

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004 PADA MATERI FORMAT TEKS HALAMAN WEB DIKELAS X SMK N 4 PADANG

Rizky Amaliah, Khairudin, Karmila Suryani

Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan

E-mail :rizkyamaliah30@gmail.com

Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu

Abstract

Through interviews found problems that students less understand material so saturated learners in doing practice and many noted when the learning making the achievement of the objective in this learning material less maximum. The availability of media and a source of learning still limited teachers have not been using media learning use macromedia director for this material. The purpose of this research is to produce interactive media learning good and practical. Research method using this method of development research of sugiyono (2006), using the stage and get to know the potential problem, collect information, product design, validation of product, design improvements the product trial of the product, the revision of a product. The trial of a product consisting of two stages namely validation by validator expert to see if the media has been good or not through sheets of validity. value After done several revisions then obtained the results of the value of the revision 90 With category "good". The next, conducted the trial of a small scale to know praktikalitas against media interactive learning by using praktikalitas poll. Now the subject of this research is a student x vocational SMK N 4 Padang field which totaled 29 people .After trial, then obtained the results of the value of that interest students as many as 85,4 % with "practical"category, the process of the use 84,0 % with category "practical", The activeness learners 87,7 % increase in category "practical", what time is it by category 84,9 % "practical", and evaluation 82,7 % with the category "practical". So the total average praktikalitas against the media is an interactive learning 85,3 % with category "practical". Thus can be concluded that the media an interactive learning material to the format of the text of a web page is good and practical .

Key words: media interactive learning , director of macromedia

Pendahuluan

Melalui wawancara ditemukan masalah bahwa metode belajar guru ceramah dan paraktek, peserta didik kurang memahami materi sehingga kejenuhan dalam melakukan praktek dan banyaknya mencatat saat pembelajaran membuat ketercapaian tujuan dalam pembelajaran materi ini kurang maksimal. Ketersediaan media dan sumber belajar masih terbatas, guru belum pernah

menggunakan media pembelajaran menggunakan *macromedia director* untuk materi ini. Poedjiadi (2005 :72) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran, guru perlu memotivasi siswa menggunakan teknik yang kritis untuk mengaplikasikan konsep-konsep yang bermakna bagi dirinya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang baik dan praktis.

Sekolah merupakan sarana yang secara sengaja dirancang untuk melaksanakan pendidikan. Tugas pendidikan adalah memanusiakan manusia. Manusia yang berpotensi itu dapat berkembang ke arah yang baik, tetapi dapat pula berkembang ke arah yang tidak baik. Karena itulah dilakukan berbagai usaha yang disadari sepenuhnya dan dirancang secara sistematis agar perkembangan itu menuju arah yang baik. Untuk itu diperlukan sekolah sebagai sarana yang secara sengaja dirancang untuk melaksanakan pendidikan. Di sekolah dalam menjalankan pendidikan tidak lepas dari yang namanya proses kegiatan belajar mengajar yang terdiri antara pendidik dan peserta didik, di dalam proses belajar mengajar itu terjadi interaksi yang sifatnya saling mempengaruhi demi tercapainya suatu pengajaran yang baik. Namun pada kenyataannya masih banyak sekolah yang masih belum memenuhi sarana prasarana disekolah demi untuk membantu kelancaran proses pembelajaran peserta didik untuk mencapai hasil belajar peserta didik yang baik.

Belum adanya media yang bisa merangsang peserta didik untuk belajar materi pemrograman berbasis web menggunakan bahasa HTML, dan dapat membantu peserta didik memahami materi serta berperan aktif pada proses pembelajaran berlangsung.

Menurut James O Whitaker dalam Rusman dan kawan-kawan (2000:12) Belajar adalah dimana proses tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman. Sehingga dilanjutkan oleh menurut Rusman dan kawan-kawan (2011:8) kata “diubah” merupakan kata kunci pendapatnya Whitaker sehingga dari kata tersebut mengandung makna bahwa belajar adalah sebuah perubahan yang direncanakan secara sadar melalui suatu program yang disusun untuk menghasilkan perubahan perilaku positif tertentu. Intinya bahwa belajar adalah proses perubahan.

Melalui wawancara ditemukan masalah bahwa metode belajar guru ceramah dan paraktek, peserta didik kurang memahami materi format teks halaman web, namun kejenuhan peserta didik dalam melakukan praktek dan mencatat terus-menerus saat pembelajaran membuat ketercapaian tujuan dalam pembelajaran format teks halaman web ini kurang maksimal. Ketersediaan media dan sumber belajar masih terbatas, Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran menggunakan *macromedia director* untuk materi format teks halaman web. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat mempermudah peserta didik dalam mempraktekkan pembuatan web dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML.

Metodologi

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Pengertian R&D Menurut Sugiyono (2006) adalah “metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut”.

Objek dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran yang dibuat menggunakan *macromedia director mx 2004* kemudian dikemas dalam bentuk CD multimedia interaktif. Media pembelajaran ini dapat dipandang sebagai objek penelitian karena dirancang, divalidasi oleh tenaga ahli yaitu dosen/pakar dan diperbaiki setelah dilakukan validasi.

Menurut Sugiyono (2006) ada langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan adalah mengenal potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain produk, perbaikan desain produk, uji coba produk, recisi produk.

Teknik analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dalam bentuk deskriptif yang mendeskripsikan validitas dan praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan

macromedia director pada materi format teks halaman web .

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Lembar validitas

Sebelum media pembelajaran yang dihasilkan digunakan oleh peserta didik, terlebih dahulu dilakukan validasi. Uji validitas bertujuan untuk memeriksa kelayakan: (1) Substansi Materi, (2) Tampilan komunikasi visual, (3) Desain pembelajaran, (4) Pemanfaatan software. Validasi dilakukan oleh pakar dan ahli pendidikan sesuai bidang kajiannya. Kritikan masukan dan saran dari para validator akan menjadi bahan untuk merevisi media pembelajaran. Pemilihan kriteria validator didasari kepada dua kriteria bidang ahli yaitu ahli media pembelajaran interaktif dan ahli perencanaan dan strategi pembelajaran TIK.

2. Angket praktikalitas

Angket praktikalitas di isi oleh peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media. Angket praktikalitas berisi pertanyaan dan pernyataan mengenai media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia director mx 2004*.

Teknik analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dalam

bentuk deskriptif yang mendeskripsikan validitas dan praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia director* pada materi format teks halaman web .

1. Analisis validitas media pembelajaran interaktif menurut panduan bahan ajar berbasis TIK dari kementerian pendidikan nasional dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut:
 - a. Menentukan jumlah skor dari masing-masing indikator. Skor merupakan angka dalam skala ordinal yang diberikan pada setiap indikator yang menunjukkan tingkat konsisi indikator. Skor dberikan dalam skala 1-4.

Tabel Penilaian Validitas

No	Nilai	Kategori
1	0 – 51	Kurang
2	51 – 70	Cukup
3	71 – 90	Baik
4	91 – 100	Sangat Baik

2. Analisis praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia director mx 2004* pada materi format teks halaman web Analisis angket respon siswa media pembelajaran interaktif yang menggunakan *software macromedia director mx 2004, macromedia flash, camtasia, dan photoshop* pada materi format teks halaman web, menurut

Purwanto (2009:102) rumus penilaian dengan persen adalah sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

SM

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

Setelah persentase (%) nilai respon siswa diperoleh, dilakukan pengelompokan sesuai predikat oleh Purwanto (2009:103) berikut ini:

Tabel Penilaian Praktikalitas

Tingkat Penguasaan	Nilai Huruf	Bobot	Predikat
86 %-100%	A	4	Sangat Baik
76%-85%	B	3	Baik
60%-75%	C	2	Cukup
55%-59%	D	1	Kurang
≤54%	TL	0	Kurang Sekali

Hasil dan Pembahasan

Analisis data dari angket uji validitas media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia director mx 2004* oleh dosen pakar didasarkan pada empat komponen variabel yaitu substansi materi, tampilan komunikasi visual, desain pembelajaran, dan pemanfaatan software.

Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia director* dikategorikan “baik” dengan nilai 90. Secara ringkas dapat dilihat pada tabel dibawah ini : Tabel Hasil uji validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Director.

No	Aspek Penilaian	Validator		Jumlah	Nilai Validitas	Kriteria
		1	2			
1	Substansi materi	13	15	28	87,5	Baik
2	Tampilan komunikasi visual	19	19	38	90,4	Sangat Baik
3	Desain pembelajaran	26	29	55	94,8	Sangat Baik
4	Pemanfaatan software	14	14	28	87,5	Baik
Total					360,3	
Rata-Rata					90	Baik

Keterangan:

Validator 1: Drs. Edrizon

Validator 2 : Riska Amelia, M.kom

media pembelajaran interaktif yang telah diperbaiki atas saran validator dan dinyatakan baik, dibagikan kepada kelas X di SMK N 4 Padang untuk dilakukan uji praktikalitas untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Uji praktikalitas media pembelajaran interaktif dilakukan terhadap peserta didik. Data praktikalitas oleh peserta didik diperoleh dengan menggunakan angket uji praktikalitas. Secara ringkas ditampilkan pada tabel berikut. Tabel Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Macromedia Director* oleh peserta didik.

No	Variabel Praktikalitas	Jumlah	Nilai Praktis	Kriteria
1	Minat peserta didik	793	85,4 %	Praktis
2	Proses penggunaan	390	84,0 %	Praktis
3	Peningkatan keaktifan peserta didik	407	87,7 %	Praktis
4	Waktu yang tersedia cukup	197	84,9 %	Praktis
5	Evaluasi	192	82,7 %	Praktis
Total			424,89	
Rata-rata			85,3 %	Praktis

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal berikut.

1. Dihasilkan media pembelajaran menggunakan *macromedia director mx 2004* ini sudah baik dengan nilai 90.
2. Dihasilkan media pembelajaran menggunakan *macromedia director mx 2004* ini sudah yang praktis oleh siswa dengan nilai 85,3 %

Ucapan Terima Kasih

Dalam menyelesaikan skripsi ini, Penulis telah banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas bantuan dan bimbingan tersebut penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. Khairudin, M.Si Selaku Pembimbing I sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Teknik dan Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

2. Ibu Karmila Suryani, M.Kom selaku pembimbing II sekaligus Sekretaris Program Studi Pendidikan Teknik dan Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta dan dosen PA
3. Bapak Eril Syahmaidi M.Pd Selaku dosen penguji
4. Bapak Drs. Edrizon selaku dan Ibu Riska Amelia selaku validator media pembelajaran menggunakan *macromedia director mx 200*.
5. Bapak Drs. Khairul, M.Sc selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
6. Bapak dan ibu staf pengajar Program Studi Pendidikan Teknik dan Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
7. Ibu Dra.Hj.Misdawati, MM selaku kepala sekolah di SMK N 4 Padang
8. Ibu Net selaku guru mata pelajaran Pemrograman web
9. Bapak dan ibu staf pengajar SMK N 4 Padang
10. Siswa SMK N 4 Padang khususnya kelas X jurusan Multimedia.
11. Bapak Irwansyah Pohan dan Ibu Derliana Lubis selaku orang tua peneliti
12. Dr. Inayana Okthariah selaku kakak peneliti
13. M.Syaiful selaku sahabat peneliti

14. Bapak Hendi Hendratman selaku penulis buku *The Magic Of Macromedia Director*

Daftar Pustaka

- Andi.(2004).Panduan Aplikatif pembuat animasi dengan Macromedia Director mx 2004.Semarang:Wahana Komputer
- Arsyad, Azhar.(1999). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
- Anto.(2013). Pemrograman html: <http://anto-dwiharja.com/struktur-website.php>
- Barjo. (2013). Dasar-dasar desain website: <http://barjowebdesign.blogspot.com/2013/08/dasar-dasar-desain-website-anatomi.html>
- Harto. (2009). Multimedia Sebagai Pembelajaran Interaktif. <http://ginigitu.wordpress.com>
- Hendratman,hendi. The magic of Macromedia Director Edisi Revisi -2. Bandung:Informatika Bandung
- Informasitips. (2013). Informasitips.com
- Marzuki.(2005).Metodologi Riset. Depok: Ekonisia

Nasution.(2011). Metode Research.Jakarta:
Bumi Aksara

Purnomo, wahyu.(2013). Pemograman
web untuk SMK/MAK Kelas X.
Malang: PPPPTK Boe Malang.

Rusman, dkk (2011). Pembelajaran
Berbasis Teknologi Informasi dan

Komunikasi. Jakarta: PT.Rajagrafindo
Persada.

Sugiyono.(2006).Metode Penelitian
Kuantitatif Kualitatif dan R&D.
Bandung: Alfabeta