



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA
KELAS VII SMP**

Maya Ulandari¹, Chandra Lesmana², Dinar Santoso³

^{1,2,3}*Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas MIPATEK, IKIP-PGRI Pontianak*

Email: mayaulandari99@gmail.com¹

Informasi Artikel	ABSTRACT
<p>Riwayat artikel : Disubmit: 5 Juli 2022 Direvisi: 27 Desember 2022 Diterima: 30 Desember 2022 Dipublikasi: 31 Desember 2022</p> <p>Keywords: <i>Interactive learning media, articulate storyline, Collaboration in digital society</i></p>	<p><i>This study aims to produce learning media in the form of developing interactive learning media with articulate storyline on the material to Collaboration in a digital society in class VII SMP LKIA Pontianak. This research method is research and development or research and development (R&D) with the ADDIE model. The subjects in this study consisted of the subject of development and the subject of product trials. Data collection techniques in this study are indirect communication techniques, direct communication techniques and documentation techniques. Based on the results of validation by media experts, a score of 77,3 was obtained or was included in the feasible category, Validation by material experts was obtained at 75, or entered in the appropriate category, and the validation of student response questionnaires obtained a score of 73,6 or entered the very category. worthy</i></p>
	ABSTRAK
<p>Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, articulate storyline, Kolaborasi dalam Masyarakat Digital</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa pengembangan media pembelajaran interaktif dengan articulate storyline pada mata pelajaran informatika materi kolaborasi dalam masyarakat digital di kelas VII SMP LKIA Pontianak. Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) dengan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas subjek pengembangan dan subjek ujicoba produk. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik komunikasi tidak langsung, teknik komunikasi langsung dan teknik dokumentasi. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor sebesar 77,3 atau masuk dalam kategori layak, Validasi oleh ahli materi di peroleh sebesar 75, atau masuk dalam kategori layak, dan Validasi angket respon mahasiswa memperoleh skor sebesar 73,6 atau masuk dalam kategori layak.</p>



PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan materi ajar ataupun menerima materi ajar namun perlu adanya konsep yang jelas sehingga materi ajar dapat tersampaikan dan diterima dengan jelas. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar perlu adanya perancangan pengajaran agar proses belajar mengajar berjalan efektif dan efisien sehingga memicu siswa yang aktif dalam belajar. Guru berperan sebagai pengajar, motivator, fasilitator, mediator, evaluator, pembimbing, dan pembantu sehingga dituntut untuk dapat menguasai kelas saat proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan pernyataan tersebut diperlukan sumber daya yang baik sehingga dapat terbentuk sumber daya manusia sesuai dengan harapan. Sumber daya manusia yang baik tersebut dapat diperoleh dari adanya mutu pendidikan yang diterapkan dalam pendidikan yang diikuti oleh sumber daya manusia tersebut. Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan cara meningkatkan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi mendorong terjadinya banyak perubahan, salah satunya dalam bidang pendidikan yang melahirkan konsep media learning. Media learning adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013:27). Perkembangan teknologi yang pesat memberikan kemudahan pengguna dalam berinteraksi satu sama lain. Jika pengguna tidak mengikuti perkembangan teknologi yang ada, maka pengguna akan tertinggal dengan pengguna lain yang mengikuti perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi memberikan manfaat bagi pengguna namun juga memberikan kerugian bagi pengguna. Hal itu dapat terjadi karena tidak adanya kontrol dalam mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Penggunaan media learning akan menjadi efektif dan efisien, karena belajar tidak hanya terpaku pada pertemuan antara guru dengan murid dalam satu waktu. Fungsi adanya media learning yaitu dapat membantu guru dalam menjelaskan materi-materi pelajaran yang bersifat abstrak sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran serta media learning juga dapat berfungsi sebagai bahan ajar siswa secara individu diluar jam pelajaran di sekolah.

Dunia pendidikan kini telah dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi-teknologi yang sangat dibutuhkan sesuai perkembangan dunia pendidikan. Teknologi dan pendidikan kini telah memiliki kaitan yang sangat erat seolah-olah teknologi merupakan kebutuhan primer yang tidak dapat dilepaskan dari dunia pendidikan. Teknologi bisa digunakan oleh semua kalangan di dunia pendidikan. Menurut Setyawan, et al (2020) dalam dunia pendidikan, peranan kemajuan teknologi sudah memberi dampak yang begitu terasa bagi civitas akademis. Dalam hal ini baik pihak pendidik maupun peserta didik sama-sama merasakan manfaat langsung dari perkembangan teknologi ini.



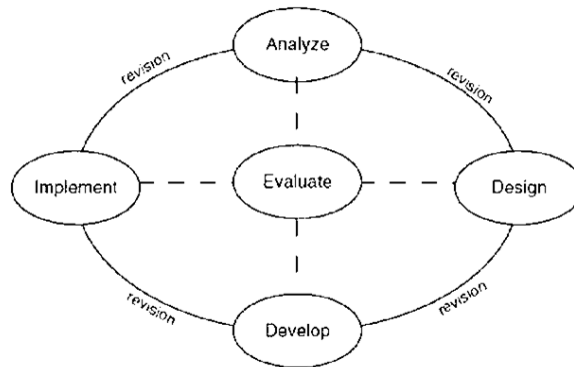
Hasil wawancara yang dilakukan peneliti SMP LKIA Pontianak, dengan ibu Ira Ripa'ah S.Pd beliau mengatakan bahwa SMP LKIA Pontianak masih sangat kurang media pendukung pembelajaran. Selama beliau mengajar beliau lebih sering menggunakan metode ceramah dan bepedoman pada buku paket, namun minat baca siswa juga sangat sedikit akibatnya kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi pasif. Guru hanya memanfaatkan buku pegangan untuk mengajar di dalam kelas. Kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran karena berdasarkan hasil wawancara ke guru siswa lebih senang apabila guru menggunakan media pembelajaran yang terdapat animasi dan gambar pada media sehingga meningkatkan rasa ingin tahu terhadap materi yang ingin dipelajari. Hal tersebut juga sama dengan yang dijelaskan beberapa siswa, mereka mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran kurang adanya media yang memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan dan minimnya fasilitas dalam pembelajaran sehingga siswa merasa belajar Kolaborasi dalam masyarakat digital kurang menarik. Saat ditanya mengenai materi mereka mengungkapkan bahwa kurang menarik materi kolaborasi dalam masyarakat digital yang sering mereka lupa. Mereka membutuhkan media yang praktis dan inovatif agar lebih mudah dipahami dan mudah diakses. Upaya mengatasi permasalahan yang dikeluhkan siswa berdasarkan *prasurvey* yang dilakukan peneliti dan berdasarkan paparan beberapa diatas maka penulis tertarik untuk mengembangkan suatu bahan ajar yang awalnya dalam bentuk cetak menjadi media elektronik sehingga dapat diakses dimanapun dan dapat diakses secara online dalam bentuk link dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Informatika Materi Kolaborasi Dalam Masyarakat Digital di Kelas VII SMP LKIA Pontianak". Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan untuk menambah referensi yang telah ada dan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya materi Kolaborasi dalam masyarakat digital.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajara interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran didalam kelas. Selain itu diharapkan dengan dikembangkannya media pembelajaran interaktif ini siswa dapat lebih aktif dan lebih praktis dalam penggunaannya karena mudah diakses dimanapun dan kapanpun dengan keterbatasan fasilitas yang disediakan.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah termasuk dalam metode penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut (Sugiyono 2017 : 39), *research and development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya produk tersebut. Rancangan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *articulate storyline* pada mata pelajaran informatika materi kolaborasi dalam masyarakat digital pada kelas VII SMP LKIA Pontianak ini menggunakan rancangan pengembangan analyze, desain, develop, implement, evaluate (ADDIE). Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran.



Gambar 1. Model R&D ADDIE

Sumber :Sugiyono, 2017:39)

Dalam penelitian ini subjek pengembangan adalah ahli (*expert judgement*), ahli media dan ahli materi, Untuk ahli media 2 orang dosen Prodi PTIK, Pengujian yang dilakukan oleh ahli media yaitu untuk mengetahui kelayakan media tersebut sebelum diuji coba ke siswa. Untuk ahli materi 1 orang dari guru SMP LKIA Pontianak. Pengujian yang dilakukan oleh ahli materi yaitu untuk menentukan apakah materi dalam media pembelajaran tersebut sudah sesuai. Uji coba produk dilakukan pada 20 siswa. Pengujian dilakukan pada 20 siswa kelas VII SMP LKIA Pontianak.

Dalam penelitian ini menggunakan 3 teknik pengumpulan data yaitu Teknik dokumentasi, Teknik komunikasi langsung dan Teknik komunikasi tidak langsung, Dalam teknik pengumpulan data dapat digunakan berbagai teknik pengumpulan data atau pengukuran yang disesuaikan dengan teknik pengumpulan data atau pengukuran yang disesuaikan dengan karakteristik data yang akan dikumpulkan dari responden penelitian. Teknik komunikasi tidak langsung dilaksanakan dengan menggunakan alat berupa angket. Pada saat melakukan dokumentasi SMP LKIA Pontianak peneliti melihat perangkat pembelajaran seperti RPP mata pelajaran informatika pada materi kolaborasi dalam masyarakat digital



kelas VII. Adapun yang menjadi narasumber dalam wawancara ini adalah Guru mata pelajaran SMP LKIA Pontianak. Dalam teknik wawancara ini yang dilakukan yaitu wawancara tidak terstruktur.

Pada penelitian ini, bentuk kuesioner yang digunakan yaitu kuesioner tertutup. Karena pada formulir kuesioner akan disediakan sejumlah alternatif jawaban. Jawaban tersebut menggunakan skala 4 dengan 4 skala yaitu, sangat layak, layak, kurang layak, tidak layak. Angket penelitian ditujukan kepada ahli media, ahli materi dan mahasiswa.

Teknik analisis data untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif adalah analisis statistik deskriptif. Hasil yang diperoleh dari analisis data digunakan sebagai acuan untuk merevisi program yang telah dikembangkan.

Hasil angket dianalisis menggunakan kriteria dengan skala 4, untuk menafsirkan hasil pengukuran atau disebut juga penilaian. Skala 4 tersebut kemudian dikategorikan untuk menilai kevalidan seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Kategori Skala Empat

Skor Nilai	Interprestasi
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

(Sumber: Sudjana N, 2009:122)

Skor yang diperoleh dikonversi menjadi nilai pada skala 4 yang dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2. Kategori Penilaian

Presentase Pencapaian	Interprestasi
76-100%	Layak
56-75%	Cukup Layak
40-55%	Kurang Layak
0-39%	Tidak Layak

(Sumber: Suharsimi Arikunto (2018:35)

Tingkat kevalidan dapat dilihat berdasarkan skor penilaian .Kategori Skala Empat. Skor tersebut dapat menjadi acuan terhadap hasil penilaian dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Skor yang diperoleh dari angket menunjukkan tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif.



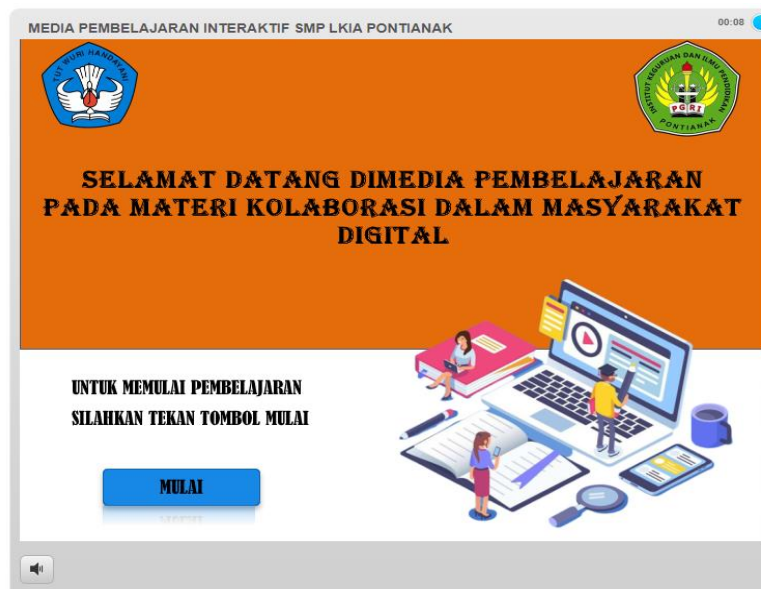
Setelah tiap aspek dinilai dari segi ahli media, ahli materi dan respon siswa selanjutnya harus ditentukan nilai modul secara keseluruhan. Untuk menilai modul secara keseluruhan, terlebih dahulu harus ditentukan skor rata-rata seluruh aspek. Kemudian diubah menjadi nilai kualitatif modul dengan menggunakan kriteria kategori penilaian ideal dan kriteria. Setelah data dianalisis akan diketahui bagaimana kelayakan dan respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif. Nilai rata-rata dari respon siswa kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pengembangan, dengan membuat media pembelajaran interaktif yang menyesuaikan kebutuhan siswa dan guru. Media pembelajaran interaktif dibuat kemudian di *review* dan direvisi berdasarkan saran rekomendasi perbaikan produk.

a. Pengembangan Rancangan

Pada saat pertama kali membuka aplikasi media pembelajaran interaktif, maka akan muncul tampilan cover media pembelajaran interaktif berisikan judul dan logo pendidikan dan pada samping kiri e-media pembelajaran interaktif terdapat menu media pembelajaran interaktif, adapun tampilan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2 Tampilan Cover Media Pembelajaran Interaktif

Setelah tampilan cover media pembelajaran interaktif, terdapat tampilan slide ke dua yang berisikan menu materi yang berisikan materi dasar kolaborasi dalam masyarakat digital, video, evaluasi dan profil pembuat, adapun tampilan Menu-menu dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar.3 Tampilan Menu-menu

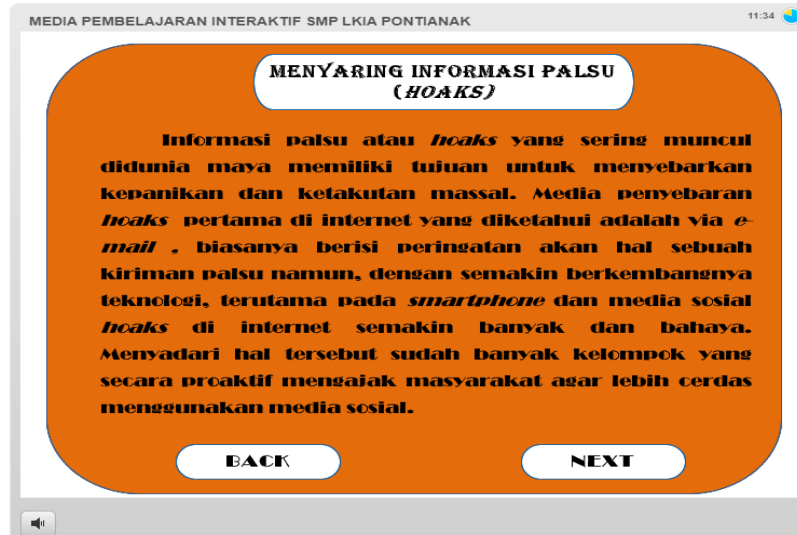
Setelah slide tampilan menu-menu selanjutnya terdapat slide yang berisikan materi lima materi yaitu:

1. Media sosial
2. Menyaring informasi palsu (*Hoaks*)
3. Transaksi digital
4. Intimidasi siber (*cyberbullying*)
5. Rekam jejak digital dan reputasi

untuk memperjelas materi, adapun tampilan gambar dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



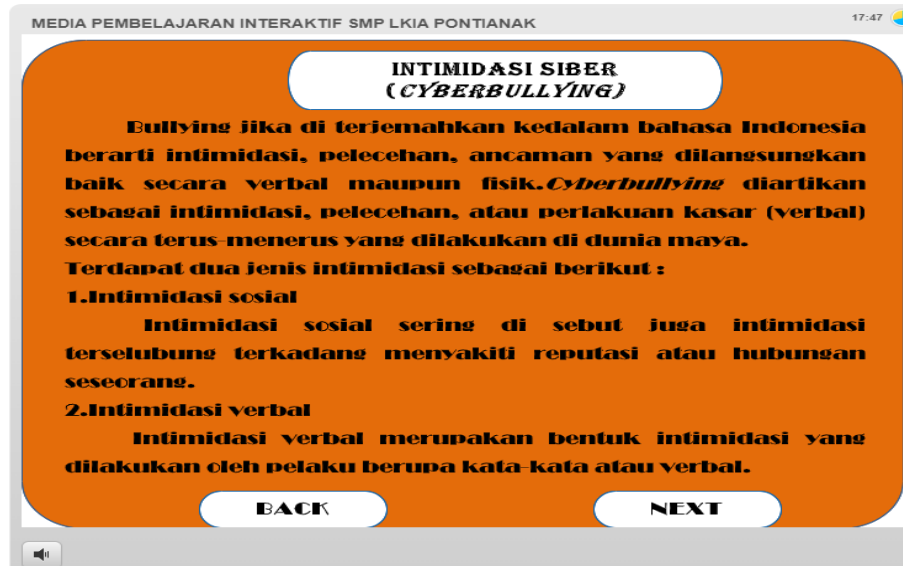
Gambar 4 Materi Media Sosial



Gambar 5 Materi Menyaring Informasi Palsu (*Hoaks*)



Gambar 6. Materi Transaksi digital



Gambar 7. Materi Intimidasi siber (*cyberbullying*)



Gambar 8. Materi Rekam jejak digital dan reputasi

Setelah slide materi pada media pembelajaran interaktif terdapat slide video, evaluasi, dan profil yang berisikan pembahasan materi kolaborasi dalam masyarakat digital, soal pilihan ganda yang berguna untuk mengetahui kemampuan pengguna dalam mempelajari media



pembelajaran interaktif pada materi kolaborasi dalam masyarakat digital dan profil pembuat media pembelajaran interaktif, adapun gambar dapat dilihat dibawah ini.



Gambar 9. Video Kolaborasi Dalam Masyarakat Digital



Gambar 10. Evaluasi atau Latihan



Gambar 11. Tampilan Hasil Akhir

Setelah slide hasil evaluasi terdapat slide terakhir yang berisikan profil dari perancang media pembelajaran interaktif, adapun gambar dapat dilihat pada gambar 12



Gambar 12. Tampilan Profil Perancang

a. Validasi

Media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan kemudian dievaluasi oleh dua ahli, dua ahli media dan satu ahli materi. Berikut ini adalah hasil evaluasi dari media pembelajaran interaktif dengan *Articulate storyline* pada mata pelajaran informatika materi kolaborasi dalam masyarakat digital pada kelas VII SMP LKIA Pontianak.



1) Ahli Media

Pada tahap ini akan dilakukan tahap proses validasi ahli media, proses validasi ahli media dilakukan oleh dua dosen, dosen validasi ahli media yang pertama dilakukan oleh Ibu Nurbani, ST, M.Pd dan dosen validasi ahli media yang kedua dilakukan oleh Ibu Isnania Lestari S.T, M.Pd. Menyatakan media pembelajaran interaktif layak digunakan dengan perbaikan sesuai saran. Adapun data hasil validasi ahli media pembelajaran interaktif peraspek oleh ahli media disajikan pada table 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

NO	Aspek penilaian	Jumlah butir	Skor maksimum	Skor diperoleh	Skor %	Kategori
1	Aspek desain tampilan	10	80	40	50%	Kurang layak
2	Aspek video	14	16	14	87,5	Layak
3	Aspek animasi	4	16	13,5	84,5	Layak
4	Aspek kemudahan pengguna media	2	8	7	87,5	Layak
	Total	20	120	74,5		
	Hasil Konverasi				77,3	Layak

Dari Tabel.4 diperoleh hasil secara total diketahui bahwa validasi ahli media memiliki skor rata-rata sebesar 77,3 atau masuk dalam kategori Layak.

2) Ahli Materi

Pada tahap validasi ahli materi dilakukan oleh satu guru, guru validasi ahli materi yaitu Ibu Ira Ripa'ah, S.Pd, menyatakan media pembelajaran interaktif layak digunakan sesuai saran. Adapun data hasil validasi media pembelajaran interaktif oleh ahli materi disajikan pada tabel 5.



Tabel.5 Hasil Validasi Ahli Materi

NO	Aspek Penilaian	Jumlah butir	Skor maksimal	Skor perolehan	Skor %	Kategori
1	Aspek kesesuaian materi	8	32	24	75%	Layak
2	Aspek kesesuaian Bahasa	4	16	12	75%	Layak
	Total	12	48	36		
Hasil Konverasi					75%	Layak

Dari Tabel 5 diperoleh hasil secara total diketahui bahwa validasi ahli materi memiliki skor rata-rata sebesar 75 atau masuk dalam kategori layak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa; Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran informatika materi kolaborasi dalam masyarakat digital di kelas VII SMP LKIA Pontianak dapat dikembangkan dengan baik setelah media pembelajaran interaktif di validasi oleh ahli media dan ahli materi, media pembelajaran interaktif sudah dapat digunakan dalam pembelajaran kolaborasi dalam masyarakat digital. Kelayakan media pembelajaran interaktif dengan *articulate storyline* pada mata pelajaran informatika materi kolaborasi dalam masyarakat digital di kelas VII SMP LKIA Pontianak dari segi media dan materi tergolong layak. Rata-rata skor dari ahli media adalah sebesar 77,3% atau tergolong layak. Rata-rata skor dari ahli materi adalah sebesar 75 atau tergolong layak.

DAFTAR RUJUKAN

- Aunurrahman.(2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Rajawali Press
- Arsyad, A. (2006). *Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP*. Jakarta : Rajawali Press
- Arikunto, S. (2018). *Metode Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- Burhanudin. (2017). "Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pelajanan Pendidikan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis". *Jurnal Pendidikan*
- Daryanto. (2018). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media



- Daryanto. (2010). *Media Drill and Practice*. Yogyakarta: Gava Media
- Fitriani, M. (2015). Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia *Articulate Storyline* Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaur Rasyidin Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang. (Disertasi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Hamlik O. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim. (2001). *Kelebihan Media Pembelajaran*. Bandung: Kencana.
- Kendall, K, E & Kendall, J.E. (2003). *Analisis dan Perancangan Sistem*. Jakarta: Prehallindo.
- Kustiono.(2010). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghala Indonesia.
- Michael. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Alfabet.
- Nawawi, H . (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Ridoi, Mokhammad. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi*. Jakarta: Maskha.
- Setyawan, A.E., Warkintin.,Januariko,J. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 6 Sub Tema 1 Aku dan Cita-Citaku”. *JUTECH: Journal Education and Technology*. Vol.1, No.1, Juni 2020, hal.1-13.
- Sugiyono (2018). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabet
- Wati, R,E (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta : Kata Pena