

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF "MISTAR" KELAS X TKJ

Oleh:

Armanda Bayu Rangga Seto

Dosen Pembimbing :

Fitria Nur Hasanah, M.Pd

Pendidikan Teknologi Informasi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2023



Tujuan Penelitian

- Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif
- Mengetahui Kelayakan Media

PENDAHULUAN

Media Pembelajaran merupakan salah satu aspek yang bisa digunakan pendidik untuk menunjang keberhasilan pembelajaran di sekolah. Dengan adanya media pembelajaran guru bisa terbantu dalam memberikan suatu materi maupun informasi kepada siswa

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis dekstop ialah media yg menggabungkan beberapa komponen media seperti video, foto dan suara serta dilengkapi fitur interaktif supaya pengguna dan media dapat saling berinteraksi satu sama lain

Media pembelajaran interaktif merupakan hal yang bisa dicoba oleh seorang pendidik sebagai sarana mengajar untuk membantu siswa dalam menguasai pelajaran serta bisa membangkitkan minat siswa dalam belajar.

PENDAHULUAN

media pembelajaran interaktif berbasis dekstop diharapkan dapat membantu guru mengajar agar dapat meningkatkan pemahaman materi, serta meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

- (Nadhya Noor dan Aisyah. 2018) dimana terdapat peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Untuk kelompok perlakuan terdapat peningkatan sebesar 6% dari sebelumnya 73% menjadi 79%, sedangkan dari kelompok kontrol terdapat peningkatan sebesar 2% dari 74% meningkat menjadi 76%.
- (Sadikin dan Arpan 2020) dimana penggunaan media pembelajaran dengan audio-visual memberi kontribusi lebih besar dari pada media pembelajaran tanpa audio-visual terhadap pemahaman materi yang disampaikan

Metode

- Jenis Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (Research & Development).
- Model yang digunakan adalah ADDIE
- Teknik analisis data untuk mengetahui kelayakan media menggunakan rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

V	= Nilai
$\sum x$	= skor
N	= Skor tertinggi

Metode

Terdapat dua instrumen validasi ahli pada penelitian ini yaitu ahli media dan ahli materi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berbentuk angket validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dibuat.

Tabel 1. Skor Penilaian

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

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

Tabel 3. Indikator Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Desain media	<ul style="list-style-type: none">• Ketepatan pemilihan warna media• Ketepatan penggunaan dan tataletak gambar• Keselarasan suara/musik latar(backsound) dengan materi
2	Navigasi	<ul style="list-style-type: none">• Navigasi mudah untuk digunakan• Ketepatan tata letak dan fungsi navigasi
3	Keterbacaan	<ul style="list-style-type: none">• Penggunaan bahasa mudah dipahami• Kecerahan jenis, warna dan ukuran huruf
4	Penyajian Media	<ul style="list-style-type: none">• Kemudahan penggunaan media.• Tombol fitur dan navigasi dalam aplikasi dapat berfungsi dengan baik

Tabel 4. Indikator Validasi Ahli Materi

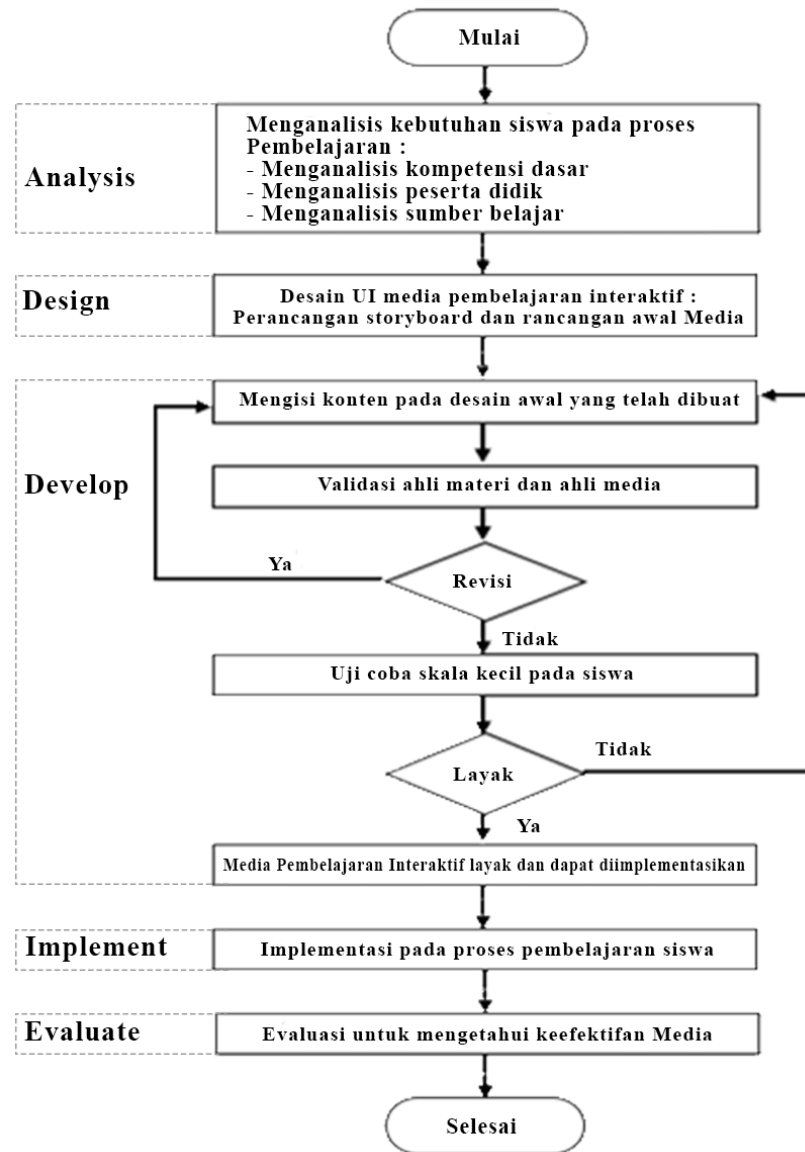
No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Isi	<ul style="list-style-type: none">• Keselarasan materi dengan Capaian Pembelajaran• Kelengkapan materi• Ketepatan isi materi dan contoh yang disertakan• Materi mudah untuk dipahami• Keselarasan soal evaluasi dengan materi
2	Tampilan	<ul style="list-style-type: none">• Ketepatan bahasa yang digunakan• Kemudahan penggunaan aplikasi

Metode

Tabel 5. Indikator penilaian respon siswa

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Desain media	<ul style="list-style-type: none">• Ketepatan pemilihan warna media• Ketepatan penggunaan dan tataletak gambar• Kecerahan suara/musik latar(background) dengan materi
2	Navigasi	<ul style="list-style-type: none">• Navigasi mudah untuk digunakan• Ketepatan tata letak dan fungsi navigasi
3	Keterbacaan	<ul style="list-style-type: none">• Penggunaan bahasa mudah dipahami• Kecerahan jenis, warna dan ukuran huruf
4	Penyajian Media	<ul style="list-style-type: none">• Kemudahan penggunaan media• Tombol fitur dan navigasi dalam aplikasi dapat berfungsi dengan baik

Bagan Alur



Analysis

Tahap menganalisis kebutuhan media pembelajaran dan menganalisis permasalahan yang terdiri dari tiga tahapan.

- Pertama peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran administrasi sistem jaringan serta melakukan observasi pada saat proses pembelajaran siswa kelas X TKJ.
- Kedua, yaitu analisis kompetensi berdasarkan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)
- Ketiga, analisis karakteristik siswa tentang bagaimana sikap mereka terhadap mata pelajaran Administrasi Sistem jaringan

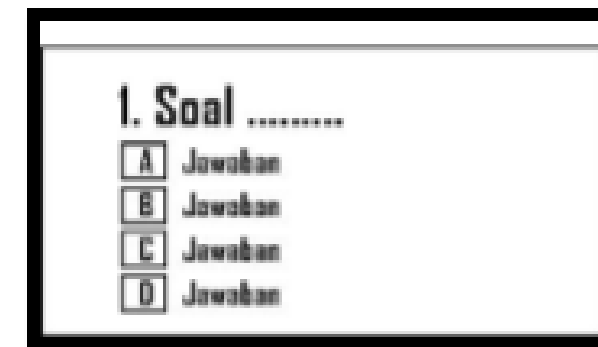
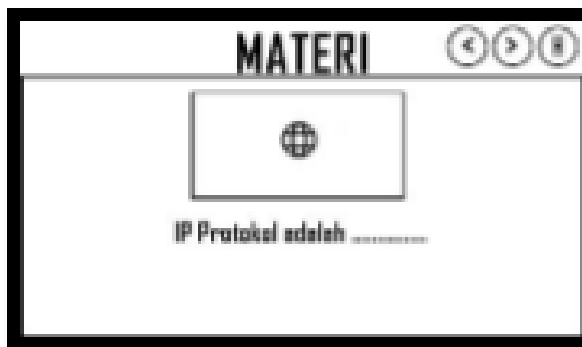
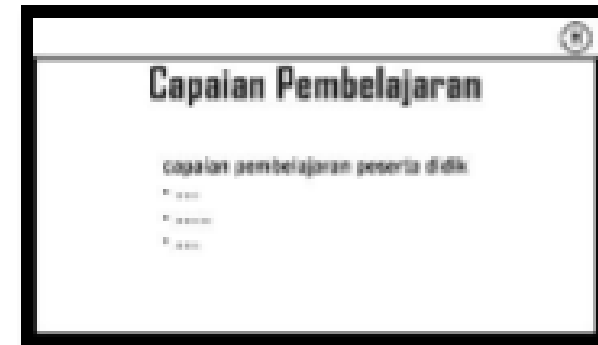
Analysis

Peneliti menemukan permasalahan antara lain :

- Proses pembelajaran 60% Dilakukan di Lab Komputer
- Pembelajaran bersifat konvensional
- Siswa kesulitan memahami materi yang ada terlebih materi yang bersifat abstrak
- Kurangnya Media pembelajaran di lab komputer.

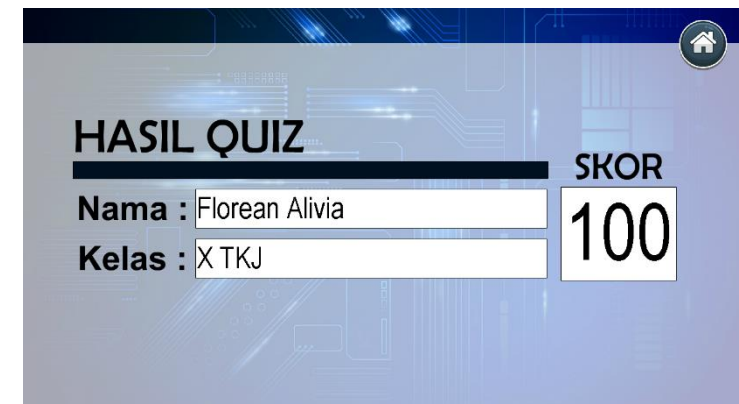
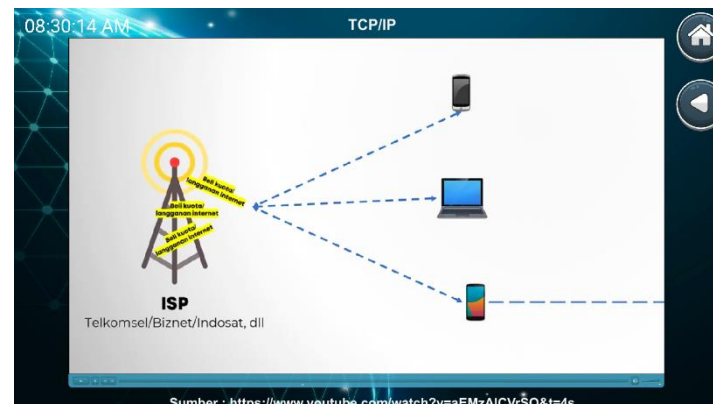
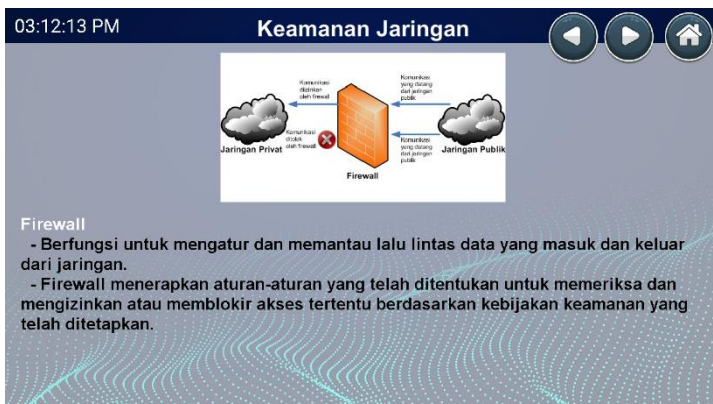
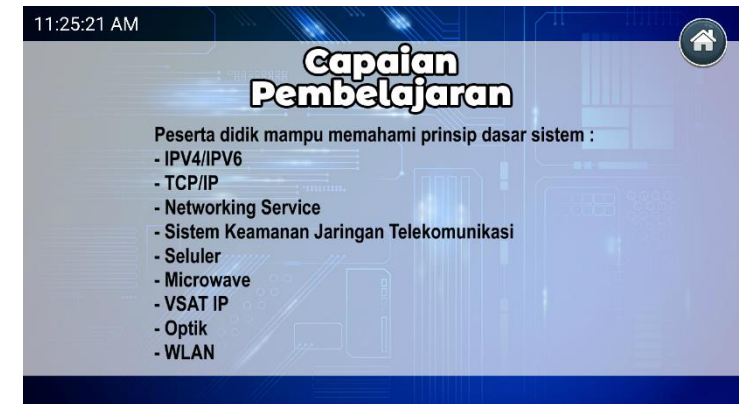
Design

Tahap rancangan awal dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini merupakan penentuan kerangka isi media pembelajaran interaktif dimana didalamnya meliputi pemilihan bahan materi, bahan latihan dan konten media



Development

Software Adobe Flash CS6 digunakan untuk merancang dan mengolah bahan yang telah terkumpul seperti konten dan desain media



Validasi Ahli

Validator	Presentase	Kelayakan
Ahli Media	88%	Sangat Layak
Ahli Materi	91%	Sangat Layak

Uji Coba Skala terbatas

Responden	Presentase	Kelayakan
ENS	100%	Sangat Layak
AIR	66%	Layak
FAM	95%	Sangat Layak
US	100%	Sangat Layak
DA	93%	Sangat Layak
Rata - Rata	90,8%	Sangat Layak

Kesimpulan

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, media pembelajaran berbasis dekstop ini mendapatkan nilai validasi sebesar 88% dari ahli media dengan kategori sangat layak, lalu mendapatkan nilai validasi sebesar 91% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Untuk hasil uji coba skala terbatas yang dilakukan kepada 5 siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 90,8% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif ini sangat layak dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran di sekolah

Kesimpulan

- Salah satu tujuan dikembangkannya media pembelajaran berbasis dekstop MISTAR ini karena media untuk meningkatkan motivasi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran
- Pada saat uji coba skala terbatas, media pembelajaran MISTAR mendapat respon positif dari para siswa dikarenakan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis dekstop merupakan suatu hal yang menarik proses pembelajaran karena didalamnya menampilkan materi yang diringkas beserta contoh gambar yang relevan, video pembelajaran dan quiz
- didukung oleh penelitian [Tria Wahyuni Suangi, Djafar Wonggo. 2021] , Yang menyatakan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis dekstop dapat mencegah siswa dari kebosanan serta dapat meningkatkan motivasi belajar mereka sehingga mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan

