

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI PADA ASPEK PENGEMBANGAN BAHASA MATERI MENGENAL HURUF DI TAMAN KANAK- KANAK

by Sri Sumarni

Submission date: 07-Jun-2021 11:10AM (UTC+0700)

Submission ID: 1601856082

File name: NGEMBANGAN_MULTIMEDIA_INTERAKTIF_BERBASIS_ANIMASI_PADA_ASPEK.pdf (546.4K)

Word count: 2685

Character count: 17475

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI PADA ASPEK
PENGEMBANGAN BAHASA MATERI MENGENAL HURUF DI TAMAN KANAK-KANAK**

Irma Yuliani, Riswan Jaenuddin, Sri Sumami

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Sriwijaya

irmayuliani@gmail.com

Abstrak

Telah berhasil dikembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis konstruktivistik yang valid, praktis dan efektif, pada materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi. Pengembangan dilakukan dengan model pengembangan Rowntree yang terdiri dari tahap perencanaan, tahap persiapan penulisan, dan tahap penulisan dan penyuntingan dengan evaluasi Tessmer (*self evaluation, expert review, one to one, small group, dan field test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD ini dinyatakan sangat valid setelah divalidasi oleh tiga validator yaitu ahli materi dan bahasa, ahli desain media, dan ahli desain pembelajaran. LKPD dinyatakan praktis karena telah dilakukan uji kepraktisan oleh peserta didik pada tahap *one to one* dan *small group*. LKPD memiliki efektivitas yang sedang terhadap hasil belajar peserta didik setelah dilakukan pada tahap *field test*.

kata kunci: konstruktivistik, lembar kerja peserta didik (LKPD), hasil belajar

Abstract

Successful, practical and effectiveness of constructivist Learning Sheet (LKPD) has been developed in the material role of economic actors in economic activities. The development is done by Rowntree development model which consists of planning stage, writing preparation stage, and writing and editing stage with Tessmer evaluation (self evaluation, expert review, one to one, small group, and field test). The results showed that this LKPD was declared very valid after validated by three validators ie material and language experts, media design experts, and design learning experts. LKPD is considered practical because it has been done practical test by learners at the stage one to one and small group. LKPD has a moderate effectiveness of the learners' learning outcomes after being done at the field test stage.

keywords: constructivist, student worksheet (LKPD), learning outcomes

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan untuk membelajarkan peserta didik, yaitu bagaimana mengoptimalkan dan melaksanakan aktivitas belajar peserta didik agar menguasai pelajaran atau tujuan pengajaran yang harus dicapai. Dalam proses pembelajaran masih sering ditemui adanya kecenderungan meminimalkan keterlibatan peserta didik. Dominasi guru dalam proses pembelajaran menyebabkan kecenderungan peserta didik lebih bersifat pasif sehingga mereka lebih banyak menunggu apa yang disampaikan oleh guru daripada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mereka butuhkan.

Dalam prinsip psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak begitu saja memberikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi peserta didik yang harus aktif membangun pengetahuan dalam pikiran mereka. Seperti halnya dalam teori belajar konstruktivisme yaitu sebuah teori yang memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya (Thobroni, 2015:92). Dalam Kurikulum 2013 juga mengutamakan pada pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter, dimana peserta didik dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam proses berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun dan sikap disiplin yang tinggi. Hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru Ekonomi di SMA Negeri 1 Pemulutan Barat diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran ekonomi, hanya berupa buku paket dari satu penerbit. Guru juga hanya mengajar dengan

ceramah dan peserta didik tidak terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Usaha untuk mengatasi masalah peningkatan mutu dalam pembelajaran ekonomi adalah dapat membentuk suatu kondisi kelas yang terarah dan menyenangkan dimana para peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran dapat menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Salah satu caranya adalah dengan pendekatan konstruktivisme.

Menurut Thobroni (2015:92) dalam pendekatan konstruktivisme (1) pembelajar aktif membina pengetahuan berdasarkan pengalaman yang sudah ada, (2) dalam konteks pembelajaran, pelajar seharusnya membina pengetahuan mereka, (3) pentingnya membina pengetahuan secara aktif oleh pembelajar sendiri melalui proses saling mempengaruhi antara pembelajaran terdahulu dan pembelajaran terbaru, (4) unsur terpenting dalam teori konstruktivisme ialah seseorang membina pengetahuan dirinya secara aktif dengan cara membandingkan informasi baru dengan pemahamannya yang sudah ada, (5) ketidakseimbangan merupakan faktor motivasi pembelajaran yang utama, (6) bahan pengajaran yang disediakan perlu mempunyai kaitan dengan pengalaman pelajar untuk menarik minat pelajar.

Menurut Prastowo (2011:17) bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Bahan ajar yang dikembangkan adalah berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Menurut Trianto

(2011:223), Lembar kerja siswa memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh. Keuntungan penggunaan L¹¹D adalah memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, bagi peserta didik akan belajar secara mandiri dan belajar memahami serta menjalankan suatu tugas tertulis (Djamarah, 2014:332). Adapun LKPD yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah LKPD yang berbasis konstruktivistik. Menurut Supiati, dkk (2013) LKPD berbasis konstruktivistik adalah lembaran-lembaran yang dapat melatih peserta didik untuk membangun pengetahuannya serta melatih keterampilan sains lewat keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. ¹²Kelebihan konstruktivistik ini dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan gagasan dengan menggunakan bahasa sendiri, mendorong peserta didik memberikan penjelasan tentang gagasannya, mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif, dan imajinatif.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pemulutan Barat dengan subjek penelitian peserta didik kelas X IIS 2 pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini pengembangan (*development research*). Penelitian ini merujuk model pengembangan Rowntree dan Tessmer. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tahap perencanaan, tahap persiapan penulisan, dan tahap penulisan dan penyuntingan. (Prawiradilaga, 2008)

Pengujian dalam penelitian ini digunakan untuk menilai kelayakan produk yang terdiri dari *expert reviews, one to one, small group, dan field test*. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, angket, walkthrough, tes hasil belajar, dan observasi.

Angket diberikan kepada peserta didik dalam uji satu-satu dan uji coba kelompok kecil (*small group*). Angket digunakan untuk melihat kepraktisan LKPD berbasis konstruktivistik yang dikembangkan. Walkthrough dilakukan pada tahap evaluasi ahli (*expert review*), untuk mengetahui LKPD yang dikembangkan valid atau tidak dengan menggunakan lembar validasi. Tes hasil belajar dilakukan untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar peserta didik. Tes ini dilakukan pada saat uji coba produk. Efektivitas LKPD dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran yang tercermin dari hasil belajar. Tes ini dilakukan sebanyak dua kali sebelum dan setelah belajar dengan menggunakan LKPD berbasis konstruktivistik. Pretest yang dilaksanakan sebelum pembelajaran menggunakan LKPD berbasis konstruktivistik bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum belajar menggunakan LKPD berbasis konstruktivistik tersebut, sedangkan posttest yang dilaksanakan setelah pembelajaran menggunakan LKPD berbasis konstruktivistik bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah belajar menggunakan LKPD berbasis konstruktivistik tersebut. Observasi dilakukan pada tahap uji coba produk, observasi untuk mengamati aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan dan analisa data yang telah dilakukan dalam mengembangkan lembar kerja peserta didik berbasis konstruktivistik yang

valid, praktis, dan efektif, yaitu: (1) walkthrough; (2) angket; (3) tes hasil belajar; dan (4) observasi.

Pada tahap expert review, ono to one evaluation, dan small group evaluation selain diperoleh komentar dan saran-saran dari para ahli dan responden juga diperoleh penilaian secara kuantitatif mengenai lembar kerja peserta didik berbasis konstruktivistik yang telah dikembangkan. Alternatif penilaian pada instrumen angket dikembangkan dalam skala likert dibuat 5 tingkatan penilaian yang dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 Alternatif Penilaian Terhadap LKPD Berbasis Konstruktivistik Pada Instrumen Angket

Nilai	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Penilaian kuantitatif ini berupa skor yang dihitung reratanya kemudian dikategorikan tingkat kevalidan dan kepraktisannya. Rerata hasil penilaian validator dan responden dapat dicari menggunakan rumus Aiken's V (Aiken, 1980) berikut:

$$V = \Sigma s / [n(c-1)]$$

Kategori tingkat kevalidan dan kepraktisan multimedia interaktif (Koestoro & Basrowi, 2006) dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2 Kategori Tingkat Kevalidan dan Kepraktisan LKPD Berbasis Konstruktivistik

Rerata	Kategori
0,8 – 1,000	Sangat Praktis
0,6 – 0,799	Praktis
0,4 – 0,599	Cukup Praktis
0,2 – 0,399	Kurang Praktis
< 0,200	Tidak Praktis

Tabel 2 Kategori Tingkat Kevalidan dan Kepraktisan LKPD Berbasis Konstruktivistik

Rerata	Kategori
0,8 – 1,000	Sangat Valid
0,6 – 0,799	Valid
0,4 – 0,599	Cukup Valid
0,2 – 0,399	Kurang Valid
< 0,200	Tidak Valid

Pada tahap uji coba produk dilakukan tes hasil belajar kepada peserta didik. Untuk menguji efektivitas bahan ajar berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik, maka dihitung N-gain score menggunakan rumus berikut

$$N_{gain} = \frac{Posttest - S_{pretest}}{S_{Maximum} - S_{pretest}}$$

Hasil N-gain diinterpretasikan menggunakan Tabel 3 (Hake, 1999) berikut ini:

Tabel 3 Kategori Perolehan N- Gain Score

Kriteria Nilai N-gain	Kategori
Jika $N_{gain} \geq 0,7$	Tinggi
Jika $0,7 > N_{gain} \geq 0,3$	Sedang
Jika $N_{gain} < 0,3$	Rendah

Observasi digunakan untuk melihat aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran dapat diamati dengan melihat persentase keaktifan pada masing-masing deskriptor yang tampak pada peserta didik, dengan menggunakan rumus:

$$\% \text{ keaktifan} = \frac{\Sigma \text{deskriptor yang muncul}}{\Sigma \text{deskriptor keseluruhan}} \times 100\%$$

Penentuan nilai observasi dari aktivitas belajar siswa dinyatakan dalam kategori penilaian keaktifan yang dapat

dilihat pada Tabel 3.5 (Aqib, 2011) berikut ini:

Tabel 5 Kategori Penilaian Keaktifan

Rerata	Kategori
85 - 100%	Sangat Baik
65 - 84%	Baik
55 - 64%	Cukup
0 - 54%	Kurang

Hasil dan Pembahasan

Aplikasi lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis konstruktivistik ini dikembangkan menggunakan *model pengembangan Rowntree dengan evaluasi Tessmer*, materi yang disajikan adalah peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi. LKPD yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan bahasa, ahli desain pembelajaran, dan ahli desain media untuk mengetahui tingkat kelayakan sebelum dilakukan *small group evaluation* dan *field test*. Validasi ahli materi dan bahasa dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan aplikasi yang dikembangkan dari segi materi dan bahasa. Dari hasil validasi ahli yang dilakukan oleh satu orang ahli materi dan bahasa didapatkan total penilaian 0,94 dengan dan termasuk dalam kategori **Sangat Valid**. Validasi ahli desain media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan aplikasi yang dikembangkan dari segi media. Dari hasil validasi ahli yang dilakukan oleh ahli media, diperoleh total penilaian 0,89 dengan kategori penilaian **Sangat Valid**. Dari hasil validasi ahli desain Pembelajaran, diperoleh total penilaian 0,80 dengan kategori penilaian **Sangat Valid**.

Pada tahap *one to one evaluation* dengan 3 (tiga) responden didapatkan didapatkan rata-rata nilai 0,68 dengan kategori **Praktis**. Pada tahap *small group evaluation* dengan 9 (sembilan) responden didapatkan rata-rata nilai 0,69 dengan kategori **Praktis**.

Setelah LKPD direvisi, dilakukan Uji coba terhadap pengguna pada tahap *field test*. Uji coba dilakukan di SMA Negeri 1 Pemulutan Barat pada peserta didik kelas X IIS 2. Pada uji coba terhadap pengguna, diperoleh rata-rata hasil pretest peserta didik sebesar 40,62 dan rata-rata hasil posttest yaitu 75,16

dengan nilai tertinggi 100. Berdasarkan data hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan sebesar 26,66 dan N-gain score sebesar 0,54 yang berarti bahwa keefektifan bahan ajar LKPD berbasis konstruktivistik yang telah dikembangkan sudah baik. Hal ini berdasarkan tabel klasifikasi N-gain score yang menyatakan bahwa perolehan nilai $0,7 > \text{Ngain} \geq 0,3$ dikategorikan Sedang.

Pentingnya hasil temuan ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi. Dengan hasil temuan ini diharapkan dapat memotivasi guru khususnya guru mata pelajaran ekonomi dalam menerapkan pembelajaran di kelas dengan menggunakan LKPD berbasis konstruktivistik agar lebih menarik dan peserta didik lebih temotivasi untuk belajar.

Dari hasil penelitian yang telah dikembangkan oleh peneliti terhadap bahan ajar LKPD berbasis konstruktivistik materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi terdapat beberapa kelebihan antara lain sebagai berikut:

- 1) Materi yang terdapat dalam LKPD ini lebih singkat sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi materi pelajaran.
- 2) LKPD berbasis konstruktivistik ini dilengkapi dengan soal-soal isian sehingga melatih peserta didik untuk berpikir kritis.
- 3) LKPD berbasis konstruktivistik ini dilengkapi dengan gambar yang disesuaikan dengan materi pelajaran.
- 4) LKPD berbasis konstruktivistik ini dilengkapi menggunakan gambar yang diambil secara langsung dari lingkungan tempat tinggal peserta didik.

Selain memiliki beberapa kelebihan, LKPD berbasis konstruktivistik materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan

ekonomi ini juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Materi yang dikembangkan didalam LKPD berbasis konstruktivistik ini hanya menggunakan satu standar kompetensi saja.
- 2) Masih ada beberapa gambar yang terdapat dalam LKPD berbasis konstruktivistik ini diambil dari google.
- 3) LKPD berbasis konstruktivistik ini tidak divalidasi oleh ahli konstruktivistik.

Berdasarkan kekurangan yang ada dalam LKPD berbasis konstruktivistik materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi yang telah dikembangkan ini, diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi peneliti atau pengembang lain untuk menghasilkan LKPD berbasis konstruktivistik yang lebih baik lagi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan LKPD berbasis konstruktivistik materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik seperti halnya dalam penelitian ini

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan bahan ajar LKPD berbasis konstruktivistik materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. LKPD berbasis konstruktivistik materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonom, dari hasil penilaian expert review diperoleh nilai sebesar 0,74 dari ahli media, 0,69 dari ahli materi, dan 0,68 dari ahli desain pembelajaran, dengan kategori valid, dari hasil uji One to One diperoleh nilai sebesar 0,66 dan dikategorikan praktis. LKPD

berbasis konstruktivistik materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonom ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. LKPD berbasis konstruktivistik materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi yang dikembangkan, dari hasil uji Small group diperoleh nilai sebesar 0,66 dan dikategorikan praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. LKPD berbasis konstruktivistik yang dikembangkan memiliki efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil posttest peserta didik pada tahap uji coba produk di lapangan. Rata-rata hasil belajar peserta didik pada saat **7**pretest sebesar 48,50 sedangkan **rata-rata hasil belajar peserta didik pada saat posttest sebesar 75,16** dan diperoleh N-gain score sebesar 0,54 yang termasuk kategori sedang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Untuk peserta didik, disarankan agar peserta didik menggunakan LKPD berbasis konstruktivistik materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi ini sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.
2. Untuk guru, diharapkan bahan ajar LKPD berbasis konstruktivistik yang dihasilkan dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar yang mempermudah penyampaian materi pelajaran, dan sebagai upaya memperbaiki pembelajaran.
3. Untuk peneliti lain, diharapkan agar dapat mengembangkan LKPD berbasis konstruktivistik pada materi lain dan dapat divalidasi oleh ahli Konstruktivis.

4. Untuk sekolah, diharapkan agar bahan ajar LKPD berbasis konstruktivistik ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan sebagai percontohan bagi guru-guru lain yang akan menggunakan bahan ajar LKPD berbasis konstruktivistik.

Daftar Pustaka

Anwar, C. (2017). *Teori-teori Pendidikan*. Yogyakarta: Ircisod.

¹ Djamarah, S.B. (2014). *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta. Rineka Cipta.

Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/ Gain Scores*. 24245 Hatteras Street, Woodland Hills, CA, 91367 USA, 1-4. Retrieved 05 05, 2016, from <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>

Prastowo, A. (2011). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktis*. Indonesia: Kencana

³ Prawiradilaga. (2008). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.

Pribadi, B. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran : langkah-langkah penting merancang kegiatan pembelajaran yang efektif dan berkualitas*. Jakarta: Dian Rakyat.

⁸ Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suparno, P. (2012). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.

Tessmer, Martin. (1998). *Planning and Conducting Formative Evaluations.*: Philadelphia: Kogan Page.

⁹ Thobroni. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.

Yamin, M. (2012). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Ciputat: Referensi

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI PADA ASPEK PENGEMBANGAN BAHASA MATERI MENGENAL HURUF DI TAMAN KANAK-KANAK

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-journal.stkipsiliwangi.ac.id Internet Source	1%
2	www.wuryantoro.com Internet Source	1%
3	online-journal.unja.ac.id Internet Source	1%
4	Avisha Puspita, Arif Didik Kurniawan, Hanum Mukti Rahayu. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOOKLET PADA MATERI SISTEM IMUN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMAN 8 PONTIANAK", JURNAL BIOEDUCATION, 2017 Publication	1%
5	Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Student Paper	1%
6	Submitted to Universitas Jember Student Paper	1%

7	jptam.org Internet Source	1 %
8	repository.ummetro.ac.id Internet Source	1 %
9	repository.lppm.unila.ac.id Internet Source	1 %
10	Submitted to Asia e University Student Paper	1 %
11	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	1 %
12	anandamita12.blogspot.com Internet Source	1 %
13	Submitted to iGroup Student Paper	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On