

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA
MENGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMA NEGERI 5
BUKITTINGGI**

Rasmayani¹, Sarwo Derta², Riri Okra³, Hari Antoni Musril⁴
Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
E-mail: rasmayani20@gmail.com¹, sarwoderta@iainbukittinggi.co.id²,
ririokra@iainbukittinggi.co.id³, hariantonimusril@iainbukittinggi.co.id⁴

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang ada di SMA Negeri 5 Bukittinggi. Dari hasil wawancara peneliti dengan guru dan siswa, diperoleh informasi bahwa SMAN 5 Bukittinggi menghadapi kendala sumber daya, seperti kurangnya perangkat lunak dan peralatan yang diperlukan agar metode tersebut nyaman untuk belajar. Guru mungkin tidak memiliki pengetahuan atau keterampilan yang memadai dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran. Siswa kurang aktif dalam belajar karena kesulitan memahami materi. Peneliti merancang materi pembelajaran berbasis komputer Kelas X menggunakan Adobe Captivate di SMA Negeri 5 Bukittinggi dengan menggunakan metode pengembangan atau Research and Development (R&D). Penggunaan model pengembangan Hannafin dan Peck meliputi (1) penilaian kebutuhan (2) tahap desain, (3) pengembangan dan implementasi. Uji produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti berhasil merancang bahan pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan Adobe Captivate. Alat bantu pembelajaran ini digunakan oleh guru dan siswa. Hasil pengecekan validitas 4 orang konfirmasi memperoleh skor rata-rata 77 dengan kriteria "Valid". Hasil uji autentikasi kendaraan memperoleh nilai 74,5 dengan kriteria "Valid". Uji validasi materi memperoleh skor 92,5 dengan kriteria "Sangat Valid". Tes praktik memperoleh nilai 97 dengan kriteria "Sangat Valid". Sedangkan uji keefektifan sebanyak 15 orang siswa memperoleh nilai 80 pada taraf "Efektif".

Kata Kunci — Media pembelajaran, Adobe Captivate, Perancangan media pembelajaran, Pembelajaran informatika.

1. PENDAHULUAN

Surat Al-Alaq ayat 1 hingga 5 adalah surat pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW dan memuat ajaran-ajaran pendidikan yang berharga [1]. Nilai pendidikan adalah nilai-nilai yang mengarah pada perilaku yang baik melalui proses mendidik individu agar berperilaku dan menjadi kebiasaan dalam kehidupan bermasyarakat [2].

Pengetahuan yang diberikan guru kepada siswa harus jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa [3]. Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Pendidikan dan Kompetensi Guru, Khususnya Kompetensi Mengajar Guru SMA/MA dan SMK/MAK, mempunyai isi: "Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran" [4].

Manfaat dari penggunaan media untuk memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa, sehingga lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan [5].

Peneliti melakukan wawancara dengan seorang guru informatika di kelas X. yaitu Ibu Sri Astuti Rahmah, S.pd pada tanggal 3 Maret 2023 di SMAN 5 Bukittinggi didapatkan beberapa masalah pertama, SMAN 5 Bukittinggi mengalami keterbatasan sumber daya, seperti kurangnya perangkat lunak dan peralatan yang diperlukan untuk media pembelajaran. Kedua, guru mungkin belum memiliki pengetahuan atau keterampilan yang cukup dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran.

Peneliti juga sudah melakukan observasi maka didapat hasil yaitu pertama, Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran disebabkan oleh kesulitan siswa dalam memahami materi. Kedua, siswa merasa bosan dalam belajar karena masih menggunakan metode ceramah. Ketiga, siswa mengantuk dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dapat mempengaruhi kinerja guru dalam mendidik.

Setelah melakukan wawancara dan observasi, penulis memutuskan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang diberi judul “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMAN 5 BUKITTINGGI”.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian dan pengembangan digunakan sebagai metode untuk menciptakan produk baru dan menguji seberapa efektifnya[11]. Penelitian dan pengembangan merujuk pada proses pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada yang layak untuk dipertimbangkan. Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck. The Hannafin and Peck model encompasses three main processes.

Pertama-tama, model penelitian ini melibatkan pengkajian kebutuhan, diikuti oleh tahap perancangan, dan terakhir adalah tahap pengembangan dan implementasi. In this model, evaluation and iteration must be carried out at every stage. This model is a product-oriented design learning model.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari pembahasan penelitian adalah untuk menyikapi tujuan penelitian sesuai dengan informasi yang diterima. 1. Menambah variasi dalam mempelajari mata pelajaran IT. Karena belum adanya lingkungan belajar yang cocok untuk mata pelajaran informatika, maka hal tersebut menjadi acuan dalam kajian lingkungan belajar informatika. 2. Menghasilkan media pendidikan yang dapat digunakan untuk belajar mandiri maupun bersama guru mata pelajaran IT. 3. Setelah dilakukan penelitian di SMAN 5 Bukittinggi dan perancangan teknologi informasi pada media pembelajaran, diperoleh hasil uji produk menggunakan tiga tahap pengujian yaitu. uji validitas, uji praktikalitas, dan uji kinerja. Uji validitas dilakukan oleh tiga orang ahli yang mengevaluasi tiga aspek desain media, materi dan bahasa. Persentil akhir tes validasi bahasa adalah 77% dengan kriteria “Osakas”. Uji validasi media memperoleh skor persentil akhir sebesar 74,5% dengan kriteria “Ya”. Uji validasi materi memperoleh nilai akhir sebesar 92,5% dengan kriteria “Sangat Valid”. Ujian praktek memperoleh nilai akhir sebesar 97% dengan kriteria “Sangat Mahir”. Sedangkan 15 orang siswa memperoleh nilai persentil akhir sebesar 80% dengan kriteria kinerja “Efektif”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan pembelajaran sudah siap dan layak untuk pembelajaran teknologi informasi di SMAN 5 Bukittinggi Kelas X semester ganjil.

KESIMPULAN

Validitas, kepraktisan dan efektivitas lingkungan pembelajaran yang direncanakan diuji. Oleh karena itu hasil pengujian produk menggunakan tiga tahap pengujian yaitu uji validitas, uji praktikalitas dan uji kinerja. Uji validitas dilakukan oleh tiga orang ahli yang mengevaluasi tiga aspek desain media, materi dan bahasa. Persentil akhir tes validasi bahasa sebesar 77% dengan kriteria “Osakas”. Uji validasi media memperoleh skor persentil akhir sebesar 74,5% dengan kriteria “Ya”. Uji validasi materi memperoleh nilai akhir sebesar 92,5% dengan kriteria “Sangat Valid”. Ujian praktek memperoleh nilai akhir sebesar 97% dengan kriteria “Sangat Mahir”. Sedangkan 15 orang siswa memperoleh nilai persentil akhir sebesar 80% dengan kriteria kinerja “Efektif”. Siswa diharapkan lebih aktif dalam belajar dengan bantuan lingkungan belajar ini, karena dengan bantuan lingkungan belajar ini siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. I. Daroini, “Tafsir Ayat Pendidikan Dalam Q.S. Al-‘Alaq Ayat 1-5 Menurut Quraish Shihab” Pendidikan Agama Islam, vol. 53, no. 9., 2013.
- [2] A. Kristanto, “Media Pembelajaran,” Bintang Surabaya, Jawa Timur, 2016.
- [3] R. M. Putri, E. Risdianto, and N. Rohadi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana,” J. Kumbaran Fis., vol. 2, no. 2
- [4] P. RI, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Kualifikasi Guru,” Prod. Huk., 2007.
- [5] M. Ramli, “Media Teknologi Pembelajaran,” IAIN Antasari Press, Kalimantan Selatan , 2012.
- [6] R. B. Jakaria, Buku Ajar Mata Kuliah Perencanaan Dan Perancangan Produk. 2021. 9.
- [7] S. Hanik Mujiati, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Stok Obat Pada Apotek Arjowinangun,” Indones. J. Comput. Sci. - Speed FTI UNSA, vol. 9330, no. 2, pp. 1–6, 2013.
- [8] C. Amelia, “Perancangan Media Pembelajaran Kkpi Berbasis Adobe Captivate 9 Pada Siswa Kelas X Smk Fadlun Nafis Jepara,” Jur. Tek. Inform., vol. 3, 2017,
- [9] S. siprianus hondro, “Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Informatika,” J. Tek. Inform., vol. 18, 2021.
- [10] R. M. Sari, “Pengembangan Bahan Ajar CD Interaktif Berbasis Adobe Captivate pada Mata Pelajaran IPA Tentang Jenis - Jenis Batuan Siswa Kelas 5 SD,” J. Tek. Inform., vol. 6, no. 2004, pp. 6–25, 2020.
- [11] S. Haryati, “Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam,” J. Ilmu Pendidik., vol. 37, no. 1, p. 13, 2012.
- [12] Z. D. Oktavia, T. Setyowati, and W. E. Setyaningsih, “Pengaruh Iklan, Kualitas Produk, dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian pada Susu Kental Manis Frisian Flag,” Dr. Diss. Univ. Muhammadiyah Jember, no. July, pp. 1–23, 2020.