

Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Dampak Sosial Informatika Pada Mata Pelajaran Informatika Untuk SMA

Mochammad Faizal Darsono^{1*}, Taofik Muhammad², Sulidar Fitri³

^{1,2,3} Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

¹faizaldrsn29@gmail.com, ²taofik.muhammad@umtas.ac.id, ³sfitri@umtas.ac.id

Abstrak

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, dunia pendidikan saat ini juga semakin berkembang dan mengalami kemajuan. Berbagai macam pembaruan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan tersebut diperlukan berbagai inovasi dan terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan sarana serta prasarana pendidikan yang mendukung. Dalam upaya ketersediaan sumber bahan ajar mata pelajaran informatika. Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Namun dalam praktiknya media pembelajaran seringkali diabaikan, padahal media menjadi salah satu daya tari untuk melakukan pembelajaran. Peneliti bertujuan mengembagkan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Dampak Sosial Informatika Kelas X diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan belajar mengajar kepada siswa kelas X. metode yang digunakan model 4D yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Model 4D berfungsi juga untuk mengembangkan contohnya seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan bahan ajar. Teknik pengumpulan data menggunakan dengan adanya studi pendahuluan, validasi ahli media dan materi, dan penyebaran angket kepada peserta didik kelas X. media ini kemudian divalidasi oleh ahli materi mendapatkan nilai validitas 90,6% dan mendapatkan nilai validasi oleh ahli media dengan nilai validitas 80%. Kemudian diperkuat dengan uji respon kepada peserta didik mendapatkan nilai 88%. Berdasarkan data tersebut dapat dibuktikan bahwa media pembelajaran interaktif materi dampak sosial informatika kelas X sangat mudah digunakan dalam pembelajaran di SMA Telekomunikasi Sekar Kemuning.

Kata Kunci: Informatika, Media pembelajaran, Pendidikan, Teknologi Informasi

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu peranan penting guna meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (Lestari & Nuryanti, 2022). Dengan menempuh pendidikan, seseorang akan memiliki banyak wawasan serta pengetahuan yang dapat dijadikan bekal untuk diterapkan dalam kehidupannya. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang mampu mengarahkan, mengembangkan serta membimbing kearah kehidupan yang lebih baik (Fitriyani, 2019). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Salah satu yang disebutkan dalam UU RI No 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen yaitu mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, pengembangan bahan ajar juga jadi salah satu indikator berkembangnya Pendidikan di Indonesia. Bahan ajar merupakan satu bagian penting dalam Sarana Pendidikan yang tercantum pada ketentuan umum Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 24 tahun 2007 tentang sarana Pendidikan. Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran (Tangahu et al., 2024). Bentuknya bisa buku bacaan, buku kerja atau LKS, maupun tayangan. Bisa juga berupa surat kabar, video, foto, suatu objek, dan intruksi intruksi secara langsung yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, bahan ajar dapat berupa banyak hal yang dipandang untuk pengembangan dan peningkatan dalam ilmu pengetahuan dan pengalaman peserta didik (Butar-Butar et al., 2023). Pada sebuah pembelajaran merupakan komponen penting untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Bahan ajar juga berfungsi sebagai informasi tentang materi apa yang dipelajari yang dapat diakses oleh siswa dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas dari proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik (Nurfadillah et al., 2021). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/ di luar kelas) menjadi lebih efektif. Media yang dipilih hendaknya yang benar-benar efektif dan efisien (Dewi,

2023). Penggunaan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, minat, kebutuhan, dan kondisi peserta didik (Aras, 2019). Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan meningkatkan aktivitas pembelajaran.

Pada kunjungan dalam rangka studi pendahuluan penulis mewawancarai secara tidak terstruktur kepada guru dan beberapa murid kelas X di SMA Telekomunikasi Sekar Kemuning, mengenai kegiatan pembelajaran di kelas X guru pengampu mata pelajaran di kelas X tersebut mengatakan bahwasanya media yang sering digunakan cenderung menggunakan buku cetak, ebook, dan video. Guru tersebut menginginkan media dua arah atau adanya interaksi antara siswa dan media pembelajaran. Beberapa siswa juga berpendapat belajar mengajar di kelas merasa jenuh dan bosan terhadap metode satu arah atau ceramah. Oleh sebab itu peserta didik berharap dengan adanya metode atau media pembelajaran baru yang akan diterapkan.

METODE

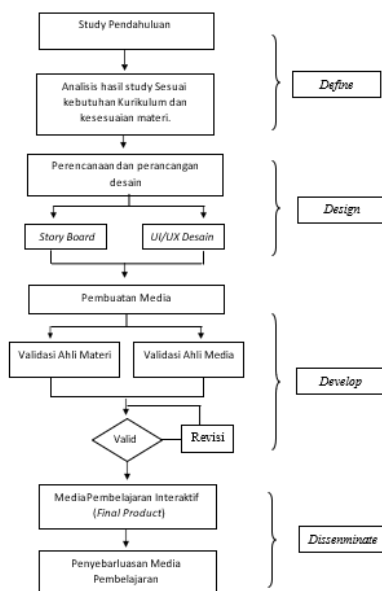
Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian Jenis penelitian pengembangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research And Development (R&D). Menurut (Fauziah & Ninawati, 2022) Research And Development adalah metode penelitian yang menciptakan sebuah produk dalam beberapa bidang keahlian tertentu, yang dikaitkan dengan produk sampingan tertentu yang memiliki keefektifan dari sebuah produk menyatakan bahwa Research And Development (R&D) merupakan penelitian pengembangan yang memiliki tujuan menciptakan rancangan, program atau produk tertentu yang melewati beberapa tahapan diantaranya desain, uji coba, dan revisi untuk mendapatkan kualitas dan standar tertentu. Research And Development (R&D) ini terdiri dari dua kata yaitu Research yang berarti penelitian dan Development yang berarti pengembangan (Okpatrioka, 2023). Penelitian ini akan melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan dari sebuah produk. Selanjutnya melakukan pengembangan untuk menguji efektivitas dan validitas dari produk yang telah dibuat sehingga yang dikembangkan dan dapat dipergunakan.

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D. Metode pengembangan model ini meliputi beberapa tahapan yaitu terdiri atas 4 tahap utama yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Model 4D berfungsi juga untuk mengembangkan contohnya seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan bahan ajar (Jama Hendra et al., 2024).

Prosedur Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini menggunakan model 4D, model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Sesuai dengan namanya 4D ada beberapa tahapan yang sesuai rumusan dan penelitian yaitu:



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Berdasarkan pada Gambar 1, alur penelitian yang dibuat maka dapat dijelaskan mengenai beberapa tahapan dalam pelaksanaan prosedur penelitian sebagai berikut :

a. Define

Pada tahapan ini yaitu sebelum dilakukannya analisis ada studi lapangan pra analisis akan ada wawancara terkait media pembelajaran, setelah itu hasilnya akan dianalisis sesuai dengan kurikulum, modul dan materi pembelajaran.

b. Design

Pada tahapan desain atau perancangan ini hasil dari analisis studi lapangan dan pemilihan materi sebagai bahan dalam media pembelajaran interaktif. Pada tahap desain memiliki 2 tahapan yaitu :

1. StoryBoard

Dalam StoryBoard ini membuat gambaran atau rancangan penyusunan materi secara berurutan pada setiap halaman yang meliputi tata letak dan penempatan materi pada halaman media pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan aplikasi Microsoft Power point, pembuatan story board ini akan lebih mudah mengkonsep gambaran dan navigasi pada tahap desain.

2. UI/UX Desain

Dalam tahapan User Interface dan User Experience design ini membuat tampilan halaman memandu pengguna secara visual melalui interface produk. memastikan interface pengguna yang intuitif dengan mempertimbangkan semua elemen visual dan interaktif.

c. Develop

Pada tahapan Develop ini dilakukan setelah tahapan define dan design selesai, maka akan dibuatlah media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Adobe Animate yang nantinya berisi konten media pembelajaran interaktif. Setelah itu perlu dilakukan validasi ahli materi dan validasi media. dalam tahap validasi ini developer menerima kritik dan saran agar media pembelajaran ini bisa lebih baik sebelum pada tahapan selanjutnya dipenyebarkan media pembelajaran interaktif ini.

d. Dessenminate

Pada tahap Dissenminate atau Penyebarluasan media pembelajaran interaktif ini akan diimplementasikan pada sekolah SMA kemudian akan dilakukan penilaian hasil belajar pada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media pembelajaran interaktif.

Mekanisme Penelitian

Dalam mekanisme penelitian terdapat beberapa Langkah yang harus digunakan untuk pengumpulan data sehingga dapat dikelola dalam penelitian.

a. Metode pengumpulan data

Dalam mekanisme penelitian metode pengumpulan data merupakan cara yang tepat, akurat, dan bisa dipertanggungjawabkan dalam mendapatkan data.

1. Observasi

Observasi merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan sistematis, dengan tujuan untuk mengetahui keadaan awal yang akan menjadi tempat penelitian (Noor, 2020). Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menyelidiki dan mengamati secara langsung tentang aktivitas sekolah yang akan digunakan sebagai tempat penelitian sekaligus tempat implementasi produk media pembelajaran yang telah dibuat. Pada Tabel 1 merupakan kisi-kisi observasi

Tabel 1. Kisi-kisi observasi

No	Indikator
1.	Sarana dan Prasarana Sekolah
2.	Model pembelajaran yang digunakan
3.	Karakteristik Siswa

2. Wawancara

Wawancara merupakan Teknik pengumpulan data dengan maksud untuk memperoleh keterangan untuk penelitan (Safutra, 2021). Dalam penelitian ini wawancara bertujuan untuk mengumpulkan data tentang metode atau model pembelajaran yang digunakan pendidik dan karakteristik peserta didik dari suatu sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.

3. Literatur

Literatur merupakan segala kumpulan data yang berupa teori atau kajian yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan mengenai aspek aspek yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. pada aspek pengembangan ini yang digunakan adalah buku atau jurnal.

4. Angket

Angket merupakan Teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Angket ini diisi oleh pendidik mata pelajaran. Selanjutnya validasi media pembelajaran interaktif untuk validator. Angket ini diisi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif sebelum melakukan penyebaran. Angket hasil belajar peserta didik yang diisi oleh peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui secara fungsional dari media pembelajaran interaktif.

5. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode mencari informasi untuk melengkapi data hari hasil metode yang telah dilakukan. Dengan tujuan untuk mengumpulkan dan menyimpan data yang diperoleh berupa dokumentasi foto dari hasil data angket. Data atau informasi yang telah dikumpulkan akan digunakan sebagai bukti sehingga penelitian dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembelajaran guru menjelaskan dalam pelaksanaan pembelajaran selama 80 Menit atau 2JP (Jam Pelajaran). Selama proses pembelajaran peneliti menghampiri setiap peserta didik untuk mengecek apabila ada kendala dalam proses pembelajaran penggunaan aplikasi media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh peserta didik.

Dalam penggunaannya peneliti memberikan link media pembelajaran untuk digunakan oleh peserta didik di gawai masing-masing peserta didik. Setelah peserta didik masuk kepada aplikasi media pembelajaran, peneliti memberikan arah serta menjelaskan mengenai mekanisme penggunaan media pembelajaran tersebut. Kemudian selanjutnya peserta didik membaca petunjuk penggunaan media pembelajaran yang sudah tersedia di aplikasi media interaktif dampak sosial informatika.

Hasil Penelitian

a. Pendefinisian (Define)

Tahap pendefinisian adalah tahap awal yang mendasari terwujudnya penelitian ini. Data pertama dalam penentuan judul yang tepat dalam permasalahan yang didapat saat wawancara tidak terstruktur disekolah SMA Telekomunikasi Sekar Kemuning kota Cirebon.

1. Studi Pendahuluan

Dalam sebuah penelitian studi pendahuluan adalah tahapan awal dalam penentuan penelitian dan pengembangan model penelitian. Dalam tahapan ini peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan informasi dan data awal sebelum melakukan penelitian lanjutan.

Pada kunjungan dalam rangka studi pendahuluan penulis mewawancarai secara tidak terstruktur kepada guru dan beberapa murid kelas X di SMA Telekomunikasi Sekar Kemuning, mengenai kegiatan pembelajaran di kelas X guru pengampu mata pelajaran di kelas X tersebut mengatakan bahwasanya media yang sering digunakan cenderung menggunakan buku cetak, ebook, dan video Guru tersebut menginginkan media dua arah atau adanya interaksi antara siswa dan media pembelajaran. Beberapa siswa juga berpendapat belajar mengajar di kelas merasa jenuh dan bosan terhadap metode satu arah atau ceramah. Oleh sebab itu peserta didik berharap dengan adanya metode atau media pembelajaran baru yang akan diterapkan.

2. Analisis Hasil Studi

Pada tahap ini, analisis hasil studi dari wawancara tidak terstruktur dengan guru dan siswa untuk menentukan media pembelajaran dan materi yang akan diberikan kepada peserta didik sehingga materi yang didalamnya dapat tersampaikan secara maksimal dan mudah dipahami. Materi yang ditampilkan bersumber dari modul, buku ajar, dan internet.

b. Perancangan (Design)

Pada tahapan ini dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, dilakukan desain untuk menentukan layout dan fungsi yang akan dibuat dalam media pembelajaran interaktif. Dalam tahapan ini ada 2 tahapan :

1. Storyboard

Dalam tahapan User Interface dan User Experience design ini membuat tampilan halaman memandu pengguna secara visual melalui interface produk. memastikan interface pengguna yang intuitif dengan mempertimbangkan semua elemen visual dan interaktif. Terlihat pada Gambar 2



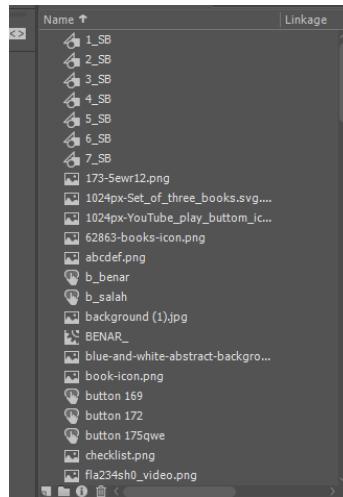
Gambar 2. Storyboard halaman pilihan materi

2. UI/UX

Dalam tahapan User Interface dan User Experience design ini membuat tampilan halaman memandu pengguna secara visual melalui interface produk. memastikan interface pengguna yang intuitif dengan mempertimbangkan semua elemen visual dan interaktif.

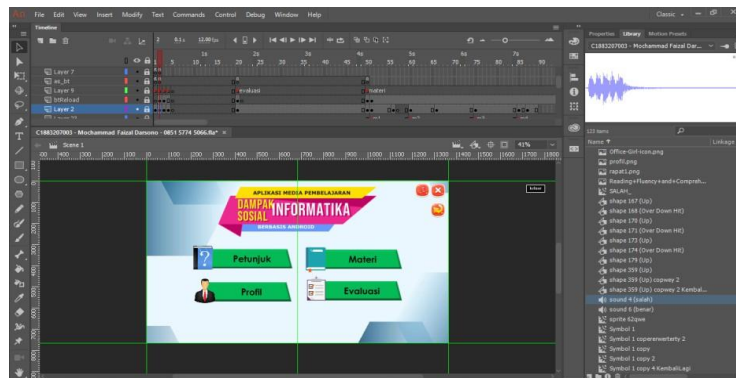
c. Pengembangan (Devlop)

Tahap pertama untuk pembuatan media pembelajaran interaktif yaitu menyiapkan asset/ gambar gambar untuk isi konten yang akan di buat. Dari beberapa asset menggunakan PNG bisa dicari dari beberapa website seperti freepik, vecteezy, dan website penyedia gambar PNG. Yang terlihat pada Gambar 3



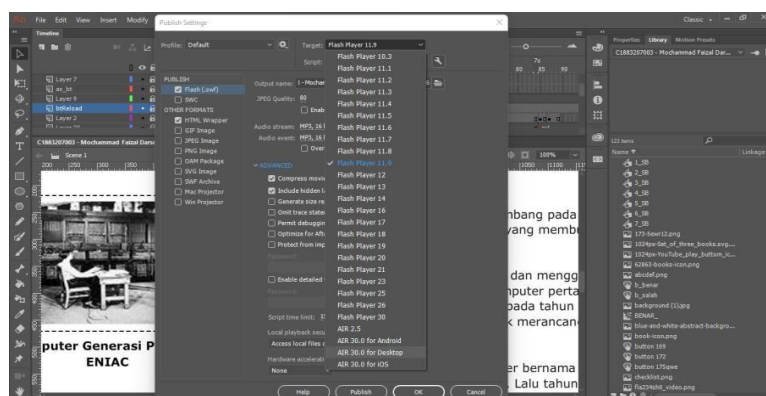
Gambar 3. Asset/Desain gambar

Input gambar pada timeline berbentuk beberapa layer yang sudah dibuat pada halaman layer, lalu pentuan letak pada detik beberapa di beberapa frame second yang ada di sebelah layer. Yang terlihat pada Gambar 4



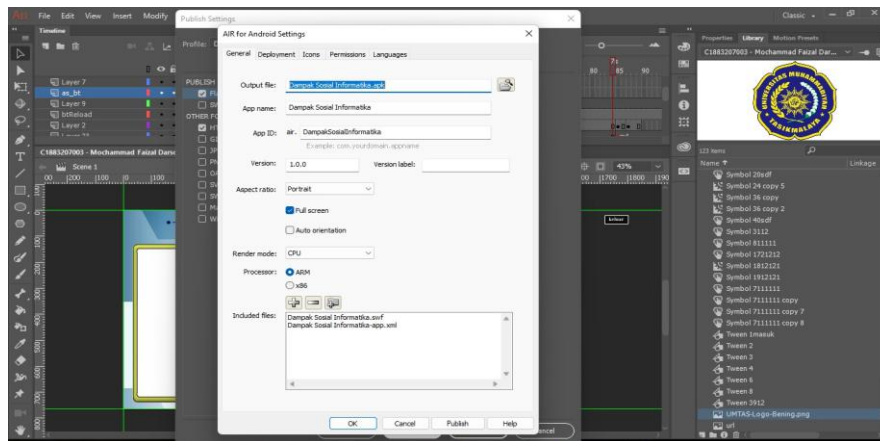
Gambar 4. Proses pembuatan halaman depan

Untuk eksport sebuah media yang sudah jadi maka bisa mempublish media tersebut dengan cara klik file, lalu klik pada pilihan publish setting, lalu pilih target ubah dengan AIR 30.0 For Android. Yang terlihat pada Gambar 5

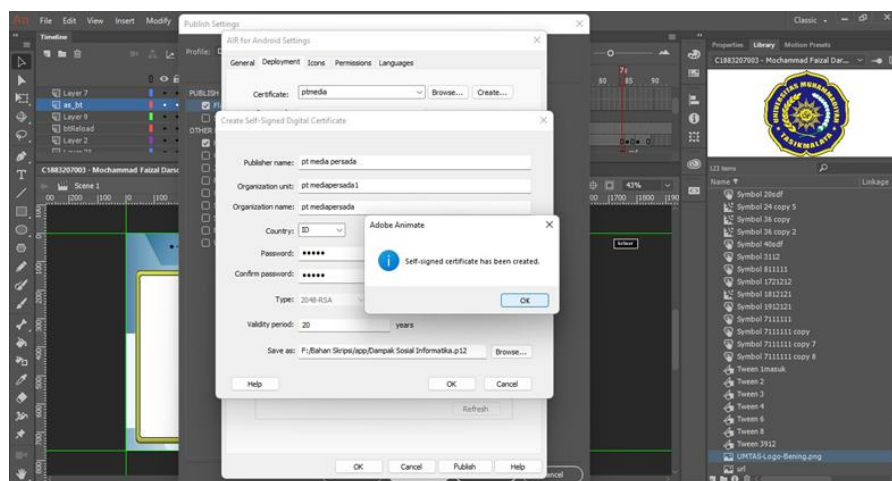


Gambar 5. Export/publish air 30.0 for android

Untuk bisa mempublish sebuah aplikasi untuk android membutuhkan sertifikat yang dibuat didalam adobe animate. Langkah pertama untuk membuat sertifikat untuk publish sebuah applikasi maka harus mengisi beberapa kolom yang tersedia, Langkah berikutnya isi password dan diingat atau dicatat agar tidak lupa, Langkah selanjutnya kita buat folder untuk menyimpan sertifikat yang sudah di buat dengan cara klik browser. Yang terlihat pada Gambar 6 dan Gambar 7

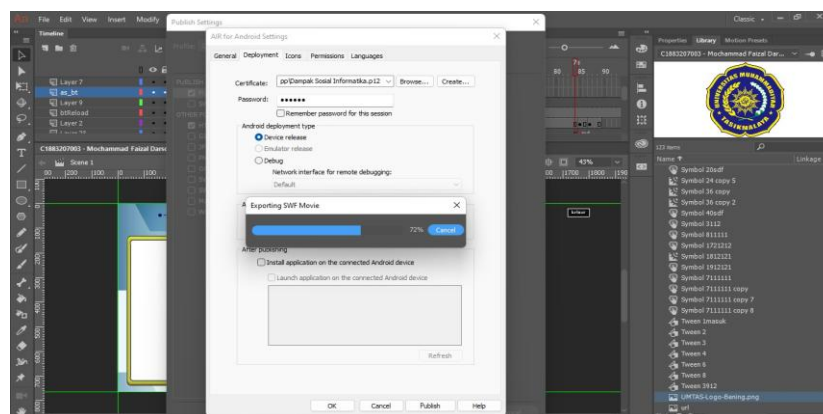


Gambar 6. Publish for android



Gambar 7. Sertifikat untuk publish

Untuk bisa mempublish sebuah aplikasi untuk android membutuhkan sertifikat yang dibuat didalam adobe animate. Langkah pertama untuk membuat sertifikat untuk publish sebuah aplikasi maka harus mengisi beberapa kolom yang tersedia, Langkah berikutnya isi password dan diingat atau dicatat agar tidak lupa, Langkah selanjutnya kita buat folder untuk menyimpan sertifikat yang sudah di buat dengan cara klik browser. Yang terlihat pada Gambar 8 dan Gambar 9



Gambar 8. Loading Publish Aplikasi

Dampak Sosial Informatika.apk	1/17/2025 11:18 AM	APK File	412,122 KB
Dampak Sosial Informatika	1/17/2025 11:16 AM	Personal Informati...	3 KB

Gambar 9. Publish Media Pembelajaran Interaktif

d. Tahap Penyebaran (Disseminate)

Pada tahap dissemination Penyebarluasan media pembelajaran interaktif ini akan diimplementasikan pada sekolah SMA kemudian akan dilakukan penilaian hasil belajar pada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media pembelajaran interaktif dengan pengisian questioner yang sudah dibuat sesuai dengan instrument.

1. Uji Respon Peserta Didik

Hasil respon peserta didik diperoleh dari jawaban mengenai kemudahan dalam pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Materi Dampak Sosial Informatika Kelas X di SMA Telekomunikasi Sekar Kemuning Cirebon. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal,,, dengan melibatkan 15 peserta didik.

Peserta didik dapat mencoba langsung media pembelajaran interaktif dengan menggunakan gadget masing masing dan merasakan experience yang disajikan pada media pembelajaran interaktif, berikut merupakan potret penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi dampak sosial informatika kelas X di SMA Telekomunikasi Sekar Kemuning Cirebon..



Gambar 10. Uji media pembelajaran interaktif

Setelah media pembelajaran interaktif digunakan, selanjutnya peserta didik diminta untuk mengisi respons terkait media pembelajaran interaktif tersebut dengan respons yang diberikan. Hasil angket dari 15 peserta didik pada tabel 2

Tabel 2. Uji respon peserta didik

No	Kriteria penilaian	Penilaian				
		Tidak Setuju	Kurang Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Apakah media pembelajaran interaktif mudah digunakan?					15
2.	Apakah media pembelajaran interaktif membantu membuka pengetahuan seputar dampak sosial informatika?				15	
3.	Apakah media pembelajaran interaktif membantu dalam memudahkan dalam pembelajaran?				6	9
4.	Apakah media pembelajaran interaktif membantu dalam mengingat materi dampak sosial informatika?				7	8

5.	Apakah media pembelajaran interaktif meningkatkan semangat belajar pada materi dampak sosial informatika?					15
6.	Apakah media pembelajaran interaktif memiliki tampilan yang menarik?				2	13
7.	Apakah teks, tombol dan gambar pada media pembelajaran interaktif dapat dibaca dan dilihat dengan jelas?					15
8.	Apakah media pembelajaran interaktif menggunakan Bahasa yang mudah?				2	13
9.	Apakah media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman yang baru?				2	13
10.	Apakah media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna?				1	14
Jumlah					35	105

Berdasarkan tabel hasil angket respon peserta didik menunjukkan 35 kategori Setuju (S) dan 105 kategori Sangat Setuju (SS). Hasil tersebut dikonversikan dalam persen sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai Uji Respon} &= \sum_i f \times 100 \% \\
 &= (35 \times 4) + (105 \times 5) \times 100\% \\
 &= 750 \\
 &= 0,88 \times 100\% \\
 &= 88\%.
 \end{aligned}$$

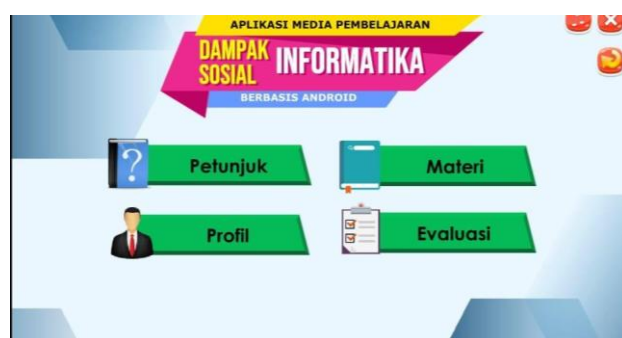
Pemerolehan data diatas mendapat hasil angket respon peserta didik pada uji coba yang telah dilakukan yaitu 88% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Hasil uji coba media pembelajaran interaktif mendapat respon yang baik dari peserta didik. Kegiatan pembelajaran terlihat lebih menyenangkan dan interaktif karena penggunaan media dilakukan secara menyeluruh dalam pembelajaran materi dampak social informatika sehingga media pembelajaran interaktif melibatkan peserta didik secara langsung dalam penggunaannya sehingga peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran interaktif digawai masing masing peserta didik untuk dapat mengoprasikan media pembelajaran interaktif dengan baik dan benar yang membuat mereka lebih antusias dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran materi dampak social informatika juga menunjukkan hasil diakhir pembelajaran, peserta didik dapat mengingat materi pembelajaran dengan mudah dan mudah dipahami. Hal ini terlihat saat dilakukan kegiatan pembelajaran yang diminati peserta didik dan tidak membuat jenuh peserta didik dalam pembelajaran dampak social informatika bagian dari rangakaian penggunaan media pembelajaran interaktif, peserta didik dapat menjawab cepat dan tepat soal tentang dampak social informatika yang diberikan. Namun, terdapat beberapa peserta didik yang sedikit terhambat dalam mengerjakan soal karena device yang digunakan terdapat banyak aplikasi sehingga sedikit menghambat jalannya aplikasi

Hasil Aplikasi Media Pembelajaran

Berikut ini merupakan tampilan unsur tampilan yang ada di media interaktif berbasis aplikasi Android dalam materi pembelajaran dampak sosial informatika di kelas X SMA Telekomunikasi Sekar Kemuning, Cirebon



Gambar 11. Tampilan awal



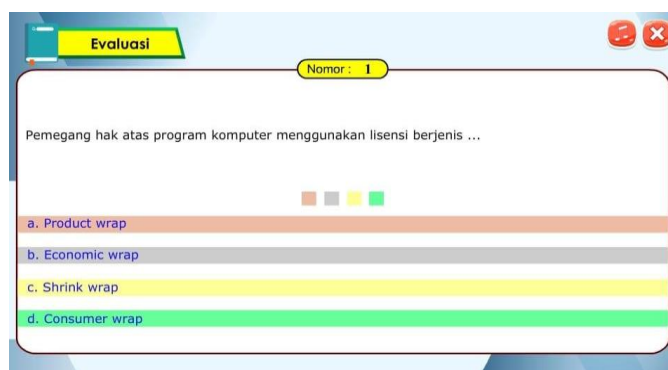
Gambar 12. Halaman menu



Gambar 13. Halaman isi konten materi



Gambar 14. Tampilan vidio pembelajaran



Gambar 15. Tampilan evaluasi/quiz



Gambar 16. Petunjuk navigasi aplikasi

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif materi dampak social informatika kelas X di SMA Telekomunikasi Sekar Kemuning diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan sesuai hasil studi pendahuluan diperoleh bahwa belum optimal dalam pembelajaran serta pembelajaran yang kurangnya interaksi dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat dan motivasi dalam pembelajaran karena peserta didik menganggap kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan guru pun jarang menggunakan media pembelajaran. Hasil dari studi pendahuluan peserta didik menyukai dengan pembelajaran dengan menggunakan interaktif serta peserta didik mengembangkan media pembelajaran interaktif. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas X di SMA Telekomunikasi Sekar Kemuning.

2. Rancangan produk media pembelajaran interaktif dilakukan dengan beberapa tahap yaitu melakukan desain pada media pembelajaran interaktif melalui Adobe Animate. Tahap selanjutnya yaitu melakukan pengembangan dengan menentukan isi konten materi dan soal evaluasi. Produk media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan kemudian dilakukan penilaian oleh validasi ahli materi dan validasi ahli media. Hasil penilaian ahli materi sebesar 90,6% dan hasil penilaian ahli media sebesar 80%.

3. Produk media pembelajaran interaktif pada materi dampak social informatika di kelas X yang telah dikembangkan dan memperoleh validitas dari ahli kemudian dilakukan uji respons untuk mengetahui kepraktisan menggunakan media pembelajaran interaktif kemudian dilakukan uji respon kepada 15 peserta didik kelas X di SMA Telekomunikasi Sekar Kemuning. Hasil uji respon peserta didik dengan rata-rata 88% dan mendapatkan hasil "Sangat. Tinggi". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif materi dampak social informatika kelas X di SMA Telekomunikasi Sekar Kemuning Cirebon sangat praktis dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Rektor, Kaprodi, Dosen-dosen pembimbing, Teman-teman Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya yang sudah mendukung penelitian ini.

Terima kasih disampaikan kepada Kepala sekolah, Guru-guru, Murid SMA Telekomunikasi Sekar Kemuning yang sudah mendukung penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aras, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Blok Pecahan Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.26858/jkp.v3i1.8164>
- Butar-Butar, N., Nurmawati, N., & Ananda, R. (2023). Pengembangan bahan ajar pendidikan agama Islam (PAI) berbasis kontekstual untuk meningkatkan capaian hasil belajar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 792. <https://doi.org/10.29210/1202323179>
- Dewi, Z. K. (2023). Pemilihan Media Pembelajaran Dan Implementasinya Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Ypair*, 1(2), 54–62.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 6505–6513. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 06(01), 104–114. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>
- Jama Hendra, R., Elin Yuspita, Y., Darmawati, G., & Annas, F. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Teknologi Jaringan Kabel Dan Nirkabel Berbasis Animasi Menggunakan Kinemaster. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 126–134. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1917>
- Lestari, E. A., & Nuryanti. (2022). Pentingnya Kualitas Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Anak. *Pendidikan, Jurnal Konseling, Dan*, 4, 1349–1358.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Safutra, R. (2021). Evaluasi kebijakan dana bantuan operasional sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di SMA negri 3 kota Sungai Penuh. *Administrasi Nusantara Mahasiswa*, 3(7), 73–81.
- Tangahu, S. I., Yahiji, K., Arif, M., & Manoppo, Y. K. (2024). Pengembangan Bahan Ajar pada Mata Pelajaran PAI di Sekolah Umum Berbasis Digitalisasi. 2(3), 1030–1037.