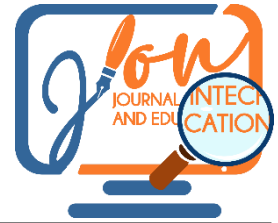


JOURNAL INTECH AND EDUCATION

Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi

Universitas Bina Bangsa

<http://ejournal.lppmbinabangsa.ac.id/index.php/jion>



PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN TIK UNTUK SISWA KELAS X SMK NEGERI 7 MUARO BUNGO

Yogi Irdes Putra¹, Firdaus²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Muaro Bungo

E-mail: yogiip28@gmail.com¹, Firdaus@gmail.com²

ABSTRACT

This research is motivated by the learning process that remains monotonous and lacks variety, as well as the fact that many educators have not yet implemented engaging, effective, and interactive teaching methods through the use of instructional media.

This study aims to design interactive learning media and test the validity, practicality, and effectiveness of learning media using articulate storyline software.

This research is development research (R&D) adapted from the Alessi and Trollip (2001) development model, including the stages of planning, design, and development. The planning process includes identifying problems, identifying needs and collecting materials. The design stage includes interface design, and the development stage includes alpha/expert testing, revision, beta testing, and discussion. Data collection techniques use questionnaires and questionnaire validity questionnaires. The results obtained from 4 validators using a validation questionnaire were 98.12% which was said to be very valid, the results of practicality using a questionnaire conducted by students and teachers with a total of 18 questions were 88.05% which was said to be very practical, and the results of effectiveness using a questionnaire conducted by students and teachers with a total of 12 questions were 84.48% which was said to be effective.

In this study, it can be concluded that the use of media in learning using articulate storyline software is very effective to use.

Keywords: Learning Media, ICT, Articulate storyline.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran yang masih monoton dan kurang bervariasi, serta banyak pendidik yang belum menerapkan metode pembelajaran yang menarik, efektif, dan interaktif melalui penggunaan media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran interaktif dan menguji kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran dengan menggunakan software articulate storyline.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan Alessi dan Trollip (2001), meliputi tahapan perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Proses perencanaan meliputi identifikasi masalah, identifikasi kebutuhan dan pengumpulan materi. Tahap perancangan meliputi perancangan antarmuka, dan tahap pengembangan meliputi pengujian alpha/pakar, revisi, pengujian beta, dan pembahasan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan kuesioner validitas angket. Hasil yang diperoleh dari 4 orang validator dengan menggunakan angket validasi yaitu 98,12% yang dikatakan sangat valid, hasil kepraktisan dengan menggunakan angket yang dilakukan oleh

siswa dan guru dengan jumlah 18 soal yaitu 88,05% yang dikatakan sangat praktis, dan hasil keefektifan dengan menggunakan angket yang dilakukan oleh siswa dan guru dengan jumlah 12 soal yaitu 84,48% yang dikatakan efektif.

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dengan menggunakan software articulate storyline sangat efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, TIK, Articulate storyline.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa pengaruh yang besar dalam bidang pendidikan. Pengaruh perkembangan tersebut terlihat jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Salah satu contoh pembaruan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran mampu mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih menarik. Konsep-konsep pembelajaran yang abstrak digambarkan secara kongkrit dengan tampilan yang visual dan interaktif. Menurut Munir (2012), multimedia pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar.

Multimedia pembelajaran merupakan satu bentuk teknologi yang dapat dijadikan media alternatif dalam pembelajaran. Penggunaan multimedia dapat merangsang dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Masuknya multimedia dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar karena multimedia menggabungkan beberapa unsur media sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia lebih menarik. Menurut Warsita dan Bambang (2017), mendefinisikan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif untuk menyampaikan pesan pembelajaran tertentu. Hubungan antara pesan dan media, media disini bertindak sebagai pesan. Multimedia pembelajaran dapat dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi dalam pembelajaran akan lebih bermakna, karena multimedia pembelajaran ini merupakan kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran (Resiani, 2015).

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran di kelas X SMK Negeri 7 Muaro Bungo dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menunjukkan bahwa guru masih belum dominan dan berperan lebih aktif dari pada siswa. Metode pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang bervariasi, hal ini seringkali membuat siswa tampak bosan dan tidak terlibat dalam pembelajaran. Belum banyak pendidik yang menerapkan media pembelajaran menggunakan media dan metode yang menarik, efektif dan interaktif. Minimnya kemampuan siswa dalam menangkap materi yang diberikan situasi ini menunjukkan bahwa siswa tidak cukup termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran yang mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan Alessi dan Trollip (2001), meliputi tahap perencanaan, desain, dan pengembangan. Proses perencanaan meliputi identifikasi masalah, identifikasi kebutuhan dan pengumpulan bahan.



Gambar 1. Tahap penelitian menurut Alessi dan Trolip (2001).

B. Subjek Penelitian

Penelitian perancangan dan pembuatan media dengan menggunakan *software articulate storyline* sebagai sumber belajar ini di fokuskan pada mata pembelajaran TIK Kelas X Semester Ganjil di SMK Negeri 7 Muaro Bungo Tahun Ajaran 2022/2023 dengan responden sebanyak 30 orang siswa dan 1 orang guru.

C. Instrument Pengumpulan Data

1. Instrumen Kevalidan

Instrumen kevalidan digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran dengan menggunakan *software articulate storyline* valid atau tidak.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Validator.

No	Indikator	No Item	Jumlah
1	Subtansi Materi	1,2,3,4,5	5
2	Desain Pembelajaran	6,7,8,9	4
3	Tampilan Komunikasi Visual	10,11,12,13,14,15,16	7
4	Pemanfaatan Software	17,18,19,20	4
Total Item			20

Sumber: Sungkowo (2010).

Untuk mengubah data kualitatif ke bentuk kuantitatif, maka angket selain diberi alternatif jawaban masing-masing mempunyai bobot dan skor dari setiap jawaban dari pernyataan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Penilaian Jawaban.

Pilihan	Keterangan	bobot
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Kurang Setuju	KS	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Sumber: Sugiyono (2014).

2. Instrument Kepraktisan

Setelah instrument dinyatakan valid oleh validator, selanjutnya beberapa instrument tersebut digunakan untuk uji kepraktisan.

Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas.

No	Indikator	No Item	Jumlah
1	Keadaan Penggunaan (menarik)	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	10
2	Efektifitas Waktu Pembelajaran	11,12,13,14	4
3	Manfaat	15,16,17,18	4
Total Item			18

Sumber: Sungkowo (2010).

Instrumen yang digunakan disusun menurut pola skala dalam bentuk kontinu yang terdiri dari lima kategori dan pernyataan angket bersifat positif.

Tabel 4. Penilaian Jawaban.

Pilihan	Keterangan	bobot
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Kurang Setuju	KS	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Sumber: Sugiyono (2014).

3. Instrumen Keefektifan

Cara pengujian keefektifan media pembelajaran dengan menggunakan *software articulate storyline* digunakan angket motivasi belajar. Angket motivasi belajar diberikan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan *software articulate storyline*.

Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Efektifitas.

No	Indikator	No Item	Jumlah
1	Senang Belajar	19,20,21,22,23,24,25	7
2	Adanya Bahan Ajar Yang Menarik	26,27,28,29,30	5
Total Item			12

Sumber: Doni Pernanda (2015).

Instrumen yang digunakan disusun menurut pola skala dalam bentuk kontinu yang terdiri dari lima kategori dan pernyataan angket bersifat positif dan negatif.

Tabel 6. Penilaian Jawaban.

Pilihan	Keterangan	bobot
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Kurang Setuju	KS	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Sumber: Sugiyono (2014).

D. Teknik Analisa Data

1. Analisis uji validitas media pembelajaran dengan menggunakan *software articulate storyline*.

- a. Memberikan skor jawaban dengan kriteria berdasarkan skala likert yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2014) yaitu:

Tabel 7. Penilaian Jawaban Validitas.

Pilihan	Keterangan	bobot
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Kurang Setuju	KS	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Sumber: Sugiyono (2014).

- b. Menentukan skor tertinggi
 Skor tertinggi = jumlah validator x jumlah item pertanyaan x skor maksimum.
- c. Menentukan jumlah skor dari masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator.
- d. Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator.
- e. Penentuan nilai validitas dimodifikasi dari Purwanto (2010), sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100.$$
 Keterangan:
 NP = Nilai persen yang dicari atau yang diharapkan
 R = Skor mentah yang diperoleh validator
 SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan
 100 = Bilangan tetap
- f. Mencari distribusi frekuensi dari validitas, sebagai berikut:
- 1) Menghitung jarak atau rentang (R)
 $R = \text{data tertinggi} - \text{data terendah}$
 - 2) Mencari jumlah kelas (K)
 $K = 1 + 3.3 \log \text{jumlah validator}$
 - 3) Menghitung panjang kelas interval (P)
 $P = R/K$
- g. Memberikan penilaian validitas dengan kriteria yang dimodifikasi dari Purwanto (2010), berikut ini:

Tabel 8. Klasifikasi Aspek Penilaian Validitas.

No	Nilai Rata-Rata	Aspek Yang Dinilai
1	90%-100%	Sangat Valid
2	80%-89%	Valid
3	65%-79%	Cukup Valid
4	55%-64%	Kurang Valid
5	≤ 54%	Tidak Valid

2. Analisis Uji Praktikalitas

Data uji praktikalitas penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *software articulate storyline* dianalisis dengan menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Purwanto (2010) berikut ini:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100.$$

Keterangan:

- NP = Nilai persen yang dicari atau yang diharapkan
R = Skor mentah yang diperoleh siswa
SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan
100 = Bilangan tetap

Setelah presentasi diperoleh, dilakukan pengelompokkan sesuai kriteria yang dimodifikasi dari Purwanto (2010), berikut ini:

Tabel 9. Klasifikasi Aspek Penilaian Praktikalitas.

No	Nilai Rata-Rata	Aspek Yang Dinilai
1	86%-100%	Sangat Praktis
2	76%-85%	Praktis
3	60%-75%	Cukup Praktis
4	55%-59%	Kurang Praktis
5	≤ 54%	Tidak Praktis

3. Analisis Uji Efektifitas

Data angket efektivitas diperoleh dengan cara menghitung skor siswa yang menjawab masing-masing item sebagaimana terdapat pada angket. Data tersebut dianalisis dengan teknik persentase yang dinyatakan oleh Purwanto (2010), sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100.$$

Keterangan:

- NP = Nilai persen yang dicari atau yang diharapkan
R = Skor mentah yang diperoleh siswa
SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan
100 = Bilangan tetap

Hasil yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 10. Klasifikasi Aspek Penilaian Efektifitas.

No	Nilai Rata-Rata	Aspek Yang Dinilai
1	86%-100%	Sangat Efektif
2	76%-85%	Efektif
3	60%-75%	Cukup Efektif
4	55%-59%	Kurang Efektif
5	≤ 54%	Tidak Efektif

Sumber: Purwanto (2010).

E. Perancangan Antar Muka

1. Menu Halaman Intro

Pada halaman intro terdapat tampilan awal ketika media pembelajaran pertama kali dibuka dan dioperasikan.

2. Menu Halaman Utama

Menu halaman utama merupakan halaman utama yang menampilkan menu-menu dari berupa menu KD, menu materi, menu evaluasi, menu petunjuk, menu profil dan menu keluar.

3. Menu KI/KD

Pada halaman ini berisi KD yang didapat dari silabus yang telah diberikan pihak sekolah dan terdapat tombol home untuk menuju ke menu utama.

4. Menu Sub Materi

Menu sub materi ini berisi pilihan materi setiap submateri dilengkapi tombol navigasi yang mengantarkan pengguna pada materi.

5. Menu Materi
Pada menu materi terdapat tombol *next* untuk menuju ke halaman materi pembelajaran selanjutnya dan terdapat tombol *home* untuk menuju ke menu utama.
6. Menu Evaluasi
Pada halaman ini berisi soal kuis/ulangan berbentuk pilihan ganda. Terdapat tampilan untuk melihat jumlah jawaban yang benar, jawaban yang salah dan skor akhir yang diperoleh. Terdapat tombol *home* untuk menuju ke menu utama.
7. Menu Petunjuk
Menu ini akan menampilkan petunjuk penggunaan masing-masing tombol.
8. Menu Profil
Menu profil berisi tentang identitas pembuat media pembelajaran (peneliti)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data

1. Uji Validasi

Hasil dari penilaian validasi produk dari validator didapatkan skor persentase kelayakan media pembelajaran interkatif menggunakan *articulate storyline* dari aspek subtansi materi sebesar 98%, aspek desain pembelajaran sebesar 100,00%, aspek tampilan komunikasi visual sebesar 95,71%, dan aspek pemanfaatan software sebesar 98,75%. Berdasarkan skor keempat aspek tersebut maka didapatkan skor akhir Validitas media sebesar 98,12% dengan kategori "Sangat Valid".

2. Uji Praktikalitas

Hasil penilaian praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dilakukan oleh 30 siswa dan satu orang guru, dari aspek keadaan penggunaan (menarik) sebesar 87,87%, aspek efektifitas waktu pembelajaran sebesar 90,48% dan aspek manfaat sebesar 85,81% sehingga diapatkan persentase akhir sebesar 88,05% dengan kategori "Sangat Praktis".

3. Uji Efektivitas

Hasil penilaian efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dilakukan oleh 30 siswa dan 1 guru adalah dari aspek senang belajar sebesar 84,43%, aspek adanya bahan ajar yang menarik 84,52%, sehingga didapatkan persentase akhir sebesar 84,48% dengan kategori "Efektif".

PEMBAHASAN

Perancangan media pembelajaran dengan menggunakan *software articulate storyline* pada pelajaran TIK yang telah dibuat kemudian dilakukan validasi untuk dilakukan kelayakan media tersebut. Setelah media pembelajaran dengan menggunakan *software articulate storyline* divalidasi kemudian media pembelajaran di uji cobakan kepada siswa dalam bentuk uji coba praktikalitas dan efektifitas. Untuk mengetahui keefektifan produk maka dilakukan uji coba penerapan media pembelajaran dengan menggunakan *software articulate storyline*. Berikut ini pembahasan masing-masing pengujian kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan *software articulate storyline*.

Tabel 14. Hasil Uji Coba Menggunakan
Software Articulate storyline.

Hasil Uji Coba	Presentase	Keterangan
Validasi	98,12%	Sangat Valid
Praktikalitas	88,05%	Sangat Praktis

Efektifitas	84,48%	Efektif
-------------	--------	---------

SIMPULAN

Hasil dari penilaian validasi produk dari validator didapatkan skor persentase kelayakan media pembelajaran interkatif menggunakan *articulate storyline* dari aspek subtansi materi sebesar 98%, aspek desain pembelajaran sebesar 100,00%, aspek tampilan komunikasi visual sebesar 95,71%, dan aspek pemanfaatan software sebesar 98,75%. Berdasarkan skor keempat aspek tersebut maka didapatkan skor akhir Validitas media sebesar 98,12% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil penilaian praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* oleh siswa satu orang guru TIK, dari aspek keadaan penggunaan (menarik) sebesar 87,87%, aspek efektifitas waktu pembelajaran sebesar 90,48% dan aspek manfaat sebesar 85,81% sehingga diapatkan persentase akhir sebesar 88,05% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil penilaian efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* oleh siswa dan guru adalah dari aspek senang belajar sebesar 84,43%, aspek adanya bahan ajar yang menarik 84,52%, sehingga didapatkan persentase akhir sebesar 84,48% dengan kategori "Efektif".

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi & Trollip. (2001). *Multimedia for learning* (3th Ed.). United States: Pearson Education Inc.
- Doni, P. (2015). *Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran CD Interaktif pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X Di SMK N 2 Pariyaman Jurusan Multimedia Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015*.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto. (2010). *Pengertian Efektifitas* (diakses 20 April 2015). <http://id.shyoong.com/businessmanagement/human-resources/pengertianefektifitas/>.
- Resiani, Ni Kadek, Anak Agung Gede Agung, I Nyoman Jampel. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VI Semester Genap di SMP Negeri 7 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*. 3(1), 78-90. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/5929>.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung, Alfabeta.
- Sungkowo. (2010). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Tik*. Direktor Pembinaan SMA.
- Warsita dan Bambang. (2017). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.