

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TIK KELAS VII DI SMP NEGERI 1 BELAWANG

Hendri Maulana, Dina Afriani

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP PGRI Banjarmasin
306174601@mhs.stkipbjm.ac.id, dinaafriani@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP kelas VII dengan materi Pengenalan Dasar Komputer. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Penelitian Pengembangan (Research and Development) yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan multimedia interaktif untuk SMP kelas VII mata pelajaran TIK materi pengenalan dasar komputer dengan menggunakan microsoft power point yang disertai sembilan langkah pengembangan dari Borg and Gall yaitu: (a) penelitian dan pengumpulan data; (b) perencanaan; (c) pengembangan produk awal; (d) uji coba lapangan awal; (e) merevisi produk; (f) uji coba lapangan; (g) revisi produk; (h) uji pelaksanaan lapangan; (i) revisi produk akhir. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tiga tahap uji coba dan hasil dari uji ahli media dan ahli materi hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif TIK dapat dinyatakan Layak untuk menjadi media pembelajaran di SMP Negeri 1 Belawang.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Microsoft Power Point, Multimedia Interaktif

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA LEARNING MEDIA FOR CLASS VII AT SMP NEGERI 1 BELAWANG

Abstract: This study aims to develop interactive multimedia in the subject of Information and Communication Technology of SMP class VII with Basic Introduction to Computers. This research was conducted using Research and Development developed by Borg and Gall. The development of this learning media produced interactive multimedia for SMP class VII ICT subjects basic introduction to computers using Microsoft Power Point which was accompanied by nine steps of development from Borg and Gall, namely: (a) research and data collection, (b) planning; (c) initial product development; (d) initial field trials; (e) product revision; (f) field trials; (g) product revision; (h) field implementation test; (i) final product revision. Based on the results obtained from the three stages of testing and the results of the media expert and material expert tests, this shows that interactive multimedia ICT can be declared very feasible to be a learning medium at SMP Negeri 1 Belawang.

Keyword: learning media, Microsoft Power Point, interactive multimedia

PENDAHULUAN

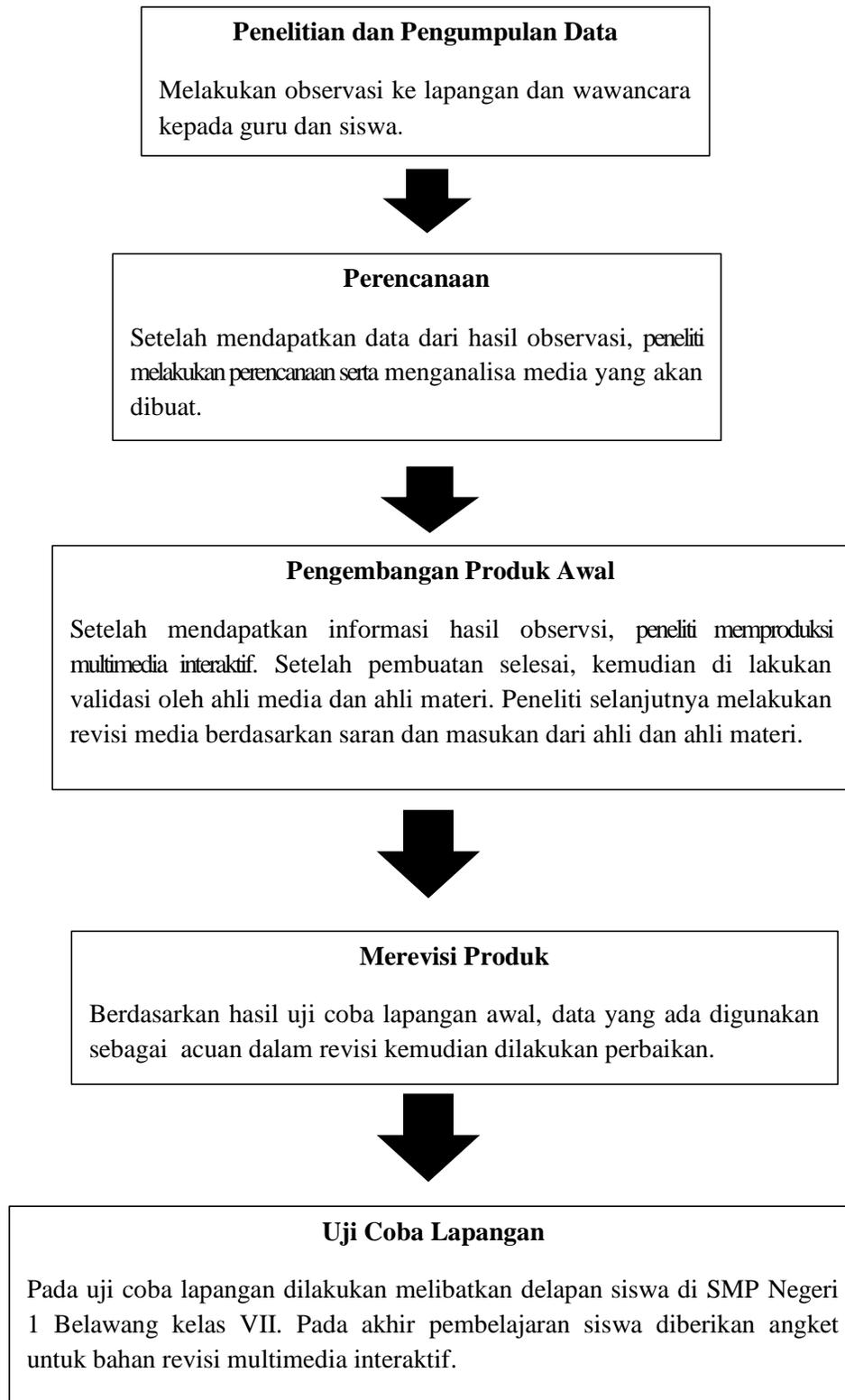
SMP Negeri 1 Belawang kelas VII diajarkan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pembelajaran TIK diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran pengembangan diri yang dimaksudkan untuk menyiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi itu sendiri. Pada mata pelajaran TIK erat kaitannya dengan praktek secara langsung untuk lebih memahami cara mengoperasikan komputer. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru pengajar TIK dan siswa SMP Negeri 1 Belawang dapat diambil kesimpulan kebanyakan siswa di SMP Negeri 1 Belawang masih kurang memahami cara mengoperasikan komputer seperti lupa fungsi dari fitur yang tersedia ataupun ragu - ragu dalam mengambil tindakan ditambah dengan keadaan saat ini siswa belajar di rumah yang dapat membuat melambatnya pengembangan kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer. Hal ini juga dapat dipicu oleh beberapa faktor, yaitu siswa baru kelas VII yang mayoritasnya baru mengenal komputer dan tidak semua siswa mempunyai komputer di rumah untuk latihan praktek secara langsung oleh sebab itu pentingnya memanfaatkan media pembelajaran multimedia interaktif untuk dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada.

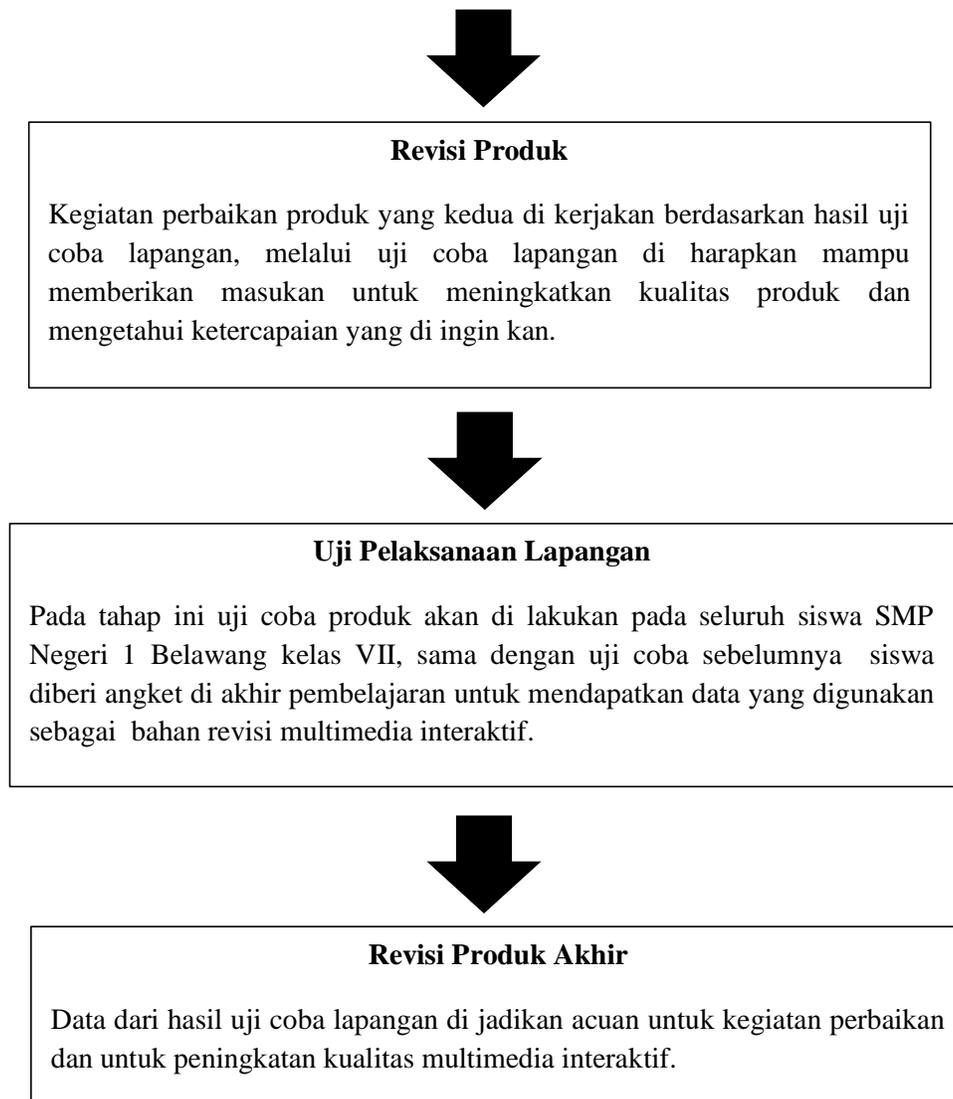
Pentingnya memanfaatkan multimedia dalam proses belajar mengajar untuk membantu meningkatkan tercapainya tujuan pendidikan, karena dengan memanfaatkan multimedia tersebut siswa diharapkan dapat memahami materi yang diberikan oleh guru lebih mudah. Media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan (W. Wibawanto : 2017). Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multimedia berarti banyak media (berbagai macam media), multimedia dikombinasikan antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Multimedia adalah gabungan dari berbagai media (format file) dari teks, suara, citra, maupun video. Dari penggabungan tersebut diintegrasikan ke dalam komputer untuk disimpan kemudian diolah dan disajikan secara bersamaan (N. Lestari : 2020). Multimedia adalah teknologi yang mengoptimalkan pemanfaatan komputer untuk membuat, menampilkan, dan merekayasa teks, grafik, audio gambar bergerak (video dan animasi) dalam satu kesatuan program dengan menggunakan link dan tool yang memungkinkan pengguna untuk bernavigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (N. Cholid : 2015). Produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio dan video game disebut media interaktif (A. Susana : 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Penelitian Pengembangan (*Research and Development*) yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Menurut Borg and Gall ada sepuluh langkah terhadap jenis penelitian dan pengembangan, yakni:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information Collecting*)
Pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
2. Perencanaan (*Panning*)
Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
3. Pengembangan Produk Awal
Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi
4. Uji Coba Lapangan Awal
Uji coba dilapangan dengan 2 sampai 4 subjek uji coba. Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket.
5. Merevisi Hasil Uji Coba Awal
Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba awal.
6. Uji Coba Lapangan
Melakukan uji coba yang lebih luas dari sebelumnya, data kuantitatif penampilan subjek uji coba sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar yang dicobakan. Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok pembanding.
7. Merevisi Produk Hasil Uji Coba Lapangan
Menyempurnakan produk hasil uji coba lapangan.
8. Melakukan Uji Pelaksanaan Lapangan
Uji pelaksanaan lapangan dilaksanakan kepada seluruh subjek penelitian dan pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan analisis hasilnya.
9. Revisi Produk Akhir
Penyempurnaan didasarkan masukan dari uji lapangan operasional.
10. Diseminasi dan Implementasi
Melaporkan hasilnya dalam pertemuan profesional dan dalam jurnal. Bekerjasama dengan penerbit untuk penerbitan. Memonitor penyebaran untuk pengontrolan kualitas (Taufiqurrochman : 2021).
Dengan tidak mengurangi validasi proses dan temuan dalam penelitian ini, *Research and Development* yang dikembangkan Borg and Gall diadaptasi dan diadakan sedikit modifikasi dalam tahapan menjadi seperti berikut :





Gambar 1. Tahapan Penelitian

Setelah divalidasi oleh ahli terhadap produk yang dikembangkan langkah selanjutnya adalah uji coba produk. Tujuan dari pada dilakukannya uji coba produk adalah untuk mengetahui penilaian langsung dari pengguna mengenai kualitas produk yang sedang dikembangkan.

1. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba yang pertama dilakukan dengan subjek penelitian sebanyak 4 orang siswa kelas VII. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana siswa tertarik dan termotivasi dalam menggunakan media yang disajikan.

2. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan ini merupakan akhir evaluasi formatif pada penelitian ini. Produk yang telah direvisi diujicobakan kembali dengan subjek penelitian berjumlah 8 siswa kelas VII yang belum mengikuti uji lapangan awal.

3. Uji Pelaksanaan Lapangan

Pada uji pelaksanaan lapangan, produk diujicobakan dengan subjek peserta didik sebanyak 20 orang kelas VII SMP Negeri 1 Belawang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif TIK Kelas VII di SMP Negeri 1 Belawang meliputi, observasi, wawancara dan angket. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data untuk mengolah datanya adalah dengan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian dikonversi ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk.

Produk multimedia yang dikembangkan dapat dikatakan sudah layak sebagai media pembelajaran apabila hasil uji validasi ahli media, hasil uji validasi ahli materi, hasil uji coba lapangan awal, hasil uji coba lapangan, dan hasil uji coba pelaksanaan lapangan minimal termasuk dalam kriteria Baik. Indikator kelayakan media, tercantum pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Indikator Kelayakan Media

Rata-rata	Kriteria
> 4,2	Sangat Baik
3,5 – 4,1	Baik
2,7 – 3,4	Cukup
1,8 – 2,6	Kurang
< 1,8	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan dilakukan dengan studi pendahuluan yang terdiri dari kegiatan observasi pembelajaran dan wawancara kepada kepala sekolah, guru mata pelajaran dan peserta didik. Studi pendahuluan tersebut dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang timbul pada pelajaran TIK. Berdasarkan hasil dari studi pendahuluan, diketahui bahwa permasalahan dalam pembelajaran TIK pada pokok bahasan tersebut adalah rendahnya kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer, Hal tersebut disebabkan karna mayoritas siswa baru mengenal komputer dan saat ini pembelajaran dilaksanakan di rumah membuat siswa tidak dapat melakukan peraktek pengoprasian komputer di tambah kurangnya sumber belajar yang dapat memberikan ilustrasi dan contoh yang jelas kepada siswa karena hanya menggunakan buku membuat kemampuan siswa dalam pengembangan kemampuan mengoperasikan komputer menjadi lambat. Selain itu metode yang digunakan dinilai

kurang efisien karna siswa hanya belajar mandiri menggunakan buku yang di berikan.

Berdasarkan dari penjelasan di atas maka dapat diidentifikasi kebutuhan yang akan menjadi dasar pengembangan media pembelajaran ini, yaitu:

1. Diperlukan adanya media belajar yang dapat menarik perhatian siswa sehingga termotivasi dalam belajar.
2. Diperlukan adanya media belajar yang memiliki kemampuan untuk memberikan visualisasi yang lebih jelas untuk memudahkan siswa mengilustrasikan materi untuk praktek.

Hasil pengembangan pada langkah pengembangan produk awal multimedia pembelajaran TIK diserahkan kepada ahli media pembelajaran dan ahli materi untuk divalidasi/meminta pertimbangan ahli. Hasil validasi tahap 1 dari ahli media memperoleh rata – rata 3,9 dengan kategori baik dan validasi tahap 2 dari ahli media memperoleh rata – rata 4,5 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh rata –rata 4,4 dengan kategori sangat baik.

Hasil uji coba lapangan awal penggunaan multimedia pembelajaran TIK materi Pengenalan Dasar Komputer, diperoleh data setelah uji coba lapangan awal dari 4 subjek penelitian menghasilkan 3 siswa memberikan kriteria sangat baik dan 1 siswa memberikan kriteria baik, rata – rata total keseluruhan 4,3 kategori sangat baik.

Hasil uji coba lapangan penggunaan multimedia pembelajaran TIK materi Pengenalan Dasar Komputer melibatkan 8 orang siswa kelas VII SMP Negeri 1 Belawang diperoleh data 7 siswa memberikan kriteria sangat baik dan 1 siswa memberikan kriteria baik. Rata-rata dari jumlah nilai keseluruhan 4,3 kriteria sangat baik.

Hasil uji pelaksanaan lapangan multimedia pembelajaran TIK materi Pengenalan Dasar Komputer melibatkan 20 orang siswa kelas VII SMP Negeri 1 Belawang diperoleh data setelah uji coba lapangan menghasilkan 16 siswa memberikan kriteria sangat baik dan 4 siswa memberikan kriteria baik. Rata-rata dari jumlah keseluruhan 4,4 mendapatkan kriteria sangat baik.

Semua hasil baik validasi maupun uji coba memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak untuk digunakan, sesuai dengan indikator kelayakan suatu media.

SIMPULAN

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di pendahuluan maka dapat diambil kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan media belajar multimedia interaktif TIK SMP Negeri 1 Belawang sebagai berikut:

Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan multimedia interaktif untuk SMP kelas VII mata pelajaran TIK materi pengenalan dasar komputer dengan menggunakan microsoft power point yang disertai sembilan langkah pengembangan dari Borg and Gall yaitu: (a) penelitian dan pengumpulan data, (b) perencanaan, (c) pengembangan produk awal, (d) uji coba lapangan awal, (e) merevisi produk, (f) uji

coba lapangan, (g) revisi produk, (h) uji pelaksanaan lapangan, (i) revisi produk akhir.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tiga tahap uji coba dan hasil dari uji ahli media dan ahli materi hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif TIK dapat dinyatakan Sangat Baik untuk menjadi media pembelajaran di SMP Negeri 1 Belawang.

DAFTAR PUSTAKA

- W. Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Intraktif*. Jember: Cerdas Kreatif, 2017.
- N. Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Intraktif*. Klaten: Lakeisha, 2020.
- N. Cholid, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Semarang: Fatawa Publishing, 2015.
- A. Susana, *Discovery Learning Menggunakan Multimedia Intraktif*. Bandung: Tata Akbar, 2019.
- R. Taufiqurrochman, "Model Penelitian Pengembangan Borg and Gall," 2020. <https://www.taufiq.net/2019/09/model-penelitian-pengembangan-borg-and.htm> (accessed Jun. 16, 2021).