

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Media ABK

Andri Kurniawan¹, Titah Kinasih²

andrikurniawan@unipasby.ac.id | titah@unipasby.ac.id

Pendidikan Anak Usia Dini - Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
Jl. Dukuh Menanggal XII, Surabaya, 60234, Jawa Timur, Indonesia

Artikel Info

Koresponden penulis :

Andri Kurniawan

andrikurniawan@unipasby.ac.id

- Diterima 22 September 2021
- Direview 22 September 2021
- Disetujui 27 September 2021
- Dipublikasi 31 Oktober 2021

Kata Kunci:

Media, Pembelajaran Interaktif, Media anak berkebutuhan khusus

Keywords:

Media, Interactive Learning, Media for children with special needs

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Media ABK. Pengembangan produk ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Uji kelayakan dapat dilihat perolehan hasil angket pengujian yang diberikan kepada 3 ahli validasi media didapatkan nilai sebesar 61,3 kategori layak, untuk perolehan hasil angket pengujian program diberikan kepada 1 ahli validasi materi didapatkan nilai sebesar 60 kategori sangat layak. Untuk perolehan hasil angket pengujian program yang diberikan kepada 30 siswa didapatkan nilai prosentase sebesar 91 kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian tersebut maka media pembelajaran interaktif berbasis android ini "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada Mata Kuliah media ABK

Abstarct

This study aims to produce an Android-Based Interactive Learning Media product in the ABK Media Course. This product development uses the ADDIE development model. The feasibility test can be seen from the results of the test questionnaire given to 3 media validation experts, a score of 61.3 categories is feasible, for the acquisition of the results of the program testing questionnaire given to 1 material validation expert, a score of 60 categories is very feasible. To obtain the results of the program testing questionnaire given to 30 students, the percentage score was 91 very good categories. Based on this assessment, this Android-based interactive learning media is "Very Appropriate" to be used as a learning medium in ABK media courses

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang mulai merebak di akhir tahun 2019 telah memberikan efek yang luar biasa pada semua sektor di berbagai negara, tidak terkecuali Indonesia. Semua sektor terdampak, tidak terkecuali sektor pendidikan di Indonesia. Salah satu usaha untuk memutus alur penyebaran virus ini, yakni dengan memberlakukan kebijakan mengubah pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring). Pemberlakuan pembelajaran daring ini tentunya membawa berbagai tantangan dalam sistem pendidikan Indonesia. Tantangan juga dialami pada jenjang perguruan tinggi.

Dosen atau pengajar di perguruan tinggi harus bisa mengembangkan metode dan strategi pembelajaran agar tercipta kondisi pembelajaran yang interaktif dan bermakna bagi mahasiswa. Dosen dituntut untuk dapat mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai proses pembelajaran sehingga benar-benar memfasilitasi proses pembelajaran baik secara daring. Terutama di masa pandemi ini, seorang dosen harus dapat tetap melakukan pengajaran dan transfer knowledge walaupun dibatasi ruang dan jarak. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya sudah menggunakan Learning manajemen System (LMS) berbasis moodle yang bernama Virlenda. Learning manajemen System Virlenda dapat memfasilitasi mahasiswa selama pembelajaran daring.

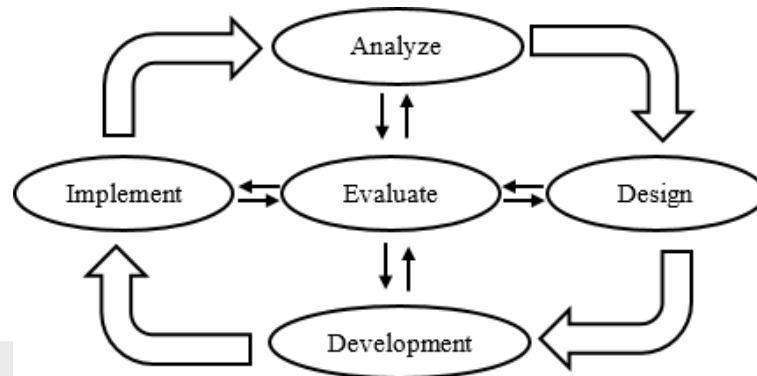
Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat. Media pembelajaran dapat membantu dosen menyampaikan materi kepada mahasiswa secara lebih efektif dan efisien (Tafonao, 2018). Selain itu, penggunaan media pembelajaran akan menjadi sebuah solusi, karena pembelajaran daring menuntut mahasiswa belajar mandiri. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Handarini & Wulandari, 2020) pembelajaran daring adalah dituntutnya kemampuan mahasiswa untuk bisa belajar secara mandiri. Hal yang tidak kalah penting dalam pemilihan media pembelajaran daring adalah media harus bisa digunakan mahasiswa tanpa ada batasan tempat dan waktu (Sobron et al., 2019).

Software Articulate Storyline adalah sebuah program atau software yang dapat digunakan untuk menyusun presentasi ataupun membuat animasi sederhana. Software ini memiliki fungsi yang serupa dengan Microsoft Power Point, namun memiliki keunggulan mampu menghadirkan pengalaman presentasi yang lebih interaktif dan kreatif. Software ini dilengkapi berbagai fitur seperti mampu menyisipkan timeline, movie, picture, dan media lain dengan mudah. Dengan fitur ini, membuat Articulate Storyline bisa dipakai untuk menciptakan media pembelajaran saling berinteraksi dengan isi yang merupakan gabungan dari teks, visual, audio, dan animasi. Kelebihan lainnya adalah hasilnya yang berbasis web (html5) dapat diakses melalui laptop, tablet, smartphone maupun handphone.

Dengan menggunakan software Articulate Storyline peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata kuliah Media ABK untuk mahasiswa program studi Pendidikan Khusus di semester 5. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran dengan memperhatikan setiap karakteristik mahasiswa dan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai (Sidiq & Najuah, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Research and Development (Penelitian Pengembangan) untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan articulate storyline 3. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 langkah yaitu : (1) Analisis (Analyze), (2) Perancangan (Design), (3) Pengembangan (Development), (4) Implementasi (Implementation), (5) Evaluasi (Evaluation). Adapun gambaran langkahnya adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Rayanto, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap, yaitu (1) Analisis (Analyze), (2) Perancangan (Design), (3) Pengembangan (Development), (4) Implementasi (Implementation), (5) Evaluasi (Evaluation).

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap ini dilakukan dosen atau pengajar melakukan observasi dan melihat capaian pembelajaran dalam perkuliahan agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan keadaan pembelajaran yang berlaku, dalam hal ini pembelajaran daring. Perkuliahan di Universitas Adi Buana saat pandemi menggunakan Learning Management System (LMS) bernama Virlenda. Hal ini menuntut mahasiswa untuk membuka komputer atau laptop mereka dalam belajar atau mengikuti perkuliahan. Pengembang media ingin memfasilitasi media yang mudah dibuka dan mudah diakses dan digunakan untuk belajar mandiri dengan menggunakan smartphone.

2. Tahap Perancangan (Design)

Tahap design ini adalah untuk membuat suatu media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline berbasis yang dapat diterapkan dalam Mata kuliah Media ABK. Sebelum mengembangkan media pembelajaran, peneliti mempersiapkan beberapa hal terkait bahan

mentah (raw material) penyusun media seperti materi, background, perancangan flowchart dan Storyboard dan aplikasi Articulate Storyline .

3. Tahap Pengembangan (Development)

a. Pembuatan Produk Media Pembelajaran

Pada tahap ini pengembang membuat media pembelajaran interaktif berbasis android dengan menyusun bahan mentah yang telah dipersiapkan untuk disusun di software Articulate Storyline . Halaman menu utama merupakan halaman utama media pembelajaran. Terdapat nama media pembelajaran, menu pendahuluan yang berisi tentang RPS Perkuliahan, materi pembahasan yang berisi materi perkuliahan.



Gambar 2. Media pembelajaran interaktif berbasis android

b. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan dengan mengisi kuisisioner menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu (1)Sangat Tidak Baik, (2) Tidak Baik, (3) Cukup Baik, (4) Baik, (5) Sangat Baik. Kuisisioner untuk ahli media memiliki 3 aspek penilaian yaitu, aspek pengoperasian media, aspek tampilan media, aspek tulisan.

c. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan dengan mengisi kuisisioner menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu (1)Sangat Tidak Baik, (2) Tidak Baik, (3) Cukup Baik, (4) Baik, (5) Sangat Baik. Kuisisioner untuk ahli materi memiliki 2 aspek penilaian yaitu, aspek kesesuaian materi dan aspek kualitas materi.

d. Perhitungan oleh Ahli Media dan Ahli

Tahap ini merupakan penarikan kesimpulan dari hasil penilaian validasi ahli media dan ahli materi. Adapun hasil penilaian dari validasi ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada Tabel dibawah ini.

Table 1. Judul Tabel

No	Validator	Jumlah Nilai	Skor rata-rata	Kategori
1	Ahli Media	184	61,3	Layak
2	Ahli Materi	60	60	Sangat layak
3	Total	244	60,65	Sangat Layak

4. Tahap Implementasikan (Implementation)

Tahap implementasi pada media ini adalah dengan diuji cobakan secara online pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Khusus semester 5 yang menempuh mata kuliah Media ABK. Setelah produk diuji cobakan pada siswa, kemudian dibagikan angket secara online menggunakan google form untuk mengukur dan mengetahui respon mahasiswa sebagai pengguna mengenai media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan. Dari hasil respon 30 mahasiswa diperoleh nilai prosentasi sebesar 91% dengan kategori sangat baik.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi pengembang melakukan perbandingan uji coba yang didapatkan melalui angket yang diberikan kepada mahasiswa secara online. Peneliti melakukan penghitungan dan menganalisis guna mengetahui hasil dari uji coba produk media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari validasi oleh ahli media, didapatkan nilai skor rata-rata pada aspek pengoperasian media sebesar 17,9 dengan kategori sangat layak. Nilai skor rata-rata pada aspek tampilan media sebesar 24,1 dengan kategori sangat layak. Nilai skor rata-rata pada aspek tulisan sebesar 13,2 yang termasuk kategori “Sangat Layak. Sedangkan dari ahli materi/konten diperoleh hasil Nilai skor rata-rata pada aspek kesesuaian materi sebesar 25 yang termasuk kategori “Sangat Layak. Dan nilai skor rata-rata pada aspek kualitas materi sebesar 13,2 yang termasuk kategori “Sangat Layak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata kuliah Media ABK. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).
2. Hasil Uji Media oleh ahli media mendapat skor rata-rata 61,3 dan masuk dalam kategori “Layak”. Hasil uji materi oleh ahli materi mendapat skor rata-rata 60 dan masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dari hasil respon 30 mahasiswa diperoleh nilai prosentasi sebesar 91% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian tersebut maka media pembelajaran interaktif berbasis android ini “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada Mata Kuliah media ABK.

DAFTAR PUSTAKA

- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(496–503), 8.
- Sidiq, R. & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/JPS.091.01>
- Sobron, A. N., Bayu, B., Rani, R., & S, M. (2019). Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar Ipa. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 1(2), 30–38. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v1i2.117>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Jauhari, M. N., Irvan, M., & Sakre, T. MEDIA PEMBELAJARAN SIGNALONG INDONESIA UNTUK MELATIH KEMAMPUAN KOMUNIKASI ABK.
- Rayanto, Y. H. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rosmi, Y. F. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Gerak Dasar Renang Gaya Bebas KU 7-9 Tahun. *Kesehatan dan Olahraga*, 4(1), 41-49.