kompetensi dasar pada komponen keterampilan yang dibutuhkan, guru harus mampu menyusun kegiatan praktikum. Dengan tujuh alat saja, instruktur harus mampu membuat latihan praktik menggunakan peralatan dan perlengkapan yang tersedia di lab. Karena satu kelas terdiri dari 32 siswa, instruktur harus membagi siswa menjadi banyak kelompok selama praktikum, sehingga membuat sulit untuk mengelola lingkungan kelas. Menurut penelitian Sahelatua (2018), kemampuan

instruktur dalam melaksanakan pembelajaran terhambat oleh kurangnya media di sekolah. Akibatnya, ketika guru melakukan tes isi, banyak siswa yang mendapatkan hasil yang tidak memadai.

Oleh karena itu, menggunakan pusat pembelajaran buatan pemerintah dengan laboratorium virtual dapat membantu guru menyajikan instruksi langsung tentang rangkaian listrik seri dan paralel. Sehingga dapat dimanfaatkan di kelas dengan lebih berhasil tanpa memerlukan alat yang sebenarnya untuk dibawa. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa di SMPN 5 Tanah Grogot maka dilakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Rumah Belajar Dengan Fitur Virtual Laboratory Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Mata Pelajaran IPA Rangkaian Dan Rangkaian Listrik Paralel Untuk Kelas Ix”. Penelitian ini ditujukan guna menemukan seefektif apakah laboratorium virtual sebagai media pembelajaran.

Kajian Pustaka

Definisi Teknologi Pendidikan

Association of Education Communication & Technology (AECT) menguraikan definisi teknologi instruksional yakni: “instructional technology is the theory and practice of design, development, utilization, management, and evaluation of process and resources for learning” (Seels dan Richey, 1994: 1). Mengacu pada penguraian tersebut Teknologi Pendidikan mengacu pada ide serta praktek pada desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber dalam belajar. Sehingga teknologi Pendidikan dapat dikatakan sebagai ilmu yang mempelajari terkeait tahap serta sumber dalam pembelajaran. Teknologi Pendidikan merupakan penunjang pada desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses serta sumber belajar dalam sekolah untuk membantu guru dalam meningkatkan taraf pendidikan.

Kawasan Teknologi Pendidikan

Menurut definisi AECT (1994: 28), lima sektor pekerjaan teknologi pendidikan meliputi desain, pengembangan, penggunaan, pengelolaan, serta evaluasi tahap dan sumber belajar. Area tersebut terdiri dari:

1. Kawasan Desain
2. Kawasan Pengembangan
3. Kawasan Pemanfaatan
4. Kawasan Pengelolaan
5. Kawasan Evaluasi

Portal Rumah Belajar

Portal Rumah Belajar mengacu pada akses belajar yang dipegang Pusdatin Kemdikbud yakni dalam bentuk media pembelajaran jaringan yang bisa dimanfaatkan pengajar serta peserta didik dalam menerapkan aktivitas belajar jarak jauh. Guna membentuk lingkungan belajar yang efisien, Portal rumah Belajar menyajikan sejumlah fitur serta materi mulai dari jenjang PAUD, SD, SMP, dan SMA/SMK yang didasarkan pada kurikulum nasional yang ditetapkan. (Yanti et al., 2020).

Ada fitur utama serta fitur pendukung yang disajikan melalui Portal Rumah Belajar. Sumber belajar, lab virtual, kursus virtual, dan bank soal adalah fitur utama Portal Rumah Belajar. Unsur pendukung tersebut diantaranya peta budaya, buku sekolah elektronik (BSE), wahana antariksa, karya linguistik serta sastra, edugame, pengembangan profesional berkelanjutan (simpatis), dan blog pena sebagai tambahan dari fitur inti. Selain itu, masih ada lagi bahan ajar dari Kemdikbud, antara lain m-education, radio edukasi, sound edukasi, TV edukasi, dan sumber edukasi lainnya. Dengan penggunaan Portal Rumah Belajar, peluang belajar baru dapat diciptakan bagi siswa untuk berpartisipasi kapanpun, dimanapun, serta dengan siapapun (Warsita, 2012).

Laboratorium Maya

Laboratorium Maya (Virtual Laboratory) mengacu pada fitur yang didesain guna menerapkan berbagai aktivitas praktek ilmiah. Pemanfaatan laboratorium maya ini tidak mewajibkan kehadiran siswa ataupun guru secara langsung. Aktivitas yang diterapkan dengan fitur tersebut bisa dibuka oleh guru maupun siswa dimanapun, kapanpun, gratis dengan jaringan internet, berbeda pada laboratorium konvensional yang memerlukan ruang secara fisik khusus dilengkapi dengan alat maupun bahan yang lengkap guna menerapkan kegiatan praktikum. 2020 (Adruus).

Laboratorium virtual dapat digunakan untuk memberikan pelajaran sains dan matematika langsung selama wabah Covid-19 tanpa memerlukan pengajaran langsung. Ada Lembar Kerja Siswa (LKPD), bekal, dan pedoman penggunaan laboratorium virtual dalam praktikum. Lab virtual ini juga tersedia untuk diunduh gratis.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu alam adalah cabang pengetahuan yang mengkaji seluruh kosmos. Istilah "pengetahuan" mengacu pada semua pengetahuan manusia. Jadi, singkatnya, sains adalah pemahaman yang logis dan tidak memihak tentang kosmos dan segala isinya. Menurut Suriasumantri (2012: 133), "Ilmu alam adalah ilmu yang sistematis dan dirumuskan dengan mengamati fenomena material, dan didasarkan terutama pada pengamatan induksi."

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah jumlah kemahiran yang dicapai siswa selama mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar dapat dipahami sebagai suatu prosedur untuk menilai sejauh mana peserta didik dapat menguasai materi pelajaran setelah melakukan kegiatan belajar mengajar atau tingkat kemahiran yang dicapai oleh seorang

peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. kegiatan yang diidentifikasi secara spesifik, oleh penyelenggara pendidikan dengan angka, karakter, atau simbol yang disepakati.

Sesuai dengan berbagai hipotesis yang telah disebutkan sebelumnya, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan perilaku: kognitif, afektif, dan psikomotorik) setelah selesainya proses pendidikan dengan menggunakan teknik dan metode resitasi, seperti ditunjukkan oleh temuan penilaian dalam bentuk skor. kaitannya dengan signifikansi hasil belajar.

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang, termasuk kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotoriknya, setelah menjalani prosedur belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dianggap efektif apabila dilaksanakan melalui rencana dan latihan yang dibuat dan dilaksanakan oleh guru selama proses pembelajaran. Kapasitas dan pertumbuhan siswa serta tingkat pencapaian pendidikan dapat dilihat tergantung pada hasil belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan belajar dengan menggunakan Rumah belajar fitur Laboratorium Maya terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini yakni Quasi Experimental Design. Penelitian eksperimen mengacu pada kajian yang diterapkan guna menemukan pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lainnya pada situasi yang stabil (Sugiyono, 2019).

Desain time series serta nonequivalent control group design adalah dua jenis desain quasi-experimental (Sugiyono, 2010:75). Penelitian ini memakai model desain nonequivalent control group design dan quasi-experimental design. Baik kelompok eksperimen maupun kelompok

kontrol menjalani tes, yang dikenal sebagai pretest, sebelum menerima terapi untuk memastikan keadaan masing-masing kelompok sebelum intervensi.

Posttest nantinya disajikan terhadap kedua kelompok eksperimen serta kelompok kontrol mengikuti pengobatan untuk menentukan bagaimana nasib masing-masing kelompok. Pada penelitian ini, pembelajaran berlangsung di kelas untuk kelompok eksperimen menggunakan sumber daya laboratorium virtual, sedangkan metode belajar mengajar tradisional digunakan untuk kelompok kontrol. Tes pre-test dan post-test diterapkan pada hal ini sebagai perbandingan pemanfaatan rumah belajar laboratorium virtual oleh peneliti.

Data tersebut kemudian diperiksa secara rinci untuk menentukan apakah perangkat pembelajaran yang sedang dikembangkan akan berhasil. Untuk memastikan temuan hipotesis pada penelitian ini, diterapkan kajian melalui pemanfaatan hasil belajar siswa, perhitungan rata-rata, persentase tingkat hasil belajar siswa, analisis data validitas dan reliabilitas, uji normality, dan uji t.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini nantinya membuktikan bahwa penelitian telah dapat menjawab rumusan masalah yang sudah tertera di Bab 1. Mengacu pada rumusan masalah temuan penelitian nantinya dibagi menjadi dua yaitu Pemanfaatan Rumah Belajar Fitur Laboratorium Maya di SMPN 5 Tanah Grogot dan peningkatan hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Rangkaian Listrik Seri Dan Paralel Kelas IX dengan menggunakan portal rumah belajar. Didasarkan pada temuan penelitian yang didapat peneliti melalui narasumber, di bawah

dijelaskan data temuan lapangan yakni diantaranya:

Pemanfaatan Rumah Belajar Fitur Laboratorium Maya Sebagai Media Pembelajaran SMPN 5 Tanah Grogot

Peneliti memberikan angket untuk melihat bagaimana kriteria pemanfaatan Rumah Belajar Fitur Laboratorium Maya Sebagai Media Pembelajaran materi IPA SMPN 5 Tanah Grogot. Angket dianalisa menggunakan skala likert yang akan disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Pemanfaatan Portal Rumah Belajar oleh Guru

Total	76
Rata-rata	4.4
Persentase	89%
Kriteria	Sangat Baik

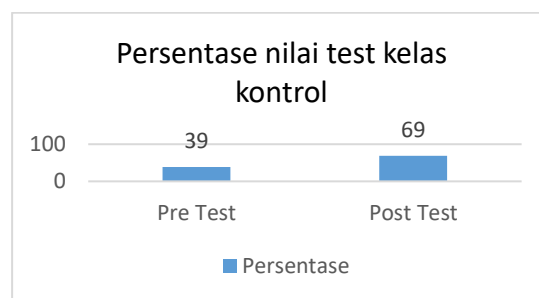
Perolehan skor adalah 76 dari kemungkinan 85, menghasilkan persentase 89% dan nilai rata-rata 4,4, sesuai dengan temuan rekapitulasi pernyataan dari kuesioner pada tabel 4.1. Hasilnya, dapat dikatakan bahwa pembelajaran saintifik memanfaatkan situs rumah belajar Kemendikbud dengan sangat baik.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Rangkaian Listrik Seri Dan Paralel Kelas IX Dengan Pemanfaatan Rumah Belajar Fitur Laboratorium Maya Di SMPN 5 Tanah Grogot

Kami akan memeriksa apakah menggunakan elemen laboratorium virtual dari portal rumah belajar bisa mendorong hasil belajar siswa di bagian ini. Peneliti melakukan studi eksperimental semu pada titik ini. IX B dan IX C merupakan dua mata kuliah yang menjadi fokus kajian. Kelas IX B ditetapkan sebagai kelas eksperimen, artinya akan dimanfaatkan sebagai kelas yang pembelajarannya memanfaatkan fungsi laboratorium virtual portal rumah belajar. Sedangkan kelas IX C adalah kelompok kontrol, kelompok ini akan mempelajari materi yang sama dengan metode tradisional atau tanpa menggunakan pusat pembelajaran.

Siswa akan diminta untuk menanggapi tes tentang bahan yang digunakan dalam rangkaian listrik seri dan paralel setelah berbagai perawatan oleh instruktur dan peneliti. Ujian dibagi menjadi dua bagian: pre test disajikan sebelum pembelajaran, serta post test disajikan sesudah tahap belajar selesai. Hasil pre-test dan post-test melalui kelas kontrol serta kelas eksperimen tercantum di bawah ini.

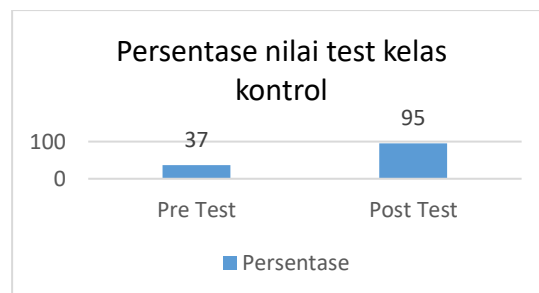
Kelas Kontrol



Ditemukan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa, namun tidak terlalu besar, berdasarkan diagram pada data tes dari kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan melalui rata-rata skor klasifikasi pretes sebesar 39 atau 39% yang tergolong sangat rendah, dan skor klasifikasi pascates sebesar 69 atau 69% yang tergolong cukup. Hanya 30 nilai atau 30% yang meningkat. Menurut tabel persyaratan peningkatan, itu cukup rendah.

Kelas Eksperimen

Di bawah ini adalah hasil pre test dan post test dari kelas kontrol. Dalam penelitian ini, kelas kontrol adalah kelas IX B SMPN 5 Tanah Grogot. Berikut ini adalah data yang disajikan tentang hasil test tersebut:



Berdasarkan analisis diagram data tes dari kelas eksperimen diketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat secara signifikan.

Hal tersebut ditunjukkan melalui klasifikasi pretest rata-rata 37 atau 37% dengan skor sangat rendah dan klasifikasi posttest 95 atau 95% dengan skor sangat tinggi. 58 nilai meningkat, atau meningkat 58%. Menurut tabel persyaratan peningkatan, itu cukup tinggi.

B. Pembahasan

Salah satu setting pendidikan yang menggunakan berbagai perangkat pembelajaran teknologi adalah SMPN 5 Tanah Grotot. Menggunakan Portal Rumah Belajar dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah satu diantara sumber belajar yang relevan dan memadai yang harus Anda pilih sebagai seorang guru. Sejak awal Mei 2020, pengajar IPA di lembaga ini sudah mulai menggunakan situs rumah belajar.

Guru dan siswa sama-sama dapat menggunakan portal rumah belajar yang menawarkan berbagai layanan pembelajaran. Sumber belajar, buku sekolah elektronik (BSE), peta budaya, bank soal, kelas virtual, wahana antariksa, serta laboratorium virtual adalah beberapa komponen kunci dari situs rumah belajar. Selain itu, terdapat unsur pendukung yang meliputi konten pendidikan yang disempurnakan dengan alat pengajaran interaktif meliputi animasi, gambar, video, simulasi, dan buku digital. Portal rumah belajar menawarkan sejumlah layanan yang dapat diunduh dan digunakan secara gratis (Baihaqi, I., & Utama, A. H., 2022).

Dari hasil penelitian terlihat jelas bahwa instruktur memanfaatkan Portal Rumah Belajar sebagai model pembelajaran dengan sejumlah sistem yang mendukungnya. Temuan ini didasarkan pada observasi, wawancara, dan kuesioner. Guru sering membuat sumber ajar dan media pembelajaran di situs Rumahlearning selain menggunakannya sebagai sumber belajar. Untuk memenuhi kebutuhan dan keadaan belajar siswanya, guru diperbolehkan untuk menjadi inovatif dan kreatif dalam bagaimana mereka menggunakan situs Rumah Belajar.

Sumber Belajar, Buku Sekolah Elektronik (BSE), Bank Soal, dan tentu saja

Laboratorium Virtual adalah fitur-fitur yang sering digunakan guru dalam proses pendidikan. Guru menegaskan bahwa kualitas-kualitas ini dapat diterima untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan mengakui bahwa siswa tidak kesulitan mengakses keempat elemen ini karena materi yang diperlukan telah dibagi ke dalam kategori menurut kelas, mata pelajaran, serta tema tertentu. Hal tersebut memudahkan guru dalam memilih serta menyusun materi yang didasarkan pada target belajar yang wajib dimiliki siswa.

Penyampaian materi pendidikan melalui fitur perpustakaan video dimungkinkan dengan menggunakan fitur sumber belajar. Dengan menayangkan film disertai gambar-gambar informatif dan penjelasan yang disajikan secara cukup singkat, padat, dan jelas serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa, fitur sumber belajar memudahkan upaya instruktur dalam menyampaikan informasi.

Hal ini sependapat dengan pernyataan Chabibie & Hakim bahwa beberapa faktor digunakan sebagai indikator pemanfaatan portal rumah belajar (2016: 41) yakni: 1. Kemudahan Penggunaan (easy of use) 2. Personalisasi (Customization) 3. Kecepatan akses pada perangkat (Download Delay) 4. Informasi yang diberikan (Content) 5. Kepuasan Pengguna (Satisfaction) 6. Kepercayaan 7. Sikap 8. Tujuan 9. Komplexitas atau kerumitan.

Menurut penilaian guru, pemanfaatan lingkungan belajar untuk mata kuliah IPA pada materi Rangkaian Listrik Seri dan Paralel termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil angket guru untuk portal ini sebesar 89% dengan kriteria sangat baik menjadi buktinya. Warsita (2019) menyatakan bahwa fitur rumah belajar dimaksudkan sebagai media pembelajaran yang baik dan kreatif. Menurutnya, fitur Rumah Belajar dirancang untuk menjadi (1) sumber belajar untuk mendapatkan konten atau materi pembelajaran, (2) fasilitas pembelajaran kelas virtual, khusus guna mempromosikan pembelajaran online antara siswa dan guru kapan saja dan di mana saja, dan (3) sarana

dalam memajukan prestasi hasil belajar siswa yang dalam halnya mampu mendorong mutu belajar itu sendiri. Dikarenakan hal tersebut, pemanfaatan Portal Rumah belajar dinyatakan efektif dalam memajukan mutu pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan lingkungan belajar dengan karakteristik laboratorium virtual untuk kelas IPA siswa kelas IX pada rangkaian listrik seri dan paralel secara signifikan meningkatkan nilainya. Hal ini ditunjukkan oleh nilai kelas eksperimen serta kelas kontrol yang secara bersamaan menunjukkan peningkatan. Namun hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mendapat kenaikan yang cukup signifikan akibat penggunaan fitur laboratorium virtual portal rumah belajar, dengan peningkatan nilai sebesar 58% dan persyaratan yang cukup ketat. Sementara ini terjadi, terjadi kenaikan 30% dengan kriteria sangat lemah di kelas kontrol. Dikarenakan hal ini, bisa disimpulkan bahwa pemanfaatan Rumah Belajar Fitur Laboratorium Maya di SMPN 5 Tanah Grogot mampu meningkatkan hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Rangkaian Listrik Seri Dan Paralel.

Kesimpulan

Terkait pemanfaatan rumah belajar dengan karakteristik laboratorium virtual, rangkaian konten IPA, dan rangkaian listrik paralel untuk kelas IX, penelitian ini menarik beberapa temuan. Kesimpulannya adalah sebagai berikut:

Sejak April 2023, SMPN 5 Tanah Grogot telah memanfaatkan situs rumah belajar pemerintah. Guru kemudian akan bebas untuk menggunakannya. Hasilnya, instruktur memberikan penilaian yang sangat positif terhadap penggunaan fasilitas pembelajaran ini, terutama untuk laboratorium virtual yang berisi informasi tentang rangkaian listrik seri dan paralel. Menurut temuan kuesioner, guru memperoleh skor 89%, atau sangat baik, pada semua kategori evaluasi.

Manfaat penggunaan lingkungan belajar dengan laboratorium virtual untuk kelas IPA siswa kelas IX pada rangkaian listrik seri dan paralel meningkat secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol yang secara bersamaan menunjukkan peningkatan. Namun hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mendapat peningkatan yang cukup signifikan akibat penggunaan fitur laboratorium virtual portal rumah belajar, dengan peningkatan nilai sebesar 58% dan persyaratan yang cukup ketat. Sementara ini terjadi, terjadi kenaikan 30% dengan kriteria sangat lemah di kelas kontrol. Dengan demikian, diperoleh kesimpulan bahwa pemanfaatan Rumah Belajar Fitur Laboratorium Maya di SMPN 5 Tanah Grogot dapat meningkatkan hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Rangkaian Listrik Seri Dan Paralel.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, dapat dibuat rekomendasi terkait pemanfaatan portal rumah belajar Kemendikbud dalam pembelajaran sejarah daring di sekolah. Rekomendasi ini bertujuan untuk terus meningkatkan penggunaan media teknologi dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan. Penggunaan sumber belajar yang sesuai untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi perlu ditingkatkan oleh instruktur. Karena penelitian ini masih jauh dari sempurna, maka harus tersedia untuk penyelidikan lebih lanjut oleh sarjana lain. Namun demikian, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau titik awal untuk penelitian lebih lanjut karena keterbatasan keahlian peneliti.

Daftar Pustaka

Ardius. (2020, September Selasa). Pemanfaatan Fitur Laboratorium Maya Pada Portal Rumah Belajar Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. 15 September 2020.

- Baihaqi, I., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Kelas IX. *J-INSTECH*, 3(1), 56-61.
- Cholid, A. A., Elmunsyah, H., & Patmanthara, S. (2016). Pengembangan Model Web Based Learning Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Paket Keahlian Tkj Pada Smkn Se-Kota Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan Volume: 1 Nomor: 5 Bulan Mei Tahun 2016*.
- Hasnah. (2012). Paradigma Pendidikan Masa Depan . *Publikasi, Volume Ii No. 2; Juni-September 2012*.
- Hudaipah, A., & Talagakulon, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan Model Problem based learning. 7(3), 694–699.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1194>
- Kembang, L. G. (2020). Perbandingan Model Pembelajaran Tatap Muka Dengan Model Pembelajaran Daring Ditinjau Dari Hasil Belajar Mata Pelajaran Ski (Studi Pada Siswa Kelas Viii) Mts Darul Ishlah Ireng Lauk Tahun Pelajaran 2019/2020.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI. In *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains (Vol. 3, Issue 2)*.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mansur, H., & Mastur. (2020). Pengembangan E- Learning Academia Berbasis Moodle Untuk Mata Kuliah Komunikasi Pendidikan. *Journal Of Instructional Technology*.
- Marlina Negeri, B. S., & Abang, T. (2021). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar untuk Media Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 1(2), 142–151.
<https://belajar.kemdikbud.go.id>.
- N, S. (2005). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Pt. Remaja Rosadakarya.
- Nunu, M. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah- Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*.
- Nurrita, & Teni. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.
- Oktafia, H. I., & Sri, S. W. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home(Sfh) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran(Jpap)*.
- Pramuaji, A., & Munir, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)*, Volume 2, Nomor 2, November 2017.
- Rahman, A. B. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam Volume 2, Nomor 1, Juni 2022*.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik Dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Seels, & Richey. (1994). *Instructional Technology : The Definition And Domain Of The Field*. Diterjemahan

Oleh Dra. Dewi S. Prawiradilaga,
M.Sc Dkk. Jakarta: Unit Percetakan
Universitas Negeri Jakarta.

- Syaulan Sahelatua, L., & Vitoria, L. (2018).
KENDALA GURU
MEMANFAATKAN MEDIA IT
DALAM PEMBELAJARAN DI
SDN 1 PAGAR AIR ACEH BESAR.
In Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru
Sekolah Dasar FKIP Unsyiah (Vol.
3).
- Setyosari, P. (2014). Menciptakan
Pembelajaran Yang Efektif Dan
Berkualitas. *Jurnal Inovasi Dan
Teknologi Pembelajaran, Volume 1,
Nomor 1, Oktober 2014.*
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk
Penelitian*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran
Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuberti. (2012). *Teori Pembelajaran Dan
Pengembangan Bahan Ajar Dalam
Pendidikan*. Lampung: Anugrah
Utama Raharja.
- Yus, M., & Juita. (2014). Peningkatan Hasil
Belajar Siswa Pada Pembelajaran
IPA Menggunakan Metode Diskusi
Kelas Iv Sekolah Dasar.

**PERSEPSI GURU TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA ASSEMBLR EDU BERBASIS
AUGMENTED REALITY (AR) DALAM PROSES MENGAJAR SISWA SMP NEGERI
KAPUAS HILIR**

Fernando Valentino¹, Agus Salim², Agus Hadi Utama³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1810130310014@mhs.ulm.ac.id¹, agus.salim@ulm.ac.id², agus.utama@ulm.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi gambaran persepsi guru terhadap penggunaan media *Assemblr EDU* berbasis *Augmented Reality* untuk pembelajaran siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif tentang persepsi guru terhadap penggunaan aplikasi *Assemblr EDU* berbasis *Augmented Reality* di SMP Negeri Kapuas Hilir. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuisisioner dan Wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 90% guru memiliki persepsi baik dan 10% guru memiliki persepsi yang buruk terhadap penggunaan media *Assemblr Edu* berbasis AR untuk mengajar siswa. Ini menunjukkan bahwa aplikasi *Assemblr Edu* berbasis AR dapat memberikan pengalaman mengajar yang menyenangkan, interaktif dan mudah digunakan oleh guru.

Kata Kunci: : Persepsi, *Augmented Reality*, Proses Mengajar

Abstract

This study aims to identify a description of the teacher's perception of the use of *Augmented Reality*-based *Assemblr EDU* media for student learning. The method used in this study is descriptive about the teacher's perception of the use of the *Augmented Reality*-based *Assemblr EDU* application at Kapuas Hilir Public Middle School. The data collection techniques used in this study were questionnaires and interviews. The results showed that 90% of teachers had good perceptions and 10% of teachers had bad perceptions of using AR-based *Assemblr Edu* media to teach students. This shows that the AR-based *Assemblr Edu* application can provide a fun, interactive and easy-to-use teaching experience for teachers.

Keywords: *Perception, Augmented Reality, Teaching Process*

Pendahuluan

Perubahan model pembelajaran ini sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan. Dalam rangka menjalankan kurikulum Pemerintah, guru dapat memanfaatkan teknologi pendidikan yang mampu memberikan pendekatan secara sistematis untuk merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran (Munir dalam Pratama 2018). Pemanfaatan teknologi pendidikan untuk media pembelajaran saat ini adalah kebutuhan sekaligus sebuah tuntutan global untuk guru.

Pemanfaatan teknologi pendidikan untuk media pembelajaran di kelas salah satunya adalah Aplikasi *Assemblr EDU* model *Augmented Reality* (AR). Model AR memiliki kemampuan untuk menggabungkan dunia virtual dan dunia nyata dan diterjemahkan kedalam bentuk teks, animasi, video atau tampilan tiga dimensi (3D). Menilai dari kemampuan AR menterjemahkan objek pembelajaran ke dalam berbagai dimensi membuat teknologi AR ini nampaknya mudah diaplikasikan ke dalam semua mata pelajaran. Keunggulan lainnya menurut Goel & Bhardawaj (dalam Pratama 2018), teknologi AR ini bisa dijalankan menggunakan perangkat mobile seperti *iPads*, *IPhones*, *android*, PC dan lain-lain.

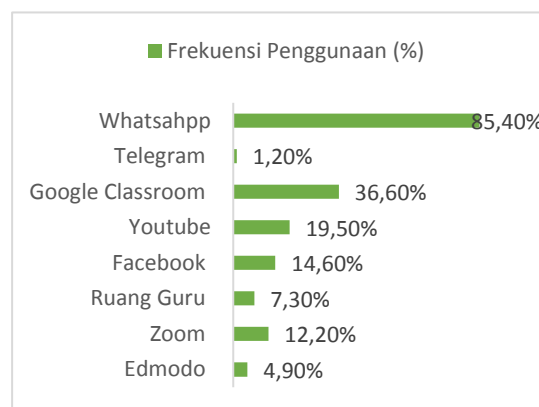
Melalui teknologi AR, guru dapat menjelaskan mata pelajaran yang akan disampaikan di ruang kelas dan dapat disesuaikan dengan tujuan pencapaian kompetensi pembelajaran. Pada mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi, teknologi AR memiliki keunggulan tampilan yang serupa dengan dunia nyata objek. Ramlawati dan Yunus (2022) yang menyimpulkan hasil bahwa penggunaan *Assemblr EDU* berbasis *Augmented Reality* kepada peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Teknologi *Augmented Reality* (AR) merupakan sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi lalu memproyeksikan

benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata (*Real Time*). Modul ini lebih mengutamakan *reality* karena teknologi ini lebih dekat ke lingkungan nyata. Pada *Augmented Reality*, pengguna dibolehkan berinteraksi secara *real-time* ke *system*. Hal ini diperkuat oleh Suprpto dalam Ilafi (2018) yang menyatakan bahwa *Augmented Reality* merupakan tampilan aktual atau realita sekarang yang telah mengalami penambahan data virtual oleh PC ke dalam modul.

Azuma dalam Burhanuddin juga menyatakan hal serupa bahwa penggunaan *Augmented Reality* dalam pengembangan media pembelajaran memiliki karakter yang dapat menggabungkan realita dengan dunia virtual, interaksi secara *real time* dan tampilan 3D untuk setiap konten yang ada didalamnya. Model *Augmented Reality* (AR) media pembelajaran contohnya adalah *Adobe Flash*, *3D Blender*, *Virtual Reality* (VR) dan Aplikasi *Assemblr EDU*.

Beberapa penelitian terkait AR diantaranya, hasil survey yang dilakukan oleh Wahid, dkk pada Desember 2021, penggunaan media/ aplikasi oleh guru dalam proses pembelajaran daring selama pandemi Covid 19 di Kabupaten Selayar terlihat dalam grafik berikut;



Tabel 1. Media/Aplikasi yang Digunakan Guru dalam Proses Pembelajaran di Masa Pandemi Covid 19

Terlihat pada grafik yang ditampilkan, Media/ aplikasi yang paling banyak digunakan guru dalam proses pembelajaran di

masa pandemi Covid 19 di Kabupaten Selayar adalah Whatsapp dengan angka 85,4% dan telegram adalah media/ aplikasi yang paling sedikit digunakan dengan angka 1,2 %. Media Whatsapp nampaknya menjadi pilihan karena mudahnya mengakses aplikasi dan ramah pengguna internet pemula. WhatsApp group dapat menyediakan kelas online melalui fitur group chat. Fitur tersebut memungkinkan beberapa atau banyak pengguna WhatsApp dalam suatu ruangan (Abidah, 2020). Akan tetapi aplikasi ini memiliki keterbatasan karena hanya memiliki kemampuan sebagai sarana penyampaian materi, belum mampu melatih siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan dan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar sebagai wujud pembelajaran yang visual.

Berdasarkan temuan-temuan dari penelitian sebelumnya, maka penelitian ini melalui penggunaan model AR bertujuan mengetahui bagaimana gambaran persepsi guru SMP Negeri 1 Kapuas Hilir mulai persiapan hingga proses evaluasi mengajar menggunakan Media Assemblr EDU berbasis AR.

Kajian Pustaka

Persepsi adalah proses penggunaan pengetahuan yang sudah dipunyai agar memperoleh dan menginterpretasikan rangsangan yang diterima sistem Indera manusia, Desmita (2010). Abdul Rahman Saleh (Halimah, 2019) Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu (1) Perhatian yang selektif (2) ciri-ciri rangsang, (3) kebutuhan, (4) Sistem nilai, (5) pengalaman dahulu, dan (6) Latar belakang. Bimo Walgito (dalam Wardana, 2018) terdapat 3 komponen proses terbentuknya persepsi yaitu (1) seleksi, (2) Interpretasi, dan (3) Interperspsi dan persepsi.

Media *Assemblr EDU* merupakan aplikasi yang menyediakan beragam fitur diantaranya fitur kelas, fitur topik dimana didalamnya tersedia beragam materi pembelajaran, fitur scan, fitur pembuatan 3D dan AR, Febriningrum & Purwaningsih (2022). Ningsi,

Surya (2022) *Assemblr EDU* yang mengatakan bahwa media ini adalah inovasi berbasis teknologi dimana para guru dapat memanfaatkannya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan perancangan objek secara 2D atau 3D. Media ini memiliki kelengkapan fitur yang cukup menunjang pembelajaran dengan adanya anotasi, video dan musik serta teks yang membuat siswa memiliki keterarikan terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan AR pada *Handpone* sudah banyak diterapkan di beberapa mata pelajaran, Holdworth, dan Lee (2014) penelitiannya menunjukkan bahwa AR pada *Handpone* memiliki potensi meningkatkan keingintahuan, meningkatkan motivasi, meningkatkan kreativitas, mendorong Kerjasama kelompok, mampu mempertahankan daya ingat serta dapat menciptakan lingkungan pengajaran dan pembelajaran yang mudah dan efektif.

Perkembangan media pembelajaran pada Pendidikan khususnya pada jenjang SMP semakin beragam dan semakin menarik bagi anak dalam belajar. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) (de Albuquerque Wheler, A.P., et al 2021). Yuh-Shihng Chang (2019) juga mengadaptasikan model *Augmented Reality* dari Azuma dan menyatakan bahwa '*AR is a concept of mixing the "real world" with a "virtual world" overlay. AR technology superimposes information into the real world through a virtual scene*'. Yang berarti *Augmented Reality* adalah suatu konsep yang menggabungkan dari dunia nyata dengan dunia virtual.

Tahap yang dilakukan pada proses transformasi yang dibutuhkan untuk mendapatkan posisi kamera *relative* terhadap *marker* dalam koordinat dari penangkapan video.

a) *Markerless Augmented Reality*

Metode *Augmented Reality* yang saat ini sedang berkembang adalah metode "*Markerless Augmented Reality*", dengan salah satunya adalah *Marker Based Tracking*. *Marker* ini biasanya merupakan suatu ilustrasi hitam dan putih persegi dengan batasan hitam tebal dan latar

belakang yang bewana putih. Pada komputer dapat mengenali posisi dan orientasi objek marker tersebut serta menciptakan sebuah dunia 3D yaitu (0,0,0) dan sumbu yang terdiri dari X, Y dan Z.

- b) *Face Tracking*
Face Tracking merupakan proses pelacakan atau penelusuran objek yang terdeteksi dengan memberikan tanda, menemukan titik pusat yang tertangkap pada kamera.
- c) *3D Object Tracking*
3D Object Tracking dapat mengenali semua bentuk benda yang ada disekitar seperti objek objek yang ingin dikenali.
- d) *Motion Tracking*
Komputer dapat menangkap gerakan, *Motion Tracking* telah mulai digunakan secara ekstensif untuk memproduksi film film yang mencoba mensimulasikan gerakan.
- e) *GPS Based Tracking*
Teknik *GPS Based Tracking* saat ini mulai populer dan banyak dikembangkan pada aplikasi *smartphone* dengan memanfaatkan fitur GPS dan Kompas, aplikasi akan mengambil data dari GPS dan kompas kemudian menampilkannya dalam bentuk arah yang di inginkan secara *real-time*.

Assemblr EDU memiliki kelebihan yaitu; 1) Berbasis visual, gambar dan animasi 3D merupakan media terbaik menarik perhatian dan memicu keingintahuan, 2) Mudah dimengerti, *Assemblr* bisa membuat konsep yang rumit dan abstrak terasa lebih nyata dengan menghadirkannya tepat di ruang kelas; 3) Materi tak terbatas, *Assemblr* sudah menyediakan konten-konten pendidikan yang dapat digunakan secara gratis, dan dapat menemukan sebagian besar materi yang dibutuhkan dari mata pelajaran yang diajarkan di sekolah; 4) Mendorong kreativitas, Editor AR dan fitur *scan-to-see* memberi kemungkinan tanpa batas untuk menjadikan aktivitas belajar terjadi secara dua arah dan mengubah momen-momen belajar menjadi lebih bermakna (*Assemblr*, 2018).

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif, objek alamiah adalah objek yang berkembang apa adanya tidak dimanipulasi oleh peneliti dan kehadiran peneliti tidak mempengaruhi pada objek tersebut. Instrumen dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri (*human instrument*), selanjutnya peneliti membuat instrumen draf bantu yaitu kuisisioner wawancara dan angket wawancara pelaksanaan proses mengajar menggunakan media *Assemblr EDU* berbasis AR.

Populasi dalam penelitian ini adalah 30 orang guru SMP Negeri 1 Kapuas Hilir. Data yang dihasilkan dianalisis menggunakan analisa Miles & Huberman (1992) mencakup 3 tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Angket validasi materi dan validasi media menggunakan skala likert, sedangkan skala pengukuran yang digunakan pada angket respon peserta didik adalah skala guttman. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil presentase yang diperoleh adalah sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Presentasi yang Dicari

$\sum x$ = Skor Diperoleh

$\sum n$ = Skor Maksimal

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada kualifikasi kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Penentuan Skor Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Layak/Sangat Baik	5
Layak/ Baik	4
Cukup Layak/ Cukup Baik	3
Tidak Layak/ Tidak Baik	2
Sangat Tidak Layak/ Sangat tidak baik	1

Tabel 2. Nilai Kelayakan

Nilai	Interval Koefisien	Kriteria
>4,00	74%-100%	Sangat Layak/Sangat Baik
3,01-4,00	58%-73,99%	Layak/ Baik
2,01-3,00	42%-57,99%	Cukup Layak/ Cukup Baik
1,01-2,00	36%-41,99%	Tidak Layak/ Tidak Baik
≤1,00	20%-35,99%	Sangat Tidak Layak/ Sangat tidak baik

Sumber. Arikunto (2010)

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Hasil pembelajaran persepsi guru menggunakan media *Assemblr EDU* berbasis *Augmented Reality (AR)* dalam proses mengajar siswa SMP Negeri 1 Kapuas Hilir, mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik didalam kelas,

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Aplikasi *Assemblr Edu* berbasis *AR*. Data yang diperoleh adalah data dari kuisioner dengan responden guru yang memanfaatkan *AR* sebagai media pembelajaran. Data yang didapat adalah data distribusi frekuensi dengan analisis deskriptif. Data lainnya adalah data hasil wawancara mengenai media *AR* yang digunakan guru saat mengajar di kelas.

Tabel 4.1 Hasil Kuisioner Persepsi Guru Terhadap Penggunaan *Assemblr EDU Berbasis AR* Dalam Proses Mengajar Di Kelas.

Rentang Nilai	F	Persen
Baik	27	90%
Buruk	3	10%
Total	30	100%

Jadi jumlah persentase keseluruhan untuk indikator Persepsi Guru Terhadap Penggunaan *Assemblr EDU Berbasis AR* Dalam Proses Mengajar Di Kelas adalah

sebanyak 90%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator tergolong **Layak**.

Berdasarkan indikator sub variabel proses persiapan mengajar guru di kelas, berikut adalah data persepsi guru.

Tabel 4.1 Hasil Kuisioner Persepsi Guru dalam Persiapan Proses Mengajar Menggunakan Media *Assemblr EDU* berbasis *Augmented Reality*

Sub variabel	Kategori	F	Persen
Persiapan proses mengajar menggunakan media <i>Assemblr EDU</i> berbasis <i>Augmented Reality</i>	Baik	28	93,4%
	Buruk	2	6,6%
Total		30	100%

Jadi jumlah persentase keseluruhan untuk indikator Persepsi Guru dalam Persiapan Proses Mengajar Menggunakan Media *Assemblr EDU* berbasis *Augmented Reality* adalah sebanyak 93,4%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator tergolong **Layak**.

Berdasarkan indikator sub variabel proses pelaksanaan mengajar guru di kelas, berikut adalah data persepsi guru.

Tabel 4.2 Hasil Kuisioner Persepsi Guru dalam Pelaksanaan Proses Mengajar Menggunakan Media *Assemblr EDU* berbasis *Augmented Reality*

Sub variabel	Kategori	F	Persen
Pelaksanaan proses mengajar menggunakan media <i>Assemblr EDU</i> berbasis <i>Augmented Reality</i>	Baik	26	86,6%
	Buruk	4	13,4%
Total		30	100%

Jadi jumlah persentase keseluruhan untuk indikator Persepsi Guru dalam Persiapan Pelaksanaan Mengajar Menggunakan Media *Assemblr EDU* berbasis *Augmented Reality*

adalah sebanyak 86,6,%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator tergolong **Layak**.

Berdasarkan indikator sub variabel proses evaluasi mengajar guru di kelas, berikut adalah data persepsi guru.

Tabel 4.3 Hasil Kuisioner Persepsi Guru Dalam Melakukan Evaluasi Proses Mengajar Menggunakan Media *Assemblr EDU Berbasis Augmented Reality*

Sub variabel	Kategori	F	Persen
Evaluasi proses mengajar menggunakan media Assemblr EDU berbasis <i>Augmented Reality</i>	Baik	27	90%
	Buruk	3	10%
Total		30	100%

Jadi jumlah persentase keseluruhan untuk indikator Persepsi Guru dalam Evaluasi Proses Mengajar Menggunakan Media *Assemblr EDU berbasis Augmented Reality* adalah sebanyak 90%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator tergolong **Layak**.

Selain itu juga diperoleh data respon dari siswa berupa hasil wawancara mengenai tanggapan siswa terhadap guru yang memanfaatkan AR sebagai media edukasi di kelas. Para siswa diberikan pertanyaan tentang apakah media AR membuat siswa tertarik dengan mata pelajaran yang disampaikan guru di kelas.

Tabel 4.4 Butir-butir Wawancara terhadap Respon Guru

Pertanyaan	Jawaban
Bagaimana fungsi media pembelajaran dalam proses mengajar siswa di kelas menurut Bapak/ Ibu ?	Responden 1 “ media pembelajaran memiliki fungsi yang penting dalam merancang aktivitas belajar mengajar di kelas agar siswa tertarik dengan mata pelajaran yang disampaikan” Responden 2 “ media pembelajaran berfungsi untuk menarik minat belajar siswa itu sebabnya saya berupaya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi pada setiap pertemuan di kelas”

Apa saja media pembelajaran yang pernah digunakan dalam proses mengajar di kelas ?

Responden 1 “Saya memang mengetahui beberapa jenis media pembelajaran, akan tetapi yang paling sering digunakan adalah buku paket dan LKS. Karena yang tersedia banyak adalah jenis ini maka saya paling sering menggunakannya. Walaupun sesekali saya menggunakan media pembelajaran seperti Video”

Responden 2 “ saya pernah menggunakan audio visual dengan memutar video melalui aplikasi yang dikirim ke setiap siswa. Selebihnya banyak menggunakan buku paket dan LKS”

Apa alasan memilih media pembelajaran tersebut dalam proses mengajar ?

Responden 1 “Alasannya buku paket dan LKS disediakan secara gratis dari sekolah sehingga tidak sulit memperoleh sumber daya”

Responden 2 “karena disediakan oleh pihak sekolah secara gratis”

Bagaimana menurut Bapak/ Ibu tentang Assemblr Edu berbasis AR ?

Responden 1 “saya melihat bahwa media AR memiliki tampilan yang nyata dengan objek berdimensi sehingga memudahkan untuk mengajar suatu objek nyata kepada siswa. Akan tetapi media AR tidak bisa digunakan tanpa Hp dengan RAM yang cukup. Ini agak menyulitkan untuk para guru yang teknologi Hp nya tidak bisa menginstall *Assemblr EDU*”

Responden 2 “ buat saya media AR adalah hal baru yang sangat menarik sekali dan disukai siswa. Cukup menggunakan Hp sudah bisa menampilkan objek pembelajaran di kelas. Namun proses persiapan mengajar seperti persiapan dan proses evaluasi masih sulit buat saya untuk menggunakan media AR”

Tabel 4.5 Butir-butir Wawancara terhadap Respon Siswa

Pertanyaan	Jawaban
------------	---------

Bagaimana pendapat siswa terhadap proses belajar mengajar dimana guru menggunakan AR sebagai media pembelajaran ?	Siswa 1 : “kelas terasa lebih ramai dan menyenangkan” Siswa 2 : “ saya senang memperhatikan tampilan di Hp yang ditunjukan guru melalui media AR” Siswa 3 : “ saya suka dengan gambar yang seperti hidup saat ditampilkan di media AR” Siswa 4 : “ saya senang belajar dengan guru di kelas AR”
---	---

B. Pembahasan

Analisis Deskriptif menghasilkan data pada tabel 4.1 memperoleh hasil yang menunjukkan frekuensi dari 30 responden 90% guru memiliki persepsi yang baik dan 10% guru memiliki persepsi yang buruk terhadap penggunaan AR dalam mengajar di kelas. Penerapan media *Assemblr EDU* berbasis *Augmented Reality* membuat peserta didik untuk melihat keadaan secara nyata dan langsung serta dapat mengimajinasikan hasil proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Media *Assemblr EDU* merupakan aplikasi yang menyediakan beragam fitur diantaranya fitur kelas, fitur topik dimana didalamnya tersedia beragam materi pembelajaran, fitur scan, fitur pembuatan 3D dan AR, Febriningrum & Purwaningsih (2022).

a) Persiapan Proses Mengajar Menggunakan Media *Assemblr EDU* Berbasis *Augmented Reality*

Analisis deskriptif menghasilkan data pada tabel 4. 2 memperoleh hasil yang menunjukkan data bahwa sebanyak 93,4% guru memiliki persepsi yang baik dan 6,6 % guru memiliki persepsi yang buruk terhadap penggunaan AR untuk mengevaluasi proses mengajar di kelas. Ini menunjukan bahwa aplikasi *Assemblr EDU* berbasis AR dapat memberikan pengalaman mengajar yang menyenangkan, interaktif dan mudah digunakan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama pembelajaran yang dilakukan oleh responden (guru), secara umum faktor yang kurangnya

keberanian peserta didik dalam mengajukan pertanyaan yang belum dipahami terhadap materi yang diajarkan dan masih kurangnya partisipasi peserta didik. Namun, hal ini dapat teratasi dengan memberikan materi singkat setelah pembelajaran dan memberikan video yang juga dijadikan sumber belajar. Sejalan dengan itu, penelitian yang telah dilakukan oleh Acesta (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran ini meningkatkan hasil belajar siswa karena sifat *Augmented Reality* yang menggabungkan dunia maya yang dapat meningkatkan imajinasi peserta didik dengan dunia nyata secara langsung. Yuh-Shihng Chang (2019) juga mengadaptasikan model *Augmented Reality* dari Azuma dan menyatakan bahwa ‘*AR is a concept of mixing the “real world” with a “virtual world” overlay. AR technology superimposes information into the real world through a virtual scene*’. Yang berarti *Augmented Reality* adalah suatu konsep yang menggabungkan dari dunia nyata dengan dunia virtual.

b) Pelaksanaan Proses Mengajar Menggunakan Media *Assemblr EDU* Berbasis *Augmented Reality*

Analisis deskriptif menghasilkan data pada tabel 4. 2 memperoleh hasil yang menunjukkan data bahwa sebanyak 86,6% guru memiliki persepsi yang baik dan 13,4% guru memiliki persepsi yang buruk terhadap penggunaan AR untuk pelaksanaan proses mengajar di kelas. Penggunaan teknologi melahirkan sebuah aplikasi yang mengusung tema AR dapat menyesuaikan kebutuhan peserta didik maupun. Aplikasi tersebut menyuguhkan tampilan gambar 3D yang membuat pelaksanaan proses mengajar menggunakan media *Assemblr EDU* berbasis AR ini menjadi lebih mudah. Kelebihan yang dimiliki *Assemblr EDU* yang telah menyediakan konten fitur *scan-to-see* memberi kemungkinan tanpa batas untuk menjadikan aktivitas belajar terjadi secara dua arah dan mengubah momen-momen belajar menjadi lebih bermakna (Assemblr, 2018).

c) Proses Evaluasi Mengajar Menggunakan Media *Assemblr EDU Berbasis Augmented Reality*

Analisis deskriptif menghasilkan data pada tabel 4.3 memperoleh hasil yang menunjukkan Data juga menunjukkan bahwa sebanyak 90% guru memiliki persepsi yang baik dan 10% guru memiliki persepsi yang buruk terhadap penggunaan AR untuk mengevaluasi proses mengajar di kelas. Ini menunjukkan bahwa aplikasi *Assemblr Edu* berbasis AR dapat memberikan pengalaman mengajar yang menyenangkan, interaktif dan mudah digunakan oleh guru. Pada penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media AR dapat digunakan sebagai salah satu metode untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Shatte, Holdworth, dan Lee (2014) menyatakan bahwa AR pada *Handpone* sudah banyak diterapkan di beberapa mata Pelajaran, penelitiannya menunjukkan bahwa AR pada *Handpone* mempunyai potensi untuk meningkatkan keingintahuan, meningkatkan motivasi, meningkatkan kreativitas, mendorong kerjasama kelompok, mampu mempertahankan daya ingat serta dapat menciptakan lingkungan pengajaran dan pembelajaran yang mudah.

Hasil respon guru yang didapatkan berdasarkan hasil wawancara memberikan respon positif terhadap penggunaan media AR sebagai media pembelajaran, hal ini didapatkan saat wawancara yang menyatakan bahwa media AR berfungsi memudahkan pemahaman dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik, juga bermanfaat bagi seorang guru untuk lebih memahami dan memudahkan dalam setiap proses pembelajaran, Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Perdana, Fitrisia, dan Putra (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran media AR berbasis android membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah dan membantu guru dalam menjelaskan pembelajaran, serta dengan menggunakan media AR berbasis android belajar menjadi

menyenangkan / menarik perhatian siswa. Namun, penggunaan media AR ini tidak semua guru dan peserta didik mengoperasikannya dalam berbagai mata Pelajaran, hal yang didapatkan peneliti dilapangan dikarenakan *Handpone* yang tidak memenuhi spesifikasi (RAM), dan juga cara pengoperasian yang kurang dipahami.

Hasil respon peserta didik yang didapatkan hasil wawancara bahwa pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, tidak hanya sekedar mencatat informasi yang berasal dari guru saja, tetapi pembelajaran menggunakan media AR yang menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bacca, dkk (2014) menyimpulkan keuntungan utama media AR dalam dunia Pendidikan adalah untuk proses belajar, motivasi, interaksi dan kolaborasi dan menyatakan juga bahwa media AR juga efektif untuk proses pembelajaran yang baik, pembelajaran untuk motivasi, keterlibatan siswa dan merubah perilaku siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini, yaitu jumlah persentase keseluruhan untuk indikator Persepsi Guru dalam Persiapan Pelaksanaan Mengajar Menggunakan Media *Assemblr EDU berbasis Augmented Reality* adalah sebanyak 86,6%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator tergolong **Layak**. jumlah persentase keseluruhan untuk indikator Persepsi Guru dalam Evaluasi Proses Mengajar Menggunakan Media *Assemblr EDU berbasis Augmented Reality* adalah sebanyak 90%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator tergolong **Layak**. Jumlah persentase keseluruhan untuk indikator Persepsi Guru Terhadap Penggunaan *Assemblr EDU Berbasis AR* Dalam Proses Mengajar Di Kelas adalah sebanyak 90%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator tergolong **Layak**. jumlah persentase keseluruhan untuk indikator Persepsi Guru dalam Persiapan Proses Mengajar Menggunakan Media *Assemblr EDU berbasis Augmented Reality* adalah sebanyak 93,4%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator tergolong **Layak**.

Saran

Saran yang dapat peneliti berikan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis AR

Teknologi di dunia pendidikan semakin lama semakin berkembang dengan pesat dan membutuhkan perhatian. Alangkah baiknya jika ada perkembangan terbaru di dunia teknologi pendidikan, para guru dapat *update* ilmu pengetahuannya dengan mengikuti pelatihan dan mengaplikasikannya langsung pada saat mengajar di kelas.

Sekolah yang ada di area Kabupaten membutuhkan lebih banyak lagi paparan terhadap teknologi pendidikan, peneliti berharap peneliti selanjutnya dapat meneliti dengan model *experiment* agar dapat menangkap fenomena motivasi dan minat belajar siswa menggunakan media AR.

Daftar Pustaka

- Acesta, A., & Nurmaylany, M. (2018). Pengaruh penggunaan media augmented reality terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 346-352.
- Abidah. (2020). Peran aplikasi wa sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah metodologi penelitian. *Bidayah*, 11 (1).
- Assemblr. (2018). *Assemblr-Visualize Ideas in 3D and AR*. Bandung: Google Play.
- Bimo, W. (2010). *Psikologi Umum*. ANDI.
- Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R., Graf, S., dan Kinshuk. (2014). Augmented Reality Trends in Education: A Systematic Review of Research and Applications. *Educational Technology & Society*, 17 (4): 133-149.
- Bhardawaj, A., dan Goel, S. (2014). *A Critical Analysis of Augmented Reality bu Applicability of IT Tools*. *International Journal of Information and Computation Technology*. 4: 425-430.
- Chang , Yuh-Shihng, dkk. Applying Mobile Augmented Reality (AR) to Teach Interior Design Students in Layout Plans: Evaluation of Learning Effectiveness Based on the ARCS Model of Learning Motivation Theory . *Sensors Journal*.
- de Albuquerque Wheler, A. P., Kelner, J., Hung, P. C. K., Jeronimo, B. de S., Rocha, R. da S., & Araújo, A. F. R. (2021). Toy user interface design—Tools for Child–Computer Interaction. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 30, 100307. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100307>
- Febriningrum, Dwi Pugi dan Purwaningsih, Sri Mastuti. 2022. “Pengaruh Aplikasi Assemblr Edu Berbasis Teknologi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPS SMAN 8 Surabaya”. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah* Volume 13, No. 1
- Ilaifi, Mela Mahardika. 2022. “Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Augmented Reality Berbantuan Assemblr Pada Materi Tata Surya Kelas VII SMP/MTS.” *Jember .Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq*.
- Munir. (2009). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Perdana, M. Y., Fitrisia, Y., dan Putra, Y. E. (2012). Aplikasi Augmented reality Pembelajaran Organ Pernapasan Manusia Pada Smartphone Android. *Jurnal Teknik Informatika*. 1: 1-10.
- Shatte, A., Holdsworth, J., dan Lee, I. (2014). Hand-held Mobile Augmented Reality for Collaborative Problem Solving: A Case Study with Sorting. *International Conference on System Science*. 20: 91-101. *IEE* doi:10.1101/HICSS.2014.20.

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MOBILE LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS XI DI SMA NEGERI 5 BANJARMASIN.

Muhammad Afriandy¹, Hamsi Mansur², Zaudah Cyly Arrum Dalu³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

mafriandy.13@gmail.com¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², zaudah.dalu@ulm.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini fokus pada kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran, keinginan siswa untuk pengalaman pembelajaran yang inovatif, dan kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam merancang media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan multimedia pembelajaran yang menggunakan pendekatan *mobile learning* dan untuk mengevaluasi kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning*, serta dampaknya terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam mata pelajaran geografi kelas XI di SMA Negeri 5 Banjarmasin. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan pada penelitian ini adalah *ADDIE*, ada 5 tahapan dalam model ini diantaranya : *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, angket, wawancara, tes dan dokumentasi merupakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif menggunakan skala likert dan tes awal – tes akhir untuk melihat kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning*, respon siswa setelah penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning* dan pengaruh multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning* terhadap pemahaman konsep siswa setelah penggunaan multimedia tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning* dianggap "Sangat Layak" dari segi media dan materi. Respons siswa terhadap multimedia ini positif baik dalam uji perorangan, uji kelompok kecil, maupun uji kelompok besar. Peningkatan pemahaman konsep siswa juga terlihat dari skor rata-rata tes awal yang mencapai 38,63 menjadi skor rata-rata tes akhir sebesar 83,63. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning* sangat layak digunakan dan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran, *Mobile Learning*, Geografi.

Abstract

This research focuses on the lack of variety in the use of instructional media, students' desire for innovative learning experiences, and the need to improve educators' abilities in designing instructional media. The purpose of this study is to develop learning multimedia that uses a mobile learning approach and to evaluate the feasibility of mobile learning-based learning multimedia, as well as its impact on increasing student understanding in class XI geography subject at SMA Negeri 5 Banjarmasin. This type of research is research and development (*Research and Development*). The model used in this study is *ADDIE*, there are 5 stages in this model including: *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Data collection techniques used observation, questionnaires, interviews, tests and documentation are descriptive quantitative data analysis techniques using a Likert scale and initial test - final test to see the feasibility of mobile learning-based multimedia, student responses after using mobile learning-based multimedia and the influence of multimedia mobile learning-based learning on students' understanding of concepts after using the multimedia. The results of the study show that mobile learning-based learning multimedia is considered "Very Eligible" in terms of media and material. Student responses to this multimedia were positive both in individual tests, small group tests and large group tests. The increase in students' understanding of concepts can also be seen from the average score of the initial test which reached 38.63 to the average score of the final test of 83.63. Based on these results, it can be concluded that

Pendahuluan

Menurut Miarso (dalam Fitriansyah, 2019) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat menghidupkan renungan, perasaan, pertimbangan dan keinginan siswa untuk mewujudkannya sehingga dapat menunjang pengalaman pendidikan yang sadar, terencana dan terkendali.

Tujuan penggunaan media pembelajaran difokuskan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih mudah dengan cara meningkatkan daya ingat siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Menurut Junaidi (2019)

Kelebihan media pembelajaran adalah penyampaian topik dapat disampaikan secara formal, pengalaman yang berkembang menjadi lebih jelas, menarik, dan cerdas, efektif dalam waktu dan tenaga, sesuai dengan hakikat hasil belajar, pengalaman pendidikan harus dapat diwujudkan dalam dimanapun dan kapanpun.

Seiring berjalannya waktu, seluruh aspek kehidupan pun turut berkreasi, baik di bidang sosial, sosial, finansial, kreatif, hingga Inovasi Data dan Korespondensi (ICT). Kemajuan TIK telah memasuki bidang persekolahan. Karena pemanfaatan TIK dapat membantu pendidik dalam berorganisasi dan menggarap hakikat pembelajarannya. Pemanfaatan TIK dalam perkembangan zaman sangatlah penting agar pembelajaran dapat berjalan dengan sukses, produktif, dan menarik perhatian siswa (Huda, 2020). Kemajuan zaman mengingat kemajuan inovasi data dan korespondensi mempunyai hubungan erat dengan pemahaman model pembelajaran yang serba guna.

Menurut Warsita (2018) *Mobile Learning* adalah merupakan model pembelajaran yang dilengkapi dengan telepon seluler sehingga siswa dapat memperoleh materi pembelajaran, berkonsentrasi pada panduan dan aplikasi pembelajaran tanpa dibatasi oleh kenyataan, dimanapun dan pada titik apapun mereka berada.

Salah satu pembelajaran menggunakan model *mobile learning* yaitu pembelajaran memanfaatkan multimedia pembelajaran.

Multimedia Pembelajaran Interaktif atau MPI adalah aplikasi PC yang berisi perpaduan teks, gambar, desain, suara, video, keaktifan, peragaan ulang secara terkoordinasi dan sinergis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu di mana klien memiliki kendali dan berkolaborasi dengan kuat. (Sujono, 2021).

Kajian Pustaka

1. Pengembangan

Kawasan pengembangan adalah sebuah proses pengubahan desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan terdiri pengembangan teknologi cetak, audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia. (Nurkamilah et al., 2020)

Ada 5 subkategori pada kawasan pengembangan yang mencerminkan perkembangan dari teknologi antara lain : teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu. Dalam penelitian ini peneliti mengangkat teknologi berbasis komputer yaitu cara produksi dan menyampaikan bahan menggunakan perangkat yang bersumber pada mikroprosesor.

Jadi pengembangan ini menghasilkan sebuah produk multimedia pembelajaran mata pelajaran geografi kelas XI untuk meningkatkan pemahaman konsep di SMA Negeri 5 Banjarmasin, yang berbentuk aplikasi android.

2. Multimedia Pembelajaran

Multimedia Pembelajaran Interaktif atau MPI adalah aplikasi PC yang berisi perpaduan teks, gambar, desain, suara, video, keaktifan, peragaan ulang secara terkoordinasi dan sinergis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu di mana klien memiliki kendali dan berkolaborasi dengan kuat.. (Sujono, 2021)

3. *Mobile Learning*

Mobile Learning adalah pandangan dunia lain dalam bidang pembelajaran. Model pembelajaran ini muncul untuk menjawab kemajuan di bidang inovasi data dan persuratan, khususnya inovasi data dan persuratan portabel yang akhir-akhir ini sangat pesat. Selain itu tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini gadget khusus portable merupakan salah satu gadget yang sangat erat kaitannya dengan keseharian para penghibur pembelajaran seperti instruktur dan siswa. Aplikasi pembelajaran portabel saat ini masih dalam tahap pengembangan dan sedang disurvei oleh para ahli. *Mobile Learning* adalah model pembelajaran yang dilengkapi dengan telepon seluler sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, berkonsentrasi pada panduan dan aplikasi pembelajaran tanpa dibatasi oleh keberadaan, dimanapun dan pada titik apapun berada. (Warsita, 2018)

Mobile learning sebagai media dan aset pembelajaran, dengan memanfaatkan berbagai program aplikasi, baik aplikasi berbayar maupun tidak berbayar yang dapat diakses oleh semua orang, termasuk siswa. Salah satu tahap kerangka kerja portabel yang sudah tersedia secara efektif dan telah banyak berkembang dalam kemajuan program media pembelajaran, adalah program berbasis Android. (Rifai et al., 2020)

4. Mata Pelajaran Geografi

Geografi berasal dari bahasa Yunani geo(s) dan graphien. Geo (s) mengandung arti bumi, grafis artinya melukiskan, menggambarkan atau menggambarkan.

Menurut Mustofa Bisri dalam Rustam Effendi menyatakan bahwa Geografi merupakan adalah ilmu yang menggambarkan permukaan dunia, lingkungan hidup, populasi, tumbuh-tumbuhan, fauna dan hasil yang diperoleh dari bumi (Effendi & Akmal, 2020).

Pembelajaran geografi merupakan akan mencari tahu tentang bagian-bagian spasial permukaan dunia yang merupakan kekhasan normal dan keberadaan manusia dengan keragaman lokal. Pembelajaran Geografi

adalah mencari tahu tentang gagasan geografi yang diajarkan di sekolah dan disesuaikan dengan tingkat peningkatan mental anak pada tingkat pendidikan tertentu (Wijayanti et al., 2022)

Metode Penelitian

Metode pengembangan multimedia pembelajaran ini adalah Penelitian dan Pengembangan atau research and development (R&D). menurut Borg and Gall (dalam Purnama, 2016) adalah "a cycle used to create and approve instructive items ". Penelitian pengembangan tersebut merupakan upaya untuk menciptakan dan menyetujui barang-barang yang digunakan dalam pengalaman yang berkembang. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis mobile learning mengacu pada model pengembangan ADDIE menurut Pribadi (2009) Salah satu model rencana kerangka pembelajaran yang menunjukkan tahap-tahap dasar rencana kerangka pembelajaran yang mendasar dan mudah dipelajari adalah model ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari lima tahapan atau tahapan pokok, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* . Jenis produk dihasilkan berupa perangkat lunak (software) berbentuk *html* yaitu *web multimedia pembelajaran* yang dibuat menggunakan *Articulate Storyline 3* yang digunakan pada pembelajaran Geografi kelas XI SMA Negeri 5 Banjarmasin materi Keanekaragaman Hayati sub materi persebaran Flora dan Fauna di Indonesia.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi untuk menggali data awal untuk mengetahui lingkungan sekolah, proses pembelajaran dikelas, permasalahan dalam pembelajaran dikelas untuk dijadikan dasar penelitian, Wawancara dilaksanakan secara tidak terstruktur menanyakan tentang kebutuhan dalam pembelajaran dan juga pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Angket bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari multimedia pembelajaran yang dibuat. Ada 3 angket dalam penelitian ini yaitu angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket respon siswa.

Penghitungan angket validasi ahli menggunakan skala likert dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Skala Presentasi Angket Validasi

Presentase	Kategori
< 20 %	Sangat Tidak Layak
21 – 40 %	Tidak Layak
41 – 60 %	Cukup Layak
61 – 80 %	Layak
81 – 100 %	Sangat Layak

Sumber : Arikunto (Ernawati & Sukardiyono, 2017)

Perhitungan angket respon siswa menggunakan skala likert dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2. Presentase Angket Respon Siswa

Presentase	Kategori
< 20 %	Sangat Tidak Layak
21 – 40 %	Tidak Layak
41 – 60 %	Cukup Layak
61 – 80 %	Layak
81 – 100 %	Sangat Layak

Sumber : Arikunto (Efendi et al., 2021)

Perhitungan peningkatan pemahaman konsep siswa menggunakan perhitungan rata – rata dari tes awal dan tes akhir dengan rumus

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah data}}{\text{Banyak data}}$$

Sebelum melakukan uji pemahaman konsep siswa, harus melakukan uji validitas dan reabilitas terlebih dahulu untuk mengukur validnya soal uji pemahaman konsep siswa tersebut, dengan rumus uji validitas

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi Product Moment

$\sum Y^2$: jumlah kuadrat dari skor total

$\sum X$: jumlah harga dan skor butir

$\sum X^2$: jumlah kuadrat dari skor butir

$\sum Y$: jumlah harga dan skor total

N : jumlah responden

$\sum XY$: jumlah perkalian antara skor butir

Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen atau soal mempunyai hubungan yang erat dengan skor hasil (substansial). jika dihitung. $< r_{tabel}$, maka instrumen atau soal tersebut tidak seluruhnya berhubungan dengan skor ketuntasan (tidak valid)

Rumus pengukuran reabilitas

$$r_{11} = \frac{K}{K-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_i} \right\}$$

Pada penelitian ini untuk untuk menentukan suatu instrumen reliabel atau tidak akan menggunakan batas nilai cronbach alpha $> 0,60$, dengan demikian apabila nilai cronbach alpha $> 0,60$ akan dinyatakan reliabel.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

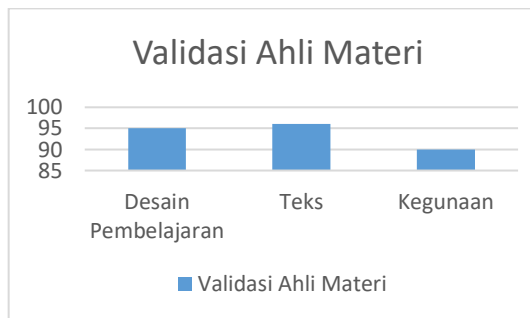
Penelitian ini berjenis *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation* yang Menghasilkan sebuah produk multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk kelas XI SMA Negeri 5 Banjarmasin mata Pelajaran Geografi materi persebaran flora dan fauna di Indonesia.

1. Analyze (Analisis)

Tahap pertama dalam penelitian ini melakukan observasi di SMA Negeri 5 Banjarmasin dan wawancara guru mata pelajaran geografi kelas 11 SMA Negeri 5 Banjarmasin.

Hasil analisis observasi adalah sarana prasaran berupa proyektor sudah ada tapi jarang dipakai, karena minim penggunaan media pembelajaran berbentuk digital.

b. Validasi Ahli Materi

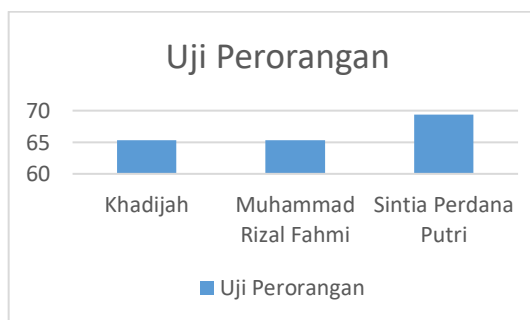


Penilaian ahli materi diperoleh presentase keseluruhan 93,84 % disesuaikan dengan tabel skala presentase angket validasi menurut Arikunto (Ernawati & Sukardiyono, 2017) berada pada 81 – 100 % masuk pada kategori **sangat layak**.

4. Implementation (Implementasi)

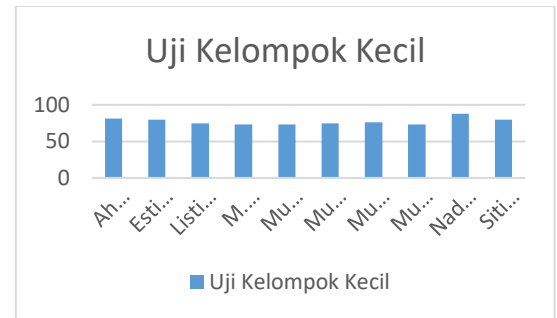
Tahap ini merupakan tahap awal media yang telah dibuat dan dinyatakan substansial oleh validator ahli dalam keadaan nyata dalam pengalaman Pendidikan. Tahap uji terbagi jadi 3 yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar.

a. Uji Perorangan



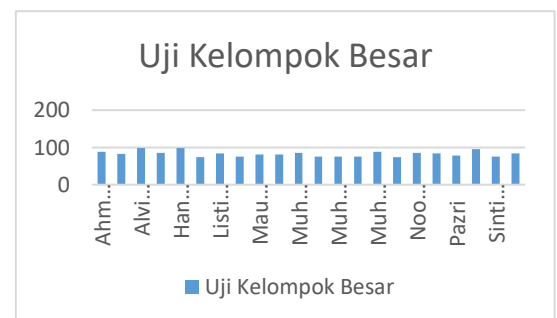
Uji perorangan terhadap penggunaan multimedia pembelajaran berbasis mobile learning secara keseluruhan mendapat presentase 66,67 % disesuaikan dengan tabel skala presentase resepon siswa menurut Arikunto (Efendi et al., 2021) berada pada 61 – 80 % masuk pada kategori **Positif**.

b. Uji Kelompok Kecil



Uji kelompok kecil terhadap penggunaan multimedia pembelajaran berbasis mobile learning secara keseluruhan mendapat presentase 77,47 % disesuaikan dengan skala presentase respon menurut Arikunto (Efendi et al., 2021) siswa berada pada 61 – 80 % masuk pada kategori **Positif**.

c. Uji Kelompok Besar



uji perorangan terhadap penggunaan multimedia pembelajaran berbasis mobile learning secara keseluruhan mendapat presentase 82,24 % disesuaikan dengan tabel skala presentase respon menurut Arikunto (Efendi et al., 2021) siswa berada pada 81 – 100% masuk pada kategori **Sangat Positif**.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahapan penilaian ini untuk mensurvei hal-hal yang berkaitan dengan penyempurnaan pembelajaran serba guna berbasis penglihatan dan suara serta selanjutnya untuk mengetahui tingkat kemajuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis pembelajaran portabel ini.

Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep siswa dilakukan melalui tes awal dan tes akhir pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 5 Banjarmasin pada mata pelajaran Geografi.

No	Nama Peserta didik	Tes awal	Tes akhir
1	Ahmad Mi'raza Surbhi	30	75
2	Aina Maria Zulfa	55	95
3	Alvin Maskur	55	100
4	Estiyuliana	40	100
5	Hana Nabila	30	80
6	Khadijah	30	80
7	Listi Ani Farhanah	50	95
8	M. Risky Subagyo	25	75
9	Maulana Andara	30	80
10	Muhammad Ade Kurniawansyah	40	95
11	Muhammad Arief Husen	60	70
12	Muhammad Erza Mahadana	40	85
13	Muhammad Rizal Fahmi	50	75
14	Muhammad Taufik	25	75
15	Muhammad Thohir	60	75
16	Nadia Putri	35	80
17	Noor Silah	25	80
18	Novia	40	100
19	Pazri	25	75
20	Salsabella Irhamni Hayati	45	85
21	Sintia Perdana Putri	20	75
22	Siti Nisma	40	90
Jumlah		850	1840
Rata - Rata		38,63	83,63

tabel tes awal dan tes akhir tersebut bahwa adanya peningkatan pemahaman konsep siswa setelah pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning*. Nilai rata – rata pada sesi tes awal mendapatkan rata – rata 38,63, pada sesi tes akhir yang dimana pembelajaran sudah menggunakan

multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning* dan dengan pendekatan konstruktivisme mendapatkan nilai rata – rata 83,63

B. Pembahasan

Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran geografi kelas XI di SMA Negeri 5 Banjarmasin menggunakan model pengembangan ADDIE.

Pada tahap pertama yaitu melakukan analisis disekolah yaitu di SMA Negeri 5 Banjarmasin.

Pada tahapan kedua yaitu *Design* atau perancangan, disini perancangan yang dilaksanakan ada 4 yang dibuat diantaranya pembuatan GBIM atau Garis Besar Isi Media selanjutnya merancang *storyboard*, setelah membuat *storyboard* dilanjutkan pembuatan *flowchart*, dan terakhir merancang instrumen penelitian yang terdiri dari instrumen validasi media, validasi materi, respon siswa, tes awal, dan tes akhir,

Tahap ketiga yaitu development atau pengembangan. Pengembangan multimedia pembelajaran ini menggunakan software *Articulate Storyline 3* sebagai software utama dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini dan ada beberapa software pendukung seperti *Adobe After Effect CC 2018*, *Corel Draw X7*, *Audacity*, *Photoshop CS6*, dan *Adobe Illustrator CC 2018*. Setelah selesai dan menjadi multimedia pembelajaran siap pakai maka dilaksanakannya uji validasi ahli media lalu uji validasi ahli materi.

Untuk kelayakan multimedia pembelajaran sesuai penjabaran pada hasil penelitian dari validator ahli media untuk secara keseluruhan memperoleh presentasi 85,33% sesuai tabel skala presentase angket validasi menurut Arikunto (Ernawati & Sukardiyono, 2017)

berada di 81% - 100 % dengan kategori **“Sangat Layak”**.

Untuk validator ahli materi secara keseluruhan memperoleh presentasi 93,84% sesuai dengan tabel skala presentasi angket validasi menurut Arikunto (Ernawati & Sukardiyono, 2017) berada di 81% - 100% dengan kategori **“Sangat Layak”**.

Tahapan ke empat yaitu implementasi, implementasi merupakan tahap uji coba multimedia pembelajaran setelah divalidsai oleh validator di tahapan sebelumnya. Tahap uji coba terbagi 3 yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Setelah melaksanakan uji lapangan peserta didik mengisi angket respon siswa untuk melihat respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning*.

Pada uji lapangan peneliti menyimpulkan bahwa kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa mata pelajaran Geografi kelas XI di SMA Negeri 5 Banjarmasin mendapatkan respon positif dari peserta didik.

Tahapan terakhir yaitu evaluasi, pada tahap ini evaluasi dilaksanakan setelah mendapatkan hasil dari validasi ahli media, validasi ahli materi, dan juga respon siswa. Melihat dari hasil tersebut maka pengembang bisa merevisi sesuai dengan hasil yang ada, dan juga pada tahap evaluasi dilaksanakannya tes untuk mengukur presentasi keberhasilan multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep.

Hasil dari peningkatan pemahaman konsep siswa dihitung menggunakan tes awal dan tes akhir pada seluruh peserta

didik dengan jumlah 22 orang. Berdasarkan data pada hasil tes awal dan tes akhir tersebut bahwa adanya peningkatan pemahaman konsep siswa setelah pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning*. Nilai rata – rata pada sesi tes awal mendapatkan rata – rata 38,63, pada sesi tes akhir yang dimana pembelajaran sudah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning* mendapatkan nilai rata – rata 83,63.

Jadi pada uji peningkatan pemahaman konsep siswa peneliti menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa setelah multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa mata pelajaran Geografi kelas XI di SMA Negeri 5 Banjarmasin.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang Menghasilkan sebuah multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning* mata pelajaran Geografi kelas XI. Jenis penelitian yaitu *Research and Development (R&D)* dengan Model Pengembangan *ADDIE*.

Tingkat kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas XI mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 5 Banjarmasin oleh validator ahli media secara keseluruhan termasuk Sangat Layak, sedangkan validator ahli materi Secara keseluruhan memperoleh presentasi termasuk Sangat Layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas XI mata pelajaran Geografi di

SMA Negeri 5 Banjarmasin layak diujikan kelapangan.

Hasil respon siswa setelah penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning* terbagi 3 uji yaitu uji perorangan dengan responden 3 orang memperoleh respon “Positif”, uji kelompok kecil dengan responden 10 orang memperoleh respon “Positif”, dan uji kelompok besar dengan responden 22 orang memperoleh respon Sangat Positif

Hasil peningkatan pemahaman konsep siswa dihitung dengan cara *tes awal* dan *tes akhir* dihitung dengan perbandingan antara rata-rata tes awal dan tes akhir, mendapatkan tes akhir setelah menggunakan multimedia pembelajaran Mengalami peningkatan nilai

Saran

Bagi siswa, peneliti menyarankan multimedia pembelajaran ini dimanfaatkan untuk belajar, baik daring maupun luring karena multimedia pembelajaran ini bersifat *flexible*.

Bagi guru, peneliti menyarankan untuk multimedia pembelajaran ini dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran mata pelajaran geografi pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia.

Bagi sekolah, peneliti menyarankan untuk menginovasi pengembangan multimedia pembelajaran ini agar kiranya multimedia pembelajaran ini bisa menjangkau semua mata pelajaran yang ada sehingga bisa digunakan baik guru maupun peserta didik di SMA Negeri 5 Banjarmasin

Bagi peneliti selanjutnya, dengan adanya hasil penelitian ini peneliti menyarankan agar multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning* ini dikembangkan dan diinovasi lebih dari

peneliti kembangkan, menambahkan fitur – fitur yang belum ada pada multimedia pembelajaran ini sehingga multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning* lebih kompleks lagi dari pada sebelumnya.

Daftar Pustaka

- Effendi, D. N., Supriadi, B., & Nuraini, L. (2021). ANALISIS RESPON SISWA TERHADAP MEDIA ANIMASI POWERPOINT POKOK BAHASAN KALOR 1. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 10. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/23763>
- Effendi, R., & Akmal, H. (2020). *Geografi dan Ilmu Sejarah: Deskripsi Geohistori untuk Ilmu Bantu Sejarah* (A. Helmi, Ed.). Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lambung Mangkurat. <https://repo-dosen.ulm.ac.id/handle/123456789/18445>
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI SERVER. *Elinvo - Electronics, Informatics, and Vocational Education*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fitriansyah, F. (2019). Analisis Isi Buku Teks Teknologi Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa. *Cakrawala*, 19(2), 207–212. <https://doi.org/10.31294/jc.v19i2>
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125.

- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://ejournal.kompetif.com/index.php/diklatreview/article/view/349>
- Nurkamilah, S., Putri, D. I., & Muthmainnah, R. I. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Kawasan Pengembangan dalam Membuat Media Pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEI)*, 3(2), 339–347. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1768>
- Pribadi, R. B. A. (2009). *DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN*. PT. Dian rakyat. <http://repository.ut.ac.id/9318/>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Rifai, A., Sulton, & Sulthoni. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA MOBILE LEARNING SEBAGAI PENDUKUNG SUMBER BELAJAR BIOLOGI SISWA SMA Article History. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, JKTP*, 3(1), 10–17. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Sujono, D. H. (2021, August 21). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. [Http://Blog.Uny.Ac.Id/](http://Blog.Uny.Ac.Id/). <http://blog.uny.ac.id/hermansurjono/multimedia-pembelajaran-interaktif-3/#:~:text=Multimedia%20Pembelajaran%20Interaktif%20atau%20MPI,mengontrol%20dan%20berinteraksi%20secara%20dinamis>.
- Warsita, B. (2018). MOBILE LEARNING SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DAN INOVATIF. *Jurnal Teknodik*, 14(1), 062–073. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v14i1.452>
- Wijayanti, D., Anwar, S., Khairani, K., & Sukhaimi, N. A. (2022). Implementasi Inovasi Pembelajaran Geografi Tingkat SMA Dalam Kurikulum 2013. *Journal on Education*, 4(2), 837–843. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/496>

PENGELOLAAN PROSES PEMBELAJARAN INKLUSI UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) DI PAUD TERPADU BINA SEJAHTERA

Periyadi¹, Hamsi Mansur², Zaudah Cyly Arrum Dalu³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130110008@mhs.ulm.ac.id¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², zaudah.dalu@ulm.ac.id³

Abstrak

Anak berkebutuhan khusus dianggap sebagai sosok yang tidak berdaya dan perlu dikasihani. Hal inilah yang menjadikan anak berkebutuhan khusus sering dikucilkan atau termaginalkan dari lingkungan sekitar dan sering menerima perlakuan yang diskriminatif dari orang lain terutama saat ingin mendapatkan akses pendidikan. Pendidikan inklusi diselenggarakan bertujuan untuk menggabungkan (mengakomodasikan) anak reguler dengan anak berkebutuhan khusus (ABK) dalam satu lingkungan pembelajaran sehingga menghilangkan kesenjangan akses pendidikan selama ini. Teknologi pendidikan sebagai bidang garapan ilmu teori dan praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, membuat kita untuk memiliki wawasan dan cara pandang tentang perkembangan dan pengelolaan dalam proses pembelajaran yang lebih inklusi dengan mengakomodasi semua orang. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa Pengelolaan Proses Pembelajaran Pendidikan Inklusi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di PAUD Terpadu Bina Sejahtera pada proses pembelajaran, mengakomodasi berbagai kebutuhan peserta didik yang bermacam-macam mulai dari proses perencanaan, pelaksanaan sampai dengan evaluasinya sudah sesuai dengan pedoman umum penyelenggaraan pendidikan inklusi. Sekolah dapat lebih aktif lagi berkolaborasi dengan orang tua dan masyarakat sekitar agar peserta didik bisa saling menghargai dan peka terhadap sekelilingnya.

Kata Kunci: Pendidikan Inklusi, Anak Berkebutuhan Khusus, Proses Pembelajaran

Abstract

Children with special needs are seen as helpless and need pity. This is what makes children with special needs often ostracized or marginalized from their surroundings and often receive discriminatory treatment from others, especially when they want to get access to education. Inclusive education is held with the aim of combining (accommodating) regular children with children with special needs (ABK) in one learning environment so as to eliminate the gap in access to education so far. Educational technology as a field of theoretical and practical science to improve the quality of learning, allows us to have insights and perspectives on development and management in a more inclusive learning process by accommodating everyone. In this study, researchers used a qualitative approach with descriptive methods. The data collection techniques in this study were observation, interviews, and documentation. Based on the results and discussion of the research, it can be concluded that the Management of the Learning Process of Inclusive Education for Children with Special Needs (ABK) in Bina Sejahtera Integrated PAUD in the learning process, accommodates the various needs of students who vary from the planning process, implementation to evaluation according to the guidelines general implementation of inclusive education. Schools can collaborate more actively with parents and the surrounding community so that students can respect each other and be sensitive to their surroundings.

Keywords: *Inclusive Education, Children with Special Needs, Learning Process*

Pendahuluan

Anak-anak dengan kebutuhan khusus sering kali dianggap sebagai individu yang rentan dan memerlukan simpati. Akibatnya, mereka sering dikesampingkan dari lingkungan sekitar dan bahkan menghadapi perlakuan diskriminatif, terutama dalam usaha mereka untuk mengakses pendidikan. Situasi ini umumnya lebih menonjol di negara-negara yang sedang berkembang. Sebagai contoh, pada tahun 2005, angka partisipasi anak-anak dengan hambatan dalam berbagai bentuk pendidikan di negara ASEAN diperkirakan tidak lebih dari 10% (Chapman, 2017, hlm. 30). Di tengah perkembangan zaman, negara-negara di wilayah Asia Tenggara terus bergerak ke depan dengan melakukan pengembangan program pendidikan inklusif serta pendirian sekolah inklusif sebagai bagian dari usaha menuju masyarakat inklusif.

Pendidikan inklusi dirancang untuk menyatukan anak-anak reguler dan anak-anak berkebutuhan khusus (ABK) dalam satu lingkungan belajar yang sama. Dalam model pendidikan inklusi, anak-anak berkebutuhan khusus diberikan hak dan tanggung jawab yang setara dengan rekan-rekan sekelas mereka. Prinsip pendidikan inklusi mendasarkan diri pada keyakinan bahwa semua anak memiliki potensi untuk belajar, dan upaya harus dilakukan untuk memfasilitasi pembelajaran mereka sesuai dengan kapabilitas masing-masing (Mansur, 2019, hal. 28). Implementasi pendidikan inklusi menuntut sekolah untuk mengadopsi perubahan dalam hal kurikulum, fasilitas, serta staf pengajar yang disesuaikan dengan kebutuhan para peserta didik (Kuyini, 2007, hal. 14-15). Di Indonesia, pendidikan inklusi menghadapi dua tantangan utama, yaitu kesenjangan antara persyaratan pendidikan bagi ABK dan kenyataan di lapangan yang belum memadai.

Teknologi pendidikan adalah bidang yang menggabungkan teori dan praktik untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Ini memberikan wawasan dan perspektif

tentang bagaimana mengelola dan mengembangkan proses pembelajaran yang inklusif, dengan tujuan memenuhi semua kebutuhan individu. Sebagai suatu konsep abstrak, teknologi pendidikan dapat diartikan sebagai proses yang kompleks dan terpadu, melibatkan orang, ide, prosedur, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari solusi, melaksanakan, menilai, dan mengelola penyelesaian masalah tersebut yang mencakup semua aspek belajar manusia (AECT, 1997). Lebih dari sekadar ilmu, teknologi pendidikan juga berperan sebagai sumber informasi dan sumber pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan, yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran (Rogantina, 2017, hal. 127).

Pendidikan inklusi sejalan dengan konsep ini, menjadi strategi efektif untuk memastikan pemenuhan wajib belajar 9 tahun bagi anak-anak berkebutuhan khusus, termasuk pada tingkat pendidikan usia dini. Anak-anak berkebutuhan khusus memiliki beragam kondisi yang berbeda satu sama lain, sehingga penting semua orang untuk memahami dan mengakui keragaman ini.

Tidak hanya jenjang pendidikan dasar dan menengah, namun pemerintah Indonesia telah memfasilitasi keberadaan ABK sejak usia dini. Hal ini telah dituangkan pemerintah pada Peraturan Pemerintah No. 60 Tahun 2010 tentang 111 Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan pasal 132 yaitu “Pendidikan khusus bagi peserta didik berkelainan pada jalur formal diselenggarakan melalui satuan pendidikan anak usia dini, satuan pendidikan dasar, dan satuan pendidikan menengah”. Layanan pendidikan untuk ABK di PAUD dituangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 Tahun 2014 tentang kurikulum PAUD dan Peraturan Presiden No. 60 Tahun 2013 tentang pengembangan PAUD holistic integratif. Pelayanan ini juga bersifat nondiskriminatif sehingga seluruh anak usia dini dilayani tanpa terkecuali termasuk ABK. Model yang diberikan sekolah inklusi ini menekankan pada keterpaduan penuh,

menghilangkan keterbatasan dengan menggunakan prinsip *education for all*. (Aqila Smart, 2010, p. 104)

Situasi di Indonesia menunjukkan bahwa sejumlah sekolah anak usia dini masih enggan menerima anak-anak berkebutuhan khusus, yang berdampak pada banyaknya anak-anak tersebut yang langsung menuju SD atau SDLB (Sekolah Dasar Luar Biasa). Tanpa pernah PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), pendidikan bagi anak-anak berkebutuhan khusus belum mencapai potensi maksimalnya. Masalah ini terlihat banyaknya lingkungan PAUD yang melakukan penolakan terhadap anak-anak berkebutuhan khusus. salah satu alasannya adalah, karena pihak sekolah merasa sarana prasarana belum memadai sehingga belum bisa menangani Anak Berkebutuhan Khusus (Masitah, 2019, p. 4).

Berdasarkan sejumlah hasil penelitian, diperoleh bahwa penerapan pendidikan inklusif di beberapa negara membawa hasil yang baik, dan ada juga negara yang menunjukkan hasil berupa keterbatasan sumber daya, dukungan dan tim pendidik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Sulochini Pather bertajuk *Confronting Inclusive Education in Africa Since Salamanca* yang menunjukkan bahwa tantangan dalam mengelola kebijakan pendidikan inklusif di Afrika terutama mengarah pada permasalahan dan sikap yang sistemik. (Pather, 2019, hlm. 671-676)

Westwood tentang inklusi peserta didik berkebutuhan khusus: manfaat dan hambatan yang dirasakan oleh guru di New South Australia. Hasilnya menunjukkan bahwa sepertiga guru yang mengajar di Australia Selatan dan *New South Wales* mengatakan tantangan utama mereka dalam menerapkan pendidikan inklusif adalah kurangnya waktu pengajaran dan kesulitan menyeimbangkan program berdasarkan kebutuhan peserta didik, kurangnya sumber daya pengajaran yang tepat, masalah perilaku di kalangan peserta didik. . beberapa orang belajar dan kurang mendapatkan pelatihan khusus yang sesuai

dalam metode inklusif. (Westwood, 2003, hlm. 13-14)

Kajian Syahria Anggita Sakti bertajuk Implementasi pendidikan inklusif pada lembaga prasekolah di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan inklusif masih belum inklusif karena kurangnya kualifikasi guru, fasilitas pendukung dan program pendidikan prasekolah inklusif. (Syahria, 2020, hlm. 246-247).

Kota Banjarmasin merupakan salah satu kota di Kalimantan Selatan yang dicanangkan sebagai kota Inklusi. Dengan diberikannya gelar ini, maka banyak sekolah di kota Banjarmasin dan sekitarnya mulai menggunakan sistem inklusi untuk menjalankan program sekolahnya. Di Banjarmasin sendiri hanya terdapat 9 PAUD Inklusi hal ini berbanding terbalik dengan jumlah SD yang hampir semuanya inklusi yaitu ada 44 sekolah (Isnooreddy, 2023). Salah satunya adalah PAUD Terpadu Bina Sejahtera yang diawal pembangunannya diperuntukkan untuk mengakomodasi anak berkebutuhan khusus. PAUD ini sekaligus menjadi laboratorium sosial untuk jurusan pekerjaan sosial di SMKN 2 Banjarmasin

Lebih lanjut, berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan peneliti PAUD Terpadu Bina Sejahtera pada 27 Maret 2023 menunjukkan bahwa pendidikan inklusif di sekolah ini sudah ada selama 22-enam tahun. Pihak sekolah menerima sejumlah anak berkebutuhan khusus seperti anak autisme, anak tunarungu, down syndrome dan anak lainnya untuk belajar bersama anak non berkebutuhan khusus. Sehingga PAUD Terpadu Bina Sejahtera layak untuk dijadikan contoh oleh PAUD lainnya.

Kajian Pustaka

A. Teknologi Pendidikan

“Teknologi pendidikan adalah teori dan praktek dalam desain pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar” seperti

tercantum diatas. (Barbara B. Seels, 1994, p. 1)

Definisi AECT tahun 1994 hanya satu definisi yaitu teknologi pembelajaran, kawasan yang dimunculkan pun hanya satu yaitu kawasan teknologi pembelajaran. Namun dalam penjelasannya, definisi tersebut berhasil memilah antara teori dan praktek: Desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi

B. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memerlukan upaya seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan menggunakan berbagai sumber belajar. Selanjutnya proses pembelajaran dapat berhasil tercapai apabila guru dapat memahami dan melaksanakan pembelajaran dengan baik (Apriyanti, 2017, hlm. 111-117)).

Pembelajaran yang dimaksud meliputi perencanaan, pelaksanaan, serta penilaian. Pembelajaran mencakup beberapa tahapan, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Perencanaan melibatkan penyusunan rencana pembelajaran, penentuan tujuan, pemilihan metode dan sumber belajar, serta pengorganisasian aktivitas. Pelaksanaan melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang sebelumnya telah dirancang. Penilaian digunakan untuk mengevaluasi pemahaman dan prestasi peserta didik, serta efektivitas metode pembelajaran yang telah diterapkan.

C. Pendidikan Inklusi

Hildegun Olsen (Tarmansyah, 2007, p. 82) menyatakan "inclusive education means that schools should accommodate all children regardless of physical, intellectual, social emotional, linguistic or other condition. Pendapat Hildegun Olsen menjelaskan bahwa pendidikan inklusi berarti sekolah harus

menampung semua anak tanpa memandang fisik, intelektual, kondisi sosial emosional, linguistik atau lainnya (Pernyataan Salamanca dan kerangka aksi tentang pendidikan khusus, paragraf 3).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk membantu peneliti menemukan sistematika temuan dalam menjelaskan secara mendalam bagaimana Pengelolaan Proses Pembelajaran Inklusi Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Di PAUD Terpadu Bina Sejahtera. Sugiyono (2020: 1-3) mengemukakan bahwa, penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan peneliti untuk menonjolkan setiap fenomena yang mengandung makna. Makna ini akan menjadi sebuah data yang akan dideskripsikan secara mendalam.

Penelitian kualitatif hendaknya menekankan pentingnya kedekatan dengan masyarakat dan keadaan dimana penelitian dilakukan sehingga peneliti dapat memperoleh data yang akurat dan wawasan yang jelas dalam mengelola proses pembelajaran inklusi anak penyandang disabilitas. Sejahtera. PAUD

Sumber data dari penelitian ini adalah purposive sampling yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.. Sumber data dikumpulkan melalui wawancara, observasi (sugiyono: 2010 hal, 48)

Data yang diperoleh peneliti atas dua jenis, yaitu :

1. Data primer ini diperoleh dari observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan wakil kepala sekolah, guru kelas serta guru pendamping khusus. Subyek disini adalah orang yang menjadi sumber penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan implementasi pengembangan

modifikasi kurikulum pada layanan pendidikan inklusi.

2. Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat dokumen (Sugiyono, 2010, p. 49). Data sekunder diisi dihasilkan oleh peneliti itu sendiri dari hasil pengamatan di lapangan yang meliputi sistem penilaian melalui berbagai jenis tes yang diberikan sebagai data pendukung untuk melengkapi data dalam penelitian ini.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Perencanaan

Perencanaan pengelolaan proses pembelajaran dilakukan di PAUD Bina Sejahtera yang terintegrasi dengan kalender pendidikan dengan cara menjadwalkan kelas dan menetapkan tugas mengajar, mengatur pelaksanaan kurikulum semester dan mempersiapkan pembelajaran kelas, pengorganisasian di sekolah dan kegiatan ekstrakurikuler. program, menyelenggarakan penilaian, melakukan kenaikan nilai, melaporkan kemajuan peserta didik, dan menyelenggarakan upaya pengembangan dan pengayaan pembelajaran yang dipimpin oleh Direktur dengan mengadakan pertemuan mingguan, sebulan sekali atau setengah tahun. Hal ini sesuai dengan perencanaan pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus yang diawali dengan penilaian pembelajaran dan perkembangan peserta didik (Hamsi Mansur M.H., 2021, p. 4092).

Saat merencanakan pengelolaan adanya proses pembelajaran terlebih dahulu hal itu peneliti peroleh dari wawancara guru kelas:

“PAUD Terpadu Bina Sejahtera melakukan perencanaan diantaranya adalah merumuskan berbagai macam cara atau

metode yang akan digunakan selama proses pembelajaran nanti berlangsung, agar proses pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan maksimal, salah satunya sebagaimana yang dijelaskan oleh ibu tutik yaitu adanya layanan pembelajaran khusus yang bertujuan agar tercapai kesesuaian secara optimal antara anak berkebutuhan khusus dengan tuntutan program pendidikan mereka di sekolah tersebut” (Tutik Nurmaningsih, 2023).

Dalam pengelolaan proses pembelajaran, pengawas sekolah telah mengidentifikasi dan memilih tim untuk mengelola proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, misalnya memilih guru les khusus untuk anak berkebutuhan khusus, namun pihak sekolah mempunyai kebijakan yang fleksibel terhadap orang tua peserta didik. anak berkebutuhan khusus. harus bisa mendampingi anak dalam proses pembelajaran, maka peran orang tua disini adalah guru pendamping khusus yang berperan melaksanakan proses pembelajaran, salah satunya adalah melakukan penilaian pembelajaran, khususnya penilaian yang dilakukan. dalam proses pembelajaran. proses belajar.

Selain itu, sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, GPK ini bertugas menyelenggarakan layanan pembelajaran khusus bagi anak berkebutuhan khusus. Selain itu, Guru Pendukung Khusus (GPK) harus memahami fungsi dukungan inklusi yang digunakan dalam mendampingi anak.

“Perencanaan penerimaan dan penetapan pegawai lebih kepada menyesuaikan kebutuhan pegawai di sekolah. Sekolah kami menyelenggarakan pencatatan pegawai, pengusulan formasi pegawai jika dibutuhkan sekaligus mengangkat pegawai tersebut menjadi pendidik. Pendidik di sekolah kami dilibadinkan secara aktif untuk mengikuti pelatihan untuk meningkatkan keterampilan pendidik dan tenaga kependidikan. Selain itu juga kami memberikan kesempatan kepada sepuluh (10) orang guru untuk melanjutkan pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lambung Mangkurat dengan program studi pendidikan

luar biasa pada tahun 2010 dan tahun 2015” (Masitah, 2023)

PAUD Terpadu Bina Sejahtera melayani dan menampung anak-anak berkebutuhan khusus, seperti anak autisme, *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD), ketidakmampuan belajar, *Down Syndrome*, keterlambatan bicara, dan ciri-ciri khusus lainnya. diperlukan perspektif yang lebih luas, bagi guru yang menghadapi ABK. Selain itu, pendidik juga dianggap ahli pada jenjang pengajaran sejak dini pada jalur pendidikan formal, yang dibuktikan dengan ijazah lulusan pendidikan luar biasa.

Dalam panduan umum penyelenggaraan pendidikan inklusi, perencanaan kurikulum memainkan peran sentral. Kurikulum yang digunakan dalam pendidikan inklusi pada dasarnya mengacu pada kurikulum reguler yang diterapkan di sekolah-sekolah umum. Namun, mengingat keragaman hambatan yang dihadapi oleh peserta didik berkebutuhan khusus, yang meliputi tingkat keparahan yang berbeda-beda mulai dari ringan hingga berat, adaptasi diperlukan dalam implementasi kurikulum.

Dalam konteks ini, kurikulum reguler perlu dimodifikasi atau disesuaikan agar cocok dengan kebutuhan individual peserta didik berkebutuhan khusus. Modifikasi atau penyelarasan kurikulum ini biasanya dilakukan oleh tim pengembang kurikulum di sekolah. Tujuannya adalah untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan mendukung kemajuan setiap peserta didik, tanpa memandang beratnya hambatan yang mereka hadapi.

Modifikasi kurikulum ini melibatkan penyesuaian materi pembelajaran, metode pengajaran, serta penilaian yang cocok dengan kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus. Tujuannya adalah agar pembelajaran menjadi lebih relevan dan efektif bagi semua peserta didik, termasuk mereka yang memiliki tantangan belajar khusus. Proses ini membutuhkan pemahaman mendalam tentang karakteristik dan kebutuhan peserta didik, serta kolaborasi

antara guru, tim pengembang kurikulum, dan pihak terkait lainnya.

Dengan modifikasi kurikulum yang tepat, pendidikan inklusi dapat menciptakan lingkungan yang inklusif dan mendukung pertumbuhan semua anak, tanpa memandang perbedaan hambatan yang mereka hadapi..

Sumber bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran inklusif bagi ABK berasal dari buku teks dan lingkungan sekitar. Dalam pemberian materi, baik guru kelas maupun GPK (guru pendukung kelas) tidak melakukan perubahan apa pun terhadap bahan ajar di kelasnya, meskipun materi pembelajaran tersebut mengandung indikator keberhasilan yang sesuai dengan kemampuan ABK.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, kepala sekolah dan GPK juga mendapatkan pernyataan serupa sebagai berikut:

“Untuk materi yang diberikan sama, namun adanya perbedaan pada pencapaian indikator dengan pengurangan beban yang akan dicapai oleh ABK yang disesuaikan dengan kemampuan anak, yang nantinya akan berpengaruh pada penilaian” (Tutik Nurmaningsih, 2023).

Berdasarkan wawancara di atas, materi yang diberikan untuk ABK dan anak non berkebutuhan khusus adalah sama. GPK memberikan informasi atau saran kepada guru tentang indikator yang dapat dicapai sesuai kemampuan anak. Dengan kata lain ABK menerima materi yang sama dengan anak non berkebutuhan khusus, namun metriknya disesuaikan dengan kemampuan anak.

Menurut kepala sekolah, perencanaan dalam pengelolaan sarana dan prasarana adalah pemilihan, identifikasi dan perencanaan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran, khususnya diperlukan alat khusus untuk anak berkebutuhan khusus.

Pengelolaan Sarana dan Prasarana Prasarana meliputi perlengkapan, sarana, dan

seluruh perabotan dalam suatu bangunan yang menunjang proses belajar mengajar, seperti identifikasi kebutuhan, penyediaan, penggunaan, pendaftaran dan penatausahaan, serta tanggung jawab penggunaan sarana dan prasarana.

Menurut pedoman umum penyelenggaraan pendidikan inklusif, sarana dan prasarana pendidikan inklusif merupakan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung keberhasilan penyelenggaraan pendidikan inklusif di sejumlah lembaga pendidikan tertentu. Pada dasarnya seluruh sarana dan prasarana pendidikan pada lembaga pendidikan tertentu dapat digunakan untuk melaksanakan pendidikan inklusif, namun untuk mengoptimalkan proses pembelajaran perlu dipastikan akses untuk kelancaran mobilisasi anak berkebutuhan khusus serta materi pembelajaran. disesuaikan dengan kebutuhan anak berkebutuhan khusus.

Sarana Prasarana sekolah di PAUD Terpadu Bina Sejahtera sudah mencerminkan budaya ramah yang terlihat pada lingkungan belajar yang mendukung bagi anak berkebutuhan khusus, lingkungan dibuat akomodatif agar anak berkebutuhan khusus dapat berpartisipasi secara aktif di dalam kelas. Pada standar sarana dan prasarana, pemanfaatan teknologi yang ada juga dapat membantu menyatukan pemahaman peserta didik. Selain itu, guru di sekolah model ini bekerja untuk mengembangkan lingkungan sekolah yang mendukung di dalam kelas, di sekolah, dan di sekitar komunitas sekolah secara luas.

2. Pelaksanaan

Proses pembelajaran di PAUD Terpadu Bina Sejahtera Banjarmasin menurut kepala sekolah mempunyai apa yang disebut pembelajaran khusus, pembelajaran khusus adalah pembelajaran bagi ABK yang dalam proses pembelajarannya menemui perbedaan dengan persyaratannya masing-masing. dimaksudkan untuk membantu anak-anak. mempunyai kebutuhan khusus untuk dapat mengakomodasi kebutuhan program pendidikannya.

Selain itu, menurutnya, di PAUD terpadu Bina Sejahtera, diberikan program khusus atau Program Pembelajaran Individu (IPP) kepada anak berkebutuhan khusus yang mempunyai kecerdasan luar biasa dan mempunyai hasil belajar luar biasa, serta bagi anak yang tidak mampu. belajar sesuai dengan kurikulum standar. Program Pembelajaran Individual (IPP) ini dilaksanakan di luar jam standar sekolah dan bertempat di ruang khusus PPI yang dirancang agar pembelajaran yang disampaikan dapat terserap dengan baik. Berikut hasil wawancara yang peneliti peroleh:

“PAUD Terpadu Bina Sejahtera Banjarmasin melaksanakan sistem penilaian mengacu pada mengikuti kurikulum umum yang berlaku di sekolah dengan mengikuti modifikasi kurikulum plus dan penilaian secara undividual, sedangkan pembuatan laporan hasil penilaian dengan menggunakan raport, jika ada keluhan ataupun ketidaktuntasan maka mendapatkan perbaikan dan jika ada peserta didik yang memiliki kemampuan ketuntasan lebih cepat maka mendapat pengayaan” (Masitah, 2023).

Dalam kegiatan pembelajarannya, di PAUD Terpadu Bina Sejahtera terdapat tutor khusus dan guru hantu bagi peserta didik berkebutuhan khusus, sama seperti di sekolah inklusi lainnya. Berikut petikan wawancara dengan Koordinator ABK:

“Dalam proses pembelajarannya, ABK didampingi oleh guru pendamping khusus atau shadow teacher seperti pada sekolah inklusi lainnya, melainkan juga melibatkan orang tua peserta didik sesungguhnya kepada setiap ABK yang jika mereka telah keluar dari sekolah ini untuk melanjutkan pendidikan kejenjang selanjutnya nanti, mereka tidak akan sulit untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan barunya sehingga perlu keterlibatan semua orang” (Tutik Nurmaningsih, 2023)

Adapun PAUD Terpadu Bina Sejahtera Bina Sejahtera Banjarmasin dalam pelaksanaannya mengacu pada program plus yang meliputi pengembangan pribadi,

pengembangan gerak, pengembangan pribadi, pengembangan komunikasi, keterampilan sehari-hari dan pelatihan. kegiatan mengacu pada kurikulum. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah:

“Karena mendekati tahun ajaran baru dan semua materi sudah habis sehingga peserta didik hanya memantapkan materi yang sudah diberikan sebelumnya seperti mewarnai gambar dengan warna yang sudah disediakan dan menulis nama sendiri di kertasnya” (Tutik Nurmaningsih, 2023)

Langkah pertama yang dilakukan dalam proses pembelajaran inklusif adalah pengenalan. Sebelumnya, guru telah menyiapkan buku dan bahan pengajaran. Sebelum anak memulai proses pembelajaran, guru dan GPK melakukan latihan-latihan yang diiringi musik dan nyanyian sebelum proses pembelajaran dilaksanakan untuk mengembangkan motorik halus dan kasar. Dari pengamatan. Hal ini bertujuan agar kelas lebih kondusif karena anak berkebutuhan khusus mempunyai energi yang tinggi. Kemudian ada istirahat selama 30 menit, setelah itu kegiatan inti dan penutup dilanjutkan ketika keadaan mulai tenang.

Pada tahap ini guru memperkenalkan materi pembelajaran yang menjadi fokus proses pembelajaran. Pada awal pembelajaran guru utama bercerita tentang permasalahan yang sering ada dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan mata pelajaran yang akan diajarkan. Selain itu, saat menyampaikan materi, guru utama juga memberikan beberapa contoh soal untuk dikerjakan peserta didik dalam latihan di kelas seperti menggambar, mewarnai.

Media pembelajaran yang digunakan tergantung dari materinya dan media dapat digunakan oleh semua anak. Untuk ABK ataupun peserta didik reguler sendiri diberikan media inklusi yang sama ataupun berbeda sesuai kebutuhan yaitu dengan memberikan benda-benda yang riil atau nyata contohnya alat permainan edukatif. Penggunaan media visual tentunya akan

dapat membantu proses mengingat, karena dengan penggunaan media visual penyampaian informasi akan diusahakan dibuat menarik dan poin-poin pembelajaran pun dapat dikreasikan tampilannya secara mencolok dengan harapan akan dapat memudahkan anak berkebutuhan khusus dalam mengingat poin-poin pembelajaran tersebut

3. Evaluasi

Penilaian dalam pengelolaan proses pembelajaran dilakukan melalui observasi kepala sekolah untuk melihat apakah proses pembelajaran di sekolah berjalan sesuai rencana yang telah direncanakan, penilaian ini dilakukan agar proses pembelajaran tetap lancar. dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Evaluasi dilakukan oleh kepala sekolah melalui pemantauan, evaluasi, dan pelaporan secara berkala dan berkesinambungan.. Evaluasi juga dilakukan oleh guru kelas dan guru pendamping khusus terkait tumbuh kembang anak berkebutuhan khusus. Pendidikan inklusi dilakukan evaluasi secara sistematis dan terstruktur demi tercapainya tujuan pendidikan inklusi (Mansur, 2017, p. 600) sehingga komponen sekolah dan orang tua dilibatkan dalam proses evaluasi anak berkebutuhan khusus. anak berkebutuhan khusus memiliki jenis dan tingkat kelainan yang berbeda-beda. Evaluasi merupakan satu-satunya cara bagaimana dan dengan cara apa guru dapat memberikan layanan pendidikan inklusi yang sesuai bagi anak berkebutuhan khusus. Dengan demikian, akan lebih mudah tercapainya peningkatan kompetensi peserta didik dalam proses pembelajaran

Evaluasi yang digunakan di PAUD Terpadu Bina Sejahtera sama pada sekolah reguler namun bedanya ada raport yang disesuaikan dan setiap harinya ada matrix yang digunakan untuk mengukur perkembangan peserta didik berkebutuhan khusus

B. Pembahasan

1. Perencanaan

Komponen pendidikan inklusif PAUD Terpadu Bina Sejahtera dirancang berdasarkan kebutuhan setiap peserta didik. Semua peserta didik mempunyai hak atas pendidikan yang layak, apapun perbedaannya.

Hal ini sesuai dengan pandangan (Budiyanto, 2005, p. 41) bahwa dalam prinsip pendidikan inklusif, perbedaan antar manusia adalah hal yang wajar. Oleh karena itu, pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan anak. Hal di atas juga sejalan dengan pandangan Florian (Mudjito, 2012, p. 33) bahwa prinsip fisiologis pendidikan inklusif adalah semua peserta didik berhak belajar dan bermain bersama. Peserta didik tidak boleh diremehkan atau didiskriminasi berdasarkan keterbatasan atau kesulitan belajarnya..

Tidak ada alasan yang bisa membenarkan pemisahan peserta didik saat mereka berada di sekolah. Segala perbedaan latar belakang seorang peserta didik hendaknya tidak menjadi penghalang bagi pendidikan seorang peserta didik. Saat ini istilah inklusi diperkenalkan sebagai salah satu alternatif pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus, sebagai jawaban atas tuntutan tagline pendidikan selama ini. Peserta didik berhak bermain dan belajar bersama di sekolah. Pendidikan perlu dikelola dengan baik agar setiap peserta didik dapat bersenang-senang dan belajar (Azimi, K., Mansur, H., & Utama, A. H, 2022).

Latar Belakang PAUD Terpadu Bina Sejahtera menyelenggarakan pendidikan inklusif yang menghargai segala perbedaan. Pada tahun 1998, sekolah mulai menerima berbagai jenis ABK. Peserta didik yang terdaftar di PAUD Terpadu Bina Sejahtera mempunyai kesempatan belajar yang sama. Dalam pandangan Johnsen dan Skjorten (Mudjito, 2012, p. 37), pendidikan inklusif adalah suatu sistem layanan pendidikan yang mengharuskan semua anak penyandang disabilitas dilayani di sekolah tetangga, di kelas, dan belajar secara non berkebutuhan khusus bersama teman-teman yang seumuran.

Konsisten dengan hal di atas, (Mudjito, 2012, p. 45) mengungkapkan bahwa salah satu tujuan pendidikan inklusif adalah menciptakan dan memelihara komunitas kelas yang ramah, menerima keberagaman dan menghargai perbedaan. Dengan pendidikan inklusif, peserta didik sangat peka terhadap lingkungannya. Agar peserta didik dapat menghargai perbedaan dan terbiasa dengan lingkungan yang beragam.

Sistem penerimaan peserta didik PAUD terpadu Bina Sejahtera yang baru memiliki 3 tahap. Langkah pertama calon peserta didik akan melakukan observasi sebanyak dua kali. Pada tahap ini, peserta didik diperbolehkan masuk kelas sesuai dengan usianya. Peserta didik akan beradaptasi dan mampu memutuskan sendiri apakah mereka merasa nyaman di sekolah. Langkah kedua adalah membeli formulir. Pembelian formulir dilakukan setelah peserta didik benar-benar memutuskan untuk bersekolah di PAUD Terpadu Bina Sejahtera dan pihak sekolah juga dapat membantu peserta didik tersebut. Langkah terakhir adalah mengisi data kondisi fisik peserta didik. Data peserta didik dikumpulkan dan ditambah sesuai kebutuhan sekolah.

Di PAUD Terpadu Bina Sejahtera kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 dimodifikasi berdasarkan tahap perkembangan serta minat peserta didik. Program pembelajaran dikembangkan melalui bentuk aktivitas yang bervariasi dan dimodifikasi sesuai karakteristik peserta didik. Seluruh peserta didik bermain dan belajar bersama. Hal ini sesuai dengan kurikulum pendidikan inklusi yang dikemukakan oleh (Tarmansyah, 2007, p. 168) Model kurikulum yang digunakan di sekolah PAUD Terpadu Bina Sejahtera disebut jenis model modifikasi. Komponen kurikulum berupa aspek pembelajaran yang dimodifikasi terletak pada empat komponen utama pembelajaran, yaitu silabus, RPP, dan sistem evaluasi. Selanjutnya menentukan penyusunan Individual Learning Program (PPI) (Hamsi Mansur M. H., 2021, p. 4092).

Guru kelas didukung oleh Guru Berorientasi Khusus (GPK) Tata Usaha ABK

peserta didik PAUD Terpadu Bina Sejahtera dalam setiap kegiatannya. Guru dan GPK bekerja sama untuk kepentingan semua peserta didik. GPK memberikan motivasi dan dukungan dalam bentuk Individualized Education Program (IEP). Perancangan ini dibuat seiring dengan pengembangan kapasitas ABK. Menurut pendapat tersebut (Morrison, 2012, hal. 330) bahwa pengajaran yang efektif di kelas inklusif mencakup keterampilan kolaborasi profesional. Hal ini mencakup: bekerja sama dengan pendidik khusus dan profesional lainnya, bekerja sama dan melibatkan orang tua, serta berpartisipasi dalam perencanaan dan implementasi IEP

Metode yang digunakan di PAUD Terpadu Bina Sejahtera adalah metode area. Setting kelas di PAUD Terpadu Bina Sejahtera dirancang sesuai minat peserta didik, dan setiap hari dibuka area yang berbeda-beda menyesuaikan minat peserta didik serta RKH yang dibuat oleh guru. Model pembelajaran berdasarkan minat disusun untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak peserta didik dan menghormati keberagaman budaya

Model pembelajaran minat menggunakan metode area yang disesuaikan berdasarkan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Dalam satu hari kegiatan pembelajaran dapat dibuka beberapa area. Pada model pembelajaran minat juga terdapat satu guru kelas dan satu guru pendamping dengan jumlah peserta didik paling tidak 15 peserta didik dalam satu kelas. Peran kepala sekolah dan guru di PAUD Terpadu Bina Sejahtera yang dapat diberikan yaitu menyusun program kegiatan sekolah selama satu tahun. Implementasi kebijakan penyelenggaraan pendidikan inklusi di Indonesia perlu dievaluasi kembali berdasarkan model desain pembelajaran pendidikan inklusi yang sesuai dengan kondisi/karakteristik individu dan budaya sistem sosial Indonesia (Sudarto, 2016, pp. 97-106).

Kegiatan program rutin meliputi: rapat komite dengan sekolah dan orang tua program. Program-program tersebut dapat mendidik peserta didik menjadi individu

yang lebih baik, mandiri dan menerima serta menghargai keberagaman.

Melalui penyelenggaraan rapat komite diharapkan terjalin komunikasi yang baik antara sekolah dan komite sekolah. Dalam pertemuan ini, kami juga dapat memantau perkembangan peserta didik di sekolah dan di rumah. Selain bertukar ide dan saran. Sekolah membantu orang tua berbagi kesulitan mereka dengan anak-anak mereka melalui program parenting. Dan bagian terpenting dari program ini adalah ketika orang tua memperoleh pengetahuan baru yang relevan dengan pendidikan anaknya (Utama, A. H., 2022).

Seluruh komunitas sekolah termasuk; Kepala sekolah, guru, GPK, orang tua dan komite sekolah akan menciptakan lingkungan belajar yang baik bagi anak untuk bermain dan belajar. Hal ini konsisten dengan penciptaan pengajaran yang efektif di kelas inklusif yang (Morrison, 2012, p. 330) telah menyatakan bahwa diperlukan keterampilan kolaborasi profesional, salah satunya adalah kolaborasi dan akuisisi.

2. Pelaksanaan

Pencanangan kegiatan pembelajaran awal (pembukaan) bagi peserta didik pertama PAUD terpadu Bina Sejahtera diawali dengan berkumpulnya peserta didik di halaman sekolah. Anak-anak berbaris dalam kelompok kelas mereka dan bernyanyi bersama. Lagu yang dibawakan disesuaikan dengan tema pembelajaran yang dirancang.

Setelah berbaris dan bernyanyi, peserta didik kembali ke kelas masing-masing untuk meletakkan tas, sepatu, dan kaos kaki di rak yang disediakan untuk keperluan tersebut. Pertama, guru mengajak anak minum air. Dan menyambut anak-anak yang ingin ke kamar mandi. Ketika peserta didik sudah siap, peserta didik dan guru bernyanyi dan bermain bersama. Guru selalu memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih permainan yang disukai dan diinginkannya. Semua peserta didik berdoa. Berdoalah sebelum belajar, sebelum makan dan sebelum pulang..

Istirahat pada pukul 08:45 WITA. Peserta didik berdoa sebelum makan bersama. Setiap hari Jumat, peserta didik tidak makan dari menu seperti kue atau jajanan yang disediakan sekolah dan peserta didik diperbolehkan membawa makanan sendiri. Beragam menu disediakan setiap harinya untuk memenuhi kebutuhan gizi peserta didik.

Setelah istirahat, peserta didik kembali ke kelas. Pelaksanaan kegiatan dasar dimulai pada saat peserta didik tiba di kelas. Guru membiarkan peserta didik bermain terlebih dahulu dengan waktu yang telah ditentukan atau langsung melakukan kegiatan yang dijelaskan oleh guru pada pendahuluan. Peserta didik bebas memilih sesuai dengan kesukaannya. Hal ini sesuai dengan pandangan (Hamalik, 2015, hal. 201) bahwa proses belajar mengajar didasarkan pada kebutuhan dan minat anak.

Guru memotivasi peserta didik dengan melakukan pendekatan pembelajaran Contextual teaching and learning (CTL) merupakan konsep pembelajaran kontekstual yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong untuk membuat suatu hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga maupun masyarakat (Mansur, 2022, pp. 35-40) sehingga peserta didik merasa lebih antusias karena hal tersebut dekat dengan mereka

Guru kelas dan GPK berkolaborasi untuk memantau kemajuan peserta didik dan memotivasi peserta didik dalam setiap kegiatan yang dilakukan. GPK selalu menemani ABK saat di sekolah. GPK membantu menentukan apakah ABK tersentralisasi dan menawarkan program individual yang disesuaikan dengan ABK. Setiap kegiatan yang dilakukan ABK disesuaikan dengan desain unik program individu. Hal ini sejalan dengan komentar George S. Morrison (Morrison, 2012, 330) bahwa perlunya keterlibatan dalam perencanaan dan implementasi IEP atau desain program individu.

Kinerja kegiatan terakhir terjadi ketika peserta didik telah menyelesaikan kegiatan tersebut. Kegiatan anak berakhir pada pukul 10.00 WITA untuk pembelajaran kelompok yang menyenangkan, untuk kelas A dan B pembelajaran berakhir pada pukul 10.30 WITA. Peserta didik terbiasa menyimpan semua peralatan seperti meja, kursi, dan alat tulis lainnya setelah menyelesaikan kegiatan. Guru selalu mengulas kegiatan pada hari itu. Mengingatkan peserta didik pada pelajaran hari ini. Kemudian guru tidak lupa melihat kegiatan besok. Peserta didik diberitahu tentang kegiatan besok. Hal ini akan menarik perhatian peserta didik sehingga tidak sabar untuk kembali bersekolah keesokan harinya. Jangan lupa, peserta didik juga harus mengerjakan pekerjaan rumah sesampainya di rumah, yaitu: mengganti pakaian, mencuci tangan dan kaki, sarapan pagi, tidur dan mendengarkan nasehat orang tua..

3. Evaluasi

Penilaian proses pembelajaran pada pendidikan inklusi dievaluasi secara berkesinambungan dalam arti ada tidaknya perubahan sikap dan perilaku antara peserta didik berkebutuhan khusus dan peserta didik reguler dalam memperhatikan keragaman individu, gotong royong, tolong menolong, munculnya kasih sayang, dan rasa persaudaraan (Hamsi Mansur M. H., 2021, p. 4093)

Anak berkebutuhan khusus juga mendapatkan rapor yang sama dengan anak pada umumnya dan diisi sesuai dengan hasil ulangan dan hasil proses pembelajaran di kelas dengan catatan khusus atau yang disebut matrix. Anak berkebutuhan khusus yang belum mampu secara akademik tetap tinggal dikelas, selanjutnya akan diidentifikasi lagi dan penilaian akademik dalam rencana pembelajaran selanjutnya. Anak berkebutuhan khusus yang mampu mengikuti kegiatan akademik seperti peserta didik pada umumnya sudah bisa melanjutkan ke sekolah dasar tujuan masing-masing

Catatan matrix digunakan untuk melihat perkembangan anak berkebutuhan khusus dan memudahkan jikalau ada pergantian guru

pendamping khusus sehingga guru pendamping khusus yang baru tidak kesulitan melakukan identifikasi dan assessment lagi.

Perkembangan anak merupakan tujuan pembelajaran utama pendidikan anak usia dini. Melalui pengelolaan pendidikan inklusif di PAUD terpadu Bina Sejahtera diharapkan dapat meningkatkan beberapa aspek perkembangan anak secara wajar dan mampu memenuhi kebutuhan anak. Inklusi menghormati semua perbedaan. Semua anak tidak menjadi korban diskriminasi dan berhak mendapatkan layanan pendidikan yang layak. Peserta didik dari latar belakang berbeda bermain dan belajar bersama di sekolah. Hal ini akan meningkatkan tumbuh kembang anak. Begitu pula dengan ABK dan anak yang berbeda agama. ABK dan anak non berkebutuhan khusus lainnya akan saling berinteraksi. Anak-anak akan menghargai keberagaman sejak usia dini. Pembelajaran ini sangat baik untuk perkembangan anak dan masa depannya.

Peserta didik dapat mengelompokkan sekelompok benda yang dilihatnya berdasarkan warna, bentuk, dan ukurannya. Mulai mengenal kedudukan benda-benda disekitarnya dan pemikiran peserta didik lebih didasarkan pada pengalaman konkrit. Hal ini sesuai dengan teori Piaget (W. Santrock, 2011, p. 79) menegaskan bahwa selama periode pra operasi antara usia 2 dan 7 tahun, anak tidak mampu melakukan operasi yang merupakan perilaku mental yang dapat dibalik tetapi anak mulai mengekspresikan dirinya dengan kata-kata, gambar, dan gambar untuk membentuk kubus yang stabil. konsep dan teori.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah sistem penerimaan peserta didik baru berdasarkan kemampuan anak dan mempunyai tes yang meliputi: observasi, penilaian terkoordinasi dengan program PLB untuk mengetahui kebutuhan dan keterbatasan setiap peserta didik.

Gunakan program 2013 yang dimodifikasi sesuai kebutuhan peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran meliputi: kegiatan awal, kegiatan dasar, kegiatan istirahat dan kegiatan akhir yang bertujuan untuk mengembangkan 5 dimensi perkembangan peserta didik (kognitif, bahasa, dinamika fisik-motorik, sosio-emosional, moral).

Peran kepala sekolah dan guru dalam pengelolaan pendidikan inklusif adalah menyusun program kegiatan 1 tahun. Sedangkan peran orang tua dan komite sekolah adalah: bekerja sama memantau perkembangan peserta didik berkebutuhan khusus.

Saran

Saran yang dapat peneliti berikan adalah Pengelolaan proses pembelajaran inklusi di PAUD Terpadu Bina Sejahtera dapat dijadikan referensi bagi PAUD lain untuk melakukan pembelajaran yang menghargai segala perbedaan agar memberikan ruang sebesar-besarnya bagi anak berkebutuhan khusus memiliki kesempatan untuk bersekolah di sekolah reguler

Daftar Pustaka

- Apriyanti. (2017). Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Terhadap Perencanaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 111-117.
- Aqila Smart. (2010). *Anak Cacat Bukan Kiamat Metode Pembelajaran dan Terapi untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Katahat.
- Asyharinur Ayuning Putriana Pitaloka, S. A. (2022). Konsep Dasar Anak Berkebutuhan Khusus. *MASALIQ : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 29.
- Azimi, K., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Evaluasi Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *J-ISTECH*, 3(2), 14-20.
- Barbara B. Seels, d. (1994). *Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri.

- Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Chapman, D. &. (2017). Widely recognized problems, controversial solutions: Issues and strategies for higher education development in East and Southeast Asia. 30.
- Depdiknas. (2009). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Hamsi Mansur, A. H. (2023). Development of Inclusive Education Learning Design in the Era of Society 5.0. *Social Sciences*, 35.
- Hamsi Mansur, M. H. (2021). The Development of Model Design Inclusive Education Learning. *Psychology and Education: An Interdisciplinary Journal*, 4087-4095.
- Irvan, M. (2020). Urgensi Identifikasi dan Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus Usia Dini. *Jurnal Ortopedagogia* 6, no. 2, 108-112, <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p>.
- Isnooredy. (2023, Juni 5). Data Sekolah Inklusi di Banjarmasin oleh Dinas Pendidikan. (Periyadi, Interviewer)
- Kuyini, A. B. (2007). Principals' and teachers' attitudes and knowledge of inclusive education as predictors of effective teaching practices in Ghana. *Journal of Research in Special Educational Needs*, 104-113.
- Mansur, H. (2017). Expectations and Challenges the Implementation of Education Inclusive Programs. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 174, 600.
- Mansur, H. (2019). Pendidikan Inklusif. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Mansur, H. (2022). Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching and Learning. *Journal of Instructional Technology*, 35-40.
- Maryatun, I. (2017). Pengembangan Tema Pembelajaran Untuk Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 41-47.
- Masitah. (2019). Meningkatkan Pelayanan Terhadap ABK melalui Program Pendampingan GPK & Pembentukan Komunitas Inklusi di PAUD Terpadu Bina Sejahtera. Banjarmasin: Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin.
- Masitah. (2023, Mei 24). Data Awal dari Kepala Sekolah PAUD Bina Sejahtera. (Periyadi, Interviewer)
- Miarso. (2011). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenada Media.
- Moleong. (2012). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. (2002). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Morrison, G. S. (2012). Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia dini. Jakarta: Indeks.
- Mulyasa. (2016). Manajemen PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurfadhillah, S. (2021). Analisis Karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus (Autisme) Di Sekolah Inklusi SDN Cipondoh 3 Kota. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 461.
- Pane, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal IAIN Padang*, 1.
- Pather, S. (2019). Confronting inclusive education in Africa since Salamanca. *International Journal of Inclusive Education*, 671-676.
- Salamanca. (1994). The Salamanca Statement and Framework for Action on Special Need Education. Spain: UNESCO.
- Seels, B. B. (2000). Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya (Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field) Diterjemahkan oleh Dra. Dewi S. Prawiradilaga, dkk. Jakarta: UNJ.
- Siregar, E. &. (2014). Teori Belajar dan Pembelajaran. Bogor: Galia Indonesia.
- Sudarto, Z. (2016). Implementasi kebijakan penyelenggaraan pendidikan inklusif. *Jurnal . Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*, 1(1), 97-106.
- Sugiyono. (2010). Metodologi penelitian kualitatif. Yogyakarta: Ruzz media.

- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi. (2006). Prosedur Penelitian dan Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syahria, A. S. (2020). Implementasi Pendidikan Inklusif Pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Di Indonesia. Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi 4, no. 2, 246-247.
- Tarmansyah. (2007). Inklusif Pendidikan Untuk Semua. Jakarta: Depdiknas.
- Tutik Nurmaningsih, S. (2023, Mei 25). Pengelolaan proses pembelajaran di kelas. (Periyadi, Interviewer).
- Utama, A. H. (2022). Desain Pembelajaran Pedati Untuk Mengembangkan Metode Pembelajaran Daring Asinkron Selama Masa Pandemi Covid-19. *J-INSTECH*, 3(1), 26-35.
- Westwood. (2003). Inclusion of Students with Special Needs: Benefits and Obstacles Perceived by Teaches in NSW and SA. *Austalian Journal of Learning Difficulties* 8, no. 1, 13–14.

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PESERTA PELATIHAN DI UNIT PELAKSANAAN TEKNIS (UPT) BALAI LATIHAN KERJA KABUPATEN BALANGAN

Akhmad Muzzakir¹, Hamsi Mansur², Mastur³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130110011@mhs.ulm.ac.id¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², mastur@ulm.ac.id³

Abstrak

Pelatihan adalah bagian dari pendidikan yang merupakan sarana pembinaan dan pengembangan karir untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sesuai dengan kebutuhan pekerjaan, akan tetapi berbagai sarana dan sumber belajar di lembaga pelatihan selalu menjadi kendala. Salah satu elemen media pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas belajar dalam meningkatkan kompetensi peserta pelatihan adalah media pembelajaran berbasis video tutorial. Tujuan dari Penelitian ini untuk mengembangkan video tutorial desain grafis sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kompetensi peserta pelatihan di Unit Pelaksanaan Teknis (UPT) Balai Latihan Kerja Kabupaten Balangan. Penelitian pengembangan media video tutorial ini merupakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan model 4D yaitu *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan angket validasi ahli, serta angket penilaian kepraktisan media peserta pelatihan. Hasil penelitian pengembangan diperoleh dari validator sebesar 96,42% dengan kategori “sangat layak”, hasil penilaian ahli materi yang diperoleh dari validator sebesar 100% dengan kategori “sangat layak”, hasil angket penilaian kepraktisan media yang diperoleh dari peserta pelatihan sebesar 90,25% dengan kategori “sangat layak”, peningkatan kompetensi peserta pelatihan mendapat nilai gain sebesar 0,63 dengan kategori “sedang”. Menunjukkan, bahwa video tutorial desain grafis layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi peserta pelatihan.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Tutorial, Kompetensi

Abstract

Training is part of education which is a means of coaching and career development to improve the quality of human resources according to job needs, but various learning facilities and resources at training institutions are always an obstacle. One element of learning media that can stimulate learning activities in increasing the competence of trainees is video tutorial-based learning media. The purpose of this research is to develop graphic design video tutorials as an effective learning medium to increase the competence of trainees in the Technical Implementation Unit (UPT) Balai Balangan District Job Training. This video tutorial media development research is a type of R&D research using the 4D model, namely *Define, Design, Development, and Dissemination*. Data collection techniques in this study were interviews, observation, and expert validation questionnaires, as well as media practicality assessment questionnaires for trainees. The results of development research were obtained from the validator at 96.42% in the "very feasible" category, the material expert assessment results were obtained from the validator at 100% in the "very feasible" category, the media practicality assessment questionnaire results were obtained from the training participants at 90.25 % in the "very feasible" category, an increase in the competency of the trainees gets a gain value of 0.63 in the "moderate" category. Shows that graphic design tutorial videos are appropriate to be used as learning media to increase the competence of trainees.

Keywords: *Development, Video Tutorials, Competencies*

Pendahuluan

Memberikan pelayanan pendidikan sepanjang hayat (*lifelong learning*) kepada masyarakat, munculah berbagai konsep mengenai pendidikan non formal untuk diselenggarakan salah satunya UPT Balai Latihan Kerja Balangan. Banyak pihak yang membahas mengenai pendidikan non formal dianggap sebagai pendidikan yang mampu memecahkan berbagai masalah layanan pendidikan masyarakat, salah satunya dengan kegiatan pelatihan. Pelatihan adalah bagian dari pendidikan yang merupakan sarana pembinaan dan pengembangan karir serta salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sesuai dengan kebutuhan pekerjaan, akan tetapi berbagai sarana dan sumber belajar di lembaga pelatihan selalu menjadi problem.

Balai Latihan Kerja (BLK) Kabupaten Balangan merupakan Unit Pelaksana Teknis (UPT) yang secara administratif berada di bawah pembinaan Dinas Sosial, Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kabupaten Balangan. BLK Balangan terbentuk berdasarkan Peraturan Bupati Nomor 13 Tahun 2009 tentang Pembentukan, Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis (UPT) Dinas dan Badan di Lingkungan Pemerintahan Kabupaten Balangan. Sama seperti balai diklat tingkat kabupaten lainnya masa pelatihan di BLK Balangan ditempuh selama 260 jam pelajaran.

Sarana dan prasarana yang dimiliki Balai Latihan Kerja Balangan untuk saat ini masih terbatas. Fasilitas yang berhubungan dengan kegiatan perkantoran adalah satu gedung sekretariat dengan luas 48 m², sedangkan untuk fasilitas pelatihan yakni 3 gedung workshop seluas 10m x 30m.

Desain Grafis merupakan salah satu program pelatihan keahlian komputer di Balai Latihan Kerja (BLK) Kabupaten Balangan. Program pelatihan adalah kelompok diklat yang berfungsi membekali peserta pelatihan di BLK agar memiliki kompetensi kerja sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia. seperti menurut Dearden dalam Kamil

(Kamil, 2010: 7) yang menyatakan bahwa pelatihan pada dasarnya meliputi proses belajar mengajar dan latihan bertujuan untuk mencapai tingkatan kompetensi tertentu atau efisiensi kerja. Sebagai hasil pelatihan, peserta diharapkan mampu merespon dengan tepat dan sesuai situasi tertentu.

Pada pelatihan di BLK Balangan peserta tidak hanya dibekali dengan penguasaan software desain grafis saja, namun juga dibekali dengan ilmu terkait sejarah desain, branding, elemen-elemen penyusun desain dan prinsip-prinsip desain. Sedangkan untuk proses pembelajaran pada pelatihan di balai latihan kerja Balangan yang terlihat pada observasi awal, media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar bagi instruktur sebagai pendidik, kesulitan untuk mencari model dan jenis media yang tepat, ketiadaan biaya yang sebagian dikeluhkan, dan lain-lain.

Pada proses pelatihan, untuk dapat menyampaikan pelajaran dengan efektif dan efisien, instruktur perlu mengenal berbagai jenis media pembelajaran, agar pembelajaran tersebut lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta pelatihan. Media sebagai salah satu komponen dalam suatu sistem pembelajaran, memiliki posisi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta pelatihan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan yang dikatakan (Sahid. 2010) Media pembelajaran bukan sekedar benda fisik, namun segala sesuatu yang sudah berisi materi pembelajaran, sehingga memungkinkan seseorang memanfaatkannya untuk belajar guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perubahan sikap.

Salah satu elemen media pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas belajar peserta pelatihan secara mandiri dalam meningkatkan kompetensi peserta pelatihan adalah media berbasis video tutorial. Didalam video tutorial tersebut terdapat serangkaian kegiatan serta tahapan

sehingga siapapun dapat mengikuti dan mempraktikkan secara langsung dalam proses pembelajaran mandiri. Penggunaan media video tutorial akan dapat memberikan pengalaman yang lebih dibandingkan media yang lainnya, karena pada saat media digunakan indra dalam diri akan lebih mudah untuk merespon dan menangkap isi dari media tersebut.

Penyampaian materi praktek tidak cukup hanya menjelaskan dengan panduan jobsheet yang ada, namun penyampaian materi harus didukung dengan media pembelajaran yang memotivasi peserta dalam pelatihan desain grafis. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Dengan demikian instruktur tidak lagi kesulitan dalam menjelaskan materi dan tidak hanya menggantungkan pada materi yang tertera di jobsheet tetapi bisa di tambah dengan media pembelajaran video tutorial tentang bagaimana cara membuat logo sederhana. Dengan adanya video tutorial, instruktur dapat memutar video tutorial berulang-ulang sehingga memudahkan peserta pelatihan memahami materi desain grafis dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk memanfaatkan video tutorial sebagai media pembelajaran pada pelatihan Desainer Grafis Muda di Balai Latihan Kerja (BLK) Kabupaten Balangan. Hal ini sesuai pernyataan Putra dalam dina (2021:2) Pendayagunaan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) sebagai sarana pendukung pembelajaran merupakan salah satu dampak positif dalam mengembangkan pengetahuan. Dalam hal ini instruktur menggunakan video tutorial sebagai media pembelajaran yang dimana mampu untuk menarik perhatian peserta pelatihan dengan konten yang sudah disesuaikan, sehingga sesuai dengan materi yang sedang dipelajari agar menciptakan kelas yang hidup dan tidak membosankan bagi peserta pelatihan khususnya dalam pelatihan Desainer Grafis Muda. Seperti yang dikatakan Pramudito, Penggunaan media pembelajaran video tutorial ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun guru.

Siswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi belajar dengan lebih utuh (Pramudito,2013).

Berdasarkan pemaparan di atas yang melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian di UPT Balai latihan kerja Balangan secara mendalam, diharapkan penggunaan media video tutorial dapat Meningkatkan kompetensi peserta pelatihan. Berdasarkan keingintahuan peneliti mengenai hal tersebut pada akhirnya melandasi disusunnya proposal skripsi yang berjudul: “Pengembangan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Kompetensi Peserta Pelatihan Desain Grafis Unit Pelaksanaan Teknis (UPT) Balai Latihan Kerja Kab. Balangan”.

Kajian Pustaka

Menurut AECT 2008 Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktik untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya (Januszewski,2008). Dapat dikatakan Teknologi Pendidikan merupakan bidang yang berkaitan dengan penerapan dan penggunaan teknologi secara sistematis dalam konteks pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kinerja.

Kawasan pengembangan berakar pada produksi media. Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan dapat diorganisasikan dalam empat kategori: teknologi cetak (yang menyediakan landasan untuk kategori yang lain), teknologi audio visual, teknologi berazaskan komputer, dan teknologi terpadu. Karena kawasan pengembangan mencakup fungsi-fungsi desain, produksi, dan penyampaian, maka suatu bahan dapat didesain dengan menggunakan yang lain lagi.

A. Media Pembelajaran

Menurut Malik dalam Sumiharsono dan Hasanah (2017: 10), media pembelajaran adalah semua komponen yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran

agar dapat menstimulus pikiran, minat, dan perhatian peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Kemudian media pembelajaran menurut Heinich dalam (Darmawan dan Kustandi, 2020), media pembelajaran adalah seluruh alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan antara pendidik dan peserta didik berupa audio, foto, televisi, visual, video, buku, audio visual dan film yang bertujuan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan demikian, media pembelajaran adalah komponen atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa berbagai jenis media, mulai dari audio, visual, hingga kombinasi dari keduanya, yang digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.

Media pembelajaran sendiri tidak hanya berupa suatu alat yang berbentuk teknologi tetapi media juga bisa berbentuk dalam hal lain, seperti menurut Geralch dan Ely dalam (Duludu, 2017), media pembelajaran secara garis besar meliputi materi, kejadian dan manusia yang dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, mengembangkan keterampilan dan sikap. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan pengertian tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.

B. Video Tutorial

Menurut Riyana media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Riyana, 2007). Video tutorial/training dapat buat untuk menjelaskan secara detail suatu proses tertentu, cara pengerjaan tugas tertentu, cara latihan, dan lain sebagainya guna memudahkan tugas trainer/ instruktur/ guru/ dosen/ manajer. Dalam proses produksi video

ini, informasi dapat ditampilkan dalam kombinasi berbagai bentuk (shooting video, grafis, animasi, narasi, dan teks), yang memungkinkan informasi tersebut terserap secara optimal oleh yang menonton video tersebut (Iqra, 2010).

c. Kompetensi

Kompetensi menunjukkan keterampilan atau pengetahuan seseorang dalam suatu bidang tertentu. Kompetensi sebagai kemampuan seseorang dalam menghasilkan pada tingkat yang memuaskan ditempat kerja, seperti kemampuan seseorang untuk mentransfer dan mengaplikasikan keterampilan dan pengetahuan tersebut dalam situasi yang baru dan meningkatkan manfaat yang disepakati (Wibowo, 2009). Ada lima tipe karakteristik kompetensi, yaitu: (1) motif-motif (*motives*), sesuatu yang secara konsisten dipikirkan dan diinginkan, yang menyebabkan tindakan seseorang; (2) ciri-ciri (*traits*), karakteristik fisik dan respon-respon yang konsisten terhadap situasi atau informasi; (3) konsep diri (*self-concept*), sikap-sikap, nilai-nilai atau gambaran tentang diri sendiri seseorang; (4) pengetahuan (*knowledge*), informasi yang dimiliki seseorang dalam area spesifik tertentu; (5) keterampilan (*skill*), kecakapan seseorang untuk menampilkan tugas fisik atau tugas mental tertentu.

Metode Penelitian

Pengembangan media pembelajaran ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019), R&D adalah pendekatan ilmiah untuk merencanakan, mengembangkan dan menilai kelayakan suatu produk. Prosedur pengembangan kali ini peneliti menggunakan model pengembangan perangkat *Four-D Models*. Model 4D terdiri dari 4 tahap pengembangan *Define, Design, Develop, and Dissemination* (Sugiyono, 2018).

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019), 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 ini merupakan cara menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian peserta, uji ahli media, uji ahli materi, serta analisis data peningkatan kompetensi peserta pelatihan sesudah menggunakan video tutorial. Format pengumpulan data perhitungan penelitian yang digunakan adalah format skala *Likert*. Penilaian validitas video pembelajaran dinyatakan dengan kategori sangat layak, layak, tidak layak, dan sangat tidak layak (Mansur et al., 2021).

Tabel 1 skala Likert Penilaian validitas video pembelajaran

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

Sumber: Mansur, dkk (2021)
Untuk mendapatkan hasil dari nilai yang diperoleh dengan cara sebagai berikut:

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

Keterangan: P = Persentase penilaian
 N = Jumlah skor maksimum
 n = Jumlah skor yang diperoleh
 Sumber: Latifah (2021:52)

Persentase penilaiannya kemudian akan diberi keterangan kategori sesuai dengan nilai interprestasinya.

Tabel 2 Interval Nilai Interpretasi dan Kategori Kelayakan

Interval Koefisien	Kategori
<21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Arikunto (Latifah, 2021:52)

Pada tahap analisis data kepraktisan media, dilakukan dengan format skala *Likert*. Penentuan skor pada skala *Likert* ini lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3 Penentuan Skor Skala Likert Kepraktisan

Bentuk Pernyataan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Mansur, dkk (2021:138)
Untuk mendapatkan hasil dari nilai yang diperoleh dengan cara sebagai berikut:

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

Keterangan: Total Skor = Total skor
 Y = Nilai tertinggi
 100 = Nilai index maksimal
 Sumber: Mansur, dkk (2021:138)

Persentase penilaiannya kemudian akan diberi keterangan kategori sesuai dengan nilai interprestasinya.

Tabel 4 Interval Nilai Interpretasi dan Kategori Kepraktisan Produk

Interval Koefisien	Kategori
<21%	Sangat Tidak Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Sumber: Arikunto (Latifah, 2021:52)

Angket hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran akan dihitung hasilnya yang kemudian akan dikonversikan ke dalam rumus $N\text{-gain}$.

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

Keterangan:
 $N\text{-gain (g)}$ = besar faktor *gain*
 Skor posttest = hasil test akhir (sesudah)
 Skor pretest = hasil test awal (sebelum)
 Skor maksimal = nilai maksimal
 Sumber: Melzer (Fadhilah, 2019)

Setelah hasil $N\text{-gain}$ telah didapatkan, kemudian akan diberi keterangan sesuai dengan kriteria/kategori.

Tabel 5 Nilai Kriteria/kategori N-gain

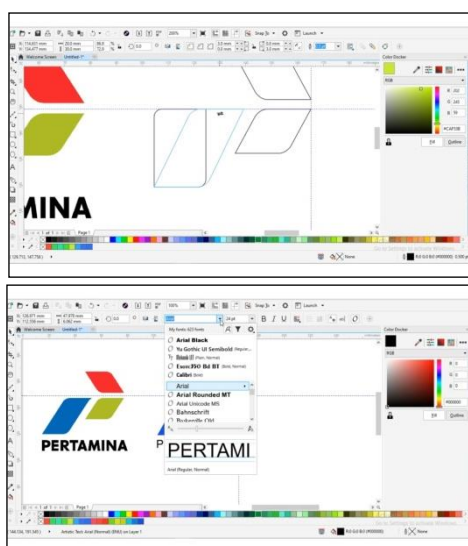
Interval	Kriteria/Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer (Fadhilah, 2019:53)

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk Media Pembelajaran video tutorial Dasar Desain Grafis tentang cara membuat logo sederhana. Produk diberikan kepada peserta pelatihan agar digunakan untuk belajar di dalam kelas maupun belajar secara mandiri. Proses penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D (Four-D Models) empat tahap, yaitu tahap pendefinisian (Define), perancangan (Design), pengembangan (Develop) dan penyebaran (Disseminate). Berikut ini merupakan hasil dari tahapan penelitian dan pengembangan model dengan menerapkan 4-D (Four-D Models).



Gambar 1 Hasil Video Tutorial

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan dan tujuan penelitian. peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan

kompetensi peserta pelatihan di UPT Balai Latihan Kerja Kabupaten Balangan dalam bidang desain grafis. Tujuan penelitian ditetapkan sebagai pengembangan video tutorial yang dapat meningkatkan kompetensi peserta pelatihan.

a. Analisis Awal

Keterbatasan waktu dan sumber daya, Pelatihan tatap muka memiliki batasan waktu tertentu, yang mungkin tidak cukup untuk mengcover seluruh aspek desain grafis. Selain itu, Balai Latihan Kerja Kabupaten Balangan juga memiliki keterbatasan sumber daya dalam menyediakan pelatihan yang intensif dan mendalam. Keterbatasan aksesibilitas, Peserta pelatihan mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses materi pelatihan setelah pelatihan tatap muka selesai. Tanpa bimbingan langsung, peserta pelatihan dapat kehilangan kesempatan untuk memperdalam pemahaman mereka dalam desain grafis.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis ini mencakup faktor-faktor seperti usia, latar belakang pendidikan, pengalaman kerja, dan tingkat pemahaman awal dalam desain grafis. Dengan memahami profil peserta pelatihan, video tutorial dapat disesuaikan dengan tingkat keahlian dan kebutuhan mereka. Peserta pelatihan memiliki preferensi pembelajaran yang berbeda-beda. Beberapa peserta mungkin lebih memilih pembelajaran visual, sementara yang lain lebih suka belajar melalui praktik langsung. Dengan menganalisis preferensi pembelajaran, video tutorial dapat dirancang untuk memenuhi gaya belajar peserta pelatihan.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap modul pelatihan desainer grafis muda. Hasil analisis pada tahap ini untuk menentukan materi apa saja yang akan disusun/diterapkan ke dalam media video tutorial. Materi yang dipilih untuk diterapkan yaitu materi awal pembuatan logo sederhana. Evaluasi pada materi juga disediakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta pelatihan terhadap materi.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep pada penelitian ini bertujuan untuk menyusun isi materi yang akan disajikan pada video tutorial yang dikembangkan. Penyusunan isi materi pada video tutorial mengacu pada modul pelatihan desain grafis. penyusunan isi materi pelatihan dengan melakukan analisis konsep terlebih dahulu hal ini penting untuk memastikan bahwa video tutorial yang dikembangkan dapat menyampaikan konsep-konsep desain grafis secara efektif kepada peserta pelatihan.

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

Perumusan tujuan pembelajaran dibuat berdasarkan kompetensi dasar yang tercantum pada modul. Kompetensi dasar dapat diuraikan menjadi beberapa tujuan pembelajaran. Materi yang disajikan pada video tutorial harus disesuaikan dengan tujuan pelatihan.

2. Tahap Desain (*Design*)

Dalam tahapan *design* dilakukan beberapa kegiatan perancangan produk media pembelajaran yang dikembangkan, meliputi pemilihan materi pelajaran, pemilihan media, dan perancangan desain awal.

a. Penyusunan Topik Pembelajaran (*Learning Topic Konstruktion*)

Penyusunan topik pelatihan dilakukan agar dapat menentukan materi yang akan dimuat dalam bentuk video tutorial. Setelah melakukan konsultasi bersama instruktur pelatihan desain grafis di BLK Balangan, disepakati bahwa materi yang akan dimuat dalam video tutorial adalah materi tentang “pembuatan logo”. Materi ini dipilih karena didalamnya banyak terdapat konsep awal pada desain grafis dan bersifat kompleks, sehingga memerlukan sebuah ilustrasi atau simulasi berupa video tutorial agar mempermudah penyampaian materi kepada peserta pelatihan.

b. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Setelah melakukan identifikasi media yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis peserta pelatihan, analisis konsep, dan analisis tugas maka terpilihlah video tutorial. Sesuai dengan karakteristik

penggunaan sasaran. Media video tutorial mampu menyajikan hal berbeda pada pelatihan khususnya pada pelatihan desain grafis dengan menampilkan tutorial membuat logo pertamina yang bisa membuat peserta pelatihan tertarik dan membantu dalam pencapaian kompetensi yang diharapkan.

c. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Hasil dari pemilihan format ialah dengan format media yang akan dikembangkan, yaitu video tutorial. Media ini disajikan dengan bentuk video yang dapat ditonton pada berbagai macam elektronik yang telah tersedia salah satu contohnya *smartphone*, media ini diakses dengan tidak menggunakan jaringan internet (*offline*). Media ini memiliki tahapan pembuatan logo, memuat tahapan yang sesuai dengan materi pelatihan, dan tahapan tersebut gampang di ikuti. Penggunaan media ini juga terdapat subtitle yang berfungsi sebagai penjelas agar mudah dipahami yang terkemas dalam media ini. Konten materi mengacu pada modul/silabus pelatihan desain grafis.

Tabel 6 Pemilihan Format

Materi	Pembuatan logo
Jenis huruf	<i>Mitype Mono VF</i>
Resolusi Huruf	720x480 pixels
Audio	<i>No copyright music retro - cute and funny background music :</i> https://youtu.be/zT50dvlYUBQ

d. Desain Awal (*Initial Design*)

Desain Awal yang dibuat oleh peneliti dalam bentuk *storyboard*. *Storyboard* inilah yang akan menjadi pedoman dalam mengembangkan media video tutorial ini. *Storyboard* disusun sesuai urutan tahapan yang telah ditentukan dalam naskah video tutorial tersebut. Di dalam *storyboard* tersebut akan terkonsep dengan jelas seperti apa komposisi adegan yang akan dibuat ke dalam bentuk video tutorial.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Tahap pengembangan ini

meliputi validasi oleh para ahli, yang terdiri dari ahli instrument, ahli materi, ahli media, dan ahli naskah. Validasi ahli dilakukan untuk menguji kelayakan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan (Prabowo, dkk., 2016).

- ✓ Adapun validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Nazli Firandy, S.T. Instruktur pelatihan Desain Grafis dari Balai Latihan Kerja Kabupaten Balangan. Kriteria penilaian dengan 4 kategori, yaitu Sangat Baik (4), Baik (3), kurang (2), dan Sangat kurang (1).

Tabel 7 Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indeks	Kategori
Format	100%	Sangat Layak
Isi	100%	Sangat Layak
Bahasa	100%	Sangat Layak
indeks keseluruhan	100%	
Kategori Keseluruhan		Sangat Layak

Secara keseluruhan, penilaian indeks validitas materi video pembelajaran adalah sebesar “100%” dengan kategori “Sangat layak”. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa materi pada video tutorial yang telah dikembangkan sudah sesuai dan layak untuk diuji coba tanpa revisi.

- ✓ Ahli media dalam penelitian kali ini adalah Bapak Moh. Iqbal Assyauqi, M.Pd dosen dari UIN Banjarmasin Hasil validasi dan saran maupun masukan dari para ahli media ini akan dijadikan acuan dalam merevisi produk yang telah dikembangkan. Kriteria penilaian dengan 4 kategori, yaitu Sangat Baik (4), Baik (3), kurang (2), dan Sangat kurang (1).

Tabel 8 Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek	Indeks Peraspek	Kategori
Kesederhanaan	100%	Sangat Layak
Audio	86,66%	Sangat Layak
Keterpaduan	100%	Sangat Layak
Penekanan	100%	Sangat Layak
Keseimbangan	100%	Sangat Layak
Efektif	93,33%	Sangat Layak

Naskah Dan Bahasa	95%	Sangat Layak
indeks keseluruhan	96,42%	
Kategori Keseluruhan	Sangat Layak	

Hasil penilaian ahli media secara keseluruhan mendapatkan rata rata skor 96,42% yang dapat dikatakan masuk ke dalam kategori “sangat baik”. Oleh karena itu, video tutorial ini layak dan dapat digunakan pada pelatihan desain grafis dengan sangat baik.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Produk akhir yang dihasilkan pembelajaran dari penelitian ini sesuai dengan judul penelitian adalah Pengembang Video Tutorial Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kompetensi Peserta Pelatihan Di Unit Pelaksanaan Teknis (UPT) Balai Pelatihan Kerja Kabupaten Balangan. Setelah melalui tahapan validasi oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya video tutorial tersebut disebarkan dalam format file video MP4 yang disimpan didalam *link folder google drive* sehingga mempermudah penyebarannya kepada peserta pelatihan. Video tutorial dalam *link google drive* tersebut dapat diakses kemudian didownload ke masing-masing *smartphone* yang digunakan peserta pelatihan saat uji coba media, sehingga media siap digunakan saat proses pelatihan.

a. Uji Coba Video tutorial

Pada tahap uji coba video tutorial peneliti menggunakan lembar angket penilaian kepraktisan media yang harus diisi oleh peserta pelatihan desain grafis di BLK Balangan. Peserta pelatihan memberi penilaian pada instrumen angket kepraktisan media yang telah divalidasi, Sebanyak 10 butir pertanyaan yang telah diisi oleh 16 orang peserta pelatihan.

Tabel 9 Hasil Angket Penilaian Kepraktisan Media

Pernyataan	Indeks Keseluruhan	Kategori Keseluruhan
1	91,25%	Sangat Praktis
2	90%	Sangat Praktis
3	92,5%	Sangat Praktis
4	90%	Sangat Praktis

5	90%	Sangat Praktis
6	88,75%	Sangat Praktis
7	88,75%	Sangat Praktis
8	90%	Sangat Praktis
9	88,75%	Sangat Praktis
10	92,5%	Sangat Praktis
Rata-rata Indeks	90,25%	
Rata-rata Kategori	Sangat Praktis	

Tahap uji coba ini mendapat respon yang sangat baik dari peserta pelatihan. Peserta pelatihan menyukai video yang ditampilkan. Berdasarkan hasil uji coba, dinyatakan bahwa video pelatihan telah memenuhi aspek kepraktisan media dengan memperoleh total indeks kepraktisan sebesar 90,25% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan dengan menggunakan video tutorial dapat meningkatkan pemahaman peserta pelatihan.

Peneliti juga menggunakan lembar soal yang harus dikerjakan oleh peserta pelatihan. Instrumen uji hasil belajar atau lembar soal tersebut dibuat dengan acuan modul yang diberikan oleh instruktur serta telah didiskusikan bersama instruktur terkait kesesuaian soal yang akan digunakan. Adapun soal pretest yang diberikan berjumlah 10 butir pilihan ganda dengan skor 10 untuk jawaban benar, dan soal posttest berjumlah 10 butir pilihan ganda dengan skor 10 untuk jawaban benar.

Tabel 10 Hasil Pretest dan Posttest

Pretest	Posttest	Skor N-Gain	Keterangan
53,12	83,12	0,63	Sedang

Berdasarkan tes awal (*Pretest*) didapatkan nilai rata-rata hasil awal 53,12 dari nilai maksimal 100. Pada hasil tes akhir (*posttest*) didapatkan nilai rata-rata 83,12 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata hasil awal dan hasil akhir dinormalisasikan menggunakan rumus $n\text{-gain}$ dan diinterpretasikan kedalam nilai gain. Berdasarkan hasil rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai

rata-rata gain dengan nilai 0,63 yang termasuk kedalam kategori sedang.

B. Pembahasan

a. Hasil Pengembangan Video Pembelajaran

Teknologi pendidikan ialah metode yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah manusia lain memperoleh pengetahuan secara praktis yang bermanfaat baginya atau orang lain disekitarnya, yang digunakan sebagai salah satu sumber belajar. Pada penelitian ini, peneliti memakai salah satu kawasan teknologi pendidikan, yaitu kawasan pengembangan. Kawasan Pengembangan merupakan proses untuk menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik yang meliputi variasi-variasi teknologi misalnya teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu (Widyastuti dkk,2020: 26).

Metode penelitian ini, merupakan penelitian R&D (*Research & Development*) dengan model pengembangan 4-D. model ini cukup sistematis dan menghasilkan produk yang layak dan efektif. Model 4D terdiri dari 4 tahap pengembangan *Define, Design, Develop, and Dissemination* (sugiono, 2018). Berdasarkan pendapat tersebut Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa video tutorial pada pelatihan desain grafis di Balai Latihan Kerja Balangan. video tutorial merupakan rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang instruktur yang berisi pesan pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok peserta pelatihan. Media ini dikembangkan berdasarkan solusi dari pemikiran peneliti dan sesuai dengan permasalahan yang ditemui di lapangan.

Penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian dari Dimas Sistitaah Zamakhsyah dan Utari Dewi 2021 yang berjudul “Pengembangan Video Tutorial Mata Pelajaran Desain Grafis Materi Pengenalan Tool Photoshop Bagi Murid Kelas X Di SMKN 2 Buduran”. Dari hasil penelitian tersebut, hasil dari perhitungan disetiap aspeknya yaitu 73%, untuk hasil nilai yang didapatkan dari persentase nilai yaitu 89%, ini menunjukan bahwa media pembelajaran video ini layak digunakan dalam

pembelajaran untuk siswa kelas X di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Persamaan dari penelitian kali ini hanya terdapat pada video tutorial desain grafis. Maka pembaharuan dan temuan dari penelitian ini yaitu dengan adanya media video tutorial. Karena media tersebut dapat menarik minat belajar mandiri peserta pelatihan, dengan tampilan yang menarik dan dapat menyesuaikan kebutuhan peserta pelatihan.

Pada tahap pendefinisian (*define*) dilakukan identifikasi dan analisis masalah berupa awal akhir (*front-end analysis*) pada tahap ini dilakukan analisis awal dengan cara observasi dan wawancara dengan instruktur pelatihan desain grafis Balai Latihan Kerja Balangan, analisis peserta pelatihan (*learner analysis*) pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap peserta pelatihan pada proses pelatihan, analisis tugas (*task analysis*) pada tahapan ini dilakukan dengan cara wawancara terhadap instruktur pelatihan desain grafis di pelatihan tersebut (Yuliani, Y., Sofyan, A., & Utama, A. H., 2020). Pada tahap perancangan (*design*) terdapat beberapa langkah yang dilakukan, yaitu penyusunan tes (*learning topic construction*). Pada tahapan ini dilakukan penyusunan soal evaluasi dan angket penilaian pada materi video tutorial yang diterapkan, pemilihan media (*media selection*) pada tahapan ini peneliti memilih media dan mengumpulkan bahan-bahan untuk digunakan pada video tutorial, pemilihan format (*format selection*) Pada tahapan ini menentukan format rancangan media, rancangan awal (*initial design*) pada tahapan ini membuat desain awal dari video tutorial berupa naskah video tutorial dan storyboard.

Pada tahap pengembangan (*develop*) merupakan tahapan pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk akhir berupa video tutorial kemudian dilakukan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi. Pada tahapan ini dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada video tutorial. Setelah media divalidasi dan diberi komentar oleh ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan revisi sesuai saran untuk penyempurnaan dan perbaikan produk.

Setelah revisi selesai dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan tahapan penyebaran (*disseminate*) setelah media dinyatakan layak uji lapangan maka media siap disebar. Untuk uji lapangan terbagi menjadi dua siklus, pada tahap pertama peserta pelatihan secara kelompok menyaksikan video tutorial yang ditayangkan melalui LCD. Kemudian dilanjutkan dengan tahap kedua, peneliti membagikan media melalui link google drive kemudian dikirimkan ke smartphone yang digunakan peserta pelatihan di BLK.

b. Kelayakan Video Tutorial

Video tutorial ini mendapatkan rata-rata skor dari ahli materi sebesar 100% dari nilai maksimal 100%. Skor rata-rata total yang diperoleh dari ahli media sebesar 96,42% dari nilai maksimal 100. Dari kedua penilaian tersebut, didapatkan hasil kelayakan 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 penelitian dirata-rata kemudian disimpulkan dan dikategorikan sesuai dengan kategori yang terdapat pada tabel interpretasi skor.

c. Uji Peningkatan kompetensi Peserta Pelatihan

Berdasarkan hasil tes awal (*pretest*) dan hasil tes akhir (*posttest*), didapatkan nilai rata-rata hasil tes awal (*pretest*) 53,12 dari nilai maksimal 100. Pada hasil tes akhir (*posttest*) didapatkan nilai rata-rata 83,12 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata tes awal dan tes akhir dinormalisasikan menggunakan rumus *n-gain* dan diinterpretasikan kedalam nilai *gain*. Berdasarkan hasil rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata *gain* 0,63 yang termasuk kedalam kategori sedang. Berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir tersebut, maka peningkatan kompetensi peserta pelatihan setelah menggunakan video tutorial yang diterapkan pada pelatihan desain grafis di BLK Balangan termasuk dalam kategori peningkatan sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa video tutorial ini dapat meningkatkan kompetensi peserta pelatihan dalam kategori sedang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa video tutorial untuk meningkatkan kompetensi peserta pelatihan Balai Latihan Kerja Kabupaten Balangan. Media ini telah berhasil dikembangkan menggunakan jenis penelitian *R&D (Research & Development)* Adapun tahapan dari pengembangan media ini menggunakan prosedur pengembangan 4-D. Hasil validasi oleh ahli media dan materi menyatakan bahwa media video tutorial ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pelatihan.

Berdasarkan hasil uji coba di lapangan terhadap peserta pelatihan desain grafis di Balai Latihan Kerja Balangan, media video tutorial ini dapat meningkatkan kompetensi peserta pada pelatihan desain grafis dengan didapatkan nilai rata-rata hasil tes awal (*pretest*) 53,12 dari nilai maksimal 100. Pada hasil tes akhir (*posttest*) didapatkan nilai rata-rata 83,12 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata hasil awal dan hasil akhir dinormalisasikan menggunakan rumus *n-gain* dan diinterpretasikan ke dalam nilai *gain*. Berdasarkan hasil rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata *gain* dengan nilai 0,63 yang termasuk dalam kategori sedang, maka peningkatan kompetensi peserta pelatihan setelah menggunakan video tutorial yang diterapkan pada pelatihan desain grafis dapat meningkatkan kompetensi peserta pelatihan dalam kategori sedang.

Saran

Saran yang peneliti dapat berikan pada penelitian hasil pengembangan produk media video tutorial dapat menjadi alternatif media pembelajaran dalam materi cara membuat logo untuk meningkatkan kompetensi peserta pelatihan desain grafis Balai Latihan Kerja Balangan, Agar dapat memanfaatkan video tutorial ini guna mengoptimalkan proses pelatihan. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media yang sama, peneliti menyarankan agar menjadikan penelitian ini sebagai acuan agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Daftar Pustaka

- Al-Firdaus, Iqra' (2010). *Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameraman Profesional*. Yogyakarta, Penerbit Buku Biru.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta :Rajawali Pers.
- Bambang Warsita (2013). *Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran*. Jurnal teknologi pendidikan.
- Cheppy Riyana.(2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung:Program. P3AI UPI
- Darmayanti, Ni Wayan Sri, and I. Komang Wisnu Budi Wijaya. *Evaluasi Pembelajaran IPA*. Nilacakra, (2020).
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Duludu, U. A. (2017). *Buku ajar kurikulum bahan dan media pembelajaran pls*. Deepublish.
- Edy Sutrisno, (2009), *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta: Kencana.
- Fadhilah, H. (2019). *Pengembangan Video Pembelajaran Penjasorkes (Senam) untuk Meningkatkan Minat Belajar Kepada Siswa Kelas V SDN Sekumpul Martapura*. In *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*. Universitas Lambung Mangkurat
- Hidayat, C. (2018). *Metode Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D*. <https://ranahresearch.com/metode-pengembangan-model->

- 4d/ (diakses tanggal 25 Maret 2023).
- Kamil, M. 2010. *Model Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Alfabeta.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Kustiawan, Usep, Wuri Astuti, and Munaisra Tri Tirtaningsih. "Pengembangan Media Belajar Model Model Boneka Dari Bahan Kain Flanel Berdasarkan Tema Kegiatan Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini." Edcomtech 5.2 (2020).
- 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. (2019). *Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Bagi Guru-Guru SMKN 1 Banjarmasin*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Mansur, H. dkk (2021). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Miarso, Y. "Menyemai Benih Teknologi Pendidikan-Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M. Sc-Google Buku." Kencana. <https://books.google.co.id/books> (2004).
- Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Purba, Ramen A., et al. *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, (2020).
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sadiman, Dkk. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Manfaatnya*. Jakarta : Pustekom Dikbud An PT. Raja Grafindo Persada 1984. (2016).
- Sahid. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*.
- Satrianawati, M. P. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung : Alfabeta, 2016).
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsini Arikunto. *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2009).
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widyastuti, A., Mawati, A. T., Ika Yuniwati Janner Simarmata, A. F. P., & Dewa Putu Yudhi Ardiana, Dyah Gandasari, A. N. I. (2020). *Pengantar Teknologi Pendidikan* (T. Limbong (ed.); 1st ed., Issue 4).
- Yuliani, Y., Sofyan, A., & Utama, A. H. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Book dengan Pendekatan Behavioristik Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IX SMP. J-INSTECH*, 1(1), 44-52.

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH
PADA ERA COVID-19 DI SMP NEGERI 26 BANJARMASIN
DAN MTSN 4 KOTA BANJARMASIN**

Muhammad Rizky Taufani Hidayatullah¹, Agus Salim², Mastur³
Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP, Universitas Lambung Mangkurat
rizkytaufani@gmail.com, agussalim@ulm.ac.id, mastur@ulm.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran yang dilaksanakan oleh sekolah saat pandemi Covid-19 melalui penggunaan media *online* dengan bantuan aplikasi *google classroom*, *whattsApps*, dan *google form* yang biasa dipakai untuk komunikasi dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Pada penelitian ini, pelaksanaan dan kendala yang terjadi ketika pembelajaran jarak jauh pada era Covid-19 di SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin.

Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik yang digunakan adalah strategi eksplorasi subyektif dengan metodologi ekspresif. Observasi, wawancara, dan dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk pengumpulan data. Subyek dalam penelitian ini adalah pendidik dan siswa di SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin. Hasil review menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran jarak jauh pada masa virus corona di SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin sudah berjalan dengan baik. Hal ini sejalan dengan tercapainya tujuan penelitian yang ditunjukkan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian hasil belajar yang sudah memiliki enam tahapan. yaitu: a. Menetapkan materi ajar; b. Menetapkan rancangan model pembelajaran jarak jauh yang digunakan; c. Menetapkan format pembelajaran yang dilakukan secara online; d. Melakukan uji coba terhadap rancangan yang dibuat; e. Menyelenggarakan model pembelajaran jarak jauh dengan baik dan profesional; f. Menyiapkan kriteria untuk melakukan evaluasi pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Adapun kendala yang terjadi ketika pelaksanaan pembelajaran jarak jauh pada era Covid-19 di SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin jika ditinjau dari perencanaan, pelaksanaan dan penilaian hasil belajar terletak pada siswa yaitu ada beberapa siswa yang belum mempunyai *handphone* sebagai fasilitas belajar, sehingga ada beberapa orang tua yang merasa berat karena harus membelikan *handphone* dan menyiapkan anggaran dana untuk membeli kouta.

Kata kunci: Kendala, Pelaksanaan, Pembelajaran Jarak Jauh

ABSTRACT

Learning was carried out by schools during the Covid-19 pandemic through the use of online media with the help of the Google Classroom, WhattsApps, and Google Form applications which are commonly used for communication in the learning process. In this study, the implementation and constraints that occurred during distance learning in the Covid-19 era at SMP Negeri 26 Banjarmasin and MTSN 4 Banjarmasin City.

The method used is a qualitative research method with a descriptive approach. The technique used is a subjective exploratory strategy with an expressive methodology. Observation, interview, and documentation are the methods used for data collection. The subjects in this study were educators and students at SMP Negeri 26 Banjarmasin and MTSN 4 Banjarmasin City. The results of the review show that the implementation of distance learning during the corona virus period at SMP Negeri 26 Banjarmasin and MTSN 4 Banjarmasin City has gone well. This is in line with the achievement of research objectives as indicated by the planning, implementation, and assessment of learning outcomes which already have six stages. namely: a. Establish teaching materials; b. Determine the design of the distance learning model used; c. Determine the format of learning that is carried out online; d. Conduct trials of the designs made; e. Carrying out distance learning models properly and professionally; f. Prepare criteria for evaluating the implementation of distance learning. The results of the review show that the implementation of distance learning during the corona virus period at SMP Negeri 26 Banjarmasin and MTSN 4 Banjarmasin City has gone well. This is in line with the achievement of research objectives as indicated by the planning, implementation, and assessment of learning outcomes which already have six stages.

Keywords: *Constraints, Distance Learning, Implementation*

Pendahuluan

Masa komputerisasi di abad ke-21 telah mengubah pandangan dunia lain dalam pembelajaran wali kelas bagi guru. Pasaunya, saat ini dunia tengah dihadapkan pada virus berdampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Karena virus ini, kegiatan belajar di tingkat sekolah dasar dan perkuliahan yang menerapkan kegiatan belajar di rumah. Jauh. Berdasarkan surat edaran mengenai jadwal belajar di rumah pada masa darurat pembelajaran tetap berjalan, namun berbeda halnya melaksanakan pengalaman pendidikan berbasis web dimana pembelajaran diselesaikan pada web (jarak jauh) dari rumah dengan perangkat bantu sehingga Anda selalu terhubung menggunakan organisasi web.

Salah satu media dan sarana yang sering digunakan pendidik dalam kelas

online antara lain *google classroom*, *whattsApps*, dan *google form* yang biasa dipakai untuk komunikasi dalam pembelajaran jarak jauh. Pengajar menggunakan dan memanfaatkan *google classroom*, *google form*, dan *whatsapp* untuk memberikan materi pembelajaran. Kelebihan dari *google classroom* dan *google form* yaitu pengguna dapat memberikan materi pembelajaran seperti pembuatan dan pemberian tugas guna memfasilitasi para guru untuk membuat room kelas sendiri sehingga bisa membuat sebuah komunikasi grup kelas dalam lingkup yang tidak terbatas. Penggunaan *google classroom* juga dapat dipakai para guru untuk memberikan nilai langsung kepada siswa, sehingga memudahkan guru dalam menilai hasil tugas siswa. Selain itu, penggunaan *whatsapp* juga dapat memfasilitasi para guru mengirim memberikan bahan ajar untuk siswa dan juga bisa mengirim

pesan suara kepada siswa agar mempermudah penjelasan materi. Dalam hal ini *google classroom*, *google form*, dan *whatsapp* menjadi sarana alternatif yang efektif.

Google menyediakan berbagai bantuan untuk memastikan sistem online pendidikan selalu berjalan dengan lancar. SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin menggunakan *google classroom*, *google form*, dan *whatsapp* untuk menyampaikan pembelajaran agar pembelajaran jarak jauh dapat dilaksanakan dengan sukses. Sebagai platform *e-learning*, *google* menawarkan layanan berbasis internet *google classroom*, *google form*, dan *whatsapp*. Menurut Utami (2019:448), tujuan pengabdian ini adalah untuk “membantu guru membuat dan mendistribusikan tugas kepada siswa secara *paperless*”. Sehingga dengan *google classroom*, *google form*, dan *whatsapp* dapat memudahkan para pendidik dan siswa di luar sana untuk mengembangkan pengalaman. Manfaat bagi pengajar adalah dapat mengelompokkan setiap tugas tanpa menggunakan kertas, sementara siswa dapat terus belajar, mendengarkan apa yang diungkapkan oleh pengajar, dan terdapat kemudahan bagi pengajar dan siswa untuk mengirim dan menerima tugas selama pembelajaran.

Sehubungan dengan hasil pertemuan yang terjadi pada tanggal 10 Januari 2023 dengan Kepala SMP Negeri 26 Banjarmasin, Pendidik PKN, Pendidik Agama, dan 2 siswa SMP Negeri 26 Banjarmasin, dan pada tanggal 17 Januari 2023 melakukan pertemuan dengan Kepala MTSN 4 Kota Banjarmasin, pendidik matematika, pengajar ujian sosial, 2 siswa MTSN 4 Kota Banjarmasin, menyadari bahwa pembelajaran berbasis web terus dilakukan, namun perkembangan tersebut kurang tepat karena menimbulkan kendala baru yaitu kondisi keuangan wali murid yang bukanlah

sesuatu yang sangat mirip. Persyaratan untuk melakukan perjalanan jarak jauh dengan masuk ke web mengharuskan para wali siswa untuk memikirkan kebutuhan berbagai web atau detak jantung yang sangat besar dari anggaran dan ini adalah hal yang membebani wali siswa.

Maka, dalam pelaksanaan PJJ sekolah harus mensurvei dan melingkari kembali kendala-kendala yang terjadi, agar pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dapat berjalan sebagaimana mestinya dan sesuai Bundaran Pendeta Diklat RI Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Strategi Pelatihan di Masa Krisis Penyebaran Virus Corona 19. Berdasarkan uraian di atas, maka saya ingin meneliti lebih lanjut mengenai pembelajaran jarak jauh, untuk itu peneliti tertarik untuk mengambil judul tentang “PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA ERA COVID-19 DI SMP NEGERI 26 BANJARMASIN MTSN 4 KOTA BANJARMASIN”.

Kajian Pustaka

1. Komparasi

Korelasi sendiri berasal dari bahasa Inggris, tepatnya “*analyze*” yang berarti membandingkan dengan melacak kemiripan dari sekurang-kurangnya dua gagasan. Menurut Sugiyono (2012:33) mendefinisikan komparasi sebagai proses membandingkan keberadaan satu atau lebih variabel dalam dua sampel atau lebih pada waktu yang berbeda.

2. Pembelajaran

Sebagaimana dikemukakan dalam Munandar (2011: 207) bahwa pembelajaran dibentuk untuk dapat memberdayakan daya imajinasi anak secara umum, menjadikan siswa dinamis, mencapai tujuan pembelajaran secara nyata dan terjadi dalam suasana yang menyenangkan.

3. Tujuan Pembelajaran

Mengetahui perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi

4. Kegiatan Pembelajaran

Melaksanakan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi

5. Pengertian Pembelajaran Jarak Jauh

Merupakan teknik belajar menggunakan siswa di tempat yang lebih baik, dan dapat dilakukan secara dekat dan terpisah jauh (Anggy dkk, 2020).

6. Sistem Pembelajaran Pada Pembelajaran Jarak Jauh

Bergantung pada bagaimana pengguna merasakan atau mengevaluasi *e-learning*, sistem pembelajaran jarak jauh atau *e-learning* mungkin sering digunakan atau tidak sama sekali. Namun, sebagian besar waktu, penggunaan teknologi ini bergantung pada apakah teknologi tersebut sudah menjadi kebutuhan, apakah fasilitas pendukungnya cukup, apakah ada dana yang cukup, dan apakah pembuat kebijakan mendukungnya (Dewi, 2008: 213).

7. Media Pembelajaran Jarak Jauh

Saat ini sudah ada beberapa solusi untuk masalah tersebut, antara lain: *schools*, *google classroom*, *google meet*, *zoom*, *whatsapp*, dan *quipper*.

8. Covid-19

Covid adalah infeksi RNA stres positif soliter, berwujud dan tidak terfragmentasi. Diameter virus berkisar antara 80 hingga 160 nm. Konstruksi infeksi ini terdiri dari sebuah wadah dan pada permukaan luarnya terdapat protein yang berperan dalam hubungan dan perjalanan infeksi ke dalam sel inang.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

Tujuannya adalah untuk menghasilkan data berupa tulisan mengenai Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Pada Era Covid-19 di SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin Kemudian data yang sudah terkumpul dideskripsikan dalam bentuk naratif.

Waktu dan Tempat Penelitian

Bulan Januari - Agustus 2023. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 26 Banjarmasin dan Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 4 Kota Banjarmasin.

Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian ini menggunakan sampel guru dan siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 26 Banjarmasin dan Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 4 Kota Banjarmasin.

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah pelaksanaan dan kendala yang terjadi dalam pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: observasi, wawancara dan dokumentasi.

Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah observasi (keadaan lingkungan dan kondisi siswa), wawancara (pelaksanaan pembelajaran jarak jauh pada era Covid-19 di SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin) dan dokumentasi (visi, misi dan tujuan sekolah, jadwal pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan instrumen penilaian hasil belajar).

Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Hubberman

(Sugiyono, 2007: 204), metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Analisis kualitatif (Sugiyono, 2007: 204) yaitu pemilihan informasi spesifik, penurunan informasi, penyajian informasi dan tahap terakhir adalah penentuan.

Hasil dan Pembahasan

1. Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh di SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin

Dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh pada era Covid-19 di SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin mempunyai rancangan kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

a. Perencanaan Pembelajaran Jarak Jauh Pada Era Covid-19



Gambar 1. Wawancara Bersama Kepala Sekolah SMP Negeri 26 Banjarmasin

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti mengungkapkan bahwa diperlukan beberapa persiapan pengajaran untuk pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Pengaturan yang dilakukan adalah merencanakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan landasan yang mendukung pembelajaran dan menjadwalkan waktu pembelajaran dari awal sampai akhir.

Pada saat kegiatan pembelajaran jarak jauh berlangsung, guru di SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota

Banjarmasin membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan mata pelajaran dan kebutuhan materi pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) direncanakan dengan cermat dan terorganisir sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Serta tujuan penggunaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu untuk menyampaikan materi secara utuh dan memperlancar pembelajaran.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Pada Era Covid-19

Menurut Soekartawati (2006: 2), peneliti mengamati dan mewawancarai pegawai SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin. Temuan ini menunjukkan bahwa kedua organisasi ini telah mengikuti keenam langkah tersebut dalam menyelesaikan pembelajaran jarak jauh di masa Coronavirus sesuai dengan rencana pendidikan yang digunakan. Langkah awal adalah mengkarakterisasi dan merencanakan bahan ajar yang akan dididik. Kepastian materi harus terlihat dari gambar rencana (RPP).



Gambar 2. Wawancara Bersama Guru MTSN 4 Kota Banjarmasin

Selama semester I tahun ajaran 2019–2020, sekolah menggunakan ponsel untuk melakukan pembelajaran jarak jauh di era Covid-19 dengan memanfaatkan aplikasi *Google classroom*, *google form*, dan *whatsapp*. Sekolah juga berupaya menyusun model pembelajaran jarak jauh dengan

tepat dan profesional, hal ini dapat dilihat dari penyampaian materi yang baik dari pengajar ke siswa.

Pembicaraan tentang pelaksanaan realisasi jarak jauh yang merupakan peningkatan sekolah terbuka dan jarak jauh sebagai pilihan berbeda dengan pelaksanaan pelatihan. Pemisahan siswa dan instruktur adalah karakteristik dari pendidikan jarak jauh. Pada dasarnya pembelajaran jarak jauh adalah instruksi individual, di mana pertemuan tatap muka diadakan secara eksklusif untuk melengkapi pengalaman pendidikan internet. Selain itu, setiap materi yang dikarakteristikan dan disampaikan dalam pembelajaran jarak jauh diharapkan dapat membantu membina nalar siswa sejauh memperluas cakrawala pendidikan dengan memanfaatkan prinsip-prinsip dasar pembelajaran jarak jauh.

Langkah selanjutnya adalah memilih format pembelajaran online. Menggunakan aplikasi *whatsapp*, *google classroom*, dan *google form*, pengajar disini menyajikan konten pembelajaran melalui media *handphone*. Saat menyampaikan materi melalui *Google classroom* guru dapat memuat dan menampilkan materi dalam format PDF atau *power point* sehingga siswa dapat lebih mudah melihat dan mengaksesnya dalam pembelajaran berbasis web. Sementara itu, aplikasi *whatsapp* digunakan untuk mengirimkan kata desain yang diikutsertakan oleh pengajar dalam memberikan beberapa pertanyaan dan sambil selesai mengerjakan tugas yang diberikan oleh pengajar, siswa akan mengirimkan kembali kata tersebut kepada pengajar yang berisi jawaban.

Langkah selanjutnya adalah menguji desain yang telah dibuat setelah desain dan format pembelajaran jarak jauh dipilih. Di era Covid-19, uji coba dilakukan melalui penerapan pembelajaran *daring*. diarahkan selama

satu semester. Hasil uji coba menunjukkan bahwa pembelajaran jarak jauh sudah dapat dilaksanakan di SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin karena pelaksanaannya jelas dari kemandirian dan kreativitas siswa, hasil belajar yang dicapai, dan efisiensi waktu.

Guru di SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan tetap berada di era Covid-19 karena hasil uji coba yang baik dari semester sebelumnya. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan meningkatkan proses pembelajaran, instruktur sesekali melakukan upaya untuk meningkatkan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

Tindakan terakhir yang dilakukan oleh sejumlah guru di SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin adalah membuat model pembelajaran jarak jauh dan membuat kriteria penilaian agar dapat diketahui apakah siswa memahami materi.



Gambar 3. Wawancara Bersama Guru SMP Negeri 26 Banjarmasin



Gambar 4. Wawancara Bersama Guru MTSN 4 Kota Banjarmasin

Melaksanakan pembelajaran jarak jauh pada setiap mata pelajaran yang telah ditentukan, pengajar menggunakan aplikasi *google classroom*, *google form*, dan *whatsapp* untuk mendistribusikan materi pembelajaran melalui perangkat *mobile*. Setelah itu, pengajar memberikan tugas kepada siswa, ada yang diselesaikan secara individu dan ada juga yang dikerjakan secara berkelompok. Dengan dilaksanakannya pembelajaran jarak jauh diharapkan dapat membantu penanganan pembelajaran menjadi lebih optimal dan juga diharapkan mampu meningkatkan kebebasan belajar siswa.

c. Penilaian Hasil Belajar Pembelajaran Jarak Jauh Pada Era Covid-19



Gambar 5. Perkenalan Dengan Siswa SMP Negeri 26 Banjarmasin



Gambar 6. Siswa SMP Negeri 26 Banjarmasin Mengisi Pertanyaan Wawancara Yang Diberikan Oleh Peneliti

Mengingat konsekuensi dari persepsi yang dibuat oleh para analis pada tanggal 24 Januari 2023 di SMP Negeri 26 Banjarmasin, efek samping dari persepsi yang dibuat oleh para ilmuwan pada tanggal 26 Januari 2023 di MTSN 4 Kota Banjarmasin terhadap pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dapat dikatakan sangat Hebatnya, hal ini harus terlihat dari model penilaian menurut Semler (2005: 5) yang tidak sulit dikendalikan, pemanfaatan yang baik senang, siap menarik keuntungan siswa, material, dan sederhana serta bernilai. Selain itu, kriteria guru untuk desain dan format penilaian pembelajaran jarak jauh juga telah difokuskan untuk mengikuti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan dikomunikasikan secara terstruktur. Saat memberikan penilaian kepada siswa, guru melihatnya dari segi kehadiran dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran daring atau daring, serta dari segi tugas yang diselesaikan siswa sesuai dengan petunjuk guru.

2. Kendala yang Terjadi dalam Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh di SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin

Berdasarkan temuan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 24 Januari 2023 di SMP Negeri 26 Banjarmasin, temuan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 26 Januari 2023 di MTSN 4 Kota Banjarmasin mengenai kendala yang terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran jarak jauh pada siswa. Diantaranya adalah masih adanya sebagian siswa yang belum memiliki *handphone* sebagai sarana belajar, sehingga menyulitkan sebagian orang tua untuk membeli *handphone* dan membuat anggaran untuk membeli kouta.

Disini ada beberapa siswa yang benar-benar menggunakan *handphone* orang tuanya dalam mengikuti

pembelajaran, jika orang tua berada di luar atau bekerja maka siswa akan mengalami keterlambatan atau meneruskan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, ada juga orang tua yang akan membeli ponsel baru untuk anak-anak mereka, beberapa Wali juga mengeluh tentang menabung untuk membeli nomor anak-anak mereka. Hal inilah yang menjadi kendala SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin

Pembelajaran Jarak Jauh Pada Era Covid-19

Dilakukan di SMP Negeri 26 dan MTSN 4 Kota Banjarmasin, hasil *asesmen* diperoleh bahwa kedua sekolah tersebut telah menyelesaikan pembelajaran jarak jauh di masa virus corona. Untuk mencapai hasil yang maksimal, pelaksanaan pembelajaran juga diatur dalam langkah-langkah tertentu.

Kriteria penilaian menurut Semler (2005: 2), menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran jarak jauh cukup baik. 5) khusus sederhana untuk mengontrol, pemanfaatan baik puas, siap untuk menarik bagi siswa 'keuntungan, relevansi, dan sederhana dan bermanfaat. Selain itu, kriteria guru untuk desain dan format penilaian pembelajaran jarak jauh juga telah difokuskan untuk mengikuti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan dikomunikasikan secara terstruktur. Saat memberikan penilaian kepada siswa, guru melihatnya dari segikahadiran dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran daring atau daring, serta dari segi tugas yang diselesaikan siswa sesuai dengan petunjuk guru.

Sedangkan kendala yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin sama-sama terletak pada siswa, atau paling tidak ada beberapa siswa yang tidak memiliki *handphone* sebagai kantor

pembelajaran, sehingga ada beberapa siswa orang tua yang merasa berat karena harus membeli ponsel dan mengatur anggaran untuk membeli kouta.

Disini ada beberapa siswa yang benar-benar menggunakan *handphone* orang tuanya dalam mengikuti pembelajaran, jika orang tua berada di luar atau bekerja maka siswa akan mengalami keterlambatan, ada juga orang tua yang akan membeli ponsel baru untuk anak-anak mereka, beberapa Wali juga mengeluh tentang menabung untuk membeli nomor anak-anak mereka. Hal inilah yang menjadi kendala SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin.

Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh pada era Covid-19 di SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin sudah dilaksanakan dengan baik. Sesuai dengan tercapainya tujuan penelitian yang dilihat dari perencanaan, pelaksanaan dan penilaian hasil belajar dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sudah memuat enam tahapan menurut Soekartawati (2006: 2), yaitu:

- a. Menetapkan materi ajar;
- b. Menetapkan rancangan model pembelajaran jarak jauh yang digunakan;
- c. Menetapkan format pembelajaran yang dilakukan secara *online*;
- d. Melaksanakan percobaan terhadap pelaksanaan;
- e. Melaksanakan dengan profesional;

Sejalan dengan tujuan penelitian, masalah yang terjadi siswa yang belum mempunyai *handphone* sebagai fasilitas belajar, sehingga ada beberapa orangtua yang merasa berat karena harus membelikan *handphone* dan menyiapkan anggaran dana untuk membeli kouta.

Saran

1. Bagi Sekolah
Sebaiknya pihak sekolah membantu dalam anggaran dana untuk internet yang mendukung, sehingga pembelajaran bisa diakses oleh semua siswa dengan nyaman tanpa adanya keluhan dari orang tua.
2. Bagi Guru
Sebaiknya pelaksanaan model pembelajaran jarak jauh di SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin. Diharapkan guru harus merancang dan melaksanakan model pembelajaran jarak jauh sedemikian rupa, agar siswa dapat berperan aktif dalam proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi Mahasiswa
Sebagai mahasiswa di Program Studi Teknologi Pendidikan sebaiknya lebih banyak mencari informasi terkait perkembangan teknologi, sehingga mampu belajar mandiri menggunakan pembelajaran jarak jauh.
4. Bagi Peneliti Lainnya
Penelitian ini hanya sebatas mengetahui pelaksanaan model pembelajaran jarak jauh dan kendala yang terjadi dalam pelaksanaannya. Diperlukan penelitian lanjutan jarak jauh di SMP Negeri 26 Banjarmasin dan MTSN 4 Kota Banjarmasin untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Agus, Salim. (2020). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Intructional Technology*.
- Amka. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Jarak Jauh
- Pada Masa Pandemi COVID-19 Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah I. *Jurnal: Universitas Lambung Mangkurat*.
- Anggy. dkk, (2020). Pengertian Pembelajaran Jarak Jauh.
- Dewi. (2008). Sistem Pembelajaran Pada Pembelajaran Jarak Jauh.
- Gusty, Sri, dkk. (2020) *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di TengahPendemi Covid-19*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hamalik, Oemar. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hisnindarsyah. (2020) *Perang Melawan Corona (COVID-19)*. Banda Aceh : Syah Kuala University Press.
- H, Mansur. (2020). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal: Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*.
- H, Mansur. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal: Komunikasi Pendidikan*.
- Mastur. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP. *Journal of Intructional Technology*.
- Munandar. (2011). Pengertian Pembelajaran.

- Putra, Andika Chandra. (2020). Seri 1 :
Tanya Jawab Covid-19.
Jakarta:Guepedia.
- Sanjaya, Wina. (2010). Penelitian
Tindakan Kelas. Jakarta:
Kencana.
- Soekartawati. (2006). Pelaksanaan
Pembelajaran Jarak Jauh Pada
Era Covid-19.
- Semler. (2005). Kriteria Penilaian
Pembelajaran Jarak Jauh Pada
Era Covid-19.
- Sugiyono. (2007). Pengertian Teknik
Analisis Data.
- Sugiyono. (2012). Pengertian
Komparasi.
- Suwartono. (2014). Dasar-Dasar
Metodologi Penelitian.
Yogyakarta: Andi.
- Warsita, Bambang. (2008),*Teknologi
PembelajaranLandasan dan
Aplikasinya*. Jakarta: Rineka
Cipta.
- Yustika, Ahmad Erani, dkk. (2020).
*Pendemi Corona:Virus
Deglobalisasi*. Bogor: IPB
Press.

**PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
SISWA MEMBUAT POSTER PROMOSI MATA PELAJARAN DASAR DESIGN GRAFIS
KELAS X MULTIMEDIA DI SMK MAESTRO ISLAMIC SCHOOL BANJARMASIN**

Bangun Ramadhan¹, Agus Hadi Utama², Mastur³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130210024@mhs.ulm.ac.id¹, agus.utama@ulm.ac.id², mastur@ulm.ac.id³

Abstrak

Guru dituntut untuk selalu mengembangkan media yang bisa meningkatkan minat para siswa, dalam hal ini guru kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis video kepada siswa, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai salah satu usaha untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan mengembangkan video pembelajaran yang bisa menyampaikan semua informasi lebih menarik, informatif, dan terstruktur. Melalui pengembangan media video tutorial diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengembangkan media pembelajaran video tutorial mata pelajaran dasar design grafis cara membuat poster promosi di SMK Maestro Islamic School Banjarmasin, (2) Mengetahui kemampuan yang diperoleh siswa, setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial cara membuat poster promosi pada mata pelajaran dasar design grafis di SMK Maestro Islamic School Banjarmasin. Penelitian pengembangan media video tutorial ini merupakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan 4D yaitu *Define, Design, Development, dan Dissemination* yang telah dimodifikasi menyesuaikan dengan keperluan. Berdasarkan hasil penilaian ahli media dapat diperoleh dari validator sebesar 96,06% dengan kategori "sangat layak", hasil penilaian ahli materi dapat diperoleh dari validator sebesar 86,53% dengan kategori "sangat layak", hasil kuesioner respon siswa dapat diperoleh sebesar 88,88% dengan kategori "sangat layak", peningkatan hasil belajar siswa mendapat nilai gain sebesar 0,63 dengan kategori "sedang". Dari hasil penelitian data disimpulkan bahwa video tutorial pembuatan poster promosi layak digunakan sebagai video pembelajaran bagi siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Video tutorial, Kemampuan.

Abstract

Teachers are required to always develop media that can increase students' interest, in this case the teacher does not maximize the use of video-based learning media to students, so that learning objectives can be achieved, one effort to realize this is to develop learning videos that can convey more information. interesting, informative, and structured. Through the development of video tutorial media, it is expected to be a solution to this problem. The purposes of this study were (1) to develop video tutorial learning media for basic graphic design subjects on how to make promotional posters at SMK Maestro Islamic School Banjarmasin, (2) to find out the ability's students have acquired, after using video tutorial-based learning media on how to make promotional posters graphic design basic lesson at SMK Maestro Islamic School Banjarmasin. This video tutorial media development research is a type of R&D research using 4D namely *Define, Design, Development, and Dissemination* which has been modified according to needs. Based on the results of the media expert's assessment, it can be obtained from the validator of 96.06% in the "very feasible" category, the results of the material expert's assessment can be obtained from the validator of 86.53% in the "very feasible" category, the results of the student response questionnaire can be obtained by 88, 88% with the "very decent" category, an increase in student learning outcomes gets a gain value of 0.63 in the "moderate" category. From the results of the data research, it was concluded that the tutorial video for making promotional posters was appropriate to be used as a learning video for students.

Keywords: *Development, Video Tutorials, Ability.*

Pendahuluan

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini semakin berkembang dan pilihan jurusan semakin banyak. Bidang studi yang semakin populer adalah multimedia. Kursus ini menawarkan berbagai keterampilan desain grafis, animasi dan multimedia. Salah satu mata kuliah yang diajarkan di departemen ini adalah Dasar-Dasar Desain Grafis. Topik ini sangat penting karena menjadi dasar desain grafis yang bagus dan menarik. Namun pada saat mempelajari dasar desain grafis, seringkali siswa kesulitan dalam membuat poster promosi yang menarik dan efektif. Hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan dalam menggunakan software desain grafis.

Dunia pendidikan saat ini semakin bergantung pada dunia digital, terutama pascapandemi Covid-19 yang merajalela pada tahun 2019-2021. Oleh karena itu, guru harus beradaptasi dengan teknologi agar pembelajaran juga adaptif. Saat ini, pembelajaran menjadi semakin menuntut dan ada metode pengajaran yang berbeda untuk setiap guru.

Walaupun metode pembelajaran tatap muka sangat efektif, namun tergantung seberapa besar kesadaran siswa bahwa tidak hanya sebagian siswa saja yang senang mendengarkan penjelasan guru, namun siswa memerlukan contoh praktik langsung agar dapat mengetahui dan mengoreksi letak letaknya. kesalahan. Jika hanya penjelasan yang diberikan secara lisan tanpa contoh yang harus diikuti oleh siswa sebagai referensi atau contoh, maka siswa akan kebingungan. Dalam hal ini, guru tidak memaksimalkan penggunaan lingkungan pembelajaran berbasis video oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu upaya untuk mencapai hal tersebut adalah dengan mengembangkan video edukasi yang dapat menyampaikan segala informasi secara lebih menarik, informatif, dan terstruktur.

Guru kesulitan dalam merespon fokus belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Design Grafis materi poster Promosi karena kurang memaksimalkan media pembelajaran

yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa yang aktif dan terdapat kekurangan pemahaman pada siswa karena siswa tidak dapat membayangkan apa saja yang harus dilakukan saat membuat poster promosi harus dengan penjelasan berulang.

Setelah mengamati beberapa video tutorial pembuatan poster promosi di YouTube, penulis melihat beberapa kekurangan seperti konten video terlalu cepat, tidak ada suara latar belakang, tidak ada petunjuk untuk membantu siswa memahami langkah-langkahnya, dan tidak ada penjelasan. Maka peneliti mencoba mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk video tutorial untuk mengisi kesenjangan tersebut agar pemirsa atau siswa dapat lebih mudah memahami isi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu video tutorial untuk pembelajaran. Oleh karena itu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Membuat Poster Promosi Mata Pelajaran Dasar – Dasar Desain Grafis Kelas X Multimedia Di SMK Maestro Islamic School” yang bertujuan untuk membuat media pembelajaran bagi siswa SMK Maestro Islamic School agar terbantu dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran materi pembuatan poster promosi mata pelajaran dasar design grafis.

Kajian Pustaka

Menurut AECT 2008, teknologi pendidikan adalah penelitian dan praktik etis yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang sesuai. (Switri, 2022).Dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan adalah bagaimana penggunaan suatu alat, media, dan sarana untuk dapat mencapai sebuah tujuan pendidikan atau kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.

Kawasan pengembangan berarti proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia (Nurkamilah, 2020:341).

Kawasan pengembangan berarti adalah proses dimana ide kita untuk menuangkan suatu materi untuk pembelajaran kedalam bentuk fisik yang bisa ditampilkan saat proses pembelajaran dan bentuk fisik yang dimaksud bisa berupa teknologi cetak, audiovisual, teknologi yang berbasis komputer maupun multimedia untuk mencapai tujuan pembelajaran.

A. Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely (1971) mengutip dari bukunya Nurfadhillah (2021 : 8) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi , atau kejadian yang mendirikan kondisi yang membuat pembelajar (siswa) dapat memperoleh pengetahuan , keterampilan , atau sikap . Dalam penjelasan ini guru , buku teks , dan lingkungan sekolah merupakan media . Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat - alat grafis , fotografis , atau elektronis. untuk menangkap, memproses, dan menata kembali informasi visual atau verbal (Utama, A. H., 2022).

B. Video Tutorial

Video tutorial merupakan media pembelajaran yang didalamnya menggabungkan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaanya (Prastowo, 2014:370).

C. Materi Poster Promosi Mata Pelajaran Dasar Design Grafis

Mata Pelajaran Dasar Design Grafis adalah mata pelajaran mata pelajaran yang

membantu siswa mengetahui prinsip-prinsip desain dan pemakaian alat-alat desain grafis dalam konteks komunikasi visual. Ini melibatkan penggunaan elemen-elemen desain seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur untuk menciptakan karya yang efektif secara visual (Wiley & Sons, 2013).

Dalam mata pelajaran ini siswa akan di tuntut kreatif dalam pembuatan poster promosi untuk membuat komunikasi visual yang menarik dan efektif. Ini ialah jalan awal yang penting bagi mereka yang tertarik dalam industri desain grafis atau ingin mengembangkan keterampilan kreatif dalam hal desain visual.

Metode Penelitian

Pengembangan media pembelajaran ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019), R&D adalah pendekatan ilmiah untuk merencanakan, mengembangkan dan menilai kelayakan suatu produk. Media pembelajaran berbasis Video tutorial adalah produk yang nantinya akan dikembangkan pada penelitian ini. Pengembangan produk mengacu pada model pengembangan *four-D* (4D). Media pembelajaran yang dihasilkan akan digunakan pada pembelajaran Dasar Design Grafis kelas X di SMK Maestro Islamic School Banjarmasin.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif Menurut Borg and Gall (1989) menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Teknik analisis data adalah satu langkah yang penting dikarenakan dalam analisis data penelitian yang terlihat. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui nilai produk yang dihasilkan.

Data kuantitatif diperoleh dari angket dalam bentuk skor penilaian, digunakan

analisis dengan format skala Likert. Penentuan skor dengan skala 1 sampai 5. Skor 5 berarti sangat layak, skor 4 berarti layak, skor 3 berarti cukup layak, skor 2 berarti kurang layak, dan skor 1 berarti sangat tidak layak.

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

Untuk mendapatkan hasil dari nilai yang diperoleh dengan cara sebagai berikut:

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

Keterangan: P = Persentase penilaian

N = Jumlah skor maksimum

n = Jumlah skor yang diperoleh

Sumber: Latifah (2021:52)

Persentase penilaiannya kemudian akan diberi keterangan kategori sesuai dengan nilai interpretasinya.

Interval Koefisien	Kategori
<21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Pada tahap analisis data kepraktisan media, dilakukan dengan format skala *Likert*. Penentuan skor pada skala *Likert* ini lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Bentuk Pernyataan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Untuk mendapatkan hasil dari nilai yang diperoleh dengan cara sebagai berikut:

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

Keterangan: Total Skor = Total skor

Y = Nilai tertinggi

100 = Nilai index maksimal

Persentase penilaiannya kemudian akan diberi keterangan kategori sesuai dengan nilai interpretasinya.

Interval Koefisien	Kategori
<21%	Sangat Tidak Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Angket hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran akan dihitung hasilnya yang kemudian akan dikonversikan ke dalam rumus $N\text{-gain}$.

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

Keterangan:

$N\text{-gain (g)}$ = besar faktor *gain*

Skor posttest = hasil test akhir (sesudah)

Skor pretest = hasil test awal (sebelum)

Skor maksimal = nilai maksimal

Sumber: Melzer (Fadhilah, 2019)

Setelah hasil $N\text{-gain}$ telah didapatkan, kemudian akan diberi keterangan sesuai dengan kriteria/kategori.

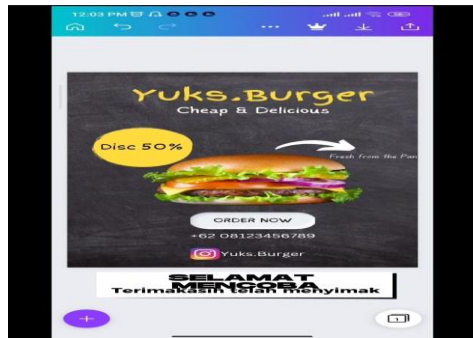
Interval	Kriteria/Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk Media Pembelajaran video tutorial desain grafis tentang cara membuat Poster Promosi menggunakan aplikasi Canva. Produk diberikan kepada siswa agar digunakan untuk belajar di dalam kelas maupun belajar secara mandiri. Proses penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D (Four-D Models) empat tahap, yaitu tahap

pendefinisian (Define), perancangan (Design), pengembangan (Develop) dan penyebaran (Disseminate). Berikut ini merupakan hasil dari tahapan penelitian dan pengembangan model dengan menerapkan 4-D (Four-D Models).



Gambar 1 Hasil Video Tutorial

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan dan tujuan penelitian. peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan siswa di SMK Maestro Islamic School dalam mata pelajaran dasar desain grafis. Tujuan penelitian ditetapkan sebagai pengembangan video tutorial yang dapat meningkatkan kemampuan siswa.

a. Analisis Awal

Keterbatasan waktu dan sumber daya: Pembelajaran tatap muka memiliki batasan waktu tertentu, yang mungkin tidak cukup untuk mengcover seluruh aspek desain poster promosi.

b. Analisis Siswa (*Learner Analys*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap siswa dengan tujuan perangkat media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam konteks pengembangan video tutorial pembuatan poster promosi di SMK Maestro Islamic School Banjarmasin, analisis siswa dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang karakteristik dan kebutuhan mereka.

c. Analisis Tugas (*Task Analys*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap rancangan pembelajaran siswa. Hasil analisis pada tahap ini untuk menentukan materi apa saja yang akan disusun/diterapkan ke dalam media video tutorial. Materi yang dipilih untuk diterapkan yaitu materi pembuatan poster promosi. Evaluasi pada materi juga disediakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi.

d. Analisis Konsep (*Concpet Analys*)

Analisis konsep pada penelitian ini bertujuan untuk menyusun isi materi yang akan disajikan pada video tutorial yang dikembangkan. Penyusunan isi materi pada video tutorial mengacu pada rancangan pembelajaran. penyusunan isi materi pembelajaran dengan melakukan analisis konsep terlebih dahulu hal ini penting untuk memastikan bahwa video tutorial yang dikembangkan dapat menyampaikan konsep-konsep secara efektif kepada siswa.

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

Perumusan tujuan pembelajaran dibuat berdasarkan kompetensi dasar yang tercantum pada rancangan pembelajaran. Kompetensi dasar dapat diuraikan menjadi beberapa tujuan pembelajaran. Materi yang disajikan pada video tutorial harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

2. Tahap *Design*

Dalam tahapan *design* dilakukan beberapa kegiatan perancangan produk media pembelajaran yang dikembangkan, meliputi pemilihan materi pelajaran, pemilihan media, dan perancangan desain awal.

a. Penyusunan Topik Pembelajaran (*Learning Topic Konstruktion*)

Penyusunan topik pembelajaran dilakukan agar dapat menentukan materi yang akan dimuat dalam bentuk video tutorial. Setelah melakukan konsultasi bersama guru mata pelajaran dasar design grafis di SMK Maestro Islamic School, disepakati bahwa materi yang akan dimuat

dalam video tutorial adalah materi tentang “pembuatan poster promosi”. Materi ini dipilih karena didalamnya bersifat kompleks, sehingga memerlukan sebuah ilustrasi atau simulasi berupa video tutorial agar mempermudah penyampaian materi kepada siswa.

b. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Setelah melakukan identifikasi media yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis siswa, analisis konsep, dan analisis tugas maka terpilihlah video tutorial. Sesuai dengan karakteristik penggunaan sasaran. Media video tutorial mampu menyajikan hal berbeda pada pembelajaran khususnya pada pembelajaran pembuatan poster promosi dengan menampilkan tutorial membuat poster promosi yang bisa membuat siswa tertarik dan membantu dalam pencapaian kemampuan yang diharapkan.

c. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Hasil dari pemilihan format ialah dengan format media yang akan dikembangkan, yaitu video tutorial. Media ini disajikan dengan bentuk video yang dapat ditonton pada berbagai macam elektronik yang telah tersedia salah satu contohnya smartphone. Media ini memiliki tahapan pembuatan poster promosi, memuat tahapan yang sesuai dengan materi pembelajaran, dan tahapan tersebut gampang di ikuti. Penggunaan media ini juga terdapat pengisi suara dan teks yang berfungsi sebagai penjelas agar mudah dipahami yang terkemas dalam media ini. Konten materi mengacu pada rancangan pembelajaran pembuatan poster promosi (Humaira, R., Mansur, H., & Utama, A. H., 2022).

Materi	Pembuatan poster promosi
Jenis huruf	<i>SYSTEM</i>
Resolusi Huruf	720x480 pixels

Audio	<i>Calm Music (No. Copyright)</i> <i>“Dawn” by Sappheiros</i> https://youtu.be/pWAP7fIwGn I
-------	--

d. Desain Awal (*Initial Design*)

Desain Awal yang dibuat oleh peneliti dalam bentuk *storyboard*. *Storyboard* inilah yang akan menjadi pedoman dalam mengembangkan media video tutorial ini. *Storyboard* disusun sesuai urutan tahapan yang telah ditentukan dalam naskah video tutorial tersebut. Di dalam *storyboard* tersebut akan terkonsep dengan jelas seperti apa komposisi adegan yang akan dibuat ke dalam bentuk video tutorial.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan (*Develop*) dalam pengembangan video tutorial pembuatan poster promosi di SMK Maestro Islamic School Banjarmasin proses pembuatan, produksi, dan pengujian. Pada tahap ini menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Tahap pengembangan ini meliputi validasi oleh para ahli, yang terdiri dari ahli instrument, ahli materi, dan ahli media.

- ✓ Adapun validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Iriyanti, S.Pd. Guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis dari SMK Maestro Islamic School Banjarmasin. Kriteria penilaian dengan 4 kategori, yaitu Sangat Baik (4), Baik (3), kurang (2), dan Sangat kurang (1).

No	Nilai	Kategori
Iriyanti, S.Pd	86,53%	Sangat Layak
Indeks keseluruhan	100%	

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

Secara keseluruhan, penilaian indeks validitas materi video pembelajaran adalah sebesar “86%” dengan kategori “Sangat layak”. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa materi pada video tutorial yang telah dikembangkan sudah sesuai dan layak untuk diuji coba. Pada penilaian tersebut, validator ahli mengatakan bahwa instrumen penelitian sudah layak digunakan tanpa revisi.

- ✓ Ahli media dalam penelitian kali ini adalah Bapak Moh. Iqbal Assyauqi, M.Pd dosen dari UIN Banjarmasin Hasil validasi dan saran maupun masukan dari para ahli media ini akan dijadikan acuan dalam merevisi produk yang telah dikembangkan. Kriteria penilaian dengan 4 kategori, yaitu Sangat Baik (4), Baik (3), kurang (2), dan Sangat kurang (1).

Aspek	Indeks Peraspek	Kategori
Efesiensi	97,22%	Sangat Layak
Media	97,22%	Sangat Layak
Naskah Dan Bahasa	93,75%	Sangat Layak
indeks keseluruhan	96,06%	
Kategori Keseluruhan	Sangat Layak	

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

Hasil penilaian ahli media secara keseluruhan mendapatkan rata rata skor 96,06% yang dapat dikatakan masuk ke dalam kategori “sangat baik”. Oleh karena itu, video tutorial ini layak dan dapat digunakan pada pembelajaran pembuatan poster promosi dengan sangat baik.

4. Tahap Penyebaran (*Dissemination*)

Tahap ini merupakan tahapan untuk penyebaran terkait video tutorial. Produk akhir yang dihasilkan pembelajaran dari penelitian ini sesuai dengan judul penelitian adalah Pengembang Video Tutorial Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Membuat Poster Promosi Mata Pelajaran Dasar Design Grafis Kelas X Multimedia Di SMK Maestro Islamic School Banjarmasin. Secara garis besar video tutorial ini terdiri atas bagian pembuka, apersepsi, penyampaian materi dan

penutup. Video ini memiliki durasi total selama 10 menit. Setelah melalui tahapan validasi oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya video tutorial tersebut disebarakan dalam format file video MP4 yang disimpan didalam link Youtube sehingga mempermudah penyebarannya kepada siswa.

a. Uji Coba Video Tutorial

Pada tahap uji coba video tutorial peneliti menggunakan lembar angket respon siswa yang harus diisi oleh siswa. Siswa memberi penilaian pada instrumen angket respon siswa yang telah divalidasi, Sebanyak 15 butir pertanyaan yang telah diisi oleh siswa.

Pernyataan	Indeks Keseluruhan	Kategori Keseluruhan
1	88,88%	Sangat Baik
2	87,5%	Sangat Baik
3	91,66%	Sangat Baik
4	90,27%	Sangat Baik
5	88,88%	Sangat Baik
6	86,11%	Sangat Baik
7	86,11%	Sangat Baik
8	88,88%	Sangat Baik
9	84,72%	Sangat Baik
10	91,66%	Sangat Baik
11	91,66%	Sangat Baik
12	87,5%	Sangat Baik
13	90,27%	Sangat Baik
14	88,88%	Sangat Baik
15	90,27%	Sangat Baik
Rata-rata Indeks	88,88%	
Rata-rata Kategori	Sangat Baik	

Tabel 3. Hasil Penilaian Respon Siswa

Tahap uji coba ini mendapat respon yang sangat baik dari siswa. siswa menyukai video yang ditampilkan. Berdasarkan hasil uji coba, dinyatakan bahwa video tutorial telah memenuhi respon siswa dengan memperoleh total indeks sebesar 88,88% dengan kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan video

tutorial dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Peneliti menggunakan lembar soal yang harus dikerjakan oleh siswa. Instrumen uji hasil belajar atau lembar soal tersebut dibuat dengan didiskusikan bersama instruktur terkait kesesuaian soal yang akan digunakan. Adapun soal pretest yang diberikan berjumlah 20 butir pilihan ganda dengan skor 10 untuk jawaban benar, dan soal posttest berjumlah 20 butir pilihan ganda dengan skor 10 untuk jawaban benar. nilai hasil pretest 53,12 dan hasil posttest 83,12. Hasil uji normalized gain score menyatakan peningkatan kemampuan siswa dikategorikan sedang dengan nilai gain 0,63. Berikut data pretest dan posttest siswa kelas X Multimedia SMK Maestro Islamic School Banjarmasin dapat dilihat pada tabel berikut:

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Skor N-Gain	Keterangan
53,88	83,61	0,63	Sedang

Berdasarkan tes awal (Pretest) didapatkan nilai rata-rata hasil awal 53,88 dari nilai maksimal 100. Pada hasil tes akhir (posttest) didapatkan nilai rata-rata 83,61 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata hasil awal dan hasil akhir dinormalisasikan menggunakan rumus $n\text{-gain}$ dan diinterpretasikan kedalam nilai gain. Berdasarkan hasil rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,63 yang termasuk kedalam kategori sedang.

B. Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Video Tutorial

Teknologi pendidikan ialah metode yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah manusia lain memperoleh pengetahuan secara praktis yang bermanfaat baginya atau orang lain disekitarnya, yang digunakan sebagai salah satu sumber belajar. Dalam konteks pengembangan video tutorial desain grafis, teori-teori teknologi pendidikan dapat memberikan landasan yang kuat dalam merancang dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang efektif. Pada penelitian ini, peneliti memakai salah satu kawasan teknologi pendidikan, yaitu kawasan

pengembangan. kawasan pengembangan teknologi pendidikan adalah suatu ruang fisik atau virtual yang menjadi pusat pengembangan dan penerapan teknologi pendidikan. Tempat ini bertujuan untuk menghasilkan inovasi, penelitian, dan pengembangan dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2018:135).

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa video tutorial pada pembelajaran Dasar Design Grafis materi pembuatan poster promosi di SMK Maestro Islamic School Banjarsin. video tutorial merupakan rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang guru yang berisi pesan pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada siswa. 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. model ini cukup sistematis dan menghasilkan produk yang layak dan efektif. Model 4D terdiri dari 4 tahap pengembangan Define, Design, Develop, and and Dissemination (sugiono, 2018).

Penelitian ini diperkuat dengan Hasil Penelitian dari Dwi Hendra Kusuma, Sri Wahyuni, Leny Noviani pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Facebook Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Di SMK NEGERI 3 SURAKARTA” Kesimpulan dari penelitian ini adalah Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial dapat diterapkan dan digunakan dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran pemasaran online di SMK Negeri 3 Surakarta. Media pembelajaran berbasis video tutorial dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemasaran online pada kelas X PM 1 SMK Negeri 3 Surakarta.

Pada tahap pendefinisian (define) dilakukan identifikasi dan analisis masalah berupa awal akhir (front-end analysis) pada tahap ini dilakukan analisis awal dengan cara

observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran dasar design grafis SMK Maestro Islamic School Banjarmasin, analisis siswa (learner analysis) pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap siswa pada proses pembelajaran, analisis tugas (task analysis) pada tahapan ini dilakukan dengan cara wawancara terhadap guru mata pelajaran dasar design grafis di kelas tersebut. Adapun tugas yang harus ditempuh oleh siswa yaitu: (1) siswa dapat mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan dalam video dan memahami konsep, teknik, dan prinsip-prinsip yang diajarkan; (2) siswa dapat mengaplikasikan apa yang mereka pelajari dengan menggunakan perangkat lunak desain grafis yang relevan; (3) siswa dapat mengerti fungsi dan fitur-fitur utama perangkat lunak tersebut, serta berlatih menggunakan alat-alat dan menu-menu yang ada; (4) siswa dapat menyelesaikan tugas dalam bentuk pilihan ganda dengan hasil yang lebih baik setelah menggunakan media video tutorial.

Pada tahap perancangan (design) terdapat beberapa langkah yang dilakukan, yaitu penyusunan tes (learning topic construction). Pada tahapan ini dilakukan penyusunan soal evaluasi dan angket penilaian pada materi video tutorial yang diterapkan, pemilihan media (media selection) pada tahapan ini peneliti memilih media dan mengumpulkan bahan-bahan untuk digunakan pada video tutorial, pemilihan format (format selection) Pada tahapan ini menentukan format rancangan media, rancangan awal (initial design) pada tahapan ini membuat desain awal dari video tutorial berupa naskah video tutorial dan storyboard.

Pada tahap pengembangan (develop) merupakan tahapan pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk akhir berupa video tutorial kemudian dilakukan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi. Pada tahapan ini dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada video tutorial. Setelah media divalidasi dan diberi komentar oleh ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan revisi sesuai saran untuk penyempurnaan dan perbaikan produk.

Setelah revisi selesai dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan tahapan penyebaran (disseminate) setelah media dinyatakan layak uji lapangan maka media siap disebar. Untuk uji lapangan terbagi menjadi dua siklus, pada tahap pertama siswa secara kelompok menyaksikan video tutorial yang ditayangkan melalui LCD. Kemudian dilanjutkan dengan tahap kedua, peneliti membagikan media melalui link youtube kemudian dikirimkan ke smartphone salah satu siswa lalu disebar ke seluruh kelas.

b. Kelayakan Video Tutorial

Video tutorial ini mendapatkan rata-rata skor dari ahli materi sebesar 86,53% dari nilai maksimal 100%. Skor rata-rata total yang diperoleh dari ahli media sebesar 96,06% dari nilai maksimal 100. Dari kedua penilaian tersebut, didapatkan hasil kelayakan 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 penelitian dirata-rata kemudian disimpulkan dan dikategorikan sesuai dengan kategori yang terdapat pada tabel interpretasi skor.

c. Uji Peningkatan Kemampuan Siswa

Berdasarkan hasil tes awal (pretest) dan hasil tes akhir (posttest), didapatkan nilai rata-rata hasil tes awal (pretest) 53,88 dari nilai maksimal 100. Pada hasil tes akhir (posttest) didapatkan nilai rata-rata 83,61 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata tes awal dan tes akhir dinormalisasikan menggunakan rumus $n\text{-gain}$ dan diinterpretasikan kedalam nilai gain. Berdasarkan hasil rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain 0,63 yang termasuk kedalam kategori sedang. Berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir tersebut, maka peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan video tutorial yang diterapkan pada proses pembelajaran pembuatan poster promosi di SMK Maestro Islamic School termasuk dalam kategori peningkatan sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa video tutorial ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam kategori sedang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan ya, Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa video tutorial untuk meningkatkan kemampuan siswa di SMK Maestro Islamic School Banjarmasin. Media ini telah berhasil dikembangkan menggunakan jenis penelitian R&D (Research & Development) Adapun tahapan dari pengembangan media ini menggunakan prosedur pengembangan 4-D. Tahapan penelitian yang dilakukan, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Hasil validasi oleh ahli media dan materi menyatakan bahwa media video tutorial ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Video tutorial ini mendapatkan rata-rata skor dari ahli materi sebesar 86,53% dari nilai maksimal 100%. Skor rata-rata total yang diperoleh dari ahli media sebesar 96,06% dari nilai maksimal 100. Dari kedua penilaian tersebut, didapatkan hasil kelayakan bahwa secara keseluruhan media sangat layak untuk digunakan. Kelayakan tersebut didapatkan dari hasil total penilaian ahli materi dan ahli media pada tahap pengembangan.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media video tutorial dapat efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pembuatan poster promosi. siswa dapat mengakses video tutorial untuk memperoleh pengetahuan, memahami konsep dan teknik pembuatan poster promosi, serta menguasai perangkat lunak desain yang relevan. Berdasarkan hasil uji coba di lapangan terhadap siswa Kelas X Multimedia di SMK Maestro Islamic School Banjarmasin, media video tutorial ini dapat meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran dengan didapatkan nilai rata-rata hasil tes awal (pretest) 53,88 dari nilai maksimal 100. Pada hasil tes akhir (posttest) didapatkan nilai rata-rata 83,61 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata hasil awal dan hasil akhir dinormalisasikan menggunakan rumus $n\text{-gain}$ dan di interpretasikan ke dalam nilai gain. Berdasarkan hasil rata-rata tes awal dan tes

akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,63 yang termasuk dalam kategori sedang, Berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir tersebut maka peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan video tutorial yang diterapkan pada proses pembelajaran dasar design grafis, bahwa video tutorial ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam kategori sedang.

Saran

Saran yang peneliti dapat berikan pada penelitian hasil pengembangan produk media video tutorial dapat menjadi alternatif media pembelajaran dalam materi cara membuat poster promosi untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas X mata pelajaran dasar desain grafis SMK Maestro Islamic School Banjarmasin, Agar dapat memanfaatkan video tutorial ini guna mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media yang sama, peneliti menyarankan agar menjadikan penelitian ini sebagai acuan agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Daftar Pustaka

- Abadi. Switri, E. (2022). *Teknologi Dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Qiara Media.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Association for Educational Communications and Technology. (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington D.C: AECT.
- Borg, R Walter & Gall, Meredith D. (1989). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman. Group.
- Humaira, R., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Mata Pelajaran

- Teknik Pengelolaan Audio Video Kelas XII. *J-INS TECH*, 3(2), 50-56.
- Isran, K.-K. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM : Vol. VII, No. 1*, 94.
- Nurkamilah, P. M. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Kawasan Pengembangan Dalam Membuat Media Pembelajaran. *Jurnal of Education and instruction*, 341.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV. Jejak (Jejak Publisher).
- Pakhapan, A. F., Ardiana, D. P., Mawati, A. T., Simarmata, E. B., Mansyur, M. Z., Purba, L. I., . . . Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Prastowo, Andi. (2014) *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suryabrata, S. (2008). *Metodologi penelitian/sumadi suryabrata*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. CV. Budi Utama.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. CV. Pustaka.
- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran*. 1.
- Utama, A. H. (2022). *Desain Pembelajaran*
- Pedati Untuk Mengembangkan Metode Pembelajaran Daring Asinkron Selama Masa Pandemi Covid-19. *J-INS TECH*, 3(1), 26-35.
- Widyastuti, A., Mawati, A. T., Yuniwati, I., Simarmata, J., Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P., .. . Inayah, A. N. (2020). *Pengantar Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Widoyoko, Eko Putro. (2016). *Teknik Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yasa, K. A., dkk. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol 14, No 2, 199–209.

**PENGEMBANGAN *FLASHCARDS* SAINS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS VIII DI SMPN 29 BANJARMASIN**

Mualimah¹, Hamsi Mansur², Zaudah Cyly Arrum Dalu³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130220034@mhs.ulm.ac.id¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², zaudah.dalu@ulm.ac.id³

Abstrak

Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan dari dalam diri peserta didik untuk mencapai tujuan belajar, dorongan tersebut berupa kesadaran dari dalam diri maupun dari orang tua, guru dan teman-teman. Dengan adanya motivasi belajar, maka peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik yang berdampak pada hasil belajar dan prestasi selama mengenyam pendidikan. Dalam upaya peningkatan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA, *Flashcards Sains* dapat digunakan sebagai alternatif solusi permasalahan tersebut. Tujuan penelitian ini yakni untuk membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 29 Banjarmasin, melalui pengembangan *Flashcards Sains* pada materi Sistem Pencernaan Manusia. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan lima tahap yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni observasi, wawancara, kuesioner validasi ahli, angket respon peserta didik dan kuesioner motivasi peserta didik. Hasil dari validasi ahli menyatakan bahwa pengembangan *Flashcards Sains* “Layak” sebesar 80% yang dinilai dari segi Kurikulum, Desain Pembelajaran, Isi Materi, Penggunaan, Desain, Teks, Gambar, dan Kemasan. Berdasarkan hasil penelitian terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik di dapatkan hasil N-Gain sebesar $0,3 > 0,42 > 0,7$ dengan kategori sedang. Maka pengembangan media *Flashcards Sains* pada materi Sistem Pencernaan Manusia mampu mengatasi permasalahan peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA melalui keterlibatan aktif di dalam kelas dengan belajar sambil bermain.

Kata Kunci: *Flashcards Sains*, Motivasi, IPA

Abstract

Motivation to learn is an encouragement from within students to achieve learning goals, this encouragement is in the form of awareness from within and from parents, teachers and friends. With learning motivation, students can participate in learning activities well which has an impact on learning outcomes and achievements during education. In an effort to increase students' learning motivation in science learning, Science Flashcards can be used as an alternative solution to the problem. The purpose of this study is to help increase the learning motivation of class VIII students at SMPN 29 Banjarmasin, through the development of Science Flashcards on Human Digestive System material. The development model used is ADDIE with five stages namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The data collection techniques in this study were observation, interviews, expert validation questionnaires, student response questionnaires and student motivation questionnaires. The results of the expert validation stated that the development of Science Flashcards was "Feasible" at 80% which was assessed in terms of Curriculum, Learning Design, Material Content, Use, Design, Text, Images, and Packaging. Based on the results of research on increasing student learning motivation, the N-Gain results were $0.3 > 0.42 > 0.7$ with a moderate category. So the development of Science Flashcards media on the material of the Human Digestive System is able to overcome the problem of learning motivation.

Keywords: *Science Flashcards*, Motivation, Science

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting yang mampu membawa perubahan bagi sebuah bangsa. Pentingnya adanya pendidikan telah menjadi kebutuhan setiap manusia pada saat ini. Pendidikan tidak hanya sebuah kegiatan untuk memperoleh ilmu, tetapi sebagai penerapan ilmu yang diterapkan oleh pembelajar pada kehidupan sehari-hari. Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu (Pristiwanti, Badriah, Hidayat, & Dewi, 2022:7912). Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi pendidikan formal dan nonformal. Pendidikan formal ditempuh melalui sekolah yang dimulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas hingga Perguruan Tinggi. Sekolah merupakan jalur formal dalam sistem pendidikan mempunyai andil yang sangat besar untuk memberikan kontribusi demi tercapainya tujuan pendidikan nasional (Haerullah & Elihami, 2020:194).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 29 Banjarmasin pada peserta didik kelas VIII didapatkan berbagai temuan menarik. Dimana sekolah ini terletak di Jl. Alalak Utara 170 Rt.32 Banjarmasin Utara yang berada berdampingan dengan perumahan warga dan berada di pojok jalan. Selain itu, sekolah ini memiliki denah yang memanjang sehingga terlihat seperti lorong dengan total 8 ruang belajar. Fasilitas yang disediakan disekolah ini yakni diantaranya ada ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, ruang praktik, UKS dan ruang ibadah. Berdasarkan data terakhir Dapokemdikbud pada 7 Juni 2023, SMPN 29 Banjarmasin menampung 215 peserta didik, 18 guru dan 9 tenaga pendidik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Widya Wahyunie, S.Pd., selaku Wali Kelas VIII A sekaligus guru IPA di SMPN 29 Banjarmasin, setiap pembelajaran di sekolah dirancang dengan baik melalui MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) yang berbentuk RPP dan LKPD. Beliau menuturkan bahwa pada tahun ajaran 2022/2023, sekolah masih menerapkan kurikulum 2013 dan akan menerapkan

Implementasi Kurikulum Merdeka pada tahun ajaran mendatang. Proses pembelajaran IPA di sekolah ini juga berjalan dengan baik dengan adanya materi dan praktik. Namun juga ditemui beberapa kendala terkait kurangnya motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan sikap peserta didik yakni sering tidak fokus untuk belajar dikarenakan temannya, respon peserta didik yang masih kurang maksimal, peserta didik yang sering sibuk sendiri dan sering bolos saat kelas berlangsung.

Kurangnya motivasi belajar peserta didik terjadi di beberapa mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran IPA. IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya (Irawati, Nasruddin, & Ilhamdi, 2021: 44). Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan ibu Widya Wahyunie, S.Pd, peserta didik seringkali menggunakan media pembelajaran berupa video yang ditayangkan melalui proyektor. Video pembelajaran tersebut diperoleh melalui Youtube dan Internet. Beliau juga menjelaskan bahwa beliau mengalami kesulitan dalam memberikan variasi media selain Video karena terbatasnya waktu untuk menyiapkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil ulangan tengah semester 2 di kelas VIII A, sebanyak 42% atau 11 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM dan 58% atau 15 peserta didik yang mendapatkan nilai KKM. Dengan adanya permasalahan kurangnya motivasi belajar pada peserta didik berdampak pada hasil belajar pada pembelajaran IPA. Motivasi belajar merupakan daya penggerak dalam diri siswa untuk mampu mencapai hasil belajar yang optimal sehingga tujuan yang dikehendaki dalam belajar dapat tercapai (Budiariawan, 2019:106).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang di analisis maka diberikan alternatif solusi yakni membuat media pembelajaran yang membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Melalui diskusi dengan guru IPA di SMPN 29 Banjarmasin kelas VIII, alternatif solusi tersebut berupa pengembangan Flashcards Sains cetak dengan model pembelajaran Make a Match. Salah satu model yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran agar menyenangkan

adalah dengan permainan, jadi siswa bisa belajar dengan bermain, salah satunya adalah model Make and Match (Rosidha, 2020:395). Media tersebut disesuaikan dengan kebutuhan guru, peserta didik dan kurikulum yang berlaku. Selain itu, pengembangan Flashcards Sains dengan model pembelajaran Make a Match membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan melibatkan aktivitas belajar dikelas untuk lebih aktif lagi memberikan respon, mengurangi distraksi dari gadget dan teman juga membantu peserta didik mengingat kembali materi pembelajaran melalui aktivitas bermain.

Flashcards adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang dilengkapi gambar dan informasi berupa huruf yang disesuaikan dengan materi pembelajaran (Yusuf, Suardana, & Selamat, 2021:71). Pemilihan media Flashcards juga diinisiasi dari hasil wawancara dengan guru IPA dimana sebelumnya peserta didik menyenangi permainan yang melibatkan mereka secara langsung daripada hanya menyimak dan mengerjakan soal. Peserta didik lebih antusias terhadap permainan yang mampu meningkatkan aktivitas kelas ketika mereka belajar. Meskipun pada saat ini lebih banyak media yang menggunakan teknologi, namun bukan berarti media cetak tidak lagi berfungsi. Terkait dengan motivasi belajar peserta didik yang masih kurang maksimal, maka diberikan motivasi ekstrinsik melalui kegiatan belajar sambil bermain diharapkan dapat memantik kemauan belajar peserta didik lebih baik lagi.

Flashcards bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengingat objek dan teori secara ringkas. Penggunaan Flashcards pada pembelajaran dapat mendukung peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengetahuan yang telah mereka dapatkan dengan pengetahuan yang baru. Materi yang diangkat dalam pengembangan Flashcards adalah materi sistem pencernaan dan eksresi. Materi tersebut dipilih karena memiliki banyak objek yang harus digambar dan fungsi yang beragam. Adanya cara berpikir dan memahami yang dilakukan oleh peserta didik dalam memahami materi melalui bermain Flashcards diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi yang telah

diperoleh dengan cara mereka sendiri. Hal tersebut ditinjau berdasarkan teori belajar konstruktivisme yakni sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan orang lain (Sugrah, 2019:124).

Penelitian mengenai Flashcards sebagai media pembelajaran juga telah dilakukan sebelumnya oleh Nur Izzatun Nikmah dan Andri Wahyu Wijayadi (2022) dengan judul “Pengembangan Media Flashcards Pada Materi Tata Surya Kelas VII Di MTSN 11 Jombang”. Penelitian tersebut didasarkan pada permasalahan kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut, metode pembelajaran ceramah yang masih berfokus pada buku dan papan tulis. Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE. Adanya persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah kesamaan pada masalah minat peserta didik yang merupakan bagian dari motivasi belajar, jenis media yang dikembangkan, mata pelajaran dan model pengembangan yang digunakan.

Selain itu ada pula penelitian terdahulu oleh Anil Yusuf, I Nyoman Suardana dan Kompyang Selamat yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcards IPA SMP Materi Tata Surya”. Penelitian tersebut di latarbelakangi oleh masalah kurang mampunya guru dalam menggunakan media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurangnya media pembelajaran yang dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi peserta didik. Penelitian tersebut menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan Flashcards. Kesamaan pada penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran yang sama, model pengembangan, serta latar belakang motivasi belajar peserta didik.

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan

Pengembangan merupakan salah satu kawasan pada Teknologi Pendidikan. Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan,

pengelolaan dan penilaian proses dan sumber untuk belajar (Seels & Richey, 1994). Dari penjelasan tersebut, teknologi pendidikan atau teknologi pembelajaran adalah teori yang mencakup desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi. Kelima hal itu adalah definisi teknologi pembelajaran yang terkadang juga dikenal sebagai kawasan teknologi pendidikan. Kawasan pengembangan pada Teknologi Pendidikan sering dikaitkan dengan produksi media. Kawasan pengembangan dibagi menjadi empat sub kawasan yakni : teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer dan teknologi terpadu (Seels & Richey, 1994).

Teknologi cetak adalah cara untuk membuat produksi atau menyampaikan bahan, seperti buku-buku dan bahan visual yang statis, terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis (Seels & Richey, 1994). Hasil dari teknologi cetak berupa cetakan seperti buku, gambar maupun grafis yang dicetak. Isi dari teknologi cetak biasanya berupa teks verbal dan bahan visual. Secara khusus, teknologi cetak memiliki karakteristik yakni: teks yang linier, komunikasi satu arah, visualnya statis, pengembangannya tergantung pada prinsip linguistik dan persepsi visual, berpusat pada pembelajar dan informasinya diorganisasikan dan distrukturkan oleh pemakai.

Pengembangan yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbentuk cetak. Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar” lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Mahnun & Nunu, 2012:27). Dari penjelasan tersebut, media merupakan sarana untuk meyalurkan pesan. Pesan yang dimaksud dalam hal ini adalah informasi belajar berupa materi yang disampaikan oleh penyalur pesan atau guru. Guru kemudian menyampaikan pesan berupa informasi belajar kepada siswa. Pemilihan media cetak didasarkan pada peraturan yang berlaku disekolah dan ketentuan dari guru yang mengajar. Selain itu guru juga menuturkan bahwa sebelumnya belum pernah menggunakan media Flashcards pada kelas VIII di SMPN 29 Banjarmasin.

B. Flashcards Sains

Flashcards merupakan permainan berbahan dasar kertas dengan bentuk persegi panjang, memiliki dua sisi yang dapat diisi dengan gambar, kata maupun kalimat yang ringkas. Flashcards biasanya digunakan untuk memudahkan penggunaanya mengingat suatu kata maupun materi secara ringkas. Flashcards juga bisa digunakan secara individu maupun berkelompok. Flashcards sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan seperti kepraktisan, mudah diingat dan menyenangkan (Sriwahyuni, 2022:139). Flashcards pada saat ini memiliki dua bentuk yakni cetak dan online. Pemilihan Flashcards berbentuk cetak berdasarkan pada tujuan penelitian yakni peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui permainan yang merangsang cara berpikir peserta didik dan memudahkan mereka mengingat.

Flashcards adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk mengingat ulang materi pelajaran berupa ringkasan dari definisi, kata, simbol, ejaan Bahasa asing, rumus, dan sebagainya (Putri & Kristiana, 2022:31). Meskipun Flashcards lebih sering digunakan pada mata pelajaran Bahasa Asing dan pada anak-anak, namun bukan berarti tidak bisa digunakan pada mata pelajaran lain. Pemilihan Flashcards pada pembelajaran IPA dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat kembali nama ilmiah beserta gambarnya, fungsi dari suatu organ dan latihan soal. Dengan memainkan Flashcards maka peserta didik diharapkan akan lebih mudah memahami, mengingat serta termotivasi untuk lebih giat lagi dalam belajar serta aktif dalam setiap pembelajaran.

Flashcards memiliki karakteristik utama berupa kartu berukuran praktis dan mudah dibawa, serta memiliki tampilan desain yang menarik sehingga membantu target audiens dalam mengingat isi materi pada setiap lembarannya (Putri & Kristiana, 2022:31). Kelebihan dari Flashcards yakni bentuknya yang sederhana dengan dua sisi, mudah dibawa serta desain yang menarik yang disesuaikan dengan materi dan penggunaanya. Flashcards juga mudah digunakan secara individu maupun kelompok, apabila digunakan dalam kelompok maka akan tercipta

permainan yang menarik perhatian siswa dalam belajar.

Materi yang diangkat dalam Flashcards Sains yakni Sistem Pencernaan, dimana tujuan pembelajaran pada materi ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa organ tubuh manusia bekerja secara berkesinambungan satu sama lain. Pada jenjang SMP, aktivitas pembelajaran IPA lebih kompleks daripada jenjang sebelumnya. Selain itu lebih banyak praktik dan teori yang harus dipelajari peserta didik. Melalui proses saintifik maka diharapkan kemampuan peserta didik untuk bernalar kritis agar mampu memproses dan mengelola informasi baik kualitatif maupun kuantitatif secara objektif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, melakukan analisa, evaluasi, menarik kesimpulan dan menerapkan hal yang dipelajari dalam situasi baru (Kepala Badan Standar, 2022). Dengan mempelajari IPA diharapkan peserta didik mampu menjadi mandiri dan berkolaborasi dengan orang lain. Selain itu, dengan mempelajari IPA peserta didik akan mempelajari mengenai alam semesta dan diharapkan juga dapat mensyukuri ciptaan Tuhan.

C. Motivasi Belajar

Motivasi adalah suatu dorongan dari dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pembelajaran, motivasi belajar adalah sebuah dorongan dari dalam diri peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi belajar adalah salah satu faktor utama agar siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai serta hasil yang diperoleh juga optimal (Suari, Juniartini, & Devi, 2022:91). Motivasi belajar sangat diperlukan karena motivasi belajar mencakup semangat peserta didik dalam mencapai tujuan, minat dalam mengikuti pembelajaran bahkan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Motivasi memiliki arti yaitu dorongan dari dalam diri individu guna melakukan kegiatan tertentu untuk menggapai tujuan yang diinginkan (Muawanah & Muhid, 2021:92). Motivasi pada aktivitas belajar dimaknai sebagai dorongan yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti adanya tanggung jawab terhadap kemauan untuk belajar dan mencapai tujuan. Belajar merupakan

sebuah proses dimana terdapat perubahan ilmu pengetahuan, tingkah laku, kemampuan ataupun kebiasaan pada seseorang. Motivasi terbagi menjadi dua yakni motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri peserta didik dan motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar diri peserta didik. Motivasi seseorang untuk melakukan suatu kegiatan pada proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal (Yenni & Sukmawati, 2020:255).

Motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu (Andriani & Rasto, 2019:81). Motivasi dibagi menjadi dua yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari diri peserta didik seperti keinginan untuk mendapatkan nilai yang bagus, belajar dengan rajin maupun menjadi juara. Sebaliknya motivasi ekstrinsik berasal dari luar diri peserta didik seperti adanya pemberian hadiah apabila peserta didik memenangkan suatu perlombaan ataupun mengikuti sebuah kegiatan untuk memenuhi persyaratan tertentu dari sekolah.

Motivasi belajar peserta didik dapat dilihat melalui enam indikator diantaranya adalah adanya hasrat dan keinginan belajar, adanya dorongan dan kebutuhan belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif (Suari, Juniartini, & Devi, 2022:92). Indikator tersebut menjadi acuan untuk mengetahui apakah peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi atau rendah. Motivasi belajar ini dapat diamati dari luar melalui sikap yang diperlihatkan peserta didik seperti respon mereka ketika guru sedang menjelaskan. Apakah mereka menyimak dengan baik atau sibuk dengan dirinya sendiri bahkan yang lebih buruk yakni bolos dari kelas. Sebaliknya, adapula kemungkinan peserta didik menjadi sangat antusias saat guru menjelaskan ataupun selalu aktif bertanya.

Perlu diketahui bahwa motivasi belajar pada peserta didik akan berubah setiap waktunya, setiap mata pelajaran ataupun materi yang sedang diajarkan. Sebagai suatu situation-spesifik state, motivasi belajar diasumsikan sebagai suatu kecenderungan yang tidak stabil dalam kegiatan

pembelajaran, dalam arti motivasi belajar siswa bisa meningkat dan bisa menurun (Marta, Fitria, Hadiyanto, & Zikri, 2020:150). Kemungkinan meningkat maupun menurunnya motivasi peserta didik bisa terjadi karena pengaruh lingkungan belajar, permasalahan dalam diri bahkan kesulitan belajar yang dialami peserta didik dan lainnya. Contoh sederhananya adalah ketika peserta didik kesulitan mengerjakan soal IPA yang memiliki banyak rumus, kemudian peserta didik tidak memiliki keinginan untuk bertanya kepada teman maupun guru. Maka hal tersebut berkemungkinan menurunkan motivasi belajarnya pada materi tersebut dan cenderung mengabaikannya.

Bagi siswa pentingnya motivasi adalah sebagai berikut: (1) menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir, (2) menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya, (3) mengarahkan kegiatan belajar, (4) membesarkan semangat belajar dan (5) menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja (disela-sela jam istirahat dan bermain) yang berkesinambungan (Riadin & Estimurti, 2022:110). Adanya usaha untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik diharapkan dapat membantu mengoptimalkan kegiatan pembelajaran IPA di kelas VIII. Karena motivasi belajar peserta didik juga berdampak terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

D. Karakteristik Siswa SMP

SMP merupakan salah satu jenjang pendidikan formal yang ada di Indonesia. Pada jenjang ini, peserta didik memiliki rentang usia 13 hingga 15 tahun. Jenjang SMP merupakan jenjang lanjutan setelah peserta didik menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar. Kematangan kognitifnya berubah dari semula menyenangkan prinsip-prinsip umum dan jawaban yang final menjadi lebih membutuhkan penjelasan tentang fakta dan teori (Jahja, 2011, :239). Peserta didik pada jenjang ini sudah mampu menggunakan operasi-operasi konkret untuk membentuk yang lebih kompleks atau mampu berpikir secara abstrak dan harus dilandasi dengan fakta. Jenjang SMP merupakan masa peralihan dari tahap anak- anak menuju

remaja. Pada masa tersebut siswa cenderung mencari jati diri dan ingin menunjukkan eksistensinya (Agustiawan & Puspitasari, 2019:274).

Pada rentang usia 13 sampai 15 tahun peserta didik jenjang SMP sudah memasuki fase masa remaja awal. Masa ini ditandai oleh sifat-sifat negatif pada si remaja sehingga sering kali masa ini disebut masa negatif dengan gejalanya seperti tidak tenang, kurang suka bekerja, dan pesimistis (Jahja, 2011:236). Pada fase ini, peserta didik akan belajar untuk menyesuaikan diri dengan orang dewasa. Selain itu mereka juga mengalami kesulitan dalam memahami diri, perasaan bahkan emosi. Variasi kondisi kejiwaan, suatu saat mungkin ia terlihat pendiam, cemberut, dan mengasingkan diri tetapi pada saat yang lain ia terlihat sebaliknya yakni periang, berseri-seri, dan yakin. Perilaku yang sukar ditebak dan berubah-ubah ini bukanlah abnormal. Ini hanya perlu diprihatinkan bila ia terjerumus dalam kesulitan di sekolah atau dengan teman-temannya (Jahja, 2011:226).

Berdasarkan masalah yang menjadi temuan dalam penelitian ini yakni kurangnya motivasi belajar siswa yang di buktikan dengan sikap malas belajar, tidak fokus dan membolos merupakan bagian dari kesulitan maupun bahaya yang sering terjadi pada rentang usia tersebut. Membolos, tidak ada gairah atau malas ke sekolah sehingga ia lebih suka membolos masuk sekolah (Jahja, 2011, hal. 226). Keadaan tersebut biasanya di sebabkan dari dalam diri peserta didik maupun dari luar diri peserta didik seperti masalah dengan orang tua atau keluarga, masalah dengan lingkungan maupun masalah dengan pertemanan. Remaja lebih mudah dipengaruhi teman-temannya daripada ketika masih lebih muda (Jahja, 2011:226). Biasanya kondisi dimana peserta didik sering tidak fokus bahkan hingga membolos dikarenakan mengikuti teman-temannya dan kurang memikirkan dampak setelahnya

Dengan berada di fase peralihan ini, peserta didik akan menemui berbagai kesulitan oleh karena itu juga perlu dukungan orang tua dan guru. Penyebab mendasar ialah pengaruh buruk teman, dan kedisiplinan yang salah dari orang tua terutama bila terlalu keras atau terlalu lunak dan

sering tidak ada sama sekali (Jahja, 2011: 227). Namun pada beberapa kejadian, peserta didik lebih sering tidak mendengarkan nasehat orang yang lebih tua. Maka dari itu, peserta didik sering melakukan tindakan secara impulsif tanpa memikirkan akibat yang di timbulkan. Remaja sering menjadi terlalu percaya diri dan ini bersama-sama dengan emosinya yang biasanya meningkat, mengakibatkan ia sukar menerima nasihat orang tua (Jahja, 2011:226).

Pada kemampuan kognitifnya, peserta didik pada jenjang ini peserta didik sudah mampu berfikir secara abstrak, menerima informasi berdasarkan bukti, dan menjadi lebih objektif dalam memahami sesuatu. Kemampuan kognitif remaja yakni membutuhkan penjelasan tentang fakta dan teori, memerlukan bukti sebelum menerima, memiliki sedikit minat atau perhatian terhadap jenis kelamin yang berbeda dan bergaul dengannya, juga memiliki sikap objektif dalam menafsirkan sesuatu (Jahja, 2011:239). Pertemanan dengan lawan jenis juga mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik di sekolah, dimana peserta didik berkurang minatnya untuk berteman dan menjaga jarak. Oleh karena itu juga terjadi hambatan dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran yang melibatkan kelompok, dimana kesulitan untuk menerima lawan jenis dalam kelompok belajarnya.

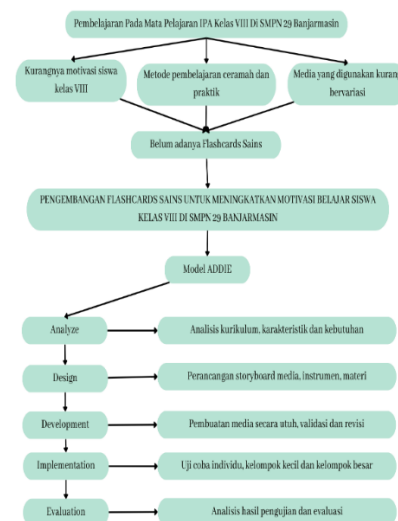
Selain itu, ditinjau dari teori belajar, kebebasan dalam belajar perlu ditekankan lebih dalam pada jenjang ini. Hal tersebut didasarkan pada kemampuan kognitif peserta didik yang telah mampu memahami hal abstrak dan kemampuan untuk memilah informasi yang masuk melalui bukti. Konstruktivisme dapat digambarkan sebagai pemahaman yang terjadi sebagai hasil dari aktivitas mental peserta didik (Herianto & Lestari, 2021:50).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau lebih dikenal dengan Reseach and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan memiliki fungsi untuk

memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2021:395). Memvalidasi produk memiliki arti bahwa produk tersebut telah ada dan peneliti hanya melakukan pengujian terhadap produk tersebut. Sedangkan mengembangkan produk berupa pembaharuan produk yang telah ada ataupun menciptakan produk baru yang belum pernah ada. Perencanaan dan penelitian pengembangan merupakan metode untuk mengembangkan produk baru, model, prosedur, teknik dan alat-alat (Sugiyono, 2021:395).

Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah Flashcards pada mata pelajaran IPA di kelas VIII. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). Model pengembangan ini dipilih karena tahapannya yang lebih lengkap dan evaluasi yang dilakukan setiap saat. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMPN 29 Banjarmasin dengan sampel yakni peserta didik kelas VIIIA.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Dalam penelitian pengembangan *Flashcards Sains*, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, kuisioner, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi penilaian produk yakni ahli media, ahli materi dan respon siswa. Hasil validasi akan dilakukan uji validitas melalui Uji

Skala Likert untuk mengetahui kelayakan produk dengan rumus:

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

Keterangan:

P = Presentasi yang Dicari

$\sum X$ = Jumlah Nilai Jawaban Validator

$\sum XI$ = Jumlah Nilai Maksimum

Hasil perhitungan angket validasi dianalisis secara deskriptif dengan mengacu pada tabel berikut:

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

Tabel 2. 1 Kriteria Kelayakan

(Rustandi & Rismayanti, 2021:59)

Kemudian dilakukan pengukuran Uji Normalized Gain (N-Gain) untuk mengetahui peningkatan motivasi berdasarkan hasil pretest dan posttest dengan rumus sebagai berikut:

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

Rata-rata	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 > g > 0,7$	Sedang
$g > 0,3$	Rendah

Hake 1999 (Rosidah, Nizaar, Muhardini, Haifaturrahmah, & Mariyati, 2022:12)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengembangan Flashcards Sains yang dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang akan dijabarkan pada penjelasan berikut.

1. Tahap Analyze

Pada tahap ini dilakukan beberapa analisis yakni analisis kurikulum, analisis karakter peserta didik dan analisis kebutuhan. Hasil dari analisis kurikulum yakni sekolah menggunakan kurikulum 2013 dimana pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, inspiratif,

menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Kemudian analisis karakter peserta didik dimana dilakukan analisis pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik. Dan yang terakhir yakni analisis kebutuhan yakni pemilihan media yang akan digunakan dalam mengatasi masalah yang terjadi, yakni menggunakan *Flashcards Sains*.

2. Tahap Design

Setelah melakukan analisis terhadap materi, tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik maka dilakukan:

- Menentukan KI, KD dan tujuan pembelajaran
- Menganalisis karakteristik peserta didik
- Membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- Menentukan bahan yang akan digunakan yakni Artpaper 310gr untuk kartu dan 260 untuk kotak kemasan.
- Pembuatan rancangan dan bentuk media *Flashcards Sains* yakni berukuran 7cm x 10 cm dengan kotak kemasan dengan ukuran 7,8 cm x 10,5 cm dan tinggi 2,5 cm.

Nama Organ objek/gambar Nama Ilmiah Bagian depan kartu	Nama Organ Materi/Penjelasan Singkat Bagian belakang kartu
Logo Nama Media gambar/ilustrasi Jenang/kelas Bagian depan kotak	Logo Nama Media Deskripsi produk Panduan Bagian belakang kotak

Tabel 3. 1 Desain Flashcards

3. Tahap Development

Pada tahap ini adalah penyempurnaan media untuk siap divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

No	Visual	Keterangan
	Artpaper 310gr A5 	Kertas yang digunakan sebagai bahan utama Flashcards
2	Artpaper 260gr A5 	Kertas yang digunakan sebagai bahan kemasan atau kotak Flashcards

Tabel 3. 2 Hasil Produk Flashcards Sains

Kemudian dilakukan validasi oleh ahli instrumen, ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dari ahli instrumen yakni 100% yakni sangat layak. Kategori layak yang dimaksudkan pada hasil ini yakni 100% layak pada instrumen validasi materi, 100% layak pada instrumen validasi media dan 100% layak pada instrumen respon siswa. Kemudian hasil dari ahli materi yakni dengan persentase 80% yakni layak. Kelayakan tersebut berdasarkan aspek desain pembelajaran, isi materi, dan pengguna. Hasil dari ahli media yakni 80% layak, dinilai dari segi desain, teks, gambar, kemasan, dan penggunaan.

4. Tahap Implementation

Pada tahap implementasi, produk yang sudah di validasi oleh validator media dan materi akan di uji cobakan kepada peserta didik kelas VIIIA di SMPN 29 Banjarmasin. Uji coba dibagi menjadi 3 tahap dan diberikan kuesioner respon siswa dengan penjelasan sebagai berikut, yakni:

a. Uji Individu

Pada kegiatan pengujian ini melibatkan 3 peserta didik untuk bermain dan melakukan latihan soal yang ada pada kartu. Kemudian diberikan kuesioner dan mendapatkan hasil 97,3% yakni sangat layak, peserta didik juga memberikan tanggapan yakni sangat menyenangkan.

b. Uji Kelompok Kecil

Pada kegiatan pengujian ini melibatkan 10 peserta didik untuk bermain dan melakukan latihan soal yang ada pada kartu. Kemudian diberikan kuesioner dan mendapatkan hasil 92% yakni sangat layak, peserta didik juga memberikan tanggapan yakni sangat menyenangkan.

c. Uji Kelompok Besar

Pada kegiatan pengujian ini melibatkan 26 peserta didik untuk bermain dan melakukan latihan soal yang ada pada kartu. Kemudian diberikan kuesioner dan mendapatkan hasil 92,7% yakni sangat layak, peserta didik juga memberikan tanggapan yakni sangat menyenangkan.



Gambar 3. 1 Dokumentasi Penelitian

5. Tahap Evaluation

Evaluasi dilakukan setiap tahap dalam model ini. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap hasil pretest dan posttest motivasi peserta didik kelas VIIIA di SMP 29 Banjarmasin. Dari hasil tersebut didapatkan nilai N-Gain sebesar $0,3 > 0,42 > 0,7$ dengan kategori sedang. Dimana motivasi peserta didik meningkat cukup baik, meskipun tidak terlalu besar.

B. Pembahasan

Pada penelitian pengembangan *Flashcards Sains*, menggunakan model ADDIE. Pemilihan model ini berdasar pada tahapannya yang ringkas. Evaluasi dilakukan sepanjang waktu, setiap tahap selain itu setiap fase dalam ADDIE saling terhubung dan saling terikat satu dengan lainnya (Yuniastuti, Miftakhuiddin, & Khoiron, 2021:62). Model pengembangan ini memiliki lima tahap dengan alur yang berulang yakni Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Media *Flashcards Sains* dikembangkan untuk mata pelajaran IPA pada materi Sistem pencernaan. Media ini merupakan media cetak,

yang berbahan dasar kartu dengan dua sisi. *Flashcards* adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk mengingat ulang materi pelajaran berupa ringkasan dari definisi, kata, simbol, ejaan Bahasa asing, rumus, dan sebagainya (Putri & Kristiana, 2022:31). Kelayakan media ini ditinjau menurut validator ahli media dan ahli materi dengan hasil layak. Kelayakan ini ditinjau dari aspek materi, desain, dan penggunaan.

Dengan adanya penggunaan media *Flashcards Sains*, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi peserta didik. Adanya peningkatan motivasi tersebut didasarkan pada enam indikator. Motivasi belajar peserta didik dapat dilihat melalui enam indikator diantaranya adalah adanya hasrat dan keinginan belajar, adanya dorongan dan kebutuhan belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif (Suari, Juniartini, & Devi, 2022,92). Pertama, adanya hasrat dan keinginan belajar yang sebelumnya peserta didik menunjukkan sikap asik sendiri, kurang fokus dan sering bolos menjadi lebih baik yakni dengan adanya keterlibatan aktif dalam pembelajaran dan antusiasme sangat meningkat untuk mempelajari kembali materi melalui *Flashcards Sains*. Kedua, adanya dorongan dan kebutuhan belajar yang sebelumnya kurangnya kesadaran peserta didik mengenai materi Sistem Pencernaan menjadi lebih mengenal sistem pencernaan yang terjadi didalam tubuhnya. Ketiga, adanya harapan dan cita-cita masa depan yang sebelumnya sudah cukup baik menjadi stabil. Keempat, adanya penghargaan dalam belajar yang sebelumnya kurang mendapat pujian dan hadiah menjadi lebih banyak mendapat pujian dan hadiah atas keberhasilan yang diraih. Kelima, adanya kegiatan menarik dalam belajar yakni sebelumnya guru dan siswa hanya mengandalkan kerja kelompok dan praktik untuk belajar yang dengan adanya media *Flashcards Sains*, kegiatan belajar menjadi lebih menarik karena adanya kegiatan bermain sambil belajar. Keenam, adanya lingkungan belajar yang kondusif yang sebelumnya sudah cukup kondusif dan menjadi lebih stabil.

Hal tersebut sejalan dengan model pembelajaran yang digunakan yakni model Make a Match. Model make a match dapat memotivasi siswa, kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, serta saling berinteraksi dalam bekerjasama, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Fauhah & Rosy, 2021:322). Model ini merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif, namun pada model ini peserta didik diberikan media yang melibatkan aktivitas belajar sambil bermain. Dimana pada kondisi sebelumnya, peserta didik menunjukkan sikap kurang fokus, sibuk sendiri dan sering membolos yang disebabkan oleh pengaruh teman yang mengarah pada menurunnya motivasi belajar. Oleh karena itu, media ini merupakan solusi alternatif untuk mengurangi kebosanan, ketidakfokusan peserta didik ketika belajar dengan mengajak peserta didik untuk aktif dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar.

Pengembangan *Flashcards Sains* juga ditinjau sesuai teori konstruktivistik yakni teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan orang lain (Sugrah, 2019:124). Dengan kegiatan belajar sambil bermain, maka peserta didik diberikan kebebasan untuk berkespresi, berkompetisi namun tetap mencapai tujuan pembelajaran yang sesungguhnya. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berkesan melalui penggunaan *Flashcards Sains* terutama pada materi sistem pencernaan. Selain itu, ditinjau dari teori belajar, kebebasan dalam belajar perlu ditekankan lebih dalam pada jenjang ini. Hal tersebut didasarkan pada kemampuan kognitif peserta didik yang telah mampu memahami hal abstrak dan kemampuan untuk memilah informasi yang masuk melalui bukti. Konstruktivisme dapat digambarkan sebagai pemahaman yang terjadi sebagai hasil dari aktivitas mental peserta didik (Herianto & Lestari, 2021:50).

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasa tentang media pembelajaran

Flashcards Sains pada materi sistem pencernaan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada penelitian pengembangan ini dapat diketahui kevalidan media pembelajaran *Flashcards Sains* dari validator media dan validator materi pada materi Sistem Pencernaan. Hasil dari validasi media pembelajaran yakni sebesar 80% dengan kategori layak. Validator *Flashcards Sains* menyatakan media ini layak diujicobakan tanpa revisi.
2. Pada penelitian pengembangan ini, hasil dari respon siswa dan tanggapan langsung setelah menggunakan *Flashcards Sains*, peserta didik menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran ini mampu membuat peserta didik termotivasi untuk belajar IPA melalui penggunaannya.
3. Media *Flashcards Sains* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui kegiatan belajar dan bermain. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil N-Gain sebesar $0,3 > 0,42 > 0,7$ dengan kategori "Sedang"

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Perlu adanya pengaturan kelompok yang lebih baik lagi dikarenakan kondisi psikologis peserta didik yang kekurangan minat terhadap lawan jenis yang membuat pembelajaran secara kelompok dengan menggunakan metode *make a match* sedikit terhambat.
2. Media *Flashcards Sains* pada materi Sistem Pencernaan berbahan baku kertas, dimana masa pakai dari media cukup terbatas. Oleh karena itu, media ini tergolong media yang cepat rusak. Peneliti menyarankan kepada pengembang selanjutnya untuk mempertimbangkan bahan dari kartu seperti PVC yang lebih awet dan tebal.

DAFTAR PUSTAKA

Agustiawan, H., & Puspitasari, E. D. (2019). Pembentukan Karakter Siswa SMP Melalui Literasi Sains. *Prosiding*

Symbion (Symposium on Biology Education), 273-281.

- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN*, 80-86.
- Budiariawan, I. P. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 103-111.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 321-334.
- Haerullah, H., & Elihami, E. (2020). Dimensi Perkembangan Pendidikan Formal dan Non Formal. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 199-207.
- Herianto, & Lestari, D. P. (2021). Implementasi teori konstruktivisme dalam pembelajaran IPA melalui Pemanfaatan Bahan Ajar Elektronik. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 49-57.
- Irawati, I., Nasruddin, & Ilhamdi, M. L. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Pijar MIPA*, 44-48.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PRENAMEDIA GROUP.
- Kepala Badan Standar, K. d. (2022, 10 16). *Kurikulum Merdeka*. Retrieved from Sistem Informasi Kurikulum Nasional: <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/>
- Mahnun, & Nunu. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 27-35.

- Marta, H., Fitria, Y., Hadiyanto, & Zikri, A. (2020). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas VI SD. *JURNAL BASICEDU* , 149-157.
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 90-98.
- Pristiwanti, D., Badriah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 7911-7915.
- Putri, S. S., & Kristiana, N. (2022). Perancangan Flashcards Karikatur Fisikawan Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMP. *Jurnal Barik*, 30-44.
- Riadin, A., & Estimurti, E. S. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Pada Era Merdeka Belajar . *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 108-114.
- Rosidah, Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, & Mariyati, Y. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminal Nasional Paedagogia*, 10-16.
- Rosidha, A. (2020). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Make and Match Berbasis Media Karu Pintar. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 393-401.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal FASILKOM*, 57-50.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sriwahyuni, E. (2022). Penggunaan Flashcard Sistem Periodik Unsur Terhadap Keterampilan Proses Sains Dasar Peserta Didik Kelas X SMA. *ORBITAL: JURNAL PENDIDIKAN KIMIA*, 136-146.
- Suari, N., Juniartini, P., & Devi, N. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 88-98.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugrah, N. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 121-138.
- Yenni, & Sukmawati, R. (2020). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Mahasiswa berdasarkan Motivasi Belajar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 251-262.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*. Surabaya: Scorpio Media Pustaka.
- Yusuf, A., Suardana, I. N., & Selamat, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard IPA SMP Materi Tata Surya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains*, 69-80.

PEMANFAATAN POJOK BACA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS SISWA DI SMP PGRI 9 BANJARMASIN

Elma Lailanur¹, Hamsi Mansur², Zaudah Cyly Arrum Dalu³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130220027@mhs.ulm.ac.id¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², zaudah.dalu@ulm.ac.id³

Abstrak

Satuan Pendidikan wajib memiliki berbagai macam sarana dan prasarana yang mampu menunjang pembelajaran, salah satunya adalah perpustakaan atau Pojok Baca karena dengan adanya Pojok Baca mampu memudahkan siswa dalam mengakses bahan bacaan baik itu dalam proses pembelajaran maupun untuk menambah pengetahuan umum. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui tingkat kebermanfaatan Pojok Baca dalam meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa di SMP PGRI 9 Banjarmasin. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi dengan subjek penelitian yaitu seluruh siswa di SMP PGRI 9 Banjarmasin. Hasil penelitian ini yaitu Pojok Baca telah dimanfaatkan siswa sebagai penunjang sarana belajar mengajar dan dikatakan mampu membantu meningkatkan literasi baca tulis mereka berdasarkan hasil pengamatan akhir ditandai dengan intensitas kunjungan siswa meningkat serta bersikap semangat ketika membaca dan memperluas kemampuan dirinya terkait penganalisisan buku bacaan, membentuk ringkasan/kesimpulan bacaan, bersikap aktif ketika berlangsungnya pembelajaran sehingga mempunyai wawasan ilmu yang general, ilmu agama, serta sains yang luas. Rekomendasi yang dapat penulis berikan yaitu hendaknya Pojok Baca di kelas ini terus dibermanfaatnkan sebagaimana mestinya, tentunya evaluasi juga diperlukan terkait efektifitasnya karena koleksi buku di Pojok Baca juga harus disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

Kata Kunci : Kampus Mengajar, Pojok Baca, Literasi Baca Tulis

Abstract

Education units are required to have a variety of facilities and infrastructure that can support learning, one of which is a library or Reading Corner because the Reading Corner can facilitate students in accessing reading materials both in the learning process and to increase general knowledge. The purpose of this study was to determine the level of usefulness of the Reading Corner in improving students' literacy skills at SMP PGRI 9 Banjarmasin. This research method is descriptive qualitative with data collection techniques, namely observation, interviews and documentation with the research subjects, namely all students at SMP PGRI 9 Banjarmasin. The results of this study are that the Reading Corner has been used by students as a support for teaching and learning facilities and is said to be able to help improve their literacy based on the results of the final observation marked by students becoming more enthusiastic in reading and developing their abilities in analyzing reading books, making summaries/conclusions of reading, being active in learning then students have a broad insight into general knowledge, religious knowledge, science knowledge. The recommendation that the author can give is that the Reading Corner in this class should continue to be utilized as it should, of course, evaluation is also needed regarding its effectiveness because the collection of books in the Reading Corner should also be adjusted to the needs and development of the times.

Keywords: Teaching Campus, Reading Corner, Reading and Writing Literacy

PENDAHULUAN

Program Kampus Mengajar merupakan program yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek). Kampus Mengajar adalah bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka atau MBKM, yang melibatkan mahasiswa di setiap kampus dari berbagai latar belakang pendidikan untuk membantu proses belajar mengajar di sekolah, khususnya pada jenjang SD dan SMP serta memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan. Hal ini diadakan guna memberikan bantuan dalam proses pembelajaran di SD (Sekolah Dasar) dan SMP (Sekolah Menengah Pertama melalui program berfokus pada pengembangan numerisasi, administrasi, adaptasi teknologi, serta literasi. (Buku Saku Kampus Mengajar, 2021:6)

Peranan mahasiswa didalam proyek kampus mengajar ialah memberikan bantuan pada kegiatan ngajar mengajar, administrasi sekolah, mendampingi adaptasi teknologi, dan semua aktivitas yang ada disekolah terutama aktivitas yang mempunyai sifat insidental (Anugerah, dkk. 2021:38). Riset ini terfokus pada peranan mahasiswa dalam kegiatan administrasi pemanfaatan Pusat Sumber Belajar yaitu Pojok Baca di sekolah sasaran.

Salah satu sekolah sasaran adalah SMP PGRI 9 Banjarmasin. Kegiatan kampus mengajar disekolah ini ialah memberikan bantuan pada guru-guru didalam kegiatan pembelajaran, administrasi sekolah, serta adaptasi teknologi. Diharapkan perolehan program kampus mengajar angkatan 4 bisa meningkatkan rasa sosial dan empati mahasiswa pada keadaan pembelajaran di lingkup rakyat, mengembangkan kemampuan cara berpikir

dan bekerja sama, memperluas wawasan dan jati diri seseorang, menumbuhkan peranan, keikutsertaan, serta pengabdian mahasiswa.

Berdasarkan hasil wawancara awal dan observasi, jumlah siswa ada 6 orang, diantaranya 1 siswa kelas 7, 2 siswa kelas 8, dan 3 siswa kelas 9. Sedangkan jumlah tenaga pendidik dan kependidikan di sekolah tersebut meliputi Kepala Sekolah, 1 orang operator sekolah, 1 orang guru mata pelajaran IPS dan 1 orang guru mata pelajaran IPA.

Sekolah memiliki fasilitas yang bisa dikatakan lengkap, meliputi laboratorium, perpustakaan, ruang tenis meja, kantor, ruang guru, lapangan olahraga yang merangkap menjadi lapangan upacara, serta ruang kelas. Namun sejak tahun 2020 jumlah siswa terus berkurang hingga pada tahun 2023 tersisa hanya 6 peserta didik dan tidak memadainya jumlah tenaga pendidik dan kependidikan menyebabkan banyak fasilitas terbenakalai karena tidak ada yang mengelola sehingga saat ini berbagai fasilitas tersebut sudah tidak terawat dan tidak difungsikan sebagaimana mestinya. Ruang kelas yang dipergunakan untuk kegiatan belajar mengajar hanya 1 ruangan dimana semua kelas digabung menjadi satu meliputi kelas 7, 8 dan 9 karena keterbatasan tenaga pengajar. Setiap mata pelajaran hanya ada 1 guru baik itu kelas 7, 8, dan 9 oleh karenanya untuk memaksimalkan kegiatan belajar mengajar maka dilaksanakan dalam 1 ruang kelas (gabungan).

Sesuai PP RI No. 19 Tahun 2005 terkait Standar Nasional Pendidikan Bab VII dalam Pasal 42 Ayat 2 diuraikan jika didalam satuan pendidikan harus mempunyai prasarana berupa tanah serta ruangan (kelas, pimpinan sekolah, guru, tata usaha,

perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, kantin, lapangan, ruang ibadah, dan lainnya). Ruang tersebut harus ada sebagai penunjang kegiatan ngajar mengajar yang tertata dan berkelanjutan. Sarana yang menjadi penunjang kegiatan pembelajaran ialah perpustakaan yang menjadi tempat bacaan guna muridnya. Sebab itu kegiatan pembelajaran didalam sekolah wajib selaras dengan visi dan misi yang dikeluarkan, yakni adanya buku bacaan yang mempunyai nilai mutu berdasarkan kurikulum yang ada, sehingga penyelenggaraan aktivitas tersebut berhubungan dengan pembelajaran, misal berhubungan dengan hari peringatan penting sekolah.

Oleh karena perpustakaan sekolah yang sudah tidak dipergunakan terhitung sejak tahun 2020 maka ruang perpustakaan tersebut tidak dirawat dan dibersihkan sehingga dari tahun ke-tahun ruangan tersebut menjadi sangat kotor, bahkan beberapa buku dan rak sudah dimakan rayap. Pada saat kegiatan Program Kampus Mengajar kami berinisiatif untuk membuat Pojok Baca guna memberikan fasilitas pustaka sebagai penunjang kegiatan pembelajaran disekolah yang tidak hanya berisikan buku paket mata pelajaran, namun juga diisi dengan berbagai buku cerita serta pengetahuan umum. Kebiasaan membaca di sekolah sangat amat dibutuhkan guna peningkatan mutu kegiatan belajar dan pengembangan kemampuan pemahaman muridnya, sehingga proses belajar mempunyai makna, mutu, dan berjalan dengan menyenangkan. Guna mencapai hal itu, sekolah harus memberikan fasilitas melalui pembentukan pojok bacaan di ruang kelas (Kurniawan, dkk. 2019:49). Dengan adanya pojok baca semoga bisa menjadi penunjang aktivitas pembelajaran, dikarenakan perpustakaan menjadi unsur pelengkap didalam pendidikan. Berdasarkan Lasa HS (2007:12), pendidikan sesuai hakikatnya ialah aktivitas yang memberikan

motivasi dan menyediakan referensi belajar. Masing-masing mempunyai pusat sumber belajar didiskusikan dengan kebutuhan. Untuk tingkat sekolah juga disesuaikan dengan kebutuhan. idealnya dibangun pusat sumber belajar yang tidak terbatas hanya unit perpustakaan. (Manurung, 2018:113). Referensi pembelajaran terpenting ialah pojok baca yang bisa memberikan kemungkinan pada staff sekolah dan murid mendapatkan kesempatan dalam memperoleh ilmu dengan membaca buku pustaka berdasarkan minatnya.

Sejalan dengan penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Pojok Baca dalam Meningkatkan Minat Baca pada Siswa Kelas IV di MI Taufiqiyah Semarang” oleh Siti Amiroh, pojok baca berperan untuk memperpanjang fungsi perpustakaan yang ada di sekolah, karena perpustakaan sekolah sifatnya terpusat dan hanya bisa diakses oleh siswa dalam jumlah terbatas. Melalui sudut baca ini siswa dilatih untuk membiasakan membaca buku, sehingga menjadikan siswa gemar membaca (Kurniawan, 2019:49). Adanya pojok baca diharapkan mempermudah siswa dalam mengakses buku ketika siswa ingin membaca dan diharapkan secara tidak langsung dapat meningkatkan minat baca serta meningkatnya kemampuan literasi baca tulis siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka diketahui pentingnya sarana prasarana di sekolah, termasuk Pusat Sumber Belajar (Pojok Baca) sebagai pengganti perpustakaan bagi kemajuan pendidikan. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melaksanakan riset berjudul “Pemanfaatan Pojok Baca dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Baca Tulis Siswa di SMP PGRI 9 Banjarmasin”

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan perolehan dari suatu mata pelajaran atau perolehan dari suatu keterampilan yang melalui pelajaran, pengalaman, atau dari suatu pengajaran (Thobroni & Mustofa, 2011:18). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan kata “pembelajaran” berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang untuk diketahui atau dituruti, sedangkan “pembelajaran” merupakan suatu proses, cara, atau perbuatan seseorang untuk belajar. Tujuan utama dari pembelajaran adalah adanya partisipasi siswa terhadap materi dan media yang kita tampilkan (Mansur & Utama, 2017:16). Oleh karenanya kegiatan pembelajaran haruslah bermakna sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa.

Salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah memadainya sarana dan prasarana di Sekolah. Sementara itu dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional Pasal 45 menjelaskan bahwa “Setiap pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kewajiban siswa. Sarana dan Prasarana yang dimaksud dalam undang-undang tersebut di antaranya adalah penyediaan perpustakaan atau Pojok Baca di sekolah.

B. Pemanfaatan

Teknologi Pendidikan memiliki 5 bidang Kawasan, salah satunya Kawasan Pemanfaatan. Pemanfaatan ialah tindakan yang menggunakan bahan dan peralatan media untuk meningkatkan proses belajar. untuk kawasan ini memiliki fungsi yang penting karena membahas mengenai pembelajaran dan proses pembelajaran

(Warsita 2013:10). Kawasan ini sangat penting karena membicarakan kaitan antara peserta didik dengan bahan belajar atau sistem pembelajaran. Mereka yang terlibat dalam pemanfaatan mempunyai tanggung jawab untuk mencocokkan peserta didik dengan bahan belajar dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan peserta didik agar dapat berinteraksi dengan bahan belajar dan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai peserta didik, serta memasukkannya kedalam prosedur organisasi yang berkelanjutan.

C. Pojok Baca

Menurut Rofiudin & Herminotoyo (2017:8) Pojok baca berbeda dengan perpustakaan karena pojok baca dimiliki oleh siswa dan merupakan bagian dari kelas mereka yang mana buku mudah diakses mereka. Siswa memiliki kebebasan memilih buku-buku untuk diri mereka sendiri dan membaca berbagai buku-buku menarik yang ditampilkan.

Di antara fungsi Pojok Baca salah satunya yaitu bisa menarik perhatian murid guna kebiasaan membaca dan mempunyai pemikiran yang baik, serta memberikan bantuan pada perpustakaan guna melestarikan budaya membaca. Apabila buku yang diperlukan tak ada di perpustakaan sekolah, bisa dihubungkan pada aktivitas pembelajaran pengajar.

Supaya pojok baca ramai pengunjung, diperlukan adanya hal yang menarik. Dengan adanya Pojok Baca, diharapkan mampu merangsang peserta didik untuk lebih gemar membaca dan melakukan aktivitas lain yang dapat mengembangkan potensi dan daya pikir mereka. meningkatkan kemampuan literasi siswa, salah satunya kemampuan Literasi Baca Tulis.

D. Literasi Baca Tulis

Ati Afriati dan Ujang Jamaludin (2021:83) menguraikan jika kebiasaan membaca bisa memudahkan pemahaman kata, terampil dalam berpikir, kreatif, serta bisa mengembangkan dalam ide-ide yang baru. Membaca adalah bagian dari literasi baca tulis yang mana kegiatan ini sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Kemampuan membaca dan menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswa. Kemampuan tersebut harus selalu dikembangkan untuk meningkatkan kefasihan membaca siswa (Kusripinah & Subrata, 2022:31).

Literasi membaca dan menulis dikenal dengan leluhur dari semua literasi dikarenakan mempunyai sejarah yang luas. Literasi bisa dikenal dari arti literasi awal, walaupun setiap masanya mempunyai perubahan. Tak heran apabila aktivitas ini dikenal dengan membaca dan menulis. Arti lain terkait literasi membaca dan menulis ialah meleknnya aksara yang selanjutnya dilaksanakan pemahaman guna sumber informasi yang ada didalamnya (Irna, 2019:5). Literasi ini mempunyai pemahaman dalam kemampuannya ketika melakukan komunikasi dan dianggap mahir dalam berwacana. Simpulan arti literasi ini ialah mampu dalam membaca dan menulis. Aktivitas ini membutuhkan rangkaian kegiatan dalam penafsiran, perolehan, dan penggunaan suatu hal guna menggabungkan diri bersama wilayahnya.

Pengupayaan yang dilaksanakan dalam meningkatkan sikap berminat dalam membaca ialah melalui proses pengembangan pelayanan perpustakaan, hal ini berlaku di lingkungan masyarakat maupun sekolah (Faiz, dkk. 2022:62) Dengan tumbuhnya minat baca maka siswa akan semakin sering membaca sehingga kemampuan literasi baca tulis mereka juga akan meningkat.

METODE PENELITIAN

Riset memakai metode deskriptif melalui pendekatan kualitatif. Metode deskriptif ialah metode penelaah pada sekelompok manusia, keadaan, sistem berpikir, perihal keadaan dimasa kini, maupun objek. Riset deskriptif bertujuan guna membentuk dekripsi dan bayangan dengan sistematis, fakta, dan benar terkait hal-hal yang ditemui (Tarjo, 2019:28). Pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Rukajat 2018:6). Peneliti memilih jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif karena ingin menyajikan data-data yang bersifat deskriptif yang diperoleh dari suatu fenomena yang diteliti di lapangan. Data-data yang diperlukan diperoleh dengan melakukan wawancara dan pengamatan terhadap pemanfaatan pojok baca dalam meningkatkan literasi baca tulis siswa SMP PGRI 9 Banjarmasin.

Prosedur analisis data atau tahapan kegiatannya adalah pada awal kegiatan dilakukan analisis yang dilaksanakan observasi ke sekolah dan wawancara dengan salah satu guru pada Sabtu, 30 Juli 2022, kemudian dilanjutkan dengan perancangan program kerja sesuai kebutuhan sekolah yang mana merupakan hasil dari observasi dan wawancara tersebut. Kemudian masuk pada tahap pembuatan produk atau media yang dikerjakan secara kelompok bersqama dengan teman-teman 1 tim Kampus Mengajar. Pada awalnya kami melakukan survei ke ruang perpustakaan sekolah pada hari Sabtu, 03 September 2022 guna memilah buku yang kiranya masih layak untuk dipergunakan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dilanjutkan dengan pembuatan pojok baca meliputi penyusunan buku pada rak yang telah disediakan, penyusunan meja dan perlengkapan

penunjang lainnya sehingga dilangsungkan implementasi pada hari Kamis, 06 Oktober 2022 siswa mencoba pojok baca dan berlangsung kegiatan literasi dengan lancar. Metode analisis data yang digunakan adalah Metode Analisis Miles dan Huberman, yaitu: Data Reduction (Reduksi data), Data display (Penyajian data) dan Conclusion Drawing (Penarikan kesimpulan) (Faiz & Soleh, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Analisis yang kami dapatkan ketika melaksanakan observasi pra-penugasan Kampus Mengajar Angkatan 4 di SMP PGRI 9 Banjarmasin pada hari Sabtu, 30 Juli 2022 adalah tentang terbengkalainya sebuah perpustakaan sehingga ruangan dan rak buku mengalami banyak kerusakan, sedangkan untuk perbaikan belum dilakukan sama sekali. Analisis tingkat kegemaran membaca siswa bisa dibilang cukup rendah dikarenakan tidak adanya fasilitas perpustakaan sekolah sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan literasi siswa. Karena kondisi buku masih terbilang bagus dan layak digunakan untuk literasi siswa, respon yang diberikan oleh pihak sekolah sangatlah antusias ketika kami mencanangkan program kerja pembuatan Pojok Baca.

Implementasi dilaksanakan tentunya atas izin dari Kepala Sekolah, sesuai dengan rancangan yang telah kami sampaikan sebelumnya. Pembuatan Pojok Baca dilaksanakan di dalam ruang kelas yang biasanya dipergunakan dalam proses belajar mengajar. Kami memilih penempatan dibagian belakang kelas, setelah memilih lokasi yang kiranya sesuai, kemudian kami merancang tata letak Pojok Baca tersebut. Berikutnya kami memilah buku-buku di perpustakaan yang masih layak pakai baik itu buku paket pelajaran, buku cerita fiksi,

maupun pengetahuan umum. Setelah itu barulah dimulai menata ruang Pojok Baca dan membuat dekorasi sedemikian rupa agar dapat menarik dan siswa merasa nyaman ketika membaca.

Kebermanfaatan Pojok Baca di SMP PGRI 9 Banjarmasin ini yaitu : 1) sebagai fasilitas tempat membaca, 2) sebagai bahan bacaan terdekat, 3) tempat yang nyaman untuk membaca 4) tempat baca yang menarik perhatian. Pojok baca yang menarik dan nyaman mampu menumbuhkan minat membaca siswa, hal ini terlihat dari antusiasme siswa mengunjungi pojok baca yang setiap hari selalu ada siswa yang berkunjung ke pojok baca untuk membaca baik buku pelajaran atau buku non pelajaran. sehingga kemampuan literasi baca tulis mereka juga meningkat ditandai dengan kunjungan siswa ke Pojok Baca yang kian meningkat serta siswa menjadi lebih antusias dalam membaca dan mengembangkan kemampuannya dalam menganalisis buku bacaan, membuat ringkasan/kesimpulan bacaan, aktif dalam pembelajaran kemudian siswa memiliki wawasan pengetahuan umum, pengetahuan agama, pengetahuan sains yang meluas. Selain itu siswa juga terlatih untuk menjadi percaya diri dalam tampil ke depan kelas pada beberapa kesempatan tertentu untuk menceritakan isi dari buku bacaan yang mereka pilih.

B. Pembahasan

Pada penelitian yang dilakukan oleh Siti Amiroh dengan skripsinya yang berjudul “Pemanfaatan Pojok Baca dalam Meningkatkan Minat Baca pada Siswa Kelas IV di MI Taufiqiyah Semarang”, pojok baca berperan untuk memperpanjang fungsi perpustakaan yang ada di sekolah (2020:16).

Sejalan dengan penelitian tersebut, Kurniawan, dkk. (2019:48) juga melakukan penelitian dengan tajuk yang sama-sama membahas tentang pemanfaatan pojok baca. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa pojok baca sangat membantu menumbuhkan minat membaca siswa di kelas, Sinaga, dkk. (2022:6419) juga menyimpulkan bahwa pojok baca sangat membantu menumbuhkan minat baca siswa. Peran pojok baca dalam menumbuhkan minat membaca siswa yaitu, sebagai fasilitator tempat membaca, sebagai bahan bacaan terdekat, tempat membaca yang nyaman dan tempat membaca yang menarik perhatian, sehingga dari beberapa peran tersebut membantu menumbuhkan minat membaca siswa. Menghadirkan pojok baca merupakan salah satu cara agar dapat menumbuhkan minat baca terhadap anak (Hidayat & Nayren, 2021:81). Sudut baca sangat membantu dalam menumbuhkan minat baca siswa di kelas, peran sudut baca dalam menumbuhkan minat baca siswa adalah sebagai fasilitator untuk membaca, sebagai bahan bacaan terdekat, tempat yang nyaman. tempat yang menarik untuk membaca (Saputri, dkk. 2022:102).

Pojok Baca dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan minat baca siswa. Dengan adanya pojok baca siswa semakin semangat dalam membaca khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia (Farrahathi, dkk. 2022:10242). Selain itu penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Sudut Baca dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Samarinda” Oleh Ramadhanti dan Julaiha (2019:39) menyatakan bahwa siswa sangat antusias dan senang dalam membaca di sudut baca. Pada saat proses pembelajaran guru memberikan dorongan kepada siswa untuk meningkatkan minat baca. Salah satunya dengan mengunjungi sudut baca untuk membaca atau meminjam buku yang disukai. Pada akhirnya, pelan-pelan siswa-

siswi menyukai kegiatan membaca melalui sudut baca ini. Minat membaca siswa ditandai dari keaktifan siswa dalam mengunjungi sudut baca untuk membaca dan meminjam buku yang ada di sudut baca. Artinya, siswa telah memanfaatkan fasilitas sudut baca dengan sebagaimana mestinya. Dengan acuan berbagai sumber penelitian tersebut, peneliti bermaksud membahas mengenai pemanfaatan Pojok Baca di SMP PGRI 9 Banjarmasin yangmana Pojok Baca tersebut berperan sangat penting menggantikan peran perpustakaan sekolah yang sudah tidak layak digunakan, sehingga dengan adanya Pojok Baca para siswa menjadi antusias dalam membaca dan mampu meningkatkan kemampuan literasi baca tulis mereka. Literasi juga dapat diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah sehingga menjadi bagian tidak terpisahkan dari semua rangkaian kegiatan siswa dan pendidik, baik di dalam maupun di luar kelas (Agustina, dkk. 2022:2000).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui tingkat kebermanfaatan Pojok Baca dalam meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa di SMP PGRI 9 Banjarmasin telah tercapai. Pojok Baca telah dimanfaatkan siswa sebagai penunjang sarana belajar mengajar terhitung mulai Kamis, 06 Oktober 2022 dan dikatakan mampu membantu meningkatkan literasi baca tulis mereka berdasarkan hasil pengamatan akhir ditandai dengan siswa menjadi lebih antusias dalam membaca dan mengembangkan kemampuannya dalam menganalisis buku bacaan, membuat ringkasan/kesimpulan bacaan, aktif dalam pembelajaran kemudian siswa memiliki wawasan pengetahuan umum, pengetahuan agama, pengetahuan sains yang meluas. Selain itu siswa juga

terlatih untuk menjadi percaya diri dalam tampil ke depan kelas menceritakan isi dari buku bacaan yang mereka pilih.

SARAN

Saran yang dapat peneliti berikan adalah pembuatan sarana dan prasarana sekolah salah satunya Pojok Baca tentunya harus memperhatikan dari kebutuhan sekolah tersebut. Selain itu juga perlu dilakukan evaluasi dan penilaian terhadap efektifitas dari Pojok Baca untuk memastikan bahwa tujuan awal dari pembuatan Pojok Baca tersebut tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, dkk. 2022. Analisis Gerakan Literasi Pojok Baca Terhadap Minat Baca Kelas 4 SDN Bojong 04. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol. 4, No. 5, H. 1999-2003
- Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif*. Cet I, (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018), h. 6
- Amiroh Siti, 2020. *Pemanfaatan Pojok Baca dalam Meningkatkan Minat Baca pada Siswa Kelas IV di MI Taufiqiyah Semarang*. Skripsi. h. 16
- Anugrah, T. M. F., 2021. Implementasi pelaksanaan program kampus mengajar angkatan 1 terdampak pandemi covid-19. *Akselerasi: Jurnal Ilmiah Nasional*, 3(3), 38-47.
- Afriati & Jamaludin, I. N. (2021). Optimalisasi Minat Baca Melalui Program Pojok Baca di Kelas V min 1 Kota Cilegon. *Jurnal Pendidikan*. 5(1), 81-89
- Faiz, A., & Soleh, B. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 68-77.
- Faiz, dkk. 2022. Pemanfaatan Pojok Baca dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 3 di SDN 1 Semplo. *Jurnal Lensa Pendas*. Vol. 7 No. 1 h. 62
- Farrahatni, dkk. 2022. Upaya Guru Dalam Pemanfaatan Pojok Baca Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SD N Semanan 04 Pagi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 6, No. 2, H. 10242-10249
- Hidayat, H. & Nayren, J. 2021. Pengaruh Nilai-nilai Estetika pada Penataan Pojok Baca Terhadap Minat Baca Anak Usia Dini. *Jurnal Al Abyadh*. Vol. 4, No. 2, H. 81-88
- Kurniawan, dkk. 2019. Peranan Pojok Baca dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Jambi*, Vol. 3 No. 2, h. 49.
- Kusripinah & Subrata, 2022. Penerapan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis : Literature Review. *Jurnal Pendidikan*, Vol 11 No. 2, 29-38
- Lasa H.S. 2003. *Manajemen Perpustakaan*. Yogyakarta: Gama Media.
- Mansur, H., & Utama, A. H. (2017). *Pemanfaatan Desain Media Ajar Interaktif Dengan Program Microsoft Power Point dan iSpring di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat*.
- Manurung, 2018. Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 8 No. 1, h. 108-117
- Moh. Adib Rofiudin dan Hermintoyo, 2017. Pengaruh Pojok Baca Terhadap Peningkatan Minat Baca Siswa di

- SMP Negeri 3 Pati. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, (Vol. VI, No. 1), h. 8
- M. Thobroni dan Arif Mustofa. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. hal. 18
- Ramdhanti, N. N. & Julaiha S., 2019. Pemanfaatan Sudut Baca dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Samarinda. *Jurnal Tarbiyah & Ilmu Keguruan (JTIK) Borneo*. Vol. 1 No. 1, 39-46.
- Sandi & Asep, 2021. *Buku Saku Utama Aktivitas Mahasiswa Program Kampus Mengajar 2021*. h. 6
- Sinaga, dkk. 2022. Pengaruh Pojok Baca terhadap Peningkatan Minat Baca Siswa Kelas V SDN 091254 Batu Onom. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol. 4, No. 5, H. 6417-6427
- Saputri, dkk. 2022. Peranan Pojok Baca dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa SDN Jati 2 Masaran. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*. Vol. 2, No. 2, H. 103-111
- Tarjo, *Metode Penelitian Sistem 3x Baca*. Cet I, (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2019), h. 28.
- Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) 2003, Jakarta: Sinar Grafika. 2006, h. 5-6
- Warsita, B., 2013. *Perkembangan Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran*, *Jurnal Kwangsan*, 1(2).

PENGEMBANGAN WEB BIMBINGAN SKRIPSI ONLINE PADA MAHASISWA JURUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN FKIP ULM

Muhammad Ridhoni¹, Mastur², Dian Agus Ruchliyadi³

^{*1} Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Jln. Brigjend Hasan Basri Kelurahan Pangeran Kecamatan Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin.

191013031002@mhs.ulm.ac.id, mastur@ulm.ac.id, dianagus@ulm.ac.id

Abstrak

Era keterbukaan informasi saat ini, baik perusahaan maupun lembaga apapun memiliki kewajiban untuk menyebarluaskan informasi untuk semua kebijakan dan kegiatan badan publik. Di era digital saat ini, bentuk distribusi informasi digital membuat perolehan informasi lebih cepat, lebih efisien dan lebih efektif. Web menjadi situs yang terus berkembang dan sebagai perpustakaan informasi yang ada di mana-mana yang dapat diakses melalui mesin pencari dan portal. Web menjadi tempat penyimpanan media yang memfasilitasi hosting dan berbagi sumber daya yang sering kali gratis dan sebagai pendukung layanan do-it-yourself. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media berbasis web untuk mendukung kegiatan bimbingan skripsi yang ada di teknologi pendidikan dan mengetahui kelayakan media nya agar dapat membantu dan bisa dimanfaatkan selama mungkin. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (four-D) dengan empat tahapan pengembangan, yaitu define, design, develop, dan dissemination. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, kuisioner, dan dokumentasi, serta hasil respon wawancara para mahasiswa teknologi pendidikan. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa media web mampu menopang kegiatan bimbingan skripsi yang ada di teknologi pendidikan.

Kata kunci: pengembangan, bimbingan skripsi, teknologi pendidikan, web

Abstract

In the current era of information disclosure, both companies and any institution have an obligation to disseminate information for all policies and activities of public bodies. In today's digital era, digital forms of information distribution make information acquisition faster, more efficient and more effective. The Web is becoming a constantly evolving site and a ubiquitous library of information accessible via search engines and portals. The Web became a media repository facilitating the hosting and sharing of often free resources and supporting do-it-yourself services. The purpose of this research is to develop web-based media to support thesis guidance activities in educational technology and to find out the feasibility of the media so that it can help and can be utilized as long as possible. The development model used is the 4D (four-D) model with four stages of development, namely define, design, develop, and dissemination. The data collection techniques in this study were interviews, observation, and documentation, as well as the results of interview responses from educational technology students. The results of development research show that web media is able to support thesis guidance activities in educational technology.

Keywords: development, thesis guidance, education technology, web.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan peranannya sangat penting untuk menunjang aktivitas manusia dalam mengoptimalkan waktu. Contoh teknologi yang mendukung aktivitas manusia adalah sistem informasi. Sistem informasi adalah sistem internal organisasi yang memenuhi kebutuhan manajemen informasi, mendukung operasi, mewakili manajemen dan strategi operasional organisasi atau lembaga, dan melapor kepada pihak tertentu. Institusi pendidikan seperti perguruan tinggi juga membutuhkan dukungan sistem informasi untuk meningkatkan kualitas layanan proses pendidikan, seperti sistem informasi akademik yang terdiri dari beberapa proses mulai dari perencanaan perkuliahan hingga proses akhir seperti pengecekan skripsi.

Menurut (Anik Ghufon, 2013:1) , tugas akhir atau skripsi adalah karya tulis ilmiah mahasiswa, yang merupakan kulminasi proses berpikir ilmiah sesuai dengan disiplin ilmunya, yang disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sesuai dengan jenjangnya.

Menurut Bimo Walgito (2011), bimbingan adalah bantuan atau pertolongan yang diberikan kepada individu atau sekumpulan individu dalam menghindari atau mengatasi kesulitan-kesulitan dalam kehidupannya agar individu atau sekumpulan individu dapat mencapai kesejahteraan hidupnya. Dengan adanya layanan bimbingan, individu atau sekumpulan individu akan menghindari dan mengatasi masalah dalam kehidupannya, sehingga individu atau sekumpulan individu mampu mencapai kebahagiaan dalam hidupnya

Di Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat (ULM), mahasiswa yang ingin mengajukan proposal skripsi harus mencari informasi skripsi yang sudah ada terutama skripsi yang membahas masalah yang serupa dengan masalah yang ingin diangkat oleh mahasiswa yang ingin mengajukan skripsi. Kemudian, mahasiswa yang proposal skripsinya disetujui oleh dosen pembimbing masing - masing, dapat memulai proses bimbingan skripsi. Dalam prakteknya, aktivitas bimbingan tugas akhir di Teknologi Pendidikan Fkip Ulm dilakukan dengan diskusi, tanya jawab, dan pemberian masukan melalui tatap muka antar mahasiswa dan dosen pembimbing.

Dalam proses bimbingan tugas akhir skripsi Teknologi Pendidikan Fkip Ulm, terdapat beberapa kendala yang menyebabkan proses pengerjaan tugas akhir mahasiswa terhambat yaitu, Kesulitan mahasiswa dan dosen untuk mengadakan pertemuan dalam rangka bimbingan tugas akhir skripsi dikarenakan perbedaan jadwal kesibukan masing-masing individu. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dirancang sistem pendukung bimbingan skripsi, yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam proses bimbingan skripsi di Teknologi Pendidikan Fkip Ulm saat ini dengan menerapkan teknologi informasi sehingga

dapat bekerja layaknya bimbingan skripsi secara tatap muka dengan perantara sistem. Berdasarkan hal-hal tersebut, muncullah gagasan untuk membuat Web Bimbingan Tugas Akhir Skripsi Online untuk mahasiswa. Aplikasi ini diharapkan memberikan kemudahan baik bagi para mahasiswa maupun dosen pembimbing untuk melakukan bimbingan skripsi sehingga dapat meminimalisir proses pembuatan tugas akhir skripsi akibat perbedaan jadwal kesibukan antara mahasiswa dan dosen pembimbing. Dengan aplikasi ini mahasiswa dan dosen pembimbing diharapkan tetap dapat melakukan bimbingan tanpa harus mencocokkan jadwal atau bertatap muka.

Menurut Dillon, Schonhaler, dan Vossen (2017: 1), sejak awal 1990, world wide web atau website merevolusi kehidupan pribadi maupun profesional. Web menjadi situs yang terus berkembang dan sebagai perpustakaan informasi yang ada di mana-mana yang dapat diakses melalui mesin pencari dan portal. Web menjadi tempat penyimpanan media yang memfasilitasi hosting dan berbagi sumber daya yang sering kali gratis dan sebagai pendukung layanan do-it-yourself. Web juga menjadi platform perdagangan tempat orang dan perusahaan semakin menjalankan bisnisnya.

Pengertian website menurut Sebok, Vermat, dan tim (2018: 70) adalah kumpulan halaman yang saling terhubung yang di dalamnya terdapat beberapa item seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam web server. Web app adalah sebuah aplikasi yang berada dalam web server yang bisa user akses melalui browser. Web app biasanya menampilkan data user dan informasi dari server.

Dari penjelasan ini dapat kita simpulkan web adalah fitur online yang menghubungkan dokumen secara lokal dan jarak jauh. Dokumen di situs web disebut halaman web. Pada saat yang sama, tautan di situs web memungkinkan pengguna berpindah dari satu halaman ke halaman lain (hiperteks) dan di antara halaman yang disimpan di server yang sama atau server di seluruh dunia. Browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan browser lainnya digunakan untuk mengakses dan membaca halaman.

Peneliti tertarik mengembangkan suatu web untuk menyediakan bimbingan skripsi secara online agar para mahasiswa lama tidak lagi harus menemui dosen pembimbing yang bersangkutan atau bahkan harus melewatkan bimbingan karena seringnya terjadi selisih waktu antara waktu sibuk mahasiswa itu sendiri dengan jadwal bimbingan mereka, dengan adanya web ini mahasiswa yang menjalani skripsi hanya tinggal menyerahkan proses penulisan skripsinya melalui web ini dan dosen hanya tinggal melakukan pengecekan terhadap pengerjaannya melalui web ini juga dan dapat melakukan approvment atau memberikan masukan, dengan web ini keterbatasan antara dosen dan mahasiswa dalam melakukan bimbingan skripsi sedikit

dapat tertutupi mengingat pengeluaran mahasiswa itu sendiri jika setiap melakukan bimbingan skripsi harus selalu mendatangi kampus akan sangat menguras biaya mereka sendiri baik dari segi bahan baku, transportasi dan lainnya.

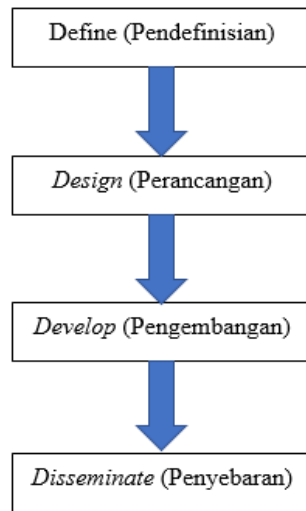
Tujuan Penelitian

Berdasar kepada rumusan masalah dan pembahasan awal baik mahasiswa maupun dosen kegiatan bimbingan skripsi tidak selalu dapat berjalan lancar dan tepat waktu jika kesibukan antara dosen dan mahasiswa menyebabkan tidak adanya kecocokan waktu untuk bertemu, sehingga kendala ini dapat membuat masalah yang ada dalam menulis skripsi tidak dapat dipecahkan secepatnya. Selain itu dosen juga menjadi kesulitan untuk memantau mahasiswa bimbingannya karena tidak sedikit jumlah mahasiswa, karena itu peneliti bertujuan untuk :

1. Mengembangkan web bimbingan skripsi online untuk menambah opsi dan mendukung kegiatan bimbingan skripsi di teknologi pendidikan fkip ulm
2. Membantu mahasiswa teknologi pendidikan dalam menyelesaikan tugas karya tulis ilmiah atau skripsi mereka dengan web bimbingan yang telah dikembangkan
3. Memfasilitasi antara dosen dan mahasiswa untuk dapat melakukan bimbingan skripsi tanpa harus tatap muka, agar proses pengerjaan skripsi mahasiswa terus berjalan dan memperoleh hasil.

Metode Penelitian

Pengembangan media pembelajaran ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D). Menurut Sugiyono (2019), R&D adalah pendekatan ilmiah untuk merencanakan, mengembangkan dan menilai kelayakan suatu produk. Media pembelajaran berbasis Instagram adalah produk yang nantinya akan dikembangkan pada penelitian ini. Pengembangan produk mengacu pada model pengembangan four-D (4D). Media berbasis web yang dihasilkan akan digunakan pada kegiatan bimbingan skripsi di teknologi pendidikan Fkip Ulm.



Gambar 1. Model Pengembangan 4D

Ada empat metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis proses berjalannya kegiatan bimbingan skripsi pada program studi teknologi pendidikan Fkip Ulm digunakan teknik observasi dan wawancara. Sedangkan, kuisisioner digunakan sebagai instrumen penelitian untuk validasi ahli materi dan validasi ahli media. Tujuan validasi ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk media bimbingan skripsi berbasis web yang dikembangkan, baik dari segi tampilan, kegunaan, maupun interpretasi kegiatan itu sendiri. Selain itu, ada pula kuisisioner respon mahasiswa yang digunakan sebagai instrumen untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terkait penggunaan web bimbingan skripsi sebagai media penopang dalam bimbingan tugas akhir. Data yang terkumpul nantinya akan diolah dan dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil Dan Pembahasan

Menurut Thiagarajan (1974) model penelitian dan pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap utama, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop(pengembangan), dan dissemination(penyebaran).

1. Tahap Define

Tahap ini merupakan tahapan pengumpulan informasi dan identifikasi masalah yang dilakukan dengan menganalisis pada berbagai aspek, seperti analisis awal, analisis objek, dan analisis kebutuhan

Analisis Awal

Analisis dilakukan dengan observasi pada kegiatan bimbingan skripsi di teknolog pendidikan fkip ulm. Dari hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa masih ada kendala

kegiatan bimbingan, setiap dosen pengampu/dosen pembimbing jarang melakukan bimbingan dengan mahasiswa secara lengkap selalu saja ada halangan dari beberapa orang ataupun dari dosen itu sendiri.

Analisis Mahasiswa

Analisis kepada mahasiswa bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi mahasiswa dan mahasiswi selama kegiatan bimbingan berlangsung. Dari hasil analisis diketahui bahwa para mahasiswa antusias dalam penyelesaian tugas akhir mereka, karena itu mereka selalu menyempatkan waktu dalam hal bimbingan skripsi demi mencapai kelulusan, akan tetapi kesibukan masing – masing dari mereka sering menghambat jadwal bimbingan mereka mulai dari pekerjaan, kesibukan di organisasi, dan lainnya.

Analisis Kebutuhan

Berdasarkan 2 analisis diatas tadi, muncul lah keperluan dalam media untuk menopang kegiatan tersebut agar kegiatan dapat tetap berjalan walaupun tidak saling bertatap muka, yaitu dengan membuat aplikasi untuk bimbingan skripsi di teknologi pendidikan Fkip Ulm berbasis web. Masalah dikalangan mahasiswa saat ini bukan hanya terkait nilai saja tetapi juga terkait masalah dengan penyelesaian tugas tingkat akhir mereka yaitu penyelesaian skripsi atau penulisan ilmiah lainnya. Penulisan tugas akhir bukanlah sesuatu yang bisa dikerjakan secara asal, karena itu mahasiswa perlu melakukan bimbingan terhadap dosen yaitu dosen pembimbing mereka masing – masing untuk mendapat tujuan mereka dalam meneliti sesuatu. Banyaknya kegiatan mahasiswa diluar jam kuliah membuat mahasiswa itu sendiri sulit mendapatkan bimbingan bersama dosen mereka, peneliti mencoba membuat suatu media yang dapat membantu kedua belah pihak dalam melakukan kegiatan bimbingan, penggunaan TIK baik itu berbasis web atau apapun yang dapat diakses secara masal, dan dapat digunakan dimana saja akan sangat membantu dan menopang kegiatan bimbingan skripsi, tanpa perlu tatap muka secara langsung.

2. Tahap Desain

Dalam tahapan design dilakukan beberapa kegiatan perancangan produk media yang dikembangkan, meliputi pemilihan aplikasi, pemilihan bahasa pemrograman, dan perancangan desain awal.

Dalam pembuatan media web, peneliti menggunakan aplikasi bernama Next Js. Next.js adalah framework open source untuk membangun aplikasi web menggunakan bahasa

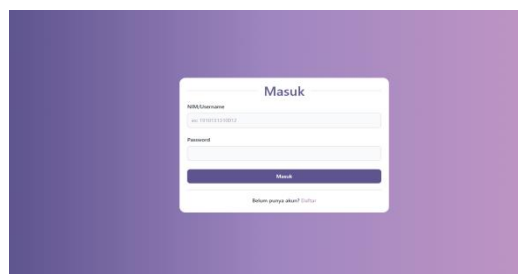
pemrograman JavaScript. Sederhananya, Next.js menyederhanakan pengembangan aplikasi web dengan menyediakan sejumlah fitur dan fungsi yang dapat mempercepat proses pembangunan dan pengembangan.

Next.js memberikan banyak manfaat bagi pengembang aplikasi web, termasuk kemampuan untuk membuat tampilan (UI) yang responsif dan SEO-friendly dengan cepat, mengelola state aplikasi dengan mudah, serta mengoptimalkan kinerja aplikasi web secara otomatis. Selain itu, Next.js juga memiliki dukungan untuk Server-side Rendering (SSR) dan Static Site Generation (SSG), yang memungkinkan aplikasi web untuk dihasilkan dan diakses dengan lebih cepat. Dalam pengembangan aplikasi web, Next.js sangat berguna untuk mempercepat proses pengembangan dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Dengan menggunakan bahasa pemrograman typescript, Typescript adalah satu dari beragam jenis bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat sebuah website atau aplikasi.

Dalam suatu aplikasi maupun web tentunya harus ada database yang harus berjalan dan juga tersimpan, peneliti menggunakan aplikasi firebase untuk menyimpan semua database yang ada pada web bimbingan skripsi. Firebase adalah suatu layanan dari Google untuk memberikan kemudahan bahkan mempermudah para developer aplikasi dalam mengembangkan aplikasinya. Firebase alias BaaS (Backend as a Service) merupakan solusi yang ditawarkan oleh Google untuk mempercepat pekerjaan developer. Dengan menggunakan Firebase, apps developer bisa fokus dalam mengembangkan aplikasi tanpa memberikan effort yang besar untuk urusan backend.

3. Tahap Pengembangan

Dalam tahap develop atau pengembangan, setelah melakukan tahapan awal dan desain, menentukan penggunaan aplikasi dan juga penggunaan bahasa pemrograman. Memulai dari tahap perancangan desain portal login untuk mahasiswa, dosen, admin.



Gambar 2. Halaman Login

Daftar Akun

Name

Username

Email

Password

Daftar

Gambar 3. Portal Pendaftaran Akun Mahasiswa

Persetujuan Judul Skripsi

No	Judul	Tahun	Semester	Status
1	...	2017	Semester 1	...
2	...	2018	Semester 2	...
3	...	2019	Semester 2	...

Gambar 4. Dashboard Akun Dosen

Dashboard Akun Mahasiswa

No	Nama	Email	Tahun	Semester	Status
1	...	...	...	...	...
2	...	...	...	...	...
3	...	...	...	...	...

Gambar 5. Dashboard Akun Mahasiswa

Permintaan Pendaftaran Mahasiswa

No	Nama	Email	Tahun	Semester	Status
1	...	...	...	...	...
2	...	...	...	...	...
3	...	...	...	...	...

Gambar 6. Dashboard Akun Admin

Daftar Dosen Pembimbing

No	Nama	Email	Tahun	Semester	Status
1	...	...	...	...	...
2	...	...	...	...	...
3	...	...	...	...	...

Gambar 7. Dashboard Pendaftaran Akun Dosen

Dalam aplikasi ini terdapat 3 user yaitu Mahasiswa, Dosen, dan Admin, yang dimana ketiga akun ini akan saling berhubungan satu sama lainnya, untuk akun mahasiswa terdapat beberapa dashboard yaitu dashboard utama untuk melihat keseluruhan progress dan juga masukan dari dosen pembimbing masing, lalu ada dashboard untuk pengumpulan berkas mahasiswa, disini para mahasiswa akan mengumpulkan berkas melalui link google drive masing - masing lalu link tersebut silahkan di input kedalam link berkas yang tersedia, lalu ada dashboard seminar hasil dan skripsi, setelah mahasiswa mendapatkan approve untuk keseluruhan bab tugas akhir mereka, mereka bisa menguploadkan hasil tulisan mereka kedalam dashboard seminar hasil atau skripsi dan mendapatkan tanggal presentasi dari akun admin.

Akun dosen terdapat 4 dashboard yaitu persetujuan judul untuk mahasiswa, dosen dapat menerima juga menolak judul melalui aplikasi ini, lalu ada dashboard progres mahasiswa, dosen dapat melihat setiap progres mahasiswa yang diampunya secara per bab, dan dapat memberikan masukan jika ada yang perlu diperbaiki, lalu ada dashboard seminar hasil dan skripsi mahasiswa, dosen dapat meng approve mahasiswa yang diampunya apakah sudah layak untuk mengajukan seminar hasil atau belum melalui dashboard ini.

Akun admin, akun ini hanya sebagai perantara antara akun dosen dan akun admin, kegunaan akun admin disini hanya memberikan tanggal seminar hasil dan skripsi mahasiswa apa bila dosen sudah memberikan izin melewati web ini, akun dosen juga hanya bisa dibuat melalui akun admin, akun admin dapat menghapus data mahasiswa yang tidak sesuai, dan juga apabila mahasiswa ingin mendaftar harus ada persetujuan melalui akun admin terlebih dahulu.

Validasi Media

Validasi ahli dilakukan untuk menguji kelayakan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan (Prabowo, dkk., 2016). Validator satu orang, yaitu satu orang ahli media.

Validasi media ini dilakukan oleh salah satu pengembang aplikasi yang sama dari pendidikan ilmu Komputer FKIP ULM bapak Syahril Hanla, S.Pd.

No	Pertanyaan	Skor
1	Menu yang tersedia sudah memenuhi kebutuhan semua user ?	10
2	Akun admin sudah mendapat fitur sebagaimana mustinya ?	10
3	Akun dosen sudah mendapat fitur sebagaimana mustinya ?	10
4	Tampilan web nya sudah menarik ?	8
5	Bug terhadap program sudah tidak ada dan siap pakai ?	10
Rata - Rata		96%

Tabel 1. Hasil Validasi Media

Berdasarkan validasi ahli media menggunakan skala likert mencapai nilai 96%. Hasil skor termasuk pada kategori "sangat layak". Karena ini media bimbingan skripsi berbasis web untuk teknologi pendidikan Fkip Ulm tidak perlu melakukan revisi lagi, karena dari segi fungsi dan kesesuaian sudah baik.

Development Testing (Uji Coba Produk)

Tahapan ini bertujuan untuk melakukan uji coba terhadap media yang dikembangkan dan telah divalidasi oleh ahli media. Uji coba dilaksanakan dengan melibatkan 10 orang mahasiswa teknologi pendidikan. Mahasiswa yang memiliki laptop maupun smartphone dapat langsung mengakses link <https://skripsi-tekipend.vercel.app> untuk melakukan registrasi akun dan mencoba fitur didalam web tersebut.

Mahasiswa yang telah mencoba aplikasi bimbingan diberikan kuisioner yang terdiri dari 7 pertanyaan untuk mengetahui respon mereka terhadap media ini. Berikut hasil data kuisioner.

No	Pertanyaan	Skor
1	Media ini dapat membantu saya menyelesaikan tugas akhir saya ? user ?	45
2	Media ini dapat memudahkan saya untuk melakukan bimbingan bersama dosen pembimbing ?	48
3	Fitur yang terdapat di media ini sudah cukup dalam menopang kegiatan bimbingan skripsi saya ?	44
4	Media ini dapat membuat waktu saya lebih flexible ?	45
5	Media ini membuat saya menjadi lebih giat dalam mengerjakan skripsi	38
6	Media ini mudah digunakan baik laptop maupun handphone	42
7	Media ini sangat dibutuhkan untuk mahasiswa semester akhir zaman sekarang	40
Rata - Rata		86,2%

Tabel 2. Hasil Data Kuisioner Responden

No	Pertanyaan	Skor
1	SS (Sangat Setuju)	5
2	S (Setuju)	4
3	KS (Kurang Setuju)	3
4	TS (Tidak Setuju)	2

5	STS (Sangat Tidak Setuju)	1
---	---------------------------	---

Tabel 3. Skala Likert

Rumus Skala Likert :

$$T \times P_n$$

Gambar 8. Rumus Skala Likert

Keterangan :

T = Total Jumlah Responden yang Memilih

P_n = Pilihan Angka *Skor Likert*

Skor Perhitungan :

Y = skor tertinggi likert x Jumlah responden

X = Skor terendah likert x Jumlah responden

Rumus Index :

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

$$\text{Presentase} = (302 : 350) \times 100\% = 86,2\%$$

Kategori	Skor
Sangat Tidak Layak	0% - 19,99%
Tidak Layak	20% - 39,99%
Cukup Layak	40% - 59,99%
Layak	60% - 79,99%
Sangat Layak	80% - 100%

Tabel 4. Skor Kelayakan Media Dari Responden

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan teknik perhitungan skala likert di atas diketahui bahwa media bimbingan skripsi berbasis web memperoleh rata - rata skor 86,2% dan termasuk kategori sangat layak.. Oleh karena itu, berdasarkan kuisisioner respon mahasiswa dan hasil dari validasi media maka dapat disimpulkan media ini sudah memenuhi kebutuhan fungsional dan siap serta layak pakai.

4. Tahap Dissemination

Tujuan dari tahap ini adalah menyebarkan produk media bimbingan skripsi berbasis web yang dikembangkan dan dinyatakan layak digunakan pada program studi teknolog

pendidikan Fkip Ulm Alalak. Penyebaran dilakukan secara daring dengan membagikan link yaitu <https://skripsi-tekpend.vercel.app>

Pembahasan

Pengembangan media infografis animasi materi ekosistem ini dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan 4D (four-d) yang terdiri dari 4 tahap utama yaitu define, design, develop, dan disseminate. Tahap define berisi analisis kebutuhan pengguna, dan analisis berdasarkan lapangan, Kemudian tahap design berisi penyiapan aplikasi mana yang akan dipakai untuk mengembangkan media web bimbingan skripsi, selanjutnya, dilakukan tahap develop yang berisi uji validasi ahli media. Dan yang terakhir adalah tahap disseminate yaitu penyebaran media secara terbatas di program studi teknologi pendidikan.

Tahap pertama yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara terhadap salah satu dosen program studi teknologi pendidikan dan beberapa mahasiswa teknologi pendidikan terkait keberlangsungan kegiatan bimbingan skripsi sekarang, hasil wawancara menurut pengakuan dosen serta para mahasiswa bimbingan skripsi kebanyakan berjalan tidak menentu, dari segi dosen hampir setiap hari selalu ada mahasiswa yang meminta bimbingan akan tetapi urusan para dosen tidak hanya untuk mengampu bimbingan skripsi mahasiswa saja, sedangkan dari segi mahasiswanya sendiri banyak yang memiliki kesibukan juga seperti mempunyai pekerjaan sampingan, urusan organisasi dan lain halnya.

Observasi juga dilakukan untuk mengamati bagaimana proses bimbingan skripsi berlangsung, kegiatan bimbingan ini selalu berjalan dengan cara luring atau tatap muka secara langsung. Dalam kegiatan tersebut tidak sedikit dan tidak banyak pula yang melakukan bimbingan, para mahasiswa selalu datang bergantian sesuai dengan waktu senggang mereka. Disini lah kekurangan dari kegiatan bimbingan tersebut untuk mendapatkan progress atau hasil dari tulisan ilmiah mereka, para mahasiswa harus menemui dosen secara langsung, dengan kesibukan sebagian mahasiswa sekarang, kegiatan bimbingan sering dilewatkan dan menunda pekerjaan skripsi mereka.

Pengembangan web bimbingan skripsi dilaksanakan dengan mengacu pada model pengembangan 4D (four-d) yang terdiri dari 4 tahap utama yaitu define, design, develop, dan disseminate, setelah produk selesai dilakukan validasi terhadap media untuk mengetahui kekurangan yang ada pada media web bimbingan skripsi. Berdasarkan hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli media yang kemudian dianalisis menggunakan skala likert. Hasil dari uji validasi ahli media mendapat nilai rata rata 96% dari nilai maksimal 100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini sudah layak pakai.

Tahap selanjutnya setelah media dinilai layak digunakan adalah tahap pengemasan dan penyebaran (Disseminate). Tahap disseminate dalam penelitian ini dibatasi hanya untuk mahasiswa program studi teknologi pendidikan. Berdasarkan hasil kuisioner yang telah dibagikan untuk menilai kegunaan media web ini untuk mahasiswa mendapatkan hasil 86,2% dari nilai maksimal 100% kepuasan dalam pengembangan media web ini. Dari hasil ini dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini layak pakai dan bermanfaat untuk keberlangsungan bimbingan skripsi di teknologi pendidikan Fkip Ulm

Hasil penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian serupa :

Dari temuan peneliti (Zulhalim 2010 : 1-18), dalam penelitiannya yaitu “Perancangan Aplikasi Pemantauan Bimbingan Skripsi Berbasis Web Pada STMIK JAYAKARTA” dalam pengembangan dan penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Laravel serta database MySQL, pengumpulan data yang digunakan menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi bimbingan skripsi layak digunakan dalam kegiatan bimbingan skripsi.

Dari Penelitian (Kusuma 2018 : 1 - 8) yaitu Sistem Informasi Bimbingan Skripsi Berbasis Web Di Universitas Pelita Harapan. Penelitian menggunakan metode pengumpulan data dengan observasi dan studi dokumentasi, bahasa pemrograman dan aplikasi yang dipakai adalah PHP, mysql sebagai penyimpanan database, hasil dari penelitian ini adalah mengembangkan sistem informasi bimbingan skripsi untuk mendukung bimbingan skripsi yang ada di UPH.

Penelitian dari (Herman 2021) yaitu “Perancangan Aplikasi Bimbingan Skripsi Berbasis Web Menggunakan Fframework Codeigniter 3 Di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer IAIN BUKITTINGI”, penelitian ini menggunakan CodeIgniter 3 sebagai framework untuk database dari aplikasinya, PHP sebagai bahasa pemrograman yang dipakai, dalam aplikasinya terdapat 3 akun yaitu admin, mahasiswa, dan dosen, media ini telah layak uji dengan perolehan hasil validasi yaitu 87% dari nilai maksimal 100% oleh 3 validator dan mendapat status layak pakai.

Penelitian dari (Rini & Purnama 2019 : 1 – 8) yaitu “Bimbingan Skripsi Online berbasis Web Pada Program Studi Sistem Informasi STMIK Nurdin Hamzah”, dalam penelitian ini menggunakan tools bernama Sublime Text 3 dan Xampp sebagai web server. Pada penelitian ini menggunakan data kuisioner untuk mengukur kelayakan media, dan hasil dari data kuisioner menunjukkan 80% para mahasiswa dan dosen merasa terbantu dengan adanya web bimbingan skripsi ini.

Penelitian oleh (Aktsar, Pradana & Bachtiar 2021 : 2655 – 2662) yaitu “Pengembangan Sistem Manajemen Bimbingan Skripsi Mahasiswa Berbasis Web (Studi Kasus : Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya)”, menggunakan bahasa pemrograman php dan framework laravel, serta google drive sebagai penyimpanan data pengguna, Sistem diuji dengan menggunakan pengujian unit, validasi dan komabilitas. Hasil pengujian validasi yang dilakukan pada seluruh kasus uji memberikan nilai 100 % valid.

Penelitian dari (Rafi, Nilmada 2022 : 1 – 11) yaitu “Pembuatan Aplikasi Berbasis Web Untuk Pengajuan Dan Bimbingan Skripsi Mahasiswa Informatika UNIVERSITAS GUNADARMA”, dalam pembuatan aplikasinya menggunakan bahasa PHP dan mysql serta framework laravel sebagai server dan juga penyimpanan database. Dari hasil uji coba penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan sistem memiliki penilaian positif yang diharapkan dapat mempermudah proses pengajuan dan bimbingan, dengan menggunakan data kuisioner dan mendapatkan hasil 92,4% yang artinya responden memiliki penilaian positif terhadap pengembangan aplikasi, namun masih dapat ditingkatkan dan dikembangkan agar lebih sempurna.

Penelitian dari (Kasiwulan 2019 : 1 – 6) yaitu “Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Bimbingan Skripsi Berbasis Web”, bahasa pemrograman yang digunakan dalam aplikasi ini adalah HTML dan juga PHP, Xampp sebagai server, dan mysql sebagai database. Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu aplikasi bimbingan skripsi berbasis web (ABTA) yang dapat membantu mahasiswa dalam proses bimbingan, sehingga menghemat biaya dan proses bimbingan dapat dilakukan tanpa bertemu secara langsung, metodologi yang digunakan yaitu metodologi RAD (Rapid Application Development) bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP (HypertText Preprocessor) dengan menggunakan framework codeigniter.

Penelitian oleh (Asparizal, Azkiya & Siregar 2021 : 1 – 10) yaitu “Pengembangan Aplikasi Bimbingan Tugas Akhir Pada Amik Dumai” Aplikasi ini dikembangkan menggunakan bahasa pemograman PHP dengan tambahan framework bootstrap serta menggunakan database MySQL. Hasil dari Pengembangan aplikasi ini telah mempermudah proses bimbingan TA tanpa harus bertatap muka secara langsung, karena sistem yang telah dikembangkan telah berjalan online.

Berdasarkan hasil penelitian dan beberapa fererensi literatur, semua rumusan masalah yang ada hampir sama dengan yang peneliti dapatkan yaitu kesenggangan waktu antara dosen serta mahasiswa sangat sulit disamakan hingga akhirnya bimbingan skripsi berjalan secara lambat, dan memerlukan media untuk mendukung kegiatan ini agar penyelesaian tugas akhir para mahasiswa dapat selesai dengan cepat.

KESIMPULAN

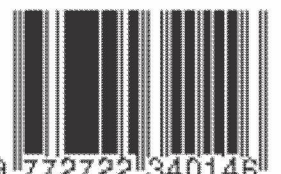
Pengembangan media bimbingan skripsi berbasis web ini sangat membantu serta memangkas waktu untuk melakukan bimbingan skripsi. Mahasiswa dan dosen itu sendiri tidak perlu saling bertemu satu sama lainnya dalam meminta dan memberikan saran dalam penulisan karya ilmiah/skripsi, tentunya juga dapat membuat waktu dari kedua belah pihak menjadi fleksibel tanpa harus mengatur jadwal terlebih dahulu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan naskah ini baik dari program studi dan juga fakultas serta Universitas Lambung Mangkurat yang sudah memberikan fasilitas yang menunjang untuk kelangsungan penulisan naskah ini. Terima kasih juga saya ucapkan untuk semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu. Semoga naskah ini bisa memberikan mafaat ke depannya baik itu untuk mahasiswa dan masyarakat pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Kasiwulan, Drs. M. M.Mintjelungan. Dr. Mario Parinsi, ST, MMT. (2019). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI BIMBINGAN SKRIPSI BERBASIS WEB. *Engineering Education Journal (E2J-UNIMA)*, 1-6.
- Anik Ghufro, d. (2013). Pedoman Penulisan Tugas Akhir. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Asparizal, Ahmedika Azkiya. Samuel Radot Martua Siregar. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI BIMIBINGAN TUGAS AKHIR PADA AMIK DUMAI. *LENTERADUMAI, Volume 12, Nomor 1*, 1-10.
- Faiza Rini, Feri Purnama. (2019). Bimbingan Skripsi Online berbasis Web Pada Program Studi Sistem Informasi STMIK Nurdin Hamzah . *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIK)*, Jambi.
- Haryowinoto Rizqul Aktsar, Fajar Pradana, Fitra Abdurrachman Bachtiar. (2021). Pengembangan Sistem Manajemen Bimbingan Skripsi Mahasiswa Berbasis Web (Studi Kasus : Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* , 2655-2662.
- HERMAN, M. (2021). *PERANCANGAN APLIKASI BIMBINGAN SKRIPSI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER 3 DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER IAIN BUKITTINGI*. Bukittinggi: Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
- Kusuma, B. E. (2018). SISTEM INFORMASI BIMBINGAN SKRIPSI BERBASIS WEB DI UNIVERSITAS PELITA HARAPAN. *Jurnal ISD Vol.3 No.1*, 1-8.
- Muhammad Rafi, Mufid Nilmada. (2022). PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK PENGAJUAN DAN BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA INFORMATIKA UNIVERSITAS GUNADARMA. *UG JURNAL VOL.16*, 1-11.
- Prabowo, C. A. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Inkuiri Berbasis Laboratorium Virtual. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian & Pengembangan*, 1090-1097.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S. d. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.
- Vermaat, M. E. (2018). *Discovering Computer 2018 (Digital Technology, Data, and Device)*. Boston: Cengage Learning.
- Vossen, G. F. (2017). *Web at Graduation and Beyond*. Engelska: Springer International Publishing.
- Walgito, B. (2011). *Bimbingan dan Konseling (Studi dan Karir)*. Yogyakarta: Andi Offset.



9 772722 340146