

Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Visme di Kelas XI MTI Canduang

Lia Kartika Sari , Firdaus Annas², Khairuddin³, Sarwo Derta⁴

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek, Bukittinggi, Indonesia

Info Articles

Keywords:
ICT Learning; Learning media; Visme

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan penggunaan media pembelajaran yang monoton, khususnya media powerpoint yang penuh dengan teks tertulis, pembelajaran TIK banyak istilah informatika yang baru didengar siswa sehingga menyulitkan siswa dalam mencerna pelajaran TIK. yang mengakibatkan menurunnya pengetahuan siswa terhadap topik tersebut, tertundanya penyelesaian tugas, dan menurunnya semangat siswa terhadap pembelajaran TIK. Secara keseluruhan, hal ini dapat berdampak pada prestasi akademik siswa dan membatasi kesempatan mereka untuk mempelajari keterampilan teknis penting dalam ekonomi digital saat ini. Dengan membangun media pembelajaran ICT dengan aplikasi Visme, salah satu strategi untuk meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran TIK adalah dengan membuat materi pembelajaran yang menarik seperti banyak visual yang mendukung mata pelajaran ICT serta video pendek yang meningkatkan semangat belajar siswa. Model Hannafin dan Peck digunakan sebagai model pengembangan. Ini memiliki tiga tahap: analisis kebutuhan (juga dikenal sebagai penilaian kebutuhan), desain (juga dikenal sebagai desain), dan pengembangan dan implementasi (juga dikenal sebagai pengembangan/implementasi). Pertama adalah uji validitas yang dilakukan oleh tiga ahli yang menilai tiga faktor yaitu desain media, isi, dan bahasa dengan nilai 0,89. Kedua adalah uji praktikalitas yang dilakukan oleh dua orang guru dengan skor 0,87. Terakhir, lima belas siswa mengikuti tesketiga yaitu efektivitas dan memperoleh nilai akhir 0,70.

Abstract

This research is motivated by the problem of using monotonous learning media, especially powerpoint media which is full of written text, ICT learning has many informatics terms that students have just heard, making it difficult for students to digest ICT lessons. which results in decreased student knowledge of the topic, delayed completion of assignments, and decreased student enthusiasm for ICT learning. Overall, this can impact students' academic performance and limit their opportunities to learn

important technical skills in today's digital economy. By building ICT learning media with Visme application, one of the strategies to increase students' interest in ICT subjects is to create interesting learning materials such as many visuals that support ICT subjects and short videos that increase students' enthusiasm for learning. The Hannafin and Peck model was used as the development model. It has three stages: needs analysis (also known as needs assessment), design (also known as design), and development and implementation (also known as development/implementation). First is the validity test conducted by three experts who assessed three factors namely media design, content, and language with a score of 0.89 second is the practicality test conducted by two teachers, with a score of 0.87. Finally, fifteen students took the third test, effectiveness, and obtained a final score of 0.70.

✉ Alamat Korespondensi:

E-mail: liakartikasari09@gmail.com

p-ISSN 2621-9484

e-ISSN 2620-8415

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital pada abad kedua puluh satu seakan mengharuskan penerapan teknologi informasi tidak hanya pada jenis kegiatan tertentu menuntut masyarakat yang tidak dipisahkan oleh geografi, ruang, atau waktu untuk mempelajari/menggunakan teknologi yang selalu berkembang (Awalludin & Wulandari, 2020). Teknologi telah menghasilkan berbagai media dan peralatan untuk membantu manusia dalam melakukan berbagai tugas guna meningkatkan produktivitas. Segala aktivitas teknologi semakin memudahkan masyarakat dalam menjalani kehidupannya saat ini teknologi juga dapat membetikan informasi pada kehidupan nyata (Nurdiana, 2020). Terobosan teknologi yang pesat telah berpengaruh secara signifikan terhadap seluruh aspek masyarakat, baik di bidang politil, sosial, ekonomi, budaya, dan termasuk pendidikan (Muthiah et al., 2020).

Pendidikan merupakan suatu proses belajar mengajar yang berupaya untuk meningkatkan potensi dan pengetahuan seseorang. Perkembangan pendidikan memaksa pemunculan pembelajaran interaktif untuk kepentingan siswa memahami pembelajaran (Kurniawan & Rivaldi, 2021). Salah satu yang dipaksa berkembang adalah media pembelajaran. Nilai media pembelajaran dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang efektif ditentukan oleh penggunaan media tersebut oleh guru. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007, seorang guru harus mampu menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik dan mata pelajaran yang diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara keseluruhan, menunjukkan pentingnya media pembelajaran (Okra & Novera, 2020). Seorang guru harus memilih media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran dengan hati-hati, dengan mempertimbangkan ciri dan gaya belajar masing-masing siswa (Suri, 2022).

Dalam proses pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai segala jenis peralatan komunikasi fisik, seperti perangkat lunak dan gadget, yang harus diproduksi atau dikembangkan, digunakan, dan dipelihara untuk memenuhi kebutuhan siswa. Pembelajaran harus efektif dan efisien agar tercapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran (Megawati et al., 2022). Media tidak lagi dipandang hanya sebagai instrumen pengajaran, namun sebagai jembatan pesan antara pengirim pesan (pendidik) dan penerima pesan (siswa). Sedangkan Ahdar Djamluddin dan Wardana mengartikan keberhasilan pembelajaran sebagai proses interaksi dalam lingkungan belajar antara siswa, guru, dan materi pembelajaran. Perkembangan proses tumbuh siswa yang selalu tertarik dengan hal baru, membuat guru harus merubah media pembelajaran yang di pakai menjadi media pembelajaran interaktif. Karakteristik utama media pembelajaran interaktif yaitu siswa dipaksa untuk berinteraksi mengikuti pembelajaran bukan lagi hanya menyaksikan objek atau penyajian guru (Harsiwi & Arini, 2020).

Guru dapat menggunakan perancangan materi pembelajaran untuk mengukur bakatnya sendiri. Guru juga harus mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran agar penyajian materi pendidikan lebih efektif dan mengarahkan cara berfikir siswa menjadi baik dan benar (Kartini & Putra, 2020). Di sisi lain, pembuatan media pembelajaran harus dapat disesuaikan dengan tuntutan belajar dan gaya belajar siswa agar tidak terjadi

kesalahan dalam pemilihan media pembelajaran. Saat ini teknologi informasi berupa media pembelajaran, salah satunya adalah aplikasi Visme yang berguna untuk merancang media pembelajaran .

Visme adalah program infografis berbasis web untuk membuat presentasi interaktif, infografis, termasuk pembuatan media pembelajaran (Fadrial et al., 2023). Ada ribuan templat dan ikon siap pakai yang tersedia. Visme memungkinkan pengguna untuk melakukan tugas pengeditan seperti pengeditan teks, penyisipan gambar, dan penerbitan (Guspriadi & Suhaili, 2021). Memanfaatkan Aplikasi Visme ini tentunya akan membantu siswa dalam memahami mata pelajaran yang disampaikan oleh guru. Perancangan media pembelajaran dengan media Visme dapat meningkatkan hasil belajar karena media Visme bersifat multimedia yaitu perpaduan antara teks, grafik, animasi, dan video (Febriansyah et al., 2023). Media Visme mampu membuat slide presentasi menjadi lebih interaktif, sehingga menarik perhatian dan membuat presentasi lebih mudah diingat (Okra & Novera, 2020).

Beberapa penelitian serupa telah dilakukan terkait media pembelajaran interaktif. Salah satunya adalah penelitian perancangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi *andromo* pada mata pelajaran bimbingan TIK (Ayu et al., 2022). Pada penelitian yang dilakukan oleh Riska Resa Ayu dan kawan-kawan, terbukti bahwa pembaharuan media pembelajaran yang dirancang menggunakan *andromo* menjadi media yang interaktif dapat memberikan manfaat positif bagi siswa. Dan lainnya penelitian perancangan media pembelajaran TIK Kelas XI berbasis multimedia di MAS Asy-Syarif Kotolaweh (Fikhri et al., 2022). Miftahul Fhikri dan timnya menyimpulkan bahwa pembaharuan media pembelajaran berdampak baik bagi murid. Multimedia yang dirancang menjadikan siswa cenderung berinteraksi dengan media pembelajaran ini. Maka peneliti melakukan penelitian ini berlandaskan apakah hal serupa juga dapat diterapkan di MTI Canduang.

MTI Canduang merupakan salah satu pesantren atau satuan pendidikan yang ada di Kabupaten Agam, lebih khusus lagi di Kecamatan Canduang, Nagari Koto Laweh, Sumatera Barat. MTI Canduang telah terakreditasi A; Namun meskipun merupakan sekolah berbasis Islam, satuan pendidikan ini juga berperan aktif dibidang teknologi informasi dan komunikasi, dengan ruangan peralatan seperti laboratorium komputer dan setiap siswa cukup mampu mengoperasikan peralatan tersebut. Terdapat permasalahan serius pada desain pembelajaran yang diterapkan oleh dosen dan mahasiswa di MTI Canduang. Hal tersebut peneliti wujudkan dengan mewawancarai salah satu guru mata pelajaran TIK kelas XI yaitu Bapak Adriansyah M.Pd.T pada tanggal 29 April 2023 yang menyatakan bahwa “media yang digunakan dalam proses belajar mengajar hanya power point saja, kadang ada kesulitan yang membuat siswa cenderung merasa bosan dengan materi yang disampaikan. Akibatnya, banyak siswa yang tidak hadir pada pembelajaran ICT. “Harapan pembelajaran yang efektif adalah adanya media pembelajaran interaktif yang dapat mempermudah pembelajaran.”

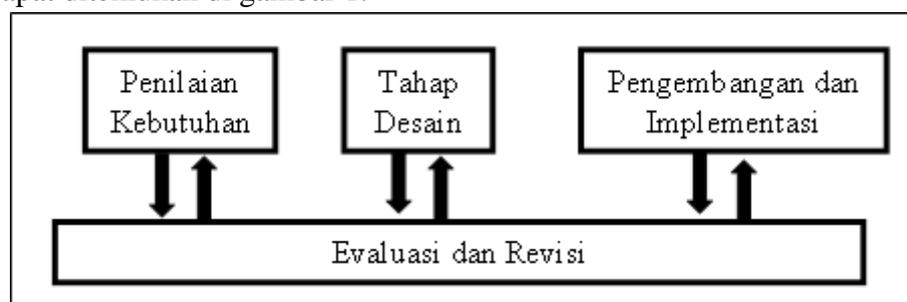
Peneliti juga mewawancarai sejumlah siswa kelas XI MTI Canduang yang tidak mengikuti pembelajaran TIK pada tanggal 6 Mei 2023. Dalam hal ini peneliti menemukan bahwa beberapa siswa ragu untuk mengikuti sesi TIK karena dijadwalkan pada pukul 15.00 WIB setelah siswa mempelajari topik lain sejak pagi. Selanjutnya

media yang digunakan sangat monoton yaitu media PowerPoint yang penuh dengan teks tertulis, ditambah lagi pada pembelajaran TIK ini banyak istilah-istilah informatika yang baru didengar siswa sehingga menyulitkan siswa dalam mencerna pelajaran TIK. Hal ini menyebabkan siswa menjadi lesu saat memasuki pelajaran TIK, sehingga mengakibatkan menurunnya pengetahuan siswa terhadap topik tersebut, tertundanya penyelesaian tugas, dan menurunnya semangat siswa dalam pembelajaran TIK. Secara keseluruhan, hal ini dapat berdampak pada kinerja akademik siswa dan membatasi kemungkinan mereka untuk memperoleh keterampilan teknologi utama di era digital saat ini.

Salah satu strategi untuk menggugah minat siswa terhadap mata pelajaran TIK adalah dengan menciptakan sumber belajar yang menarik, seperti gambar-gambar yang banyak mendukung mata pelajaran TIK dan film pendek yang menggugah minat siswa yang bosan melihat tulisan dari pagi hingga sore. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Visme Pada Kelas XI MTI Canduang” berdasarkan kekhawatiran yang dikemukakan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran TIK dengan membuat materi pembelajaran lebih kreatif menggunakan aplikasi Visme.

METODE

Pendekatan penelitian Research and Development (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Daripada sekedar mengevaluasi ide, penelitian pengembangan merupakan upaya untuk membangun produk berupa media, alat, bahan, dan praktik pembelajaran yang dimanfaatkan untuk mengatasi hambatan belajar siswa di kelas (Afrianti & Musril, 2020). Untuk penelitian ini digunakan model pengembangan Hannafin and Peck dalam pendekatan pengembangan media pembelajaran. Pendekatan desain Hannafin dan Peck adalah strategi pengembangan yang lugas namun elegan (Nurhasanah et al., 2024). Teknik Hannafin dan Peck disusun menjadi tiga bagian: analisis persyaratan, desain, dan pengembangan dan implementasi, yang semuanya terhubung dengan fase penilaian dan revisi (Pratomo & Irawan, 2020). Informasi lebih lanjut mengenai model Hannafin dan Peck dapat ditemukan di gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Model Pengembangan Hannafin dan Peck

Penelitian menggunakan Hannafin and Peck pada gambar 1 memiliki penjelasan sebagai berikut:

- 1) Need Assess (Analisis Kebutuhan)

Proses Hannafin dan Peck dimulai dengan penilaian kebutuhan. Fase ini memvalidasi persyaratan. Tahapan ini diperlukan untuk mengidentifikasi tuntutan dalam pengembangan media pembelajaran, seperti maksud dan tujuan media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan kelompok sasaran, serta kebutuhan peralatan dan media pembelajaran. Hasil dari pengumpulan kebutuhan ditinjau kembali dan disesuaikan untuk mendapatkan kesimpulan dan kongkrit terhadap hasilnya sebelum melanjutkan ke tahap desain (Firmadani, 2020).

2) Desain (Design)

Tahap desain merupakan proses mentransfer pengetahuan dari analisis ke dalam bentuk dokumen untuk keperluan pengembangan bahan pembelajaran. Dokumen yang dibuat pada tahap ini adalah storyboard media yang mengikuti prosedur kegiatan pengajaran berdasarkan kebutuhan pembelajaran dan menyesuaikan tujuan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang diidentifikasi pada tahap analisis kebutuhan.

3) Pengembangan dan Implementasi (*Develop/Implement*)

Pada tahap ini dilakukan kegiatan pengembangan dan implementasi seperti pembuatan diagram alir, pengujian, serta evaluasi formatif dan sumatif. Diagram alir yang membantu dalam pembuatan media pembelajaran dibuat dengan menggunakan kertas storyboard. Pada tahap ini dilakukan evaluasi dan pengujian untuk mengetahui kelancaran media yang dihasilkan, seperti keterkaitan jangka panjang. Untuk memperoleh kualitas media yang sesuai, digunakan hasil evaluasi dan pengujian dalam proses penyesuaian (Sihombing et al., 2022).

Setelah tahap perancangan media selesai peneliti melanjutkan dengan melakukan pengujian produk media. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar media yang dihasilkan berdampak terhadap pembelajaran dan hasil belajar siswa serta serta ketepatan fungsi yang terdapat didalam aplikasi. Adapaun penujian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut ini:

1) Uji Validitas Produk

Pemeriksaan validitas dilakukan untuk memastikan keakuratan item dan kualitas tinggi. Validasi disusun untuk menilai komponen - komponen yang terdapat di dalam media pembelajaran memenuhi persyaratan yang ditetapkan (Zakiamani et al., 2020). Evaluasi validitasnya menggunakan rumus statistik Aiken pada persamaan (1):

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} \quad (1)$$

Keterangan :

S : $r - lo$
 lo : Angka validitas penelitian terendah
 c : Angka validitas penelitian terendah
 r : Jumlah yang ditetapkan oleh penilai
 n : Jumlah penilai

Tabel 1. Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V

<u>Persentase %</u>	<u>Kriteria</u>
0,60 – 1,00	Valid
< 0,60	Tidak Valid

2) Uji Praktikalitas

Temuan uji praktikalitas produk pembelajaran dikirimkan kepada guru mata pelajaran TIK dan pimpinan kesiswaan. Bapak Adriansyah, M.Pd.T dan kepala bagian kemahasiswaan Ibuk Marina, SH.I. akan mengisi lembar praktikalitas untuk menunjukkan Sikap, motivasi, dan minat siswa dalam menggunakan media dapat menunjukkan besarnya Praktikalitas suatu produk. Besaran nilai yang didapat akan dikategorikan dengan moment kappa dengan rumus berikut (Zakiamani et al., 2020).

$$K = \frac{P - P_e}{1 - P_e} \tag{2}$$

Keterangan :

K : Moment Kappa yang mendemonstrasikan kepraktisan produknya.

p : Proporsi realisasi dihitung dengan membagi jumlah nilai yang diberikan penguji dengan jumlah maksimal

pe : Proporsi yang belum terealisasi, ditentukan dengan mengurangkan jumlah nilai maksimum dari jumlah yang diberikan pemeriksa dan membagi hasilnya dengan jumlah nilai maksimum.

Tabel 2. Kriteria Penentuan Praktikalitas Moment Kappa

<u>Interval</u>	<u>Kategori</u>
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Rendah
≤ 0,00	Tidak Praktis

3) Uji Efektivitas

Uji efektivitas merupakan teknik pengujian standar yang mengukur tingkat keefektivan suatu model atau metode yang diterapkan pada suatu kelompok. Analisis efektivitas ditinjau dengan lembar penilaian efektivitas dalam pelaksanaan pembelajaran kelas (Yuliani & Hendri, 2023). Dalam menghitung hasil lembar efektifitas, peneliti menggunakan G-Score. Dibawah ini adalah rumus dan pengelompokan pola G-Score.

$$\langle g \rangle = \frac{(\% \langle S_f \rangle - \% \langle S_i \rangle)}{100 - \% \langle S_i \rangle} \tag{3}$$

Keterangan:

$\langle g \rangle$: *G-Score*

$\langle sf \rangle$: *Score Akhir*

<si> : *Score Awal*

Tabel 3. Kriteria Indikator G-Score

Indikator	Kategori
$(g) \geq 0,70$	High-g (Efektif)
$0,70 > (g) > 0,30$	Medium-g (Cukup Efektif)
$(g) \leq 0,30$	Low-g (Tidak Efektif)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran TIK pada kelas XI MTI Canduang memanfaatkan aplikasi Visme. Materi pembelajaran berhasil dikembangkan menjadi lebih interaktif untuk melengkapi pembelajaran TIK di MTI Canduang. Beberapa materi hasil perancangan media pembelajaran dapat dilihat pada tampilan aplikasi Visme. Media pembelajaran TIK ini diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari TIK, menambah referensi dan pemahaman dalam mempelajari TIK, serta menggugah minat siswa terhadap materi pelajaran.

Hasil yang peneliti dapat adalah buah dari tahapan tahapan penelitian yang telah peneliti lakukan, berikut ini adalah pembahasan tahapan penelitian yang peneliti lakukan:

1) Analisis Kebutuhan (*Need Assess*)

Analisis kebutuhan dilakukan dalam beberapa langkah. Yang pertama adalah melakukan penelitian awal dengan studi *literature* dan studi lapangan. Peneliti menggunakan jurnal media pembelajaran Visme untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA, jurnal membangun media pembelajaran TIK untuk kelas XI menggunakan *Google Sites*, dan tesis tentang efektivitas tim menjadi referensi dalam analisis studi *literature*. Media Visme digunakan sebagai pendekatan pembelajaran permainan turnamen untuk meningkatkan motivasi dan hasil. Siswa kelas III sedang belajar Alquran dan Hadist. Mi Nurul Huda Bengkulu, mahasiswa yang sebelumnya menyampaikan keprihatinan dan informasi mengenai judul peneliti tersebut. Teori dan konsep yang peneliti kaitkan erat dengan konstruksi media pembelajaran TIK memanfaatkan aplikasi Visme pada kelas XI MTI Canduang. Pada studi lapangan, peneliti menggunakan pendekatan observasi dan wawancara pada tahap ini. Observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 13 Maret 2023 mendapatkan temuan bahwa masih banyak siswa yang enggan mengikuti perkuliahan TIK karena materi yang digunakan membosankan, terutama PowerPoint yang padat dengan konten tertulis. Peneliti kemudian melakukan wawancara pada tanggal 29 April 2023 bersama dengan guru TIK yaitu Bapak Adriansyah, M.Pd.T. wawancara bersama bapak Adriansyah menghasilkan simpulan bahwa media pembelajaran masih menggunakan media *PowerPoint*. Oleh karena itu, peneliti mengusulkan solusinya dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih terkini. Dengan memanfaatkan *Visme* sebagai alat aplikasi yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran ini.

Yang kedua adalah menentukan materi media dan ruang lingkupnya. Materi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran TIK berasal dari semester ganjil yang mempelajari lima materi yaitu: Mengenal Internet, Sistem Pengakses Internet, Perangkat Pengakses Internet, Pengaksesan Internet, dan Layanan di Internet. Yang ketiga adalah memilih tujuan pembelajaran. Perancangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Visme merupakan pengembangan peserta didik dan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik yaitu mengenal internet, sistem pengakses internet, perangkat pengakses internet, pengaksesan internet, dan layanan dalam internet. Dan yang terakhir memeriksa fasilitas dan sumber daya. Berdasarkan observasi yang diperoleh di MTI Canduang kelas XI, siswa di MTI Canduang menggunakan wifi untuk mengakses internet sepanjang proses pembelajaran. Karena media peneliti dapat diakses secara online, maka partisipan ada saat peneliti melakukan penelitian. Gunakan jaringan WiFi untuk mendidik.

2) Tahap Disain (*Design*)

Tahap design adalah tahap dimana peneliti membuat *storyboard* dan tampilan antarmuka. Deskripsi layar, bentuk visual desain, durasi audio, dan deskripsi semuanya dibuat dalam desain *storyboard*. Hasil desain *storyboard* dijadikan acuan dalam perancangan tampilan. Tabel 4 di bawah menunjukkan desain alur cerita singkat untuk setiap layar.

Tabel 4. Perancangan Storyboard

<i>Screen 1</i>	Menu utama
<i>Screen 2</i>	Petunjuk
<i>Screen 3</i>	Materi
<i>Screen 4</i>	Tentang saya
<i>Screen 5</i>	Whatsapp
<i>Screen 6</i>	Instagram

Pada tampilan *interface* akan didesain bagaimana tampilan awal rancangan media pembelajaran dan materi-materi pembelajaran mengenai internet yang akan di ajarkan di Kelas XI MTI Canduang yang peneliti desain menggunakan aplikasi *visme*.

3) Tahap Pengembangan dan Implementasi (*Develop/Implement*)

Pada titik ini, setiap komponen diubah menjadi suatu produk. Produk yang dimaksud adalah media pembelajaran TIK berbasis Visme untuk kelas XI MTI Candung. Langkah ini juga dikenal sebagai tahap pengembangan karena melibatkan transformasi naskah menjadi produk yang mencakup teks, grafik, audio, dan video. Fase produksi dimulai setelah langkah pengembangan selesai.

a. Pra Produksi

Tahapan ini diawali dengan persiapan bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan produk desain media pembelajaran. Sumber daya yang disiapkan adalah materi pembelajaran TIK yang berpegang pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Silabus. Pendidik dan siswa menggunakan bahan yang

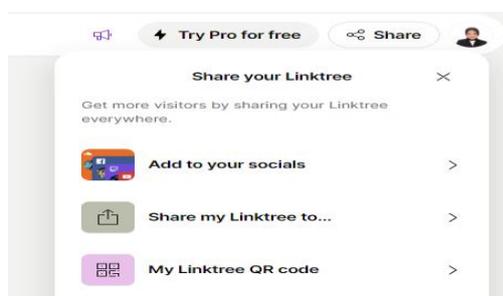
dikumpulkan dari buku teks. Setelah persiapan materi pembelajaran, buatlah item pelengkap seperti video.

b. Produksi

Aplikasi *visme* adalah aplikasi yang peneliti gunakan untuk merancang media pembelajaran TIK, bersamaan dengan aplikasi *visme*, peneliti juga memanfaatkan aplikasiw-aplikasi penunjang seperti *linktree* dan *canva*. Media pembelajaran yang telah selesai di rancang memiliki tampilan dan cara pengaksesan sebagai berikut.

Share media pembelajaran

Media pembelajaran yang dirancang ini dapat diakses dengan membagikan URL pemain online dan membagikan kode QR. Namun dalam hal ini peneliti mengakses media pembelajaran melalui link berbagi yang dibuat dengan *Linktree*. *Linktree* media pembelajaran ini adalah linktr.ee/liakartikasari. Berikut tampilan share media pembelajaran ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Share Media Pembelajaran

Tampilan linktree

Untuk mengakses media pembelajaran yang dirancang, masukkan URL yang dibagikan, dan akan muncul tampilan *Linktree*, seperti terlihat pada gambar 3.



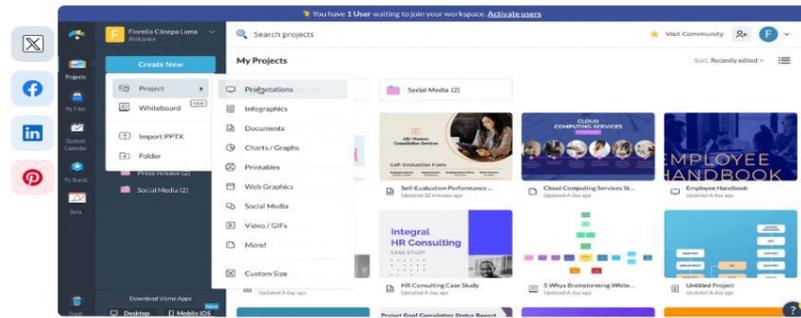
Gambar 3. Tampilan *Linktree*

Tampilan Petunjuk

Pada menu petunjuk, user akan ditampilkan tatacara menggunakan media pembelajaran yang telah dirancang menggunakan aplikasi *visme*. Tampilan dapat dilihat pada gambar 4.



4. Buat Proyek

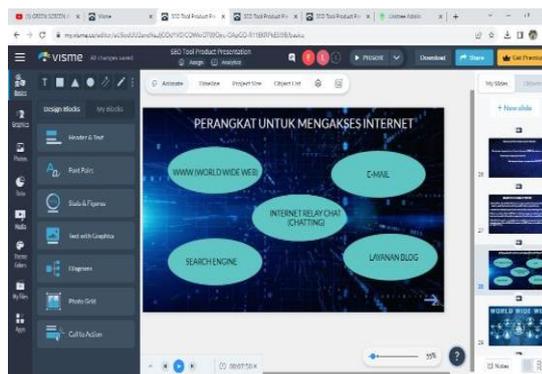


Gambar 4. Tampilan Menu Petunjuk

Tampilan Materi

Menu materi memiliki tampilan yang memuat materi pembelajaran TIK semester ganjil di MTI Canduang. Materi ini meliputi informasi tentang internet, sistem akses internet, perangkat akses internet, akses internet, dan layanan internet. Dilengkapi dengan beberapa media interaktif yang peneliti tambahkan, tampilan menu materi dapat dilihat pada gambar 4.





Gambar 5. Tampilan Menu Materi

Tampilan Tentang Saya

Menu ini adalah menu yang menampilkan informasi pembuat program. Informasi berupa biodata pembuat media memiliki tampilan seperti pada gambar 5.



Gambar 6. Tampilan Menu Tentang Saya

4) Evaluasi dan Revisi (*Evaluation and Revision*)

Pengujian merupakan tahap pengujian akhir media pembelajaran. Apabila terjadi kesalahan, media pembelajaran diperbaiki kembali; jika semua berjalan lancar, media pembelajaran dibagikan. Program Visme digunakan untuk memproduksi media pembelajaran, dengan tahap uji coba berupa input data terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Setelah pembuatan media rampung, peneliti lanjutkan dengan pengujian produk media pembelajaran yang terdiri dari uji validitas produk, uji praktikalitas produk, dan uji efektivitas produk. Uji validitas yang digunakan adalah uji aiken's V yang baik untuk menghasilkan produk unggulan. Validasi produk ini menggunakan kuesioner yang diisi oleh ahli produk, ahli bahasa, dan ahli materi (isi) sehingga membuahkan hasil yang baik. Uji validasi yang dilakukan oleh tiga orang ahli menghasilkan skor sebesar 0,89. Uji praktikalitas produk media pembelajaran dilakukan dengan cara mengirimkan kepada kuesioner kepada guru yang mengampu mata pelajaran TIK dan kepala bagian kesiswaan. Berikut selesainya proses perhitungan lembar praktikalitas

dari guru mata pelajaran TIK dan kepala bagian kesiswaan yaitu dengan nilai 0,87. Setelah diterapkan pada momen kappa, nilai kepraktisan yang didapat berada pada interval 0,81 – 1,00. Nilai kepraktisan pada interval ini memiliki arti bahwa nilai kepraktisan media berada pada kategori sangat tinggi. Terima kasih untuk Bapak Adriansyah, M.Pd.T dan kepala bagian kemahasiswaan Ibuk Marina, SH.I.

Terakhir peneliti melakukan uji efektivitas. Uji efektivitas melihat pada Sikap, motivasi, dan minat siswa dalam menggunakan media sehingga dapat menunjukkan seberapa besarnya efektivitas suatu produk. Keefektifan produk ini dievaluasi dengan menggunakan angket kuesioner yang disebarakan kepada 15 siswa kelas XI MTI Canduang. Hasil angket kuesioner uji efektivitas kemudian dihitung menggunakan metode statistik Richard R. Hake (G-Score). Hasil perhitungannya adalah nilai rata-rata efektivitas sebesar 0,70. Angka ini menunjukkan bahwa tingkat keefektifan dari media pembelajaran TIK yang peneliti rancang menggunakan aplikasi *Visme* berada pada kategori efektif.

SIMPULAN

Penelitian ini memiliki hasil kesimpulan bahwa dengan berdasarkan pada permasalahan yang didapatkan oleh peneliti, perancangan media pembelajaran yang lebih terbaru dapat membuat kembalinya dan meningkatnya minat belajar siswa serta memberikan semangat baru dalam belajar TIK khususnya bagi siswa MTI Canduang. Media pembelajaran TIK yang baru juga dapat membuat guru pengampu mata pelajaran TIK di MTI Canduang lebih terbantu dalam menyampaikan materi terkait pembelajaran yang ada. Pembuatan media pembelajaran ini telah melalui tahap penelitian yang menggunakan metode Hannafin and Peck dan telah diuji kelayakannya menggunakan uji validitas aiken's V, uji praktikalitas moment kappa, dan uji efektivitas menggunakan G-Score. Adapun hasil uji yang didapat adalah; uji validitas mendapatkan hasil 0,89 dengan kategori media valid, uji praktikalitas mendapatkan hasil 0,87 yang menunjukkan kategori sangat tinggi, dan uji efektivitas mendapatkan hasil 0,70 yang berarti media dikategorikan efektif untuk dipakai pada pembelajaran TIK khususnya bagi siswa dan guru pengampu TIK di kelas XI MTI Canduang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, S., & Musril, H. A. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang*. 6(2), 2–7.
- Awalludin, D., & Wulandari, A. E. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Kesehatan UPTD Puskesmas XYZ. *Jurnal JAMIKA Manajemen Informatika*, 10(2), 187–201. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i2>
- Ayu, R. R., Efriyanti, L., & Benfani, R. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Andromo Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Intellect : Indonesian Journal of Innovation Learning and Technology*, 01(02), 260–267.

- Fadrial, Y. E., Yunefri, Y., Sutejo, & Putra, P. P. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Guru di SLB Negeri Pembina Menggunakan Aplikasi Visme. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 3(2), 142–147.
- Febriansyah, A., Nofrianda, E., Setiawan, A., & Wahyudi, S. (2023). Media Pembelajaran Visme Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMA. *Jurnal Media TIK*, 6(2), 90–96.
- Fikhri, M., Okra, R., Musril, H. A., & Khairuddin. (2022). Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Berbasis Multimedia di MAS Asy-Syarif Kotolaweh. *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 461–470.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 93–97.
- Guspriadi, Y., & Suhaili, N. (2021). Pelaksanaan layanan informasi dengan metode blended learning dan presentation tools visme untuk meningkatkan pemahaman literasi digital peserta didik. *Counseling & Humanities Review*, 1(2), 44–51.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12–19.
- Kurniawan, Y. I., & Rivaldi, M. F. (2021). Game Edukasi Pengenalan dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal JAMIKA Manajemen Informatika*, 11(April), 47–59. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1>
- Megawati, Efriyanti, L., Supriadi, Musril, H. A., & Dewi, S. M. (2022). Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Menggunakan Google Sites di SMA Negeri 1 Junjung Sirih. *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 164–175.
- Muthiah, Sumardi, & Rahman, T. (2020). Desain Media Pasir Kinetik Untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(2), 207–218.
- Nurdiana, D. (2020). Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Pengetahuan Bencana Alam Gunung Berapi. *Jurnal JAMIKA Manajemen Informatika*, 10(2), 122–132. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i2>
- Nurhasanah, L. R., Nugraha, M. S., & Dedih, U. (2024). Technology Integration In The Hannafin And Peck Model : Dynamic Transformation Of Islamic Religious Education At SDN Cilengkrang. *IMEIJ: Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 364–379.

- Okra, R., & Novera, Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Jurnal Educative : Journal of Educational Studies*, 4(2), 121–134.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WEB Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Jurnal POSITIF*, 10(1), 14–28.
- Sihombing, F. Y., Okra, R., Efriyanti, L., & Musril, H. A. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Bimbingan Skripsi di IAIN Bukittinggi. *IRJE : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(2), 496–506.
- Suri, S. (2022). Tafsir Dakwah Q.S An-Nahl Ayat 125 dan Relevansinya Dengan Masyarakat. *Liwaul Dakwah : Jurnal Kajian Dakwah Dan Masyarakat Islam*, 12(2), 55–73.
- Yuliani, R., & Hendri. (2023). Efektivitas Penerapan Job sheet Pembelajaran pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Electro*, 04(02), 339–345.
- Zakiamani, A., Zulkarnain, & Maimunah. (2020). Validitas dan Praktikalitas Perangkat Pembelajaran Matematika : Studi Pengembangan di SMPN Islam Teknologi Rambah. *Journal for Research In Mathematics Learning*, 3(3), 211–223.