

Development of Interactive Multimedia to Improve Digital Literacy In Understanding The Concept of Informatics Learning at SMPN 1 Monta

Syahraini Putri^{1)*}, Ita Fitriati¹⁾, Wahyudin¹⁾, Ahyar¹⁾

¹⁾Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP Taman Siswa Bima

*Correspondence: syahrainiputri35@gmail.com

Abstract

The development of technology in the digital era has changed the way students learn today, they tend to have greater access to electronic devices, the internet, and various digital media, so that learning styles are more responsive to learning that uses technology. Learning media is used as one of the tools to increase interaction between educators and students in the learning process. The lack of learning media in the learning process results in the failure to achieve learning objectives. This study aims to describe the development process, validity, practicality, and effectiveness of interactive multimedia using the Smart Apps Creator application for use in informatics learning at SMPN 1 MONTA Class VIII. The development model used in this study is the ADDIE development model. Based on the assessment of material expert I, the percentage obtained was 88.24% and Material Expert II, the percentage obtained was 79.41%. Based on the validation assessment of media expert I with the percentage obtained was 93.75% and media expert II, the percentage obtained was 91.25%, that all media experts stated that interactive multimedia to improve understanding of informatics learning concepts at SMPN 1 MONTA that had been developed was declared very feasible for use. Meanwhile, the increase in digital literacy before and after the student test was carried out with an average score of 55.1 (before) and 84 (after).

Keywords: Digital Literacy; Informatics Learning; Interactive Multimedia; Understanding Learning Concepts.

Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Pemahaman Konsep Pembelajaran Informatika di SMPN 1 Monta

Abstrak

Perkembangan Teknologi pada Era Digital telah merubah cara belajar peserta didik saat ini, mereka cenderung memiliki akses lebih besar ke perangkat elektronik, internet, dan berbagai media digital, sehingga gaya belajar lebih responsif terhadap pembelajaran yang menggunakan teknologi. Media pembelajaran dijadikan sebagai salah satu alat untuk meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, kevalidan, kepraktisan, dan keefektian dari multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* untuk digunakan pada pembelajaran informatika di SMPN 1 MONTA Kelas VIII. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model pengembangan ADDIE. Berdasarkan penilaian dari ahli materi I persentase yang didapat ialah %88,24% dan Ahli Materi II persentase yang didapat ialah 79,41%. Berdasarkan penilaian validasi dari ahli media I dengan persentase yang didapat ialah 93,75% dan ahli media II persentase yang didapat ialah 91,25%, bahwa semua ahli media menyatakan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran informatika di SMPN 1 MONTA yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Sedangkan peningkatan literasi digital sebelum dan sesudah di tes peserta didik dengan rata-rata yang diperoleh dengan skor 55,1 (sebelum) dan 84 (sesudah).

Kata kunci: Multimedia Interaktif; Literasi Digital; Pemahaman Konsep Pembelajaran, Pembelajaran Informatika;

Reseived: 31 Jul 2024; **Reviewed:** 3 Agu 2024; **Accepceted:** 5 Agu 2024; **Available Online:** 27 Des 2024

@ 2024 Expertnet

PENDAHULUAN

Di Era Digital, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah merubah cara orang belajar. Peserta didik saat ini memiliki akses lebih besar ke perangkat elektronik, internet, dan berbagai media digital. Mereka cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang menggunakan teknologi. Mulai abad ke-21 perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah pesat. Adanya kemajuan IPTEK

banyak membawa pembaharuan yang dilakukan untuk tercapainya kualitas pendidikan yang baik. Perkembangan teknologi dari zaman ke zaman meliputi segala aspek baik aspek sosial, ekonomi, maupun pendidikan.

Bidang Pendidikan, adanya teknologi ini diharapkan guru dapat merancang sebuah pembelajaran melalui sebuah media pembelajaran dengan berbagai macam inovasi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Ridwan et al., 2023). Media pembelajaran dijadikan sebagai salah satu alat untuk meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajarannya (Ahyar & Fitriati, 2024).

Pemahaman konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi, dan mampu mengaplikasikannya (Meilia, 2021). Pemahaman konsep adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengemukakan kembali ilmu yang diperolehnya baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan kepada orang sehingga orang lain tersebut benar-benar mengerti apa yang disampaikan (Aldi & Risnawati, 2018). Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan peserta didik untuk mengerti suatu informasi yang diperolehnya baik dalam bentuk ucapan ataupun tulisan serta dapat mengaplikasikannya kedalam kehidupan sehari-hari (Fitrianiingsih et al., 2024). Dapat dipahami juga bahwa kemampuan pemahaman konsep menginginkan peserta didik mampu memanfaatkan atau mengaplikasikan apa yang telah dipahaminya ke dalam kegiatan belajar (Fitriati, 2024). Jika peserta didik telah memiliki pemahaman yang baik, maka peserta didik tersebut siap memberi jawaban yang pasti atas pernyataan-pernyataan atau masalah-masalah dalam belajar khususnya pembelajaran informatika.

Literasi digital merupakan kemampuan individu untuk menggunakan alat digital secara tepat sehingga terfasilitasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis sumber daya digital agar membangun pengetahuan baru, membuat media berekspressi, berkomunikasi dengan orang lain dalam situasi kehidupan tertentu untuk mewujudkan pembangunan sosial, dari beberapa bentuk literasi yaitu: komputer, informasi teknologi, visual, media dan komunikasi (Akbar & Fahlevvi, 2023; Safinatul & Harahap, 2024).

Setiap individu perlu memahami bahwa literasi digital ini merupakan hal penting yang dibutuhkan untuk dapat berpartisipasi di dunia modern seperti sekarang ini. literasi digital sama pentingnya dengan membaca, menulis, berhitung, dan disiplin ilmu lainnya (Fitriati et al., 2021). Literasi digital membantu peserta didik menjadi berpikir kritis, selektif, dan bertanggung jawab dalam menggunakan sumber daya digital. Integrasi literasi digital dalam pembelajaran) adalah langkah yang bijaksana untuk mempersiapkan dalam menghadapi dunia digital (Fitriati & Purnamasari, 2023).

Kurangnya pendidikan literasi digital menyebabkan banyak pelajar Indonesia yang tidak tahu bagaimana menggunakan media sosial dengan bijak dan secara bertanggung jawab (Sugiarto et al., 2023). Di era digital, guru dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi, oleh karena itu, sebagai tambahan pada keterampilan mengajar umum, beberapa keterampilan lagi diperlukan untuk ditanamkan pada seorang guru untuk memainkan perannya secara efektif sebagai fasilitator pembelajaran (Kusumawati et al., 2022).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, selain mengacu pada keterampilan menggunakan perangkat teknologi, informasi dan komunikasi, literasi digital juga melibatkan proses membaca, memahami, menulis, dan menerampilkan sesuatu sebagai sebuah pengetahuan maupun konten baru. Jelas bahwa Literasi digital sangat penting bagi semua orang di era digital ini termasuk peserta didik yang sedang menempuh pendidikan dasar sampai tinggi.

SMPN 1 MONTA merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMP yang berada di Desa Tangga, Kec. Monta, Kab. Bima, Nusa Tenggara Barat sebagai sekolah yang menjadi tempat penelitian yaitu melalui beberapa pertimbangan berdasarkan wawancara dengan Guru informatika, Peserta didik tanggal 8 November 2023. Terungkap beberapa permasalahan yang ada di sekolah SMPN 1 MONTA diantaranya, hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu Miratun beliau mengatakan bahwa untuk pemilihan media pendukung pembelajaran di SMPN 1 MONTA masih sangat kurang. Selama beliau mengajar beliau lebih sering menggunakan bahan ajar berupa papan tulis, materi yang diambil dari internet (tidak ada buku paket) karena memang mata Pelajaran informatika merupakan mata Pelajaran baru yang sebelumnya TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dan diganti menjadi informatika dan masih menggunakan metode ceramah, walaupun pengajaran kadang-kadang menggunakan *power point* juga akan tetapi menurut peserta

didik penggunaan media nya sangat membosakan dan kurang menarik sehingga peserta didik cenderung malas untuk mengikuti pembelajaran. Dengan keadaan tersebut sehingga mengakibatkan kurangnya akan literasi peserta didik yang berdampak pada pemahaman konsep pembelajaran peserta didik yang kurang memuaskan.

Media pembelajaran yang kurang dalam proses pembelajaran mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran karena berdasarkan hasil wawancara ke guru, peserta didik lebih senang apabila guru menggunakan media pembelajaran yang terdapat animasi dan gambar pada media, sehingga meningkatkan rasa ingin tahu terhadap materi yang ingin dipelajari apalagi untuk materi informatika yang pembelajarannya membutuhkan praktek, akan tetapi pembelajaran praktek belum cukup untuk mengubah pengetahuan mereka tentang pembelajaran informatika hal ini di sebabkan sebagian dari peserta didik belum menguasai penggunaan teknologi diantaranya yaitu penggunaan laptop yang sering dipakai oleh peserta didik pada saat pembelajaran praktek. Hal tersebut juga sama dengan yang dijelaskan beberapa peserta didik.

Menurut peserta didik, mereka mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru belum banyak memahami pemilihan media pembelajaran yang efektif dan cocok di era digital yang terus berkembang, karena mereka hanya di suruh untuk mencatat dan sekali-kali mereka juga ditugaskan mencari sebuah materi untuk dipelajari sendiri, sehingga saat ditanya mengenai materi mereka mengungkapkan bahwa materi informatika kurang menarik bahkan sulit untuk dipahami, sehingga mereka cenderung lupa saat diminta untuk menjelaskan Kembali materi yang sudah diajarkan. Dengan tidak adanya pemahaman konsep tentang pembelajaran informatika membuat pendidikan dan kurikulum di pembelajaran informatika khususnya kelas VIII belum mengarahkan pada penguatan literasi hal ini bisa disebabkan bahwa kurangnya pengetahuan yang dimiliki sehingga tidak adanya daya saing. Sehingga mereka membutuhkan media yang praktis dan inovatif agar lebih mudah dipahami dan mudah diakses kapanpun mereka mau dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*.

Smart Apps Creator 3 merupakan software pembuat aplikasi yang sangat mudah digunakan karena dalam proses memasukkan ataupun mendesain isi media pembelajaran tanpa memerlukan proses pemrograman, sehingga para pengguna yang tidak memiliki latar belakang programming tetap dapat dimudahkan dalam membuat media pembelajaran (Khasanah & Rusman, 2021).

Oleh karena itu, upaya mengatasi permasalahan yang dikeluhkan peserta didik dan guru di SMPN 1 MONTA berdasarkan paparan beberapa permasalahan diatas maka peneliti medapat gagasan untuk mengembangkan suatu bahan ajar yang dapat diakses secara offline dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Pemahaman Konsep Pembelajaran Informatika di SMPN1 MONTA” yang Diharapkan mampu mengubah sistem pembelajaran menjadi lebih menarik karena memiliki berbagai fitur-fitur seperti teks, animasi, gambar, audio, dan video dan permainan yang memungkinkan peserta didik lebih aktif dan praktis dalam penggunaan aplikasi *smart apps creator* dapat dengan mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Menjadikannya pilihan yang ideal untuk memperkaya pembelajaran Informatika dengan tujuan untuk meningkatkan literasi digital pada pemahaman konsep pembelajaran informatika peserta didik.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Developmen (R&D)*, yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, kevalidan, kepraktisan, dan keefektian dari multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* untuk digunakan pada pembelajaran informatika di SMPN 1 MONTA Kelas VIII. Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan diawali dengan adanya permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Model pembelajaran ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandasan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ADDIE terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* yang bertujuan untuk merancang produk berupa multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan literasi digital pada pemahaman konsep pembelajaran peserta didik. Pemilihan model penelitian ADDIE ini dikarenakan model pengembangan ini secara khusus terfokus pada pengembangan perangkat pembelajaran.

Tahap Analisis (Analysis) merupakan meliputi 2 bentuk analisis, diantaranya: **1) Analisis Permasalahan Pembelajaran**, dalam analisis permasalahan pembelajaran ini dilakukan dengan mewawancarai salah satu Guru dan peserta didik di SMPN 1 MONTA tentang masalah-masalah apa saja yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama pada masalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, serta ketercapaian tujuan pembelajaran dalam setiap materi pelajaran khususnya materi Informatika. Berbagai informasi yang diperoleh akan bermanfaat dalam menentukan tujuan yang ingin dicapai, serta informasi yang terkumpul tersebut digunakan sebagai dasar dalam merancang media pembelajaran. Dengan demikian, digunakannya multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan literasi digital pada pemahaman konsep pembelajaran memudahkan peserta mencapai tujuan pembelajarannya. **2) Analisis Kebutuhan**, ini dilakukan untuk menganalisis keadaan dan ketersediaan bahan ajar yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melaksanakan wawancara terhadap wali kelas sekaligus guru yang mengajar pembelajaran informatika kelas VIII B I ibu miratun, S.Pd tentang perangkat pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar- mengajar seperti kurikulum, RPP, silabus, dan materi pembelajaran. Adapun hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut: a) Kurikulum yang digunakan yaitu masih menggunakan kurikulum K13. b) RPP yang digunakan yaitu RPP 1 lembar yang memuat pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. c) Bahan Ajar yang digunakan khususnya *Power Point* masih dalam bentuk teks yang kurang menarik serta pelaksanaan pembelajaran mengarah pada pembelajaran satu arah, sehingga proses belajar mengajar antara peserta didik dan guru kurang maksimal. **3) Analisis Tujuan**, Menganalisis tujuan yang ingin dicapai merupakan ketiga dalam *need assessment*. Pada penelitian ini didasarkan pada kelas VIII semester Ganjil dengan K13 pada mata pelajaran informatika. Keterampilan utama peserta didik yang diperlukan dalam penelitian ini diuraikan berdasarkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang berhubungan dengan materi informatika. Berdasarkan RPP dapat ditentukan dengan tujuan pencapaian pembelajaran peserta didik untuk meningkatkan literasi digital pada pemahaman konsep pembelajaran informatika. Oleh karena itu, melalui peningkatan literasi digital pada pemahaman konsep belajar peserta didik melalui penggunaan media interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* yang menjadi tujuan utama dalam penelitian ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan atau disampaikan.

Tahap Desain (Design) dilakukan perancangan rencana pembuatan produk dengan merumuskan tujuan dan kemampuan yang akan dicapai dari penggunaan produk yang dibuat. Tahapan yang perlu dilaksanakan pada proses rancangan yaitu penyusunan ide yakni dengan Menyusun desain media pembelajaran yang berisi pembelajaran informatika.

Tahap Pengembangan (Development), yang merupakan kegiatan realisasi dari rancangan produk. Pada tahap ini peneliti akan mengembangkan multimedia interaktif yang sesuai dengan kerangka atau desain yang telah ditetapkan, tahap pengembangan bisa dikatakan tahap persiapan perancangan multimedia interaktif, selanjutnya produk akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Produk yang dikembangkan siap diimplementasikan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan ini yaitu : a) Pembuatan Multimedia Interaktif, berdasarkan desain multimedia interaktif yang telah dirancang, kemudian semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh mulai dari profil, petunjuk, materi, video quiz dan permainan. b) Validasi, untuk mengetahui kualitas produk awal yang telah dirancang dengan meminta pertimbangan kepada 4 validator yaitu 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Hasil validasi berupa komentar, saran dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. c) Revisi, setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, maka dapat diketahui apa saja yang menjadi kelemahan dari produk, selanjutnya akan diperbaiki. Namun, jika produk sudah mendapat predikat baik, maka produk dianggap layak diujicobakan dan tidak memerlukan perbaikan lagi dan dianggap valid.

Tahap Penerapan (Implementation), implementasi adalah aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekedar aktivitas, tapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai kegiatan (Fatimah, 2021). Pada tahap ini, dilakukan uji coba multimedia interaktif kepada peserta didik. Produk yang akan diimplementasikan sudah dinyatakan valid oleh validator dan layak untuk diuji cobakan. Implementasi dilakukan untuk melihat efektivitas pelaksanaan dan penggunaan produk. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi yaitu: **a) Uji coba skala kecil**, Uji coba skala kecil dilakukan dengan jumlah peserta didik sebanyak 5 orang, ini merujuk pada teori sadiman (2009) bahwa uji coba skala kecil dilakukan dengan cara memilih 5-10 orang peserta didik yang dapat mewakili populasi target. Dengan tujuan untuk mengetahui keterbacaan produk yang dikembangkan apakah sudah bagus atau tidak jika dilihat dari segi kualitas gambar, video, audio, maupun tulisan. Kemudian peserta didik akan

diberikan angket penilaian untuk di isi sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Multimedia interaktif yang telah di uji cobakan pada uji skala kecil akan memperoleh tanggapan peserta didik tentang penggunaan multimedia interaktif tersebut, dari data tersebut diperoleh saran atau komentar dan penilaian dari peserta didik dari media pembelajaran yang di uji cobakan maka peneliti dapat mengetahui pada bagian mana yang perlu di perbaiki atau di revisi yang selanjutnya akan di ujikan ke skala besar. **b) Uji Coba Skala Besar,** Media Pembelajaran yang telah direvisi dan valid untuk digunakan di uji coba skala kecil, selanjutnya media pembelajaran di uji cobakan pada uji coba skala besar yang dilakukan pada SMPN 1 MONTA Kelas VIII B dengan sampel satu kelas sebanyak 18 peserta didik. Pada tahap ini, dilakukan pembelajaran selama empat kali pertemuan menggunakan multimedia interaktif yang telah dirancang sebagai media pembelajaran. Pada pertemuan awal peserta didik akan diberikan soal *Pretest* tentang materi komponen sistem komputer dan juga diberikan secara bersamaan dengan angket literasi digital untuk mengetahui seberapa paham peserta didik pada materi informatika dan tentang teknologi untuk pembelajaran masa kini. Sedangkan untuk pertemuan terakhir pembelajaran, peserta didik akan diberikan soal *posttest* tentang materi komponen sistem komputer dan juga angket literasi digital untuk mengetahui perubahan tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif pada materi informatika yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital pada pemahaman konsep pembelajaran informatika peserta didik.

Tahap Evaluasi (Evaluation), Evaluasi adalah suatu proses dimana pertimbangan atau keputusan suatu nilai dibuat dari berbagai pengamatan, latar belakang serta pelatihan dari evaluator (Maryanti et al., 2022; Rahmat, 2019). Pada tahap terakhir, peneliti melakukan evaluasi. Evaluasi yang dilakukan dalam bentuk evaluasi formatif. Evaluasi formatif berupa data hasil uji coba yaitu *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh peserta didik kelas VIII-B. Data evaluasi tersebut digunakan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas VIII- B SMPN 1 MONTA.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi, angket validasi materi, angket validasi media, angket respond siswa, serta *pretest* dan *posttest*. Pada angket validasi materi terdiri dari 12 pertanyaan, yang secara garis besar terdiri dari aspek bahasa dan aspek kelayakan penyajian. Sedangkan angket validasi media terdiri dari 17 pertanyaan yang meliputi aspek bahasa, kelayakan penyajian dan kualitas isi. Serta angket respond siswa yang terdiri dari 15 pertanyaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Uji Coba Kelayakan Multimedia Interaktif, terdiri atas dua macam, yaitu uji coba data hasil validasi ahli dan hasil uji coba media. Uji coba ini melibatkan beberapa ahli diantaranya ahli materi, ahli media dan dengan penyajian data yang diperoleh dari lembar validator. Sedangkan data hasil uji coba media skala kecil diperoleh dari angket respon peserta didik dan skala besar diperoleh dari angket literasi digital dan juga soal *pretest* dan *posttest* yang diuji secara bersamaan. Pada uji coba skala kecil diujikan sebanyak 5 peserta didik sedangkan uji coba skala besar diujikan pada seluruh peserta didik kelas VIII B sebanyak 18 peserta didik SMPN 1 MONTA.

Ahli materi memberikan penilaian berdasarkan isi materi (Informatika) yang sesuai berdasarkan ki dan kd yang terdapat didalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Ahli media memberikan penilaian berdasarkan tampilan media yang menarik dan mudah dipahami saat di gunakan oleh peserta didik.

Uji coba ini menggunakan instrumen angket, yang berisi penilaian produk pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi digital pada pemahaman konsep pembelajaran informatika di SMPN 1 MONTA, pada angket ini pula responden diberi ruang untuk memberikan saran dan kritik bagi pengembangan multimedia interaktif agar apa yang dikembangkan memenuhi kriteria produk yang baik dan layak.



Gambar 1. Tampilan awal

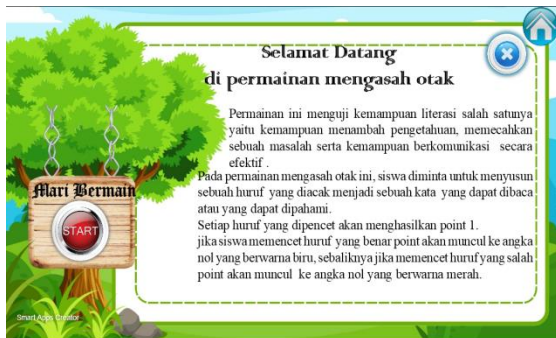


Gambar 3. Tampilan menu

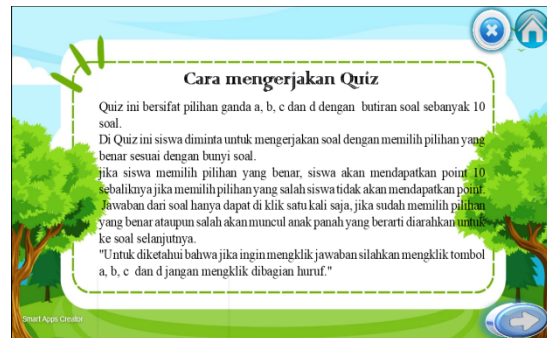
Gambar 2. Tampilan tujuan pembelajaran



Gambar 4. Tampilan Sub Bab Materi

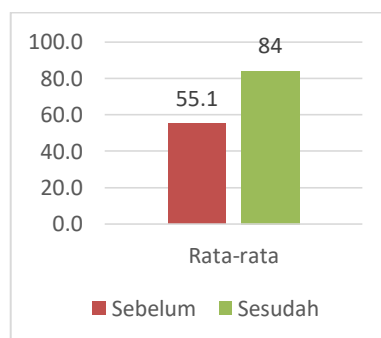


Gambar 5. Tampilan Permainan Mengasah Otak



Gambar 6. Tampilan Quiz

Berdasarkan rata-rata kelayakan media yang dinilai oleh masing-masing ahli materi yaitu pak Ilyas, S.Kom., M.Pd mendapatkan nilai rata-rata 60 dan nilai persentase 88,24%, dan ibu Miratun S.Pd mendapatkan rata-rata 54 dan nilai persentase 79,41%. Uji kelayakan multimedia interaktif ini dilakukan oleh 2 orang dosen ahli media. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dari segi media yang ditampilkan. Data dari ahli media diperoleh dari angket yang diisi oleh ahli media. Angket berisi 22 butir penilaian yang dinilai berdasarkan skala Likert. Angket tersebut terdiri dari 4 aspek dengan komposisi aspek format terdiri dari 4 butir, aspek ilustrasi terdiri dari 5 butir, aspek bahasa terdiri dari 5 butir dan aspek isi terdiri dari 8 butir. Uji kelayakan media ini dilakukan oleh dua orang dosen (pak Ikhwannul Muslimin, M.Pd dan pak Hardiansyah, M.Pd) selaku dosen pendidikan teknologi informasi, uji ini dilakukan pada hari senin 15 april 2024 dan hari selasa 04 juni 2024.



Gambar 7. Grafik Hasil Pretest dan Posttest

SIMPULAN

Berdasarkan tahap penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: Dari hasil pengembangan dapat diketahui aplikasi multimedia interaktif ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya yang sering digunakan saat pembelajaran di SMPN 1 MONTA diantaranya yaitu : (1) dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik (2) Dapat menampilkan suara dan gambar serta dapat merespon tindakan dari peserta didik (3) dapat memberikan kebebasan peserta didik untuk memilih materi yang diinginkan.

Berdasarkan penilaian dari ahli materi pak Ilyas, S.Kom., M.Pd persentase yang didapat ialah %88,24% dan ibu Miratun S.Pd Persentase yang didapat ialah 79,41% dapat dilihat pada tabel (Tabel 4.2). Berdasarkan penilaian validasi dari ahli media pak Ikhwannul muslimin M.Pd dengan persentase yang didapat ialah 93,75% dan pak Hardiansyah M.Pd persentase yang didapat ialah 91,25% dan dapat lihat pada (Tabel 4.2) bahwa ahli media menyatakan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran informatika di SMPN 1 MONTA yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, A., & Fitriati, I. (2024). Implementation of Artificial Intelligence Technology as a Learning Means for Students at SMAN 2 Monta Bima. *Expertnet: Exploration Journal of Technological Education Trends*, 1(1), 14–23. <https://doi.org/10.59923/expertnet.v1i1.121>
- Akbar, M. I., & Fahlevvi, M. R. (2023). Cegah Penyebaran Misinformasi di Media Sosial Menggunakan Peralatan dan Fitur Literasi Digital. *RENATA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Kita Semua*, 1(1), 15–20.
- Aldi, R., & Risnawati, R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Blog dalam Pembelajaran Matematika untuk Melatih Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa SMK Farmasi Ikasari Pekanbaru*.
- Fatimah, F. (2021). Implementasi Budaya Religius dalam Membina Akhlak Siswa di MI Rahmatullah Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1).
- Fitrianingsih, N., Puspitasi, I., & Ilyas, I. (2024). Design of Student and Teacher Data Information System at SMPN 3 Woha Using Visual Basic. *Expertnet: Exploration Journal of Technological Education Trends*, 1(1), 24–28. <https://doi.org/10.59923/expertnet.v1i1.125>
- Fitriati, I. (2024). Perancangan Aplikasi Pengenalan Hewan Berbasis Android Untuk Anak Tunagrahita Di SLBN 1 Bima Menggunakan MIT App Inventor. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 478–488. <https://doi.org/10.51454/decode.v4i2.461>
- Fitriati, I., & Purnamasari, R. (2023). WORKSHOP PENYUSUNAN E-EVALUATION TEMATIK BERBASIS GAMIFICATION LEARNING UNTUK PENINGKATAN KECAKAPAN LITERASI TEKNOLOGI GURU. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Masyarakat (SENIAS)*, 7(1), 128–132.
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitrianingsi, N. F., & Irawati, I. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian 2021*, 1(1), 307–312.
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006–1016.
- Kusumawati, H., Wachidah, L. R., & Cindi, D. T. (2022). Dampak Literasi Digital Terhadap Peningkatan Keprofesionalan Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung IV*, 3(1).
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). *Assesment for learning, educandy & wordwall*.
- Meilia, K. S. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Keseimbangan Benda Tegar*. UIN Raden Intan Lampung.
- Rahmat, M. P. I. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Vol. 1)*. Bening Pustaka.
- Ridwan, M., Fitriati, I., Ilyas, I., & Wahyudin, W. (2023). Perancangan Aplikasi Sistem E-Presensi Guru dan Siswa Berbasis Android Sebagai Sarana Digitalisasi Sekolah di SMPN 3 Monta. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(2), 1–8. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.22>
- Safinatul, N. C. E. N. H. H., & Harahap, H. (2024). *Berpikir Kritis Melalui Membaca: Pentingnya Literasi Dalam Era Digital*. 2(1), 417–422.
- Sugiarto, D., Chotimah, C., & Junaris, I. (2023). KAJIAN LITERATURE: E-LEARNING SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL PESERTA DIDIK. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(3), 261–267.

