



Harry Pratama Figna¹

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran untuk siswa kelas X SMA Esa Prakarsa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R and D) dengan prosedur pengembangan 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate). Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif untuk mendeskripsikan validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran berbasis Animasi. Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini: (1) validitas media pembelajaran berbasis animasi dinyatakan valid pada aspek media dan aspek materi, (2) praktikalitas media pembelajaran berbasis animasi berdasarkan respon guru dan siswa dinyatakan sangat praktis, (3) efektivitas media pembelajaran berbasis animasi dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan temuan penelitian ini disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk dimanfaatkan sebagai Media pembelajaran berbasis Animasi pada mata pelajaran Teknologi informasi dan komunikasi di SMA Esa Prakarsa.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Animasi

Abstract

This research and development aims to produce products in the form of learning media for class X students at Esa Prakarsa High School. This research uses the Research and Development (R and D) research method with 4-D development procedures (Define, Design, Develop, Disseminate). The data analysis technique uses descriptive analysis techniques to describe the validity, practicality and effectiveness of animation-based learning media. The results obtained from this development research: (1) the validity of animation-based learning media was declared valid in both media and material aspects, (2) the practicality of animation-based learning media based on teacher and student responses was declared very practical, (3) the effectiveness of animation-based learning media declared effective in improving learning outcomes. Based on the findings of this research, it is concluded that animation-based learning media is declared valid, practical and effective to be used as animation-based learning media in information and communication technology subjects at Esa Prakarsa High School.

Keywords: Learning Media Development, Animation

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk pribadi manusia, pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatifnya. Sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Reformasi pendidikan merupakan respon terhadap perkembangan tuntutan global sebagai suatu upaya untuk mengadaptasikan sistem pendidikan yang mampu mengembangkan sumber daya manusia untuk memenuhi tuntutan zaman yang sedang berkembang.

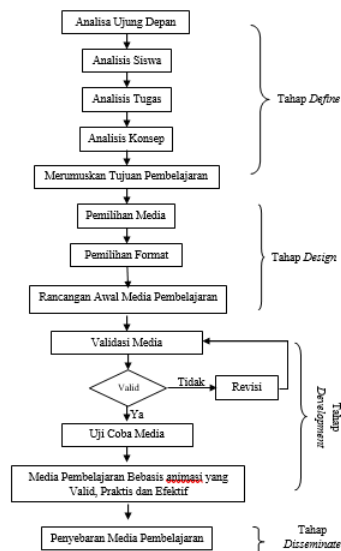
Pendidikan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan AL Maksum
 email: harrypratamafigna@gmail.com

Berdasarkan obeservasi yang dilakukan di SMA Esa Prakarsa pada mata pelajaran Tenologi informasi dan komunikasi, masih adanya beberapa permasalahan yang di temukan di lapangan. Pada mata pelajaran Tenologi informasi dan komunikasi belum terlaksana secara maksimal dan masih terdapat beberapa kendala dalam proses belajar mengajar, dalam proses belajar mengajar metode yang disajikan masih bersifat sederhana yakni guru menjelaskan materi dengan model ceramah dan media yang dipakai masih menggunakan buku cetak serta dibantu media proyektor, serta media power point. Media power point yang disajikan oleh guru masih bersifat monoton mulai dari animasi, tek bergerak serta belum adanya video dalam pembelajaran. Fitur yang ditawarkan oleh media ppt tersebut masih minim. Dalam prses pembelajaran yang disajikan, siswa masih kesulitan memahami materi pembelajaran, dan dari hasil wawancara yang dilakukan pada guru kelas X Teknologi Informasi dan komnikasi, siswa merasa sulit dalam menafsirkan materi pembelajaran contohnya saja pada materi Microsoft excel mengenai rumus rumus pada excel. Karena materi pembelajaran tersebut membutuhkan pemahaman yang khusus dari abstrak ke konkrit. Kemudian pada kegiatan pembelajaran, beberapa siswa memperhatikan dan menyalin apa yang dikatakan guru. Pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan Permasalahan tersebut mengindikasikan bahwa materi pelajaran belum tersampaikan secara tuntas. Kemudian bagi siswa, dibutuhkan waktu yang lebih banyak untuk memahami materi secara berulang-ulang diluar sekolah. Aktivitas ini berdampak siswa menjadi kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan media animasi siswa dapat menguasai materi pembelajaran dengan cepat dan menjadi lebih aktif. Sedangkan bagi guru media ini dapat membatu, jika biasanya guru harus membuat media pembelajaran dengan cara manual dan kemungkinan besar media pembelajaran yang dibuat tidak akan bertahan lama. Maka lain halnya jika dengan menggunakan media elektronik, selain media pembelajaran akan lebih tahan dan awet karena disimpan dalam bentuk file dan penggunaan media animasi ini lebih mudah dan praktis digunakan dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan fenomena-fenomena diatas untuk itu penulis merasa perlu berkontribusi agar pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dapat meningkat, salah satu pemecahan masalahnya adalah dengan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Animasi Pada Mata Pelajaran Komputer dan jaringan Dasar di SMA Esa Prakarsa.

METODE

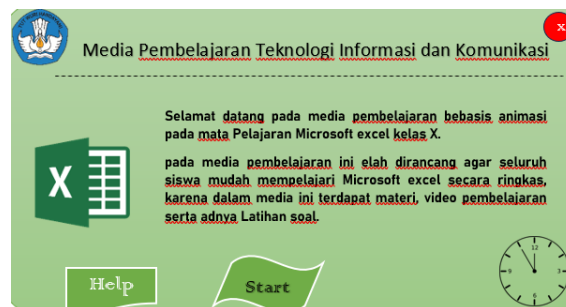
Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (research and development). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:297). Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar ini menggunakan model pengembangan 4-D (four-D). Proses pengembangan yang terdiri dari 4 tahap yaitu: (1) Pendefinisian (Define); (2) Perancangan (Design); (3) Pengembangan (Develop); (4) Penyebaran (Disseminate) (Thiagarajan, 1974). Tahap yang pertama adalah tahap pendefinisian yakni berkenaan dengan analisis kebutuhan, siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap yang kedua adalah tahap perancangan yakni penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, dan membuat rancangan awal. Tahap yang ketiga adalah tahap pengembangan yakni validasi media pembelajaran oleh ahli, uji praktikalitas dengan observasi langsung, oleh siswa dan guru, uji efektifitas dengan tes hasil belajar. Tahap yang keempat adalah tahap penyebaran yakni mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima oleh pengguna, baik individu, suatu kelompok.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Media pembelajaran

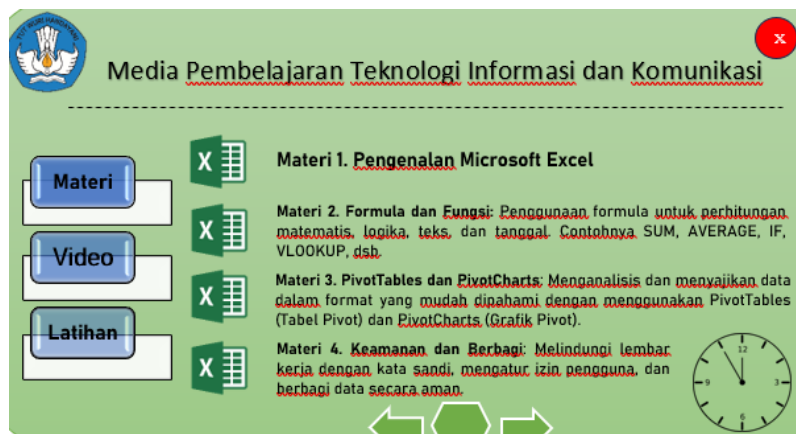
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebuah media pembelajaran berbasis Animasi yang valid, praktis dan efektif pada mata pelajaran Teknologi informasi dan komunikasi kelas X Esa Prakarsa. Hasil media pembelajaran berbasis animasi dapat dilihat pada gambar 1, gambar 2 dan gambar 3.



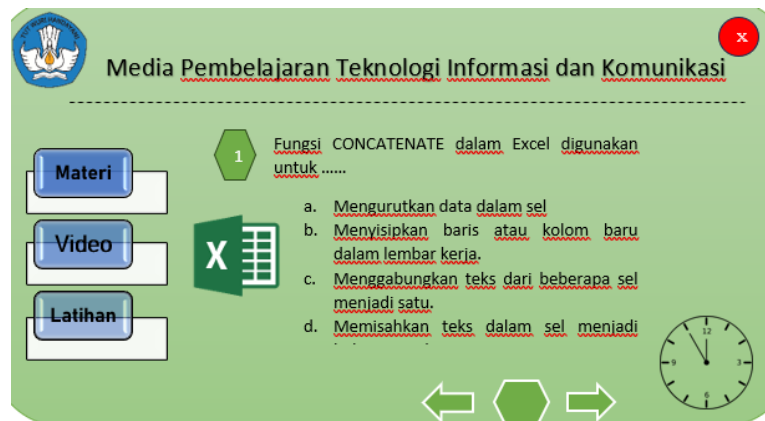
Gambar 2. Halaman Home

Pada Halaman Home berisikan ucapan selamat datang pada media pembelajaran animasi pada mata Pelajaran microsoft excel. Di dalam halaman home ini terdapat beberapa tombol terdiri dari, About, Materi, Help.



Gambar 3. Halaman Materi

Pada halaman ini berisikan materi Microsoft excel yang lengkap dan mudah di pelajari. Di dalam materi ini meliputi video pembelajaran, Latihan/ kuis serta adanya animasi yang menarik sehingga membuat siswa tertarik untuk belajar.



Gambar 4. Halaman Latihan

Pada halaman kuis ini berisikan soal – soal Latihan seputar Microsoft excel. Setiap siswa yang mengerjakan Latihan secara mandiri dan skor dari Latihan tersebut akan muncul. Dengan adanya kuis ini membuat siswa lebih semangat belajar apabila skor yang di dapat rendah.

Media pembelajaran berbasis animasi ini telah melewati uji validitasnya. Validasi dilakukan oleh 3 orang pakar ahli media dan 3 orang pakar ahli materi. Aspek media yang divalidasi adalah aspek didaktik, konstruksi dan teknis. Adapun aspek materi yang divalidasi berupa kualitas materi, serta kualitas pembelajaran. Hasil yang didapat merupakan nilai validasi terhadap rancangan media pembelajaran, yang dirangkum sebagaimana terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil validasi media pembelajaran animasi.

No	Validator	Koefisien Aiken's V	Hasil
1	Ahli Media	0,89	Valid
2	Ahli Materi	0,83	Valid

Hasil analisis uji validitas kepada ahli media diperoleh rata-rata aspek sebesar $0,89 > 0,66$, hasil validasi dengan ahli materi diperoleh rata-rata sebesar $0,83 > 0,66$. Maka dapat disimpulkan, media pembelajaran berbasis animasi dinyatakan valid dari ahli media dan ahli materi.

Media telah dinyatakan valid selanjutnya dilakukan uji praktikalitas. Media pembelajaran berbasis animasi dikatakan memiliki praktikalitas apabila memiliki nilai di atas ambang batas. Uji praktikalitas ini dilakukan terhadap pengguna, yaitu siswa dan guru. Hasil penilaian praktikalitas siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis animasi ini terdapat dalam table 2.

Tabel 2. Hasil Praktikalitas media pembelajaran animasi

No	Responden	Tingkat Pencapaian %
1	Guru	86 %
2	Siswa	86 %
Rata- Rata		86 %

Berdasarkan Tabel 1 hasil rata-rata nilai praktikalitas media pembelajaran berbasis animasi dari respon siswa sebesar 86,%. Sehingga dapat disimpulkan media tersebut masuk pada kategori “Sangat Praktis”. Representasi dari data tersebut menunjukkan bahwasannya penggunaan media pembelajaran berbasis animasi sangat membantu siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan table 1 respon guru sebesar 86%. Sehingga dapat disimpulkan media tersebut masuk pada kategori “Sangat Praktis”. Sehingga representasi dari

data tersebut menunjukkan bahwasannya penggunaan media pembelajaran berbasis web sangat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Hasil analisis praktikalitas media pembelajaran berdasarkan respon siswa dan guru sebesar 86 % dengan kategori sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dinyatakan sangat praktis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak terkait yang telah membantu kami dalam penelitian ini, serta kami ucapkan terima kasih kepada pihak sekolah SMA esa Prakarsa serta kampus Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Al Maksum Langkat yang telah memfasilitasi dalam menyelesaikan penelitian ini.

SIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis animasi pada kelas X Teknologi Informasi dan komunikasi. Bahan ajar Teknologi Informasi dan komunikasi dengan media pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan telah dinyatakan valid setelah divalidasi, hasil penilaian untuk validasi media validasi materi dinyatakan valid oleh validator. Bahan Teknologi Informasi dan komunikasi dengan media pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan dapat dikatakan praktis setelah dilakukan uji coba pada guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi dan siswa. Hasil penilaian guru dan siswa terhadap praktikalitas media pembelajara berbasis web ini menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis animasi berada pada kategori sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar). Yogyakarta : Gava Media. 2013.
- Nana Sudjana, Ahmad Rifai. MediaPengajaran. Bandung:Sinar Baru Algesindo. 2013.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D, Yogyakarta: Alfabeta, 2014.
- Thiagarajan, at al. Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Bloomington: Indiana University. 1974.