

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK Dalam Menunjang Kinerja Guru Ekonomi SMA Se-Kota Sintang

Maria Ulfah¹, Munawar Thoharudin², Fatkhan Amirul Huda³
Universitas Tanjungpura¹, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang^{2,3}

DOI: 10.15408/sd.v8i2.25285

Diterima: 9 Agustus 2021. Disetujui: 22 Oktober 2021. Dipublikasikan: 25 Desember 2021.

Abstrak

Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan. Baik pembelajaran dilakukan secara offline maupun online, media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis TIK dalam pembelajaran ekonomi untuk menunjang kinerja guru SMA se-Kota Sintang. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan di SMA se-Kota Sintang, Kalimantan Barat. Subjek penelitian ini adalah seorang guru ekonomi pada sebuah SMA di Kota Sintang. Teknik pengumpulan data menggunakan, observasi, studi pustaka, angket, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, tahapan perancangan meliputi Pemilihan Media, Penyusunan Instrumen Penilaian dan Perancangan Awal; Perencanaan Media Pembelajaran meliputi observasi, pembuatan desain, dan pembuatan media; Pengoperasian Media Pembelajaran dilaksanakan pada siswa kelas XI IPS semester gasal tahun 2021/2022; Evaluasi Media Pembelajaran diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Secara keseluruhan media pembelajaran masuk kategori baik, Guru terbantu dengan terdapatnya media pembelajaran tersebut, siswa mudah mengoperasikan media untuk belajar apalagi dalam belajar daring.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, TIK, kinerja guru

¹ Alamat Korespondensi
Email: maria.ulfah@fkip.untan.ac.id

Abstract

Efforts to improve the quality of human resources are through education. Whether learning is done offline or online, learning media is an integral part of learning. Learning media can help deliver subject matter in the teaching and learning process. The purpose of this research is to utilization ICT-based interactive learning media in economics learning to support the performance of high school teachers throughout the city of Sintang. The method used is development research and uses the ADDIE development model with the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research was conducted in high schools throughout the city of Sintang, West Kalimantan. The subject of this research is a teacher of economics at a senior high school in Sintang city. Data collection techniques are using, observation, literature study, questionnaires, interviews and documentation. Based on the results of the research, the design stage includes Media Selection, Assessment Instrument Preparation and Initial Design; Learning Media Planning includes observation, design making, and making media; The operation of Learning Media is implemented in class XI IPS students in the odd semester of 2021 / 2022; Evaluation of Learning Media is obtained from the validation results by media experts and material experts to determine the feasibility of learning media. Overall the learning media is categorized as good, the teacher is helped by the presence of interactive learning media, students are easy to operate the media to learn especially online learning

Keywords : *Interactive Learning Media, Information and Communication Technology, Teacher Performance*

Pendahuluan

Upaya meningkatkan mutu sumber daya manusia bisa ditempuh dengan pendidikan dalam pembukaan UUD 1945 disebutkan “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Oleh karenanya keberhasilan dunia pendidikan sebagai faktor penting dari penentu tercapainya tujuan pembangunan nasional dalam bidang pendidikan. Dalam membentuk sumber daya manusia bermutu, dibutuhkan suatu interaksi edukatif. Dalam proses aktivitas belajar mengajar, terjalin ikatan timbal balik 2 (dua) arah antara guru serta pebelajar yang sama-sama berpengaruh. Terdapatnya piranti elektronik yang modern tidak akan melepaskan kedudukan seseorang guru yaitu; keahlian mendidik, membimbing, mengajar, serta melatih (Sopian, 2016). Dalam melaksanakan kedudukannya tersebut, guru dituntut guna mengekspresikan kompetensi profesional yang direfleksi dalam 3 wujud modal yakni modal intelektual, modal sosial serta modal organisasi (Ulfah & Thoharudin, 2020). Lebih lanjut pada pasal 28 Standar Nasional Pendidikan (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia, 2005) Pendidik wajib mempunyai kualifikasi akademik serta kompetensi selaku agen pembelajaran. Dalam proses pembelajaran baik tatap muka ataupun secara daring, media pembelajaran ialah bagian integral pendidikan. Oleh karenanya seorang guru harus mampu menggunakan berbagai metode dan alat yang pada akhirnya siswa akan memahami materi yang dipelajari. Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat menunjang guru menyampaikan materi pelajaran tidak hanya itu tujuan pendidikan yang diformulasikan diawal bakal lebih mudah tercapai. Keberadaan media pembelajaran didalam proses pendidikan; sangat menolong pebelajar lebih menguasai perihal yang dipelajari (Miftah, 2013).

Sepanjang masa pandemi *Coronavirus Disease* (COVID-19), proses pembelajaran menyesuaikan dengan kebijakan wilayah yaitu mengganti Kegiatan belajar mengajar tatap muka yang biasa dilaksanakan dikelas jadi pembelajaran dengan mempraktikkan prosedur belajar daring (dalam jaringan). Dalam Edaran Mendikbud, pembelajaran dilaksanakan yang biasanya dilaksanakan di kelas diganti menjadi belajar dari rumah

dengan pembelajaran daring (dalam jaringan) guna membagikan pengalaman belajar yang bermakna untuk siswa (Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Pergantian dari pembelajaran tatap muka ke sistem daring tiba-tiba tanpa persiapan yang matang sehingga berakibat terhadap perubahan kegiatan belajar mengajar, penerimaan serta uraian materi oleh siswa sangat bermacam-macam kerap kali siswa tidak memahami materi ataupun penyampaian dari guru. Pergantian tersebut membuat orang tua mengalami gegar pembelajaran luar biasa, orangtua mempunyai keharusan mendampingi anak-anak pada dikala jam pembelajaran. Problematika dunia pembelajaran, berdasarkan pendapat (Basar, 2021) ialah belum seragamnya proses pembelajaran, baik standar ataupun mutu capaian pembelajaran yang di idamkan. Sehingga guru selaku pendidik dalam pembelajaran daring dituntut kreatif dalam penyampaian materi dengan menggunakan bermacam sumber belajar yang ada.

Meningkatnya perkembangan teknologi di masa globalisasi yang serba modern dikala ini, wajib dimanfaatkan dalam dunia pembelajaran sehingga bisa memperlancar proses pembelajaran. Bersamaan dengan pertumbuhan serta kemajuan teknologi, (Bastudin, 2021) berkomentar TIK sanggup memberikan penyelesaian serta layanan baru guna aktivitas pembelajaran. Agar pembelajaran dapat terlaksana lebih efektif, guru dan juga siswa dapat memanfaatkan TIK dalam pembelajaran pembelajaran tatap muka begitu juga pembelajaran daring. Peran TIK dalam pendidikan bukan guna mengambil alih kedudukan guru dalam pembelajaran, melainkan membantunya guna, setidaknya tidak, menyimpan serta menyajikan konsep, prinsip, prosedur yang mau diajarkannya (Budiana et al., 2019).

Belum optimalnya kinerja guru dalam proses pendidikan khususnya pada waktu pandemi berkaitan dengan keahlian guru dalam membuat perencanaan pembelajaran, keahlian guru dalam melakukan pembelajaran, serta keahlian guru menyelenggarakan penilaian/ evaluasi pendidikan. Guna meningkatkan kinerja guru dalam pendidikan khususnya pada

waktu pandemi, salah satunya guru bisa memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan haruslah dikembangkan dengan disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, keadaan serta keterbatasan (Chotib, 2018), sehingga sanggup mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga perlu dicermati bermacam aspek yang sanggup jadi pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Pertimbangan tersebut didasarkan atas kriteria- kriteria ialah 1) Jelas serta rapi; 2) Bersih serta menarik; 3) Sesuai dengan sasaran; 4) Relevan dengan topik yang diajarkan; 5) Cocok dengan tujuan pendidikan; 6) Praktis, luwes, serta tahan; 7) Bermutu baik; 8) Ukurannya cocok dengan area belajar.

Dari hasil wawancara dengan guru di salah satu SMA di Kota Sintang, diperoleh informasi berkenaan penggunaan media dalam pembelajaran diantaranya guru sangat jarang bahkan hampir tidak pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi, hal ini dikarenakan guru atau pendidik masih kurang paham dalam pembuatan, penggunaan dan pemilihan media pembelajaran dalam penyampaian bahan ajarnya, karena media yang di gunakan guru tidak menarik dan variatif. Oleh sebab itu, diperlukan sesuatu media pembelajaran interaktif yang selalu dapat di *update* sesuai kebutuhan guru guna menggapai kompetensi yang diharapkan dengan menggunakan teknologi informasi serta komunikasi secara maksimal.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pembelajaran memberikan sesuatu transformasi yang lebih baik serta daya saing yang tinggi (Mulyani & Haliza, 2021). Saat ini pendidikan di sekolah mulai disesuaikan dengan pertumbuhan teknologi informasi; dimaksudkan guna memusatkan produk teknologi supaya bisa dimanfaatkan dengan baik guna kepentingan pengembangan pendidikan (Gunawan, 2016), sehingga terjalin transformasi serta pergeseran paradigma pendidikan (Muhson, 2010; Takdir, 2018; Wijaya et al., 2017). Dalam proses belajar mengajar ada 2 faktor penting serta saling berkaitan yaitu metode pembelajaran serta media pembelajaran. Pemanfaatan Teknologi Informasi serta Komunikasi (TIK) dalam pendidikan

umumnya dalam wujud Media pembelajaran. Supaya siswa tidak merasa jenuh kala di pembelajaran daring, guru bisa menyelaraskan metode pembelajaran ditambahkan dengan media pembelajaran dengan materi yang diajarkan. Penggunaan ataupun pemanfaatan media dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Hasil riset (Nurrita, 2018) mengikhtisarkan media pembelajaran bisa memberikan pedoman guru guna menggapai tujuan pembelajaran, menambah motivasi serta atensi belajar siswa. Hasil riset yang lain mengikhtisarkan jika media pembelajaran sangat berarti guna menambah atensi belajar siswa (Supriyono, 2018). adapun kendala-kendala fundamental dari hasil riset (Hutauruk & Sidabutar, 2020) dalam proses pembelajaran daring yang mesti dihadapi, antara lain hambatan di bidang jaringan internet, keterbatasan fitur aplikasi pembelajaran daring, dan hambatan dalam perihal pelayanan pendidikan.

Bersumber pada paparan yang disebutkan di atas, guna menunjang kinerja guru mata pelajaran Ekonomi di SMA se-Kota Sintang maka fokus penelitian ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran Interaktif berbasis TIK dalam pembelajaran Ekonomi untuk SMA se- Kota Sintang. Alasan peneliti memanfaatkan media pembelajaran Interaktif berbasis TIK disebabkan media berbasis TIK mempunyai banyak keunggulan yang menunjang proses belajar siswa. Antara lain foto yang kreatif, terdapat audio, menu yang ditampilkan lebih menarik, pemakaian warna yang variatif dan evaluasi/ penilaian yang dapat langsung siswa ketahui hasilnya. Para guru yang awam tentang pemanfaatan teknologi informasi dalam hal ini media pembelajaran interaktif juga dapat menggunakannya dengan mudah. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran ialah wujud inovasi sudah mestinya dicoba guru sebagai pendidik, ini sesuai (*Undang-Undang Sisdiknas No. 20, 2003*), sehingga kedudukannya mencerminkan kompetensi selaku seseorang guru yang bermutu, kreatif serta inovatif.

Metode Penelitian

Guna memecahkan permasalahan dalam studi ini, sehingga dibutuhkan langkah- langkah yang relevan dengan permasalahan yang dirumuskan. Sejalan

dengan perihal tersebut, dibutuhkan metode riset yang tepat. Berlandaskan pada permasalahan yang dirumuskan dalam penelian ini, hingga prosedur yang digunakan yaitu studi pengembangan (*research and development*) serta memanfaatkan model pengembangan ADDIE (Allen dalam Ratnawati, 2018) dengan tahap pertama yaitu analisis kedua desain ketiga pengembangan keempat implementasi dan kelima penilaian. Dasar pertimbangan peneliti memanfaatkan model pengembangan ADDIE karena model ini dikembangkan dengan tata cara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pendidikan. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan kasus belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan ciri pebelajar (Tegeh et al., 2015; Wisada et al., 2019). Model ADDIE mempunyai 5 langkah atau tahapan yang mudah dimengerti serta diimplementasikan guna meningkatkan produk serupa buku ajar, materi pembelajaran, termasuk Media Pembelajaran.

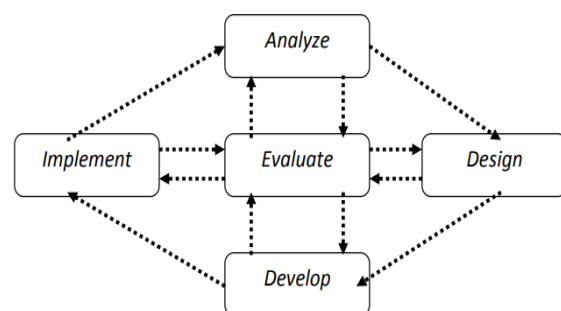
Gambar1. Tahapan Model ADDIE (Anglada (Tegeh et al., 2015))

Studi ini dilakukan di SMA se-Kota Sintang Kabupaten Sintang Kalimantan Barat. Sedangkan subjek studi guna memperoleh informasi yakni guru mata pelajaran ekonomi SMA SMA se-Kota Sintang Kabupaten Sintang. Informasi yang diperoleh berbentuk informasi kualitatif berbentuk hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi. Metode pengumpulan informasi yakni memanfaatkan, observasi, studi literatur, angket, wawancara serta dokumentasi. Metode pengambilan informasi diperoleh dari pakar media serta pakar materi yang diperoleh peneliti menggunakan observasi serta wawancara sehingga memperoleh masukan serta rekomendasi yang peneliti gunakan sebagai landasan dalam melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Data berupa data kualitatif dan kuantitatif guna mengenali data kualitas produk media pembelajaran dengan jenis: sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.

Hasil Dan Pembahasan

Pandemi COVID-19 menyebabkan berbagai masalah dan hambatan diberbagai bidang, tak luput di dunia pendidikan. Pemerintah pusat hingga pada tingkatan wilayah memberikan kebijakan guna untuk lembaga pembelajaran dengan mengubah belajar tatap muka beralih menjadi belajar daring. Berbagai permasalahan di berbagai belahan dunia menjadi sorotan bermacam Negeri, termasuk Indonesia. Berbagai akibat yang di timbulkan pandemi tersebut timbul di berbagai aspek kehidupan warga di Indonesia, tercantum di bidang pendidikan. Covid-19 sudah mengganti gaya hidup banyak orang di berbagai belahan dunia, misalnya melakukan jaga jarak serta menghalangi aktifitas yang berpotensi menyebabkan kerumunan, langkah-langkah ini berlaku pula dalam dunia pendidikan. Upaya pemerintah dalam pendidikan pada waktu pandemi covid-19 tersebut yakni pendidikan *online/* daring serta materi pendidikan tambahan lewat *system online*. Implementasi pendidikan *online* tidak terbatas pada suasana krisis seperti saat ini (pandemi covid-19). Pendidikan online atau dilakukan secara daring dimaksudkan jadi pengganti PBM tatap muka; supaya aktivitas pendidikan bisa senantiasa terlaksanakan (Nadhiroh et al., 2021)

Keadaan pandemi COVID-19 yang melanda sejak tahun 2019 menuntut lembaga pendidikan serta; guru guna berinovasi dalam



pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka (Anugrahana, 2020). Salah satu wujud inovasi tersebut yakni dengan melaksanakan PBM secara online atau dalam jaringan. Peralihan PBM yang semula dilakukan dengan cara tatap muka berganti dengan cara daring telah menimbulkan banyak hambatan untuk guru. Dari hasil *Forum Group Discussion* antara pengamat dengan guru-guru ekonomi

SMA di Kota Sintang yang dilaksanakan pada 21 Agustus 2021. Diperoleh data tentang proses belajar mengajar yang dilakukan secara online/daring sepanjang masa pandemi Covid-19 khususnya pada pembelajaran ekonomi di SMA di Kota Sintang, banyak hambatan yang dialami guru dalam pendidikan daring terkhusus hambatan dalam penerapannya. Hasil temuan yang diperoleh dari studi ini diantaranya sikap murid tidak mudah dipantau, tugas diberikan guru untuk murid jadi menumpuk, siswa kesulitan untuk menguasai isi materi yang dipaparkan guru melalui media online, jaringan internet khususnya di wilayah sintang dan sekitarnya pada saat pembelajaran berlangsung terkadang tersendat, minimnya pemakaian media pembelajaran secara online sehingga sebagian materi pelajaran yang memerlukan perlengkapan serta/ ataupun media pembelajaran tertentu tidak bisa tersampaikan oleh guru secara optimal. Menurut pendapat (Jamaluddin et al., 2020) Keberadaan sarana jaringan dalam pembelajaran sistem daring merupakan aspek berguna, sebab kelancaran proses pembelajaran daring sangat tergantung pada lancarnya akses internet. Senada dengan perihal tersebut dalam studi (Ulfah et al., 2021) jika ketersediaan fasilitas serta prasarana sebagai faktor berarti dalam tiap pencapaian tujuan yang terdapat di sekolah. Fasilitas serta prasarana yang lengkap bisa memfasilitasi guru serta siswa supaya lebih maksimal dalam melakukan aktivitas pendidikan.

Senada dengan temuan peneliti yang disebutkan diatas (Miftah, 2013) saat ini masih banyak guru-guru yang enggan menggunakan media dalam aktivitas PBM. Seyogyanya pemakaian media justru dapat mempermudah guru dalam mengajar atau menyampaikan pesan; serta membuat siswa lebih gampang menguasai materi yang dipelajari. Pada umumnya guru enggan memakai media karena membutuhkan energy serta waktu yang lebih guna mempersiapkan media. Sehingga guru lebih fokus mempersiapkan materi yang hendak diajarkan kepada siswanya.

Guna meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran, dalam penelitian ini diteliti yaitu guru pada mata pelajaran ekonomi. Peneliti focus pada media Pembelajaran

Interaktif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dapat guru pergunakan untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran. Tahapan yang digunakan peneliti dalam pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK dalam penelitian ini meliputi perancangan, perencanaan, pengoperasian dan evaluasi.

Perancangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada mata pelajaran Ekonomi

Proses merancang media merupakan proses dari suatu ide gagasan sesuatu objek yang bersifat fungsional. Tahapan ini sangat berdampak besar dalam berhasil ataupun tidaknya sesuatu media pembelajaran yang hendak dibuat, pada tahapan ini rancangan awal sistem sampai rancangan akhir sistem akan dibuat (Fatkhurohman, 2015). Tahapan perancangan bertujuan mempersiapkan desain produk media pembelajaran yang hendak dibuat. Dalam riset ini tahapan perancangan terdiri atas 4 langkah, ialah:

Awal, Pemilihan Media (*media selection*). Pemilihan media pembelajaran dibuat sedemikian rupa sehingga sesuai dengan materi yang diajarkan. Media diseleksi menyesuaikan analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Rancangan media, diawali dari merancang hingga dengan dengan pembuatan media. Desain dirancang bersumber pada referensi dari banyak sumber yang nantinya desain yang dihasilkan betul-betul valid. Sehingga produk yang dihasilkan berbentuk media berguna dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran serta meningkatkan kegiatan belajar siswa.

Kedua, Pemilihan Format (*format selection*). Pemilihan wujud penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran Interaktif yang dikembangkan ini memiliki kelebihan yaitu desain menarik dibanding power point yang biasa digunakan oleh guru-guru ekonomi SMA se- Kota Sintang, penyajian yang menarik serta tidak membosankan sehingga membuat siswa lebih tertarik, selain itu media pembelajaran juga bisa dipergunakan berulang-ulang

Ketiga, Penataan Instrumen Evaluasi (*criterion- test construction*) Instrumen yang

digunakan dalam riset ini berbentuk angket, angket awal kelayakan media diberikan kepada guru serta dosen pakar. Angket ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang mutu serta kelayakan media pembelajaran interaktif baik segi media ataupun materi yang diajarkan.

Keempat, Desain Awal (*initial design*). Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dibuat dalam wujud *soft file*.

Dalam Riset ini materi yang digunakan peneliti yaitu pendapatan nasional terdiri 1) Pengertian Pendapatan Nasional; 2) Manfaat Pendapatan Nasional; 3) Komponen Pendapatan Nasional; 4) Konsep Pendapatan Nasional; 5) Metode Penghitungan Pendapatan Nasional; 6) Pendapatan Perkapita; 7) Distribusi Pendapatan; 8) Manfaat penghitungan pendapatan nasional; 9) Faktor-faktor yang mempengaruhi pendapatan nasional

Perencanaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada mata pelajaran Ekonomi SMA Se-Kota Sintang

Dalam tiap aktivitas perencanaan merupakan keharusan. Khususnya dalam pendidikan, perencanaan yang baik bisa meminimalisir permasalahan yang dialami guru dikala proses pembelajaran. Menurut (Nurlaila, 2018) Perencanaan pendidikan ialah langkah awal menjadikan proses pendidikan yang bermakna untuk siswa. Manfaat media dalam pendidikan bagi menurut (Harliawan, 2015) bisa merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa. Pada tahap perencanaan media interaktif dilakukan dengan meningkatkan tiap komponen jadi suatu produk produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada mata pelajaran Ekonomi SMA Se-Kota Sintang. Perencanaan serta pembuatan media pembelajaran diawali dengan observasi untuk memperoleh informasi kurikulum serta silabus yang digunakan, setelah itu pembuatan desain yang dipecah jadi desain arsitektur serta desain pendidikan, kemudian sesi pembuatan media dengan dicoba validasi terhadap fitur lunak media yang dicoba oleh pakar media serta sudah dicoba perbaikan agar sesuai dengan saran perbaikan yang diberikan, tahap validasi

media yang dicoba oleh guru sebagai pakar materi yang diajarkan serta siswa selaku pengguna media.

Bersumber pada hasil analisis data wawancara dengan sebagian guru diperoleh data selaku berikut: Pembelajaran daring sepanjang pandemi Covid-19 pada mata pelajaran ekonomi di SMA Sintang cenderung berpusat pada guru bukan pada siswa. Kesulitan yang dialami guru dalam menjelaskan materi lebih banyak berhubungan dengan hitungan. Siswa kurang termotivasi serta kurang bergairah mengikuti pelajaran diakibatkan pembelajaran daring lebih melelahkan dibanding pendidikan tatap muka terlebih uraian guru lebih susah dimengerti bila dipaparkan dengan pendidikan daring.

Bersumber pada permasalahan yang terjadi, diperlukan media pembelajaran interaktif untuk membantu guru mengajar dimasa pandemic covid-19 agar materi yang disampaikan guru lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam penelitian ini tim peneliti merancang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang mempunyai tampilan yang menarik, gampang digunakan, interaktif yang dikemas dalam wujud aplikasi (aplikasi). Media pembelajaran tersebut dirancang dapat digunakan pada personal computer, laptop atau handphone yang terinstal Microsoft office.

a. Pembuatan flowchart

Flowchart ialah penggambaran secara grafik dari langkah- langkah serta urutan prosedur suatu program (Budiman et al., 2021). Flowchart berguna menampilkan alur program yang hendak terbuat tiap bagian mempunyai ikatan tertentu. Dalam proses ini periset bertujuan untuk memastikan alur program yang hendak terbuat dalam pendidikan. Materi yang diajarkan yang di informasikan dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan Pendapatan Nasional. Materi yang diajarkan ini dikumpulkan oleh periset dari buku mata pelajaran Ekonomi yang digunakan oleh guru Ekonomi yang mengajar di SMA Sintang.

b. Pembuatan Storyboard

Flowchart digunakan selaku acuan pembuatan storyboard, sehingga pembuatan storyboard dibuat setelah flowchart rampung disusun. Tampilan storyboard yang telah selesai dikembangkan tim peneliti adalah sebagai berikut:

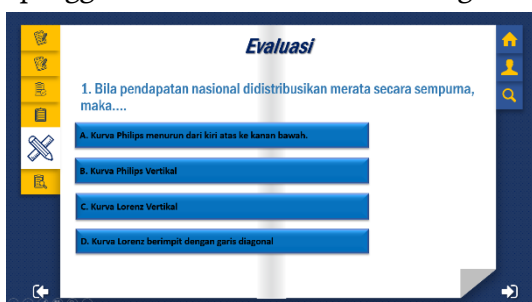


Gambar 2. Tampilan Intro Media Pembelajaran

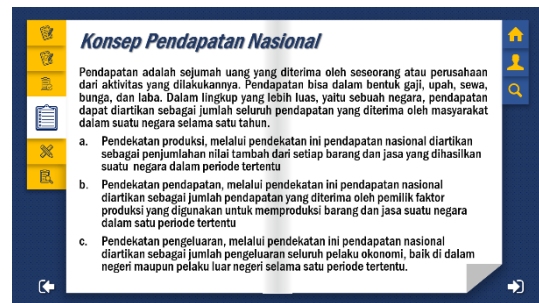
Gambar 2 diatas ialah bagian pembuka pada media pembelajaran. Di halaman pembuka ini tim menyediakan tombol yang mengarahkan pada Kompetensi Pendidikan, Materi Ajar, Penilaian serta daftar Pustaka. Tombol navigasi "Mulai" ini digunakan untuk masuk pada halaman selanjutnya. Pada tampilan materi yang diajarkan, tim peneliti senantiasa mempersiapkan menu lain seperti menu kompetensi pendidikan, menu materi yang diajarkan pokok, menu materi yang diajarkan, menu penilaian serta menu catatan pustaka. Seperti ditampilkan pada gambar 3 berikut ini:

Gambar 3. Tampilan Materi dalam Media Pembelajaran

Dari halaman utama, bila pengguna yang hendak menuju materi atau evaluasi cukup menekan tombol yang tim peneliti siapkan dibagian kiri. Halaman evaluasi berisi tentang soal latihan yang hendak dikerjakan oleh pengguna/ siswa. Tombol navigasi“



mulai kuis” digunakan untuk mengawali mengerjakan soal latihan. Berikut ini



tampilan halaman evaluasi dalam media pembelajaran.

Gambar 5. Tampilan Evaluasi

Evaluasi dalam media ini dirancang untu dapat digunakan berkali-kali. Bilamana siswa telah menjawab seluruh soal yang ada, siswa bisa langsung mengetahui skornya. Diharapkan dengan umpan balik tersebut siswa bisa mengulang persoalan ataupun pelajaran yang belumdimgerti. Keberadaan penilaian dalam media pendidikan interaktif sangatlah berarti, menurut pendapat (Wicaksono et al., 2016) hasil dari penilaian pembelajaran digunakan untuk memperhitungkan keefektifan proses pembelajaran; tidak hanya itu penilaian digunakan guru sebagai pijakan untuk memastikan rencana pembelajaran berikutnya. Media pembelajaran yang telah lengkap tersebut (terdiri atas KD, indikator, pretest, materi, evaluasi dan daftar pustaka) disimpan dengan format ppsm, sehingga bila terjadi kekeliruan masih dapat diperbaiki. Tidak hanya itu, guru-guru yang berkeinginan mengajar pada materi lain cukup mengubah isi dari media ini.

Pengoperasian Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada mata pelajaran Ekonomi SMA Se-Kota Sintang

Pada tahapan pengoperasian ini media pembelajaran dioperasikan pada siswa kelas XIIPS di semester ganjil 2021/2022. Pengoperasi awal ini dilakukan di laboratorium komputer sekolah sehingga siswa dapat mengoperasikan media secara sendiri-

sendiri. Untuk menghindari kebingungan pada siswa, tim terlebih dahulu mendemonstrasikan cara mengoperasikan media pembelajaran di depan kelas. Seusai tim menjelaskan cara mengoperasikan media, siswa dipersilahkan untuk mengoperasikannya dan membaca materi yang ada dalam media kemudian siswa diminta mengerjakan soal. Dikarenakan kegiatan pembelajaran diselenggarakan secara tatap muka terbatas, sehingga tidak seluruh siswa bisa hadir secara langsung di laboratorium computer milik sekolah. Guna mengatasi hal tersebut *softfile* media dikirim lewat *Whatsapp Group* dengan bantuan guru mata pelajaran ekonomi

Pada pelaksanaan penelitian ini tidak seluruh siswa bisa membuka media pendidikan yang dibagikan di *smartphone* karena siswa belum menginstal aplikasi *microsoft office mobile*. Demikian pula *laptop* siswa yang terinstal *Microsoft Office 2007* menyebabkan sebagian menu tidak bisa berjalan. Untuk mengatasi masalah tersebut guru mensiasatinya dengan mengirimkan *screenshot* materi dan soal ke siswa.

Evaluasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada mata pelajaran Ekonomi SMA Se-Kota Sintang

Penilaian Media pembelajaran diperoleh dari hasil validasi oleh pakar media serta pakar materi. Kemudian dilakukan penilaian formatif untuk mencari kekurangan-kekurangan untuk kemudian diperbaiki. Pada tahap ini dibagi menjadi 3 aktivitas pokok yaitu Validasi, Revisi dan Uji coba.

Penilaian media pembelajaran dilakukan setelah media jadi dan siap untuk dinilai, sedangkan perbaikan prototipe dilaksanakan setelah media dinilai. Penilaian dan Saran Perbaikan dilakukan oleh tiga guru Ekonomi dari tiga sekolah yang berbeda ahli media yaitu dosen. Berdasarkan koreksi dan penilaian dari tiga guru dan ahli media

didapatkan hasil penilaian pada penelitian sebagai berikut.

a. Aspek Isi ataupun Materi yang diajarkan Media Pendidikan Interaktif Berbasis Teknologi Data serta Komunikasi pada mata pelajaran Ekonomi

Penilaian pada aspek isi ataupun materi yang diajarkan mendapatkan evaluasi baik. Disamping penilaian diberikan saran sebagai berikut: Revisi penulisan-penulisan yang masih salah, Penilaian yang digunakan hendaknya lebih kompleks dan diurutkan dengan penyajian materi yang diajarkan, uraian materi yang diajarkan lebih diperjelas khususnya untuk materi yang diajarkan yang berkaitan dengan hitungan serta kurva

b. Aspek Komunikasi Visual (Tampilan) Media Pendidikan Interaktif Berbasis Teknologi Data serta Komunikasi pada mata pelajaran Ekonomi

Hasil evaluasi pada aspek komunikasi visual (tampilan) terkategori baik. Disamping penilaian atas media, baik guru ataupun pakar memberikan saran yaitu tampilan ditambah gambar yang menarik dan cocok dengan materi yang diajarkan, penggunaan efek suara dibedakan untuk masing-masing tombol navigasi.

c. Aspek keseluruhan media pendidikan interaktif berbasis teknologi data serta komunikasi pada mata pelajaran ekonomi

Secara keseluruhan media pembelajaran masuk kategori baik, Guru terbantu dengan terdapatnya media pembelajaran tersebut, siswa mudah mengoperasikan media untuk belajar apalagi dalam belajar daring.

Sejalan dengan hasil penelitian (Nurrita, 2018; Sapriyah, 2019) yakni perlengkapan (media belajar) bisa menolong proses belajar mengajar sehingga arti pesan yang di informasikan jadi lebih jelas; tujuan pembelajaran ataupun pendidikan (yang direncanakan) bisa tercapai dengan efisien serta efektif.

d. Saran perbaikan terhadap media pendidikan interaktif berbasis teknologi

data serta komunikasi pada mata pelajaran ekonomi

Secara umum saran perbaikan yang diberikan oleh guru serta pakar diantaranya uraian materi yang diajarkan diperjelas khususnya yang berkaitan dengan hitungan serta kurva dapat dengan menambahkan video didalam media; perlu ditambahkan gambar yang berhubungan dengan materi supaya media menjadi lebih menarik; perlu ada petunjuk pemakaian media agar memudahkan pengguna; perlu dibuat dalam versi aplikasi android sehingga siswa bisa mempergunakan Media pembelajaran yang dikembangkan tim dari smartphome yang siswa miliki

Kesimpulan

Bersumber pada hasil riset yang sudah dicoba bisa disimpulkan hasil selaku berikut: pertama ialah sesi perancangan meliputi pemilihan media, pemilihan format, penataan instrumen evaluasi serta desain awal. Kedua ialah Perencanaan Media Pendidikan meliputi observasi, pembuatan desain, serta pembuatan media. Ketiga ialah Pengoperasian Media Pendidikan diimplementasikan pada siswa kelas XI IPS di semester ganjil 2021/ 2022; Keempat ialah Penilaian Media Pendidikan diperoleh dari hasil validasi oleh pakar media serta pakar materi yang diajarkan untuk mengenali kelayakan media pendidikan.

Bersumber pada hasil riset, peneliti memberikan saran guru hendaklah menggunakan media dalam pengajaran supaya siswa lebih mudah dan cepat dalam memahami materi yang dipelajari; pelatihan untuk guru mengganti materi yang diajarkan; media pendidikan interaktif di jadikan media dalam bentuk aplikasi android.

Pustaka Acuan

Anugrahana, A. (2020). Hambatan , Solusi dan Harapan : Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.

Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia : Jurnal*

Ilmiah Pendidikan, 2(1), 208–218. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.112>

Bastudin. (2021). Hambatan Utama Penggunaan Tik Dalam Pembelajaran Dan Strategi Mengatasinya. *Lpmp Sumsel*. <https://lpmpsumsel.kemdikbud.go.id/site/blog/2020/06/17/hambatan-utama-penggunaan-tik-dalam-pembelajaran-dan-strategi-mengatasinya/>

Budiana, H. R., Sjafirah, N. A., & Bakti, I. (2019). Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran PKN. *Phinisi Integration Review*, 2(2), 238. <https://doi.org/10.26858/pir.v2i2.10002>

Budiman, I., Saori, S., Nurul Anwar, R., & Yuga Pangestu, M. (2021). Analisis Pengendalian Mutu Di Bidang Industri Makanan (Studi Kasus: Umkm Mochi Kaswari Lampion Kota Sukabumi). *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 2185–2190. <file:///G:/LAPORAN KP/artikel/flowchart.pdf>

Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1, 109–115.

Fatkhurohman, A. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengendali Magnetik Berbasis Android. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi (DASTI)*, 16(1), 1.

Gunawan, A. (2016). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Melalui Penggunaan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran Ips Sd. *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan*, 03(02).

Harliawan, H. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Tik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas Viii J Smp Negeri 5 Singaraja. *Ekuitas – Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1).

Hutauruk, A., & Sidabutar, R. (2020). Kendala pembelajaran daring selama masa pandemi di kalangan mahasiswa

- pendidikan matematika: Kajian kualitatif deskriptif. *Journal of Mathematics Education and Applied*, 02(01), 45–51. <https://jurnal.uhn.ac.id/index.php/sepre/article/view/364>
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). *Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi Dan Proyeksi*. <http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *JURNAL PENDIDIKAN Dan KONSELING*, 3(1). <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/1432/pdf>
- Nadhiroh, D., AUTOMATA, H. H.-, & 2021, U. (2021). Pembelajaran daring di masa pandemi: Literatur Review. *Prosiding Automata*, 2(2). <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19412>
- Nurlaila. (2018). Urgensi Perencanaan Pembelajaran dalam Peningkatan Profesionalisme Guru. *Jurnal Ilmiah Sustainable*, 1(1), 93–112. <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/sus/article/view/900>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. (2005). *PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Ratnawati, F. A. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sesuai Model Aptitude Treatment Interaction Pada Materi Fluidadinamis. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 3, 94. <https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v3i0.28518>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sopian, A. (2016). Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88–97.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pendahuluan Berbicara soal kualitas pendidikan, tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran di ruang kelas. Pembelajaran di ruang kelas mencakup dua aspek penting yakni guru dan siswa. Guru mempunyai. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48.
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)*.
- Takdir, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Berbasis Aplikasi Android. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 21(1), 1–10.

<https://doi.org/10.26858/ijes.v21i1.6688>

- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *SEMINAR NASIONAL RISET INOVATIF IV*, 3(1), 24–29.
- Ulfah, M., Kuswati, H., & Thoharudin, M. (2021). Jurnal Kependidikan: *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 194–204. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/3155/2431>
- Ulfah, M., & Thoharudin, M. (2020). Analisis Modal Sosial Yang Dikembangkan Guru Ekonomi Di Sma Negeri Kota Pontianak. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 6(2). <https://doi.org/10.15408/sd.v6i2.13483>
- Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003* (Vol. 18, Issue 1). (2003).
- Wicaksono, H., Estiastuti, A., & Bektiningsih, K. (2016). Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Ips Berbasis Ktsp Kelas V. *Jurnal Kreatif*, 7(1).
- Wijaya, Y. V., Sinatra, Y., Studi, P., Elektro, T., Tinggi, S., & Malang, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Materi Ekosistem Berbasis Adobe Flash Cs6. *Sinteks : Jurnal Teknik*, 6(2), 112.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>