

TIPS MAS POPO SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF EVALUASI PEMBELAJARAN

Arjiman^a, Mihartini^b

mrarjiman@gmail.com, Kanwil. Kementerian Agama Provinsi Bali^a
mihartinisuryana@gmail.com, MAN Patas Kab. Buleleng^b

Korespondensi penulis: mrarjiman@gmail.com

Abstract. *This article is research and development (R&D) with the ADDIE model. Research is carried out to find solutions to problems in the learning process, especially in the implementation of evaluation. Based on initial data in the form of observations and interviews with teachers, problems emerged in the learning process, namely regarding the implementation of evaluation. It turns out that around 90% of teachers never carry out an evaluation process at the end of each lesson, for very various reasons. The learning media used in this action is Mas Popo's Tips. Mas Popo's Tips is an acronym for Interactive Templates on Power Point Master Slides. Interactive learning evaluation media designed for use in this research. Teachers only need to enter learning material data and evaluation questions into the Mas Popo Tips interactive media application, complete from the start of learning to evaluation activities. In the evaluation section, the question material is also designed using navigation buttons like the Computer Based National Examination (UNBK). Then, students and teachers can see directly the evaluation results which are accompanied by a display of congratulations to students who are successful or saying "sorry/sorry", if they are not successful. Based on validity tests, as well as teacher and student responses, the Interactive Media Learning Evaluation Tips Mas Popo meets content and construct validity as well as practicality, and can be used by all teachers teaching various subjects.*

Keywords: *Mas Popo's Tips, Interactive Media, Learning Evaluation*

Abstrak. Penelitian ini merupakan penelitian Reaserch And Development (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian dilakukan untuk mencari solusi permasalahan proses pembelajaran, khususnya dalam pelaksanaan evaluasi. Berdasarkan data awal berupa hasil observasi dan wawancara terhadap para guru, muncul permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu mengenai pelaksanaan evaluasi. Sekitar 90% guru ternyata tidak pernah melaksanakan proses evaluasi pada setiap akhir pembelajaran, dengan alasan yang sangat beragam. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam tindakan ini yaitu Tips Mas Popo. Tips Mas Popo merupakan akronim dari Template Interaktif pada Slide Master Power Point. Media evaluasi pembelajaran interaktif yang dirancang untuk digunakan dalam penelitian ini. Para guru hanya tinggal memasukkan data materi pembelajaran dan soal evaluasi ke dalam aplikasi media interaktif Tips Mas Popo lengkap dari awal pembelajaran hingga kegiatan evaluasi. Pada bagian evaluasi, materi soal pun dirancang menggunakan tombol-tombol navigasi seperti Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK). Kemudian, siswa dan guru bisa melihat langsung nilai hasil evaluasi yang dilengkapi dengan tampilan ucapan selamat kepada siswa yang berhasil atau ucapan "maaf/sorry", apabila belum berhasil. Berdasarkan uji validitas, serta respon guru dan

siswa, Media Interaktif Evaluasi Pembelajaran Tips Mas Popo memenuhi validitas isi dan konstruk serta kepraktisan, dan bisa digunakan oleh seluruh guru pengampu berbagai mata pelajaran.

Kata kunci: Tips Mas Popo, Media Interaktif, Evaluasi Pembelajaran

LATAR BELAKANG

Ada empat tugas pokok yang harus dilaksanakan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, dan membuat laporan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap para guru (8-13 Januari 2018) ternyata di antara keempat tugas pokok tersebut, proses evaluasilah yang dianggap paling berat dan menyita waktu, terutama evaluasi yang harus dilakukan setelah proses pembelajaran, sangat jarang dilakukan oleh para guru, atau dengan istilah lain post tes. Mereka cenderung menekankan pada ulangan harian dan penilaian akhir semester. Padahal dalam setiap proses pembelajaran, guru seharusnya berusaha untuk mengetahui hasil dari proses pembelajaran yang ia lakukan. Hal ini sangat berguna untuk mengetahui bagaimana hasil proses pembelajaran yang dilakukan terhadap peserta didik.

Berdasarkan hasil evaluasi inilah guru dapat melakukan refleksi untuk memperbaiki kelemahan dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru pun dapat segera mengetahui, siswa mana yang harus mendapat perhatian khusus. Melalui evaluasilah, maka maju dan mundurnya kualitas pendidikan dapat diketahui. Melalui evaluasi pula, guru dapat mengetahui titik kelemahan proses pembelajaran, sehingga mempermudah guru untuk mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi siswa. Fungsi evaluasi memang sangat penting dalam proses pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Sudijono (2006:12) berikut ini: Fungsi evaluasi pembelajaran sangat diperlukan dalam pendidikan antara lain memberi informasi yang dipakai sebagai dasar untuk: 1). memberikan landasan untuk menilai hasil usaha (prestasi) yang telah dicapai oleh peserta didiknya, 2). memberikan informasi yang sangat berguna untuk mengetahui posisi peserta didik dalam kelompoknya, 3). memberikan bahan yang penting untuk memilih dan

kemudian menetapkan status peserta didik, 4). memberikan pedoman untuk mencari dan menemukan jalan keluar bagi peserta didik yang memang memerlukannya, 5). memberikan petunjuk tentang sejauh manakah program pengajaran yang telah ditentukan telah dapat dicapai.

Melalui kemampuan dalam penggunaan teknologi, guru pun bisa berkreasi dan berinovasi dalam membuat media evaluasi pembelajaran. Hamalik (1986:5) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media berbasis teknologi informasi ini, dalam proses belajar mengajar dapat maksimal dan berguna sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu solusi yang peneliti lakukan adalah membuat sebuah aplikasi media evaluasi pembelajaran untuk memudahkan para guru melaksanakan evaluasi pembelajaran. Media tersebut penulis namai Tips Mas Popo. Tips Mas Popo merupakan akronim dari Template Interaktif pada Slide Master Power Point. Sebuah media evaluasi pembelajaran interaktif yang dirancang untuk digunakan dalam penelitian ini. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1). Efektivitas Tips Mas Popo sebagai media interaktif evaluasi pembelajaran, 2) Kepraktisan Tips Mas Popo sebagai media interaktif evaluasi pembelajaran

KAJIAN TEORITIS

Media Interaktif Evaluasi Pembelajaran Tips Mas Popo

1. Tips Mas Popo

Tips Mas Popo merupakan akronim dari Template Interaktif pada Master Slide Power Point, sebuah media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk digunakan dalam penelitian ini pada pelaksanaan pembelajaran materi Iklan.

2. Template

Template dapat diartikan sebagai pola atau tatanan tanpa content untuk membuat desain dengan bentuk tertentu (<https://puteka85.blogspot.co.id/2014/04/apa-itu-template.html>)

3. Interaktif

Interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah / suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan yang lain (Warsita: 2008). Sesuatu yang interaktif melibatkan dua belah pihak atau lebih yang aktif di dalamnya.

4. Slide Master

Slide master dapat diartikan sebagai slide pertama dalam sederetan slide yang menyimpan informasi tentang tema dan tata letak slide presentasi, termasuk latar belakang, warna, font, efek, ukuran placeholder dan perataan.

5. Microsoft Power Point

Microsoft PowerPoint atau Microsoft Office Power Point adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi kantoran mereka, Microsoft Office, selain Microsoft Word, Excel, Access dan beberapa program lainnya.

Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

- a) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik.
- b) Dapat melampaui batasan ruang kelas.

- c) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- d) Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- e) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
- f) Media pembelajaran membangkitkan keinginan dan minat baru.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai mengemukakan empat manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa sebagaimana yang dikutip Arsyad (2016: 28):

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

4. Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media belajar, diantaranya:

- 1) Media Visual: grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
- 2) Media Audial: radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
- 3) Projected still media: slide; over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya
- 5. Projected motion media: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

5. Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga

memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Seels & Glasgow dalam Arsyad, 2002:36). Media Tips Mas Popo ini dikatakan Interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif

Evaluasi Pembelajaran

a. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, evaluasi berarti penilaian (KBBI, 1996:272). Sedangkan Evaluasi Menurut Suharsimi Arikunto (2004: 1) adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan. Dengan kata lain, evaluasi pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan suatu tolak ukur untuk memperoleh suatu kesimpulan setelah proses pembelajaran dilakukan.

b. Fungsi dan Tujuan Evaluasi Pembelajaran

1. Fungsi evaluasi

Fungsi evaluasi pembelajaran sangat diperlukan dalam pendidikan antara lain memberi informasi yang dipakai sebagai dasar untuk: a) memberikan landasan untuk menilai hasil usaha (prestasi) yang telah dicapai oleh peserta didiknya; b) memberikan informasi yang sangat berguna untuk mengetahui posisi peserta didik dalam kelompoknya, c) memberikan bahan yang penting untuk memilih dan kemudian menetapkan status peserta didik; d) memberikan pedoman untuk mencari dan menemukan jalan keluar bagi peserta didik yang memang memerlukannya; e) memberikan petunjuk tentang sejauh manakah program pengajaran yang telah ditentukan telah dapat dicapai (Sudijono, 2006:12); f) membuat kebijaksanaan dan keputusan; g) menilai hasil yang dicapai para pelajar; h) menilai kurikulum i) memberi kepercayaan kepada sekolah j) memonitor dana yang telah diberikan; k) memperbaiki materi dan program pendidikan.

2. Tujuan Evaluasi

Tujuan umum evaluasi pembelajaran adalah:

- a. untuk menghimpun bahan-bahan keterangan yang terkait dengan perkembangan atau taraf kemajuan yang dialami oleh para peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu,
- b. mengetahui tingkat efektivitas dari metode-metode pembelajaran yang telah dipergunakan dalam proses pembelajaran selama jangka waktu tertentu.
- c. menghimpun informasi yang dijadikan dasar untuk mengetahui taraf kemajuan, taraf perkembangan, atau taraf pencapaian kegiatan belajar siswa.

Tujuan khusus evaluasi pembelajaran adalah :

- a. untuk merangsang kegiatan peserta didik dalam menempuh program pendidikan;
- b. untuk mencari dan menemukan faktor penyebab keberhasilan dan ketidakberhasilan peserta didik dalam mengikuti program pendidikan sehingga dapat dicari dan ditemukan jalan keluar atau cara-cara perbaikannya;
- c. mengetahui kemajuan belajar siswa;
- d. mengetahui potensi yang dimiliki siswa;
- e. mengetahui hasil belajar siswa;
- f. mengadakan seleksi;
- g. mengetahui kelemahan atau kesulitan belajar siswa;
- h. memberi bantuan dalam pengelompokan siswa;
- i. memberikan bantuan dalam pemilihan jurusan;
- j. memberikan bantuan dalam kegiatan belajar siswa;
- k. memberikan motivasi belajar;
- l. mengetahui efektifitas mengajar guru;
- m. mengetahui efisiensi mengajar guru;
- n. memberikan balikan pada guru;
- o. memberikan bukti untuk laporan kepada orang tua atau masyarakat;
- p. memberikan data untuk penelitian dan pengembangan pembelajaran

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Reaserch And Development dengan model ADDIE. Sehubungan dengan banyaknya objek penelitian serta keterbatasan peneliti dalam melakukan studi, maka pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pendekatan Deskriptif Kualitatif

1. Desain Penelitian

- a. Mengidentifikasi dan memilih masalah yang akan diteliti
- b. Merumuskan dan mengadakan pembatasan masalah
- c. Melakukan kajian pustaka
- d. Membuat asumsi dan anggapan
- e. Menentukan populasi dan sampel
- f. Menentukan instrumen
- g. Menyusun setting
- h. Mengumpulkan data
- i. Menganalisis data
- j. Menarik kesimpulan berdasarkan analisis data

2. Setting Penelitian

- a) Tempat dan waktu Penelitian

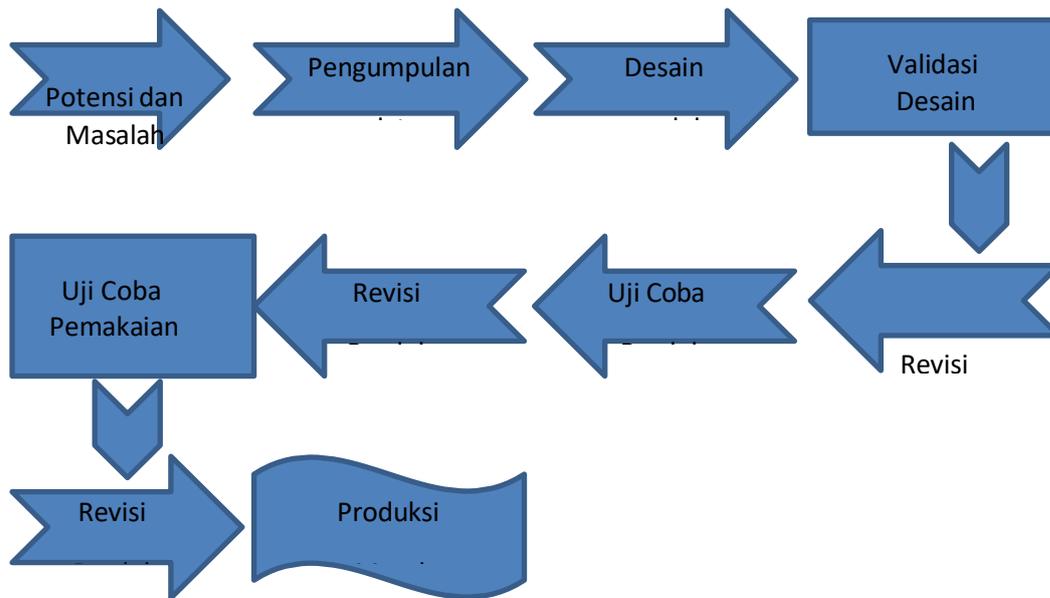
Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 23 April 2018 sampai 10 Oktober di kabupaten Buleleng

- b) Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 10 orang guru pengampu berbagai mata pelajaran dan 25 orang siswa MAN Buleleng

- c) Langkah Penelitian:

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dalam hal ini menggunakan metode R&D (Sugiyono: 298)



Bagan 1. Langkah-langkah penelitian

3. Populasi dan Sampel

Populasi yang diambil untuk penelitian ini adalah para guru dan siswa MAN Buleleng. Adapun sampel atau sumber data penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder. Yang merupakan sumber data primer adalah 10 orang guru, sedangkan sumber data sekunder adalah 25 siswa dalam beberapa kelas yang mata pelajarannya diampu oleh para guru yang menjadi sumber data primer

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Teknik Observasi (melalui angket)
- b) Teknik Wawancara
- c) Teknik Dokumentasi

5. Analisis Data

Data yang dianalisis dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan

Penelitian pengembangan media interaktif evaluasi pembelajaran ini juga menggunakan dua model pengembangan yang diadaptasi yaitu model pengembangan Plomp dan model pengembangan Luther. Model pengembangan Plomp terdiri dari 5 tahap, yaitu investigasi awal, desain, realisasi/konstruksi, evaluasi dan revisi, dan implementasi. Model dari Luther terdiri dari 6 tahap yaitu: concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.

1. Investigasi awal:

1. Observasi Awal Investigasi awal ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai kesulitan belajar yang dialami siswa sebagai masukan dalam merancang media pembelajaran yang dapat menjadi salah satu sumber belajar. Beberapa kesulitan belajar yang ditemukan yaitu: keterbatasan media dan sumber pembelajaran, siswa lebih cepat merasa bosan dalam proses belajar mengajar sebab cenderung bersifat verbal, keterbatasan waktu belajar di kelas serta siswa kesulitan saat harus mendengarkan penjelasan guru sambil mencatat apa yang dijelaskan atau dituliskan guru. Menurut Sahid (2012), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran, yang berarti bahwa media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi. Merumuskan rasional pemikiran pentingnya mengembangkan media. Mengkaji teori-teori yang melandasi pengembangan media yang telah dituangkan dalam tinjauan pustaka.
2. Analisis Kondisi Siswa Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan pengembangan media pembelajaran. Karakteristik siswa diperoleh melalui angket wawancara yang dibagikan terhadap 25 orang siswa kelas XII IPA 2, yang menunjukkan 85.12% menunjukkan bahwa media interaktif evaluasi pembelajaran Tips Mas Popo lebih menarik. Hasil dari angket sikap siswa tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik saat guru mengajar dengan

menggunakan media interaktif evaluasi pembelajaran Tips mas Popo. Rancangan media pengembangan juga disesuaikan dengan tahap operasional siswa, dan siswa pada kelas XII telah berada pada tahap operasional formal. Berdasarkan tahap-tahap perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget maka dalam analisis kognitif diasumsikan bahwa siswa telah memasuki tahap perkembangan operasi formal dimana berusia 12 tahun ke atas. Karakteristik tahap ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Pada tahap ini, kemampuan metakognisi telah berkembang. Dilihat dari faktor biologis, tahapan ini muncul saat pubertas (saat terjadi berbagai perubahan besar lainnya), menandai masuknya ke dunia dewasa secara fisiologis, kognitif, penalaran moral, perkembangan psikoseksual, dan perkembangan sosial . Desain media interaktif evaluasi pembelajaran Tips Mas Popo ini dirancang untuk siswa SMA/MA dengan usia 15-18 tahun. Berdasarkan observasi yang dilakukan rata-rata siswa berada pada umur 15-18 tahun yang menunjukkan bahwa siswa tersebut berada dalam tahap operasional formal.

3. Analisis kurikulum Analisis kurikulum

dengan merumuskan tujuan instruksional yang didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang tercantum di dalam kurikulum tentang suatu konsep materi, kemudian analisis materi saat kegiatan dilakukan adalah mengidentifikasi, merinci dan menyusun konsep secara sistematis untuk materi pelajaran. Analisis materi dilakukan untuk mengetahui pemahaman yang harus dikuasai siswa untuk mencapai kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran. Analisis materi ajar didasarkan pada pokok bahasan Sistem Indera. Mendesain Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini lebih difokuskan kepada hasil yang telah didapatkan pada tahap investigasi awal, kemudian dirancang solusinya.

Temuan

Berikut ini tahapan-tahapan yang dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Luther:

1. Design

Design, dalam tahapan ini peneliti memilih dan menetapkan software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran Tips Mas Popo. Peneliti memilih media Tips Mas Popo sebagai media dalam penelitian ini sebab Tips Mas Popo memudahkan guru dalam

menyusun materi yang akan disajikan kepada siswa, Tips Mas Popo dapat menampung banyak media pembelajaran yang lain serta dapat melakukan burning CD. Membuat desain produk yang akan dihasilkan dan menjadi produk awal dari media, desain produk ini dilakukan dengan sebaik dan semenarik mungkin sehingga kelak menghasilkan produk yang baik dan bisa digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.

2. Material collecting

Tahap material collecting dengan mengumpulkan bahan atau materi yang diperlukan untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran sesuai tombol-tombol navigasi yang telah disiapkan. Pembuatan materi pokok (substansi mata pelajaran) dimasukkan melalui link sesuai dengan nama tombol navigasi materi sehingga menjadi sebuah media yang kaya akan informasi bagi pengguna. Selain materi juga dimasukkan pendukung lainnya berupa gambar-gambar dan video.

3. Assembly

Tahap assembly merupakan naskah materi yang dimasukkan pada setiap postingan serta pembuatan aplikasi berdasarkan tahapan desain sebelumnya. Tahapan ini dilakukan pembuatan tombol-tombol navigasi berupa template yang berisi peta konsep buat materi iklan serta latihan soal yang berisi kuis yang akan menguji pengetahuan siswa. Realisasi/konstruksi Tahap ini merupakan salah satu tahap produksi disamping tahap desain. Pada fase ini dibuat fase teknik pembuatan media, dimana dihasilkan produk

pengembangan berdasarkan desain yang telah dirancang dengan mengintegrasikan elemen- elemen media, aplikasi dan teknik transisi ke dalam sebuah presentasi hingga menjadi sebuah produk. Produk yang dihasilkan berupa produk awal. Evaluasi Tahap ini mempertimbangkan kualitas media yang telah dikembangkan dan dihasilkan berupa media interaktif evaluasi pembelajaran Tips Mas Popo, kemudian oleh validator dibuat keputusan yang berkelanjutan didasarkan pada hasil evaluasi yang dilakukan. Evaluasi merupakan proses mengumpulkan, memproses, dan menganalisis informasi secara sistematis untuk menilai media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.

Setelah dilakukan evaluasi maka diproduksi produk berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh validator. Desain media interaktif evaluasi pembelajaran Tips Mas Popo beserta komponen-komponen yang terkandung di dalamnya setelah dilakukan evaluasi dan revisi, pengaturan isi slide pada multimedia, serta background yang digunakan pada Tips Mas Popo.

4. Revisi dan Validasi:

- 1) Revisi Kegiatan revisi dilakukan setelah dievaluasi terhadap produk yang dihasilkan. Berdasarkan hasil evaluasi, maka dilakukanlah revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator. Setelah dilakukan revisi beberapa kali, maka validator kembali melakukan validasi terhadap media pembelajaran .
- 2) Validasi Validator pertama adalah sebagai validator materi dan media. Beliau adalah seorang dosen di Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Mengajar mata kuliah Metodologi Penelitian, Metodologi penelitian Lanjutan, Evaluasi, dll. Selain sebagai Dosen, beliau juga memberikan kegiatan bimbingan penelitian kepada para mahasiswa tingkat akhir di Universitas Pendidikan Ganesha khususnya di Jurusan Desain Komunikasi Visual. Validator kedua juga sebagai validator materi dan media. Beliau juga adalah dosen di Sekolah Tinggi Agama Islam Singaraja, mengajar mata kuliah Strategi Belajar Mengajar, dan Evaluasi, dll. Validator ketiga sebagai validator praktisi. Beliau adalah seorang guru di sekolah MAN Buleleng. Mengajar mata pelajaran PAI TIK.

Instrumen penilaian berupa instrumen validasi yang terdiri dari tiga jenis instrumen. Instrumen pertama mencakup validasi materi tentang kelayakan isi yang dinilai dari kesesuaian materi dengan SK dan KD, keakuratan materi, materi pendukung pembelajaran dan kelayakan penyajian yang dinilai dari teknik penyajian dan kelengkapan penyajian. Instrumen kedua mencakup validasi media tentang desain/struktur dari media, kelayakan bahasa yang dinilai dari kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, keruntunan dan kesatuan gagasan materi. Instrumen ketiga mencakup validasi kepraktisan media dalam penggunaan dalam proses belajar mengajar. Hasil validasi validator untuk validasi media dapat dilihat pada tabel 1, untuk validasi materi dapat dilihat pada tabel 2, dan untuk penilaian kepraktisan dapat dilihat pada tabel 3.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada analisis tabel 1 dan tabel 2, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kevalidan untuk validasi media adalah 3.5 dan nilai rata-rata kevalidan untuk materi adalah 3.6 yang berarti bahwa media pembelajaran berbasis multimedia ini dari segi media dan materi termasuk dalam kategori “Valid” berdasarkan kriteria yang disebutkan oleh Khabibah dan berada dalam skala $3 \leq RTV \leq 4 = \text{valid}$. Rata-rata untuk nilai kevalidan dari segi kevalidan media dan kevalidan materi adalah 3.6, artinya media pembelajaran berbasis multimedia ini termasuk dalam kategori “Valid”. Hal ini menunjukkan bahwa keseluruhan komponen yang disajikan dalam media pembelajaran ini layak digunakan dalam proses belajar mengajar baik dari segi desain/struktur maupun dari segi bahasa. Kriteria-kriteria yang terdapat pada multimedia telah disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa dimana rata-rata siswa yang menggunakan media ini telah mencapai usia 15-18 tahun. Sehingga, siswa pada umur tersebut sudah mampu menggunakan komputer untuk belajar sendiri, selain itu multimedia ini didesain untuk siswa SMA/MA dengan usia 15-18 tahun yang menunjukkan bahwa siswa tersebut berada dalam tahap operasional formal berdasarkan tahapan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget. Selain itu, kemampuan kognitif siswa pada usia operasional formal ini telah mampu memahami dimensi pengetahuan sampai pada tingkat C4.

Dimensi pengetahuan pada tingkat C4 ini masuk pada tahap analisis. Pada iklan terdapat materi yang menuntun siswa untuk berpikir hingga pada dimensi pengetahuan tingkat C4, misalnya siswa diminta untuk menganalisis bagaimana proses pembuatan iklan sehingga menarik pembeli. Hasil validasi kepraktisan pada media interaktif evaluasi Pembelajaran Tips Mas Popo oleh Validator Ki Ai 1 Terfokus dengan jelas pada tujuan 3.7 3.7 2 Interaktif terus menerus 3.3 3 Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa 3.3 4 Relevan dengan tujuan kurikuler dan sasaran belajar 4.0 5 Format penyajian memotivasi 4.0 6 Terbukti efektif (yaitu dengan uji coba di lapangan) 3.7 76 Jurnal Pendidikan Biologi Volume 7, Nomor 2, Februari 2016, hlm. 69-80 7 Sajian gambar/grafik yang sesuai 4.0 8 Petunjuknya sederhana dan lengkap 3) 7 9 Memberi penguatan positif 4.0 10 Dapat digunakan lagi (mengandung unsur acak/random untuk

menyajikan penyangan ulang yang bervariasi) 3.7 Vamedia 3.7 Keterangan: 1. Ki : rata-rata kriteria ke-i 2. Ai : rata-rata aspek ke-i 3. Vamedia : rata-rata total validasi Menurut Yamasari (2010)

Media pembelajaran berbantuan komputer dikatakan praktis jika validator menyatakan bahwa media pembelajaran berbantuan komputer tersebut dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi. Cara memberikan penilaian kepraktisan pada media berbasis multimedia yang telah dibuat yaitu dengan memberikan angket tentang penilaian kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia secara umum kepada validator. Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuisioner yang diisi oleh validator mencapai nilai kevalidan sebesar 3.7, yang menunjukkan bahwa media interaktif evaluasi pembelajaran Tips Mas Popo dapat digunakan. Media interaktif evaluasi pembelajaran ini dikatakan praktis sebab, terfokus dengan jelas pada tujuan pembelajaran, menuntun siswa untuk interaktif dalam belajar, disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dimana pada siswa tersebut telah mampu mengoperasikan media pembelajaran seperti komputer, relevan dengan tujuan kurikuler dan sasaran belajar, format penyajian memotivasi siswa untuk terus belajar, media pembelajaran ini dalam bentuk file atau CD sehingga siswa dapat melakukannya berulang kali.

5. Uji Coba:

Uji coba dilakukan untuk melihat sejauh mana keefektifan dan kepraktisan media dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil ujicoba lapangan dan analisis data hasil uji coba dilakukan lagi revisi berdasarkan masukan dari para siswa sebagai naracoba. Secara keseluruhan menurut siswa media interaktif evaluasi pembelajaran Tips Mas Popo sudah bagus hanya ada beberapa masukan, diantaranya gambar-gambar yang disajikan masih sedikit sehingga siswa meminta agar gambar yang berhubungan dengan materi iklan tersebut ditambah. Melalui tahap ujicoba, dapat dilihat keefektifan dari media yang dibuat, datanya diperoleh melalui respon siswa yang diperoleh dengan memberikan angket serta melalui hasil belajar siswa yang dilihat dari hasil tes evaluasi belajar. Respon siswa dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4 dan tabel 5:

Tabel 5. Rangkuman respon siswa terhadap media interaktif evaluasi pembelajaran Tips Ma Popo.

No	Interval	Keterangan
----	----------	------------

1	$90 \leq \text{TPS} \leq 100$	9 orang (24.3%)
2	$75 \leq \text{TPS} < 90$	25 orang (67.6%)
3	$60 \leq \text{TPS} < 75$	3 orang (8.1%)
4	$40 \leq \text{TPS} < 60$	-
5	$0 \leq \text{TPS} < 40$	-

Analisis data hasil belajar Menurut Yamasari (2010), ketuntasan pembelajaran dengan menggunakan media adalah 80% siswa yang mengikuti pembelajaran mampu mencapai tingkat penguasaan materi minimal sedang atau minimal 80% siswa yang mengikuti pembelajaran mencapai skor 75 (skor maksimal adalah 100).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 91.9% hasil belajar siswa telah mencapai tingkat penguasaan materi dan memenuhi ketuntasan belajar atau dengan kata lain $\geq 80\%$ dari 37 orang siswa telah mencapai nilai 75, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia ini telah efektif. Analisis Respon Siswa Suherman dalam (Hobri, 2009), menyatakan minat mempengaruhi proses hasil belajar siswa, jika siswa tidak berminat untuk mempelajari sesuatu maka tidak dapat diharapkan akan berhasil dengan baik dalam mempelajari hal tersebut, hal ini sejalan dengan penelitian Henny, dkk (2016) dan Hestari dkk (2015), sebaliknya jika siswa belajar sesuai dengan minatnya maka dapat diharapkan hasilnya akan lebih baik. Jadi, dalam pembelajaran guru bertindak sebagai fasilitator. Motivasi merupakan unsur yang paling penting dan memiliki pengaruh yang cukup kuat untuk menentukan keberhasilan suatu pengajaran. Siswa yang termotivasi untuk belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu sehingga siswa tersebut akan menyerap dan mengendapkan materi itu dengan lebih baik.

Diamond (dalam Hobri, 2009), berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran dapat diukur dengan melihat minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 91,6% dari 37 siswa memberikan respon positif dan berdasarkan

kriteria persentase 91,6% berada pada interval skor 85% yang berarti respon yang diberikan siswa sangat positif. Menurut Khabibah (dalam Yamasari, 2010) dari data tersebut kemudian ditentukan kategori respon atau tanggapan yang diberikan siswa terhadap suatu kriteria dengan cara mencocokkan hasil persentase dengan kriteria positif. Menurut Hobri (2009), kriteria keefektifan suatu model dikaitkan dengan ketuntasan hasil belajar siswa dan respon positif siswa. Pembelajaran efektif terjadi bila siswa secara aktif dilibatkan dalam mengorganisasikan dan menemukan hubungan-hubungan informasi yang diberikan. Siswa tidak sekadar menerima secara pasif pengetahuan yang disampaikan oleh guru, tetapi mereka dapat memberi tanggapan secara aktif. Hasil aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga melibatkan keterampilan berfikir.

Media Tips Mas Popo ini juga telah mengandung beberapa komponen yang menunjukkan keefektifan suatu media pembelajaran. Menurut Irhamna (2009), ada beberapa komponen multimedia yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, yaitu: teks, audio serta foto dan gambar. Sebagaimana yang terdapat pada media pembelajaran, selain teks juga terdapat sebuah gambar keterangan yang memudahkan siswa dalam memahami setiap struktur dari telinga, mengkonkretkan materi yang berbentuk abstrak karena dukungan dari gambar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Irhamna (2009) mengenai komponen yang sebaiknya dimiliki oleh sebuah media pembelajaran diantaranya: 1) Teks. Teks itu efektif untuk menyampaikan informasi verbal, merangsang daya pikir kognitif, dan memperjelas atau memperkuat media lainnya, 2) Audio, yang efektif untuk memancing perhatian, menumbuhkan daya imajinasi, dan menambah atau membentuk suasana menjadi hidup, 3) Foto dan gambar, efektif untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak dan menghilangkan verbalisme pada anak, efektif untuk menunjukkan peristiwa masa lalu sesuai dengan kejadian yang sebenarnya. Serta animasi, efektif untuk menjelaskan suatu proses yang sulit dilihat dengan mata.

Berdasarkan nilai kevalidan yang diperoleh menunjukkan bahwa media interaktif evaluasi pembelajaran Tips Mas Popo ini bisa digunakan dalam proses belajar bagi siswa, sebab ini telah memberikan kejelasan petunjuk penggunaan, memiliki kesesuaian penyajian dengan indikator pencapaian hasil belajar, dukungan media terhadap penanaman konsep, kesesuaian konsep dengan tujuan belajar. Konsep dan teori yang terkandung di dalam media interaktif Tips Mas Popo ini juga telah berisi materi yang

disesuaikan dengan ranah kognitif yang dituntut pada standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD). Prototipe Akhir Prototipe akhir merupakan tahap akhir dari seluruh rangkaian model pengembangan, dimana pada tahap prototipe akhir produk yang dihasilkan telah siap untuk digunakan. Pada tahap ini telah dihasilkan sebuah produk media interaktif evaluasi pembelajaran dalam materi iklan pada kelas XII SMA/MA.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pengembangan Tips Mas Popo sebagai Media Interaktif Evaluasi Pembelajaran dengan menggunakan metode R&D ternyata efektif dan praktis. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa: a. Validitas Media Interaktif Evaluasi Pembelajaran Tips Mas Popo memenuhi validitas isi dan konstruk. Validitas media oleh validator, bernilai rata-rata total kevalidan media adalah 3.6 berada dalam skala $3 \leq RTV \leq 4 = \text{valid}$ yang berarti Media Inetraktif Evaluasi Pembelajaran Tips Mas Popo ini termasuk dalam kategori "Valid". b. Efektivitas media tercapai, berdasarkan data hasil respon siswa, 91.6% memberi respon positif terhadap Media Interaktif Evaluasi Pembelajaran Tips Mas Popo. Selain itu, hasil belajar siswa menunjukkan 92% atau $\geq 80\%$ dari 37 orang siswa, memenuhi memenuhi ketuntasan belajar. c. Berdasarkan data hasil validasi kepraktisan, validator menyatakan bahwa media ini dikategorikan praktis sebab nilai validasi media mencapai 3.7 dan berada dalam skala $3 \leq RTV \leq 4 = \text{valid}$.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Tips Mas Popo sebagai Media Interaktif Evaluasi Pembelajaran, maka beberapa saran yang diajukan kepada peneliti pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Diharapkan Media Interaktif Evaluasi Pembelajaran dapat digunakan siswa sebagai sumber belajar mandiri baik di sekolah maupun di rumah.

2. Diharapkan guru dapat menggunakan Tips Mas Popo sebagai media dalam memberikan pembelajaran di kelas agar siswa dapat belajar dengan baik sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
3. Diharapkan media Tips Mas Popo dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah sebagai sarana untuk mempermudah proses PBM dan evaluasi.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2016. Edisi Revisi. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, O. 1994. Media Pendidikan. Bandung : Penerbit PT Citra Aditya Bakti Cetakan ke -7.
- Henny, Maryati Ambarita. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Berhitung Untuk Anak Kelompok A TK Teruna Bangsa. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hestari, Selvira, dkk. 2016. Validitas, Kepraktisan, Dan Efektivitas Media Pembelajaran Papan Magnetik Pada Materi Mutasi Gen. 5(1). Jurnal Ilmiah Berkala Biologi.
- Komarudin, Rachman dan Ridha. 2017. Analisis Perancangan Media Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang. Jurnal Pilar Nusa Mandiri Volume 13 No.1, Maret 2017
- Schramm, W. 1977. Big Media Little Media. London : Sage Public-Baverly Hills.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kualitatif. untuk penelitian yang bersifat eksploratif, enterpretatif, interaktif dan konstruktif. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Tegeh, I Made. Dkk. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Warsita, Bambang. 2008. Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya, Jakarta: Rineka.