

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Desktop “BeMO” Kelas X SMK

Oleh:

Raiza Devina Azzahra,

Fitria Nur Hasanah

Pendidikan Teknologi Informasi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

September, 2024

Pendahuluan

- Teknologi pada aspek pendidikan dapat digunakan sebagai alat untuk mendukung pembelajaran (Rindiani and Hasanah, 2022).
- Media interaktif adalah bentuk dari penggunaan teknologi yang mampu menyajikan informasi secara interaktif dengan bantuan laptop maupun *smartphone* (Wahyugi and Fatmariza, 2021).
- Media pembelajaran interaktif berbasis *desktop* ialah media yang menggabungkan beberapa komponen seperti audio dan gambar serta dilengkapi dengan fitur interaktif sehingga pengguna dan media dapat berinteraksi (Bayu, Seto and Hasanah, no date).

Rumusan Masalah

- Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis desktop pada mata Pelajaran Informatika kelas X di SMK Antartika 1 Sidoarjo?

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian R&D yaitu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan seperti buku teks, media pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan untuk penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis (Cahyadi, 2019).

Model (Tahapan ADDIE)

- **Analisis (*Analysis*)** : Pada analisis kebutuhan siswa dan identifikasi masalah dilakukan peneliti melalui observasi selama proses pembelajaran di SMK Antartika 1 Sidoarjo. Analisis kompetensi dasar pada mata pelajaran berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang akan dijadikan acuan sebagai dasar dan akan dimuat dalam pengembangan media pembelajaran.
- **Desain (*Design*)** : Tahap desain merupakan tahap pembuatan rancangan (blueprint) dari media yang akan dikembangkan. Mulai dari menentukan struktur isi media yang meliputi pemilihan bahan materi, pemilihan bahan latihan dan konten.

Model (Tahapan ADDIE)

- **Pengembangan (*Development*) :**

- a) Bahan-bahan yang sudah dikumpulkan akan dirancang dan diolah dengan software Adobe Flash CS6, dan akan dikonversi mejadi .exe agar bisa dijalankan dengan sistem operasi windows.
- b) Validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menjamin kualitas media.
- c) uji coba skala terbatas dengan 5 siswa kelas XI RPL yang dipilih secara acak (Oktaviyani *et al.*, 2020) untuk mendapatkan saran terkait media yang telah dikembangkan.
- d) Kriteria validasi ahli pada kualitas media yaitu kualitas isi, desain, audio dan interaksi (Hasanah *et al.*, 2021). Sedangkan kriteria validasi ahli materi yaitu kualitas materi dan kegunaan materi (Oktafiani, Nulhakim and Alamsyah, 2020).

Teknik Analisis data

Teknik analisis data untuk kriteria valid dan layak menggunakan rumus (Ashyari, 2017) :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = presentase penilaian

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

Kriteria Tingkat kelayakan

instrumen yang digunakan adalah angket data. Presentase data yang didapatkan akan di analisis menggunakan deskriptif kuantitatif untuk menilai kelayakan media. Kriteria penilaian validasi yang digunakan akan ditunjukkan di Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

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

Hasil

Tabel 2. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No	Validator	Persentase	Keterangan
1	Ahli Media	87%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	95%	Sangat Layak

Tabel 3. Hasil Uji Coba Media

No	Responden	Persentase	Keterangan
1	MFAS	88%	Sangat Layak
2	RRR	91%	Sangat Layak
3	MFA	94%	Sangat Layak
4	MNIN	90%	Sangat Layak
5	RAP	97%	Sangat Layak
	Rata-rata Kategori	92%	Sangat Layak

Hasil

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, media pembelajaran interaktif berbasis desktop ini mendapatkan nilai validasi 87% dengan kategori sangat layak dan mendapatkan nilai validasi 95% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba yang dilakukan kepada 5 siswa secara acak mendapat nilai rata-rata sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Dilihat dari hasil validasi ahli media dan ahli materi serta uji coba skala terbatas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Tampilan "BeMO"



