

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DI SMKN 1 BONJOL

Rahmi Wiyatri, Satrio Junaidi, Rini Novita

Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Sumatera Barat
satriojunaidy@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif mata pelajaran informatika yang valid dan praktis menggunakan aplikasi Powtoon dan H5P. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu : (1) Analisis (2) Desain (3) Pengembangan (4) Implementasi (5) Evaluasi. Teknik pengumpulan pada penelitian adalah menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi Powtoon dan H5P berdasarkan hasil validasi media oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 0,82 dengan kategori "Valid", sedangkan hasil validasi materi oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata 0,88 dengan kategori "Valid". Hasil praktikalitas oleh guru didapatkan nilai rata-rata 91,74% dengan kategori "Sangat Praktis", sedangkan untuk hasil praktikalitas siswa didapatkan nilai rata-rata 89,19% dengan kategori "Sangat Praktis", sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video interaktif mata pelajaran informatika yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Video Interaktif, ADDIE, Powtoon, H5P.

Abstract

This study aims to develop valid and practical interactive video learning media for informatics subjects using the Powtoon and H5P applications. This research uses Research and Development (R&D) research with the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely: (1) Analysis (2) Design (3) Development (4) Implementation (5) Evaluation. The collection technique in the research was using a questionnaire. The results showed that interactive video learning media using the Powtoon and H5P applications based on the results of media validation by media experts obtained an average value of 0.82 in the "Valid" category, while the results of material validation by material experts obtained an average value of 0.88 with "Valid" category. The results of practicality by the teacher obtained an average value of 91.74% in the "Very Practical" category, while for student practical results an average value of 89.19% was obtained in the "Very Practical" category, so it can be concluded that interactive video learning media The informatics lesson developed was declared valid and practical as a learning medium.

Keywords: Interactive Video, ADDIE, Powtoon, H5P.

PENDAHULUAN

Keahlian teknologi informasi dan komunikasi ini mempengaruhi dunia industri sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang sangat cepat. basato su(Novita e Harahap,

2020)Belajar adalah hal yang mendasar bagi setiap orang untuk mengembangkan martabat manusia.

Sebuah pembelajaran yang menarik dan inovatif yang kaya akan lingkungan pembelajaran yang dapat mendukung Anda akan terlihat jelas.

basato su(Tafonao, 2018) Suasana pembelajaran adalah semua yang dapat Anda gunakan untuk mengirim pesan ke tujuan, terutama karena Anda berpikir, dan merasa tertarik, serta bagian dari pembelajaran siswa.

Bentuk medianya bervariasi untuk menyampaikan informasi/pesan, meliputi bentuk visual, audio, dan audiovisive. basato su(Assiria dkk., 2018) Pembelajaran audiovisi dan produksi serta pemanfaatan materi aplikasi, visi dan audit, dan tidak tergantung pada pemahaman dari kata-kata atau simbol serupa.

Pelajari lebih lanjut tentang hasil teknologi dan proses pembelajaran yang sesuai dengan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. basato su(Mawlana, 2019) Teknologi informasi dan komunikasi adalah teknologi yang digunakan untuk menguraikan dan mentransmisikan informasi dari satu cara ke cara lain. Teknologi dan komunikasi merupakan bagian dari teknologi informasi dan biaya dasar yang terjangkau bagi siswa yang terampil dalam bidang digital.

Informatika adalah suatu hal yang baru untuk Kelas Merdeka (OTKP) di SMK Negeri 1 Bonjol. Memahami kehidupan masa depan yang sulit dan rumit, semua informasi ini dirancang dengan tepat agar siswa dapat memperoleh pemahaman yang baik dan kompeten di bidang informasi.

Kedua, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMKN 1 Bonjol, dan mereka mengetahui bahwa kita sedang menjalani proses pembelajaran secara trasmesso dagli informatica, yang merupakan lingkungan pembelajaran saat magang dan sangat terbatas lingkungan pembelajaran yang digunakan dalam visi media. ayo gunakan konten multimedia berdasarkan perpustakaan dan PowerPoint Anda. Penggunaan

media ini memberikan visi yang menarik dan monoton serta menghilangkan minat siswa karena mereka terus berusaha. Oleh karena itu, siswa akan merasa bosan saat belajar dan mencari aktivitas lain.

Nilai pembelajaran siswa juga tidak terlalu tinggi meskipun nilai yang diberikan tidak memadai. Hal ini dapat dilihat dari perubahan hasil Ringkasan Jangka Menengah (STS).

Ada masalah lain yang dihadapi siswa yang tidak lagi bekerja sama dalam proses pengenalan dan pembelajaran. Gli studenti possono essere visti come meno reattivi quando l'insegnante fa domande sul materiale che viene spiegato, e gli studenti raramente fanno domande sull'apprendimento che non capiscono.

Untuk mengatasi masalah ini, Anda memerlukan media yang mendukung pembelajaran siswa. Saya berinteraksi dengan video dengan sebuah alat yang mengalihkan perhatian dan dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa. Oleh karena itu, hal ini akan memungkinkan Anda untuk mengembangkan lingkungan dalam mempelajari video dengan antarmuka yang valid dan dapat diterapkan di bidang informatika.

METODE

Metodologi dari ricerca utilizzata in this ricerca dan sviluppo memanfaatkan tipo disviluppo Ricerca e Svilupp (R&S) con il modello di svilupp ADDIE. Tahapan pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap: (1) Analisa (2) Progettazione (3) Svilupp (4) Implementazione (5) Valutazione(Assiria dkk., 2019). Ayo teknik raccolta dalam hal ini dan status penggunaan yang tidak wajar. Persyaratan data verifikasi mencakup verifikasi bagian dari keahlian di media

dan keahlian material ketika kami berhasil mengembangkan verifikasi di media. Persyaratan untuk pencalonan ini adalah status yang efektif di SMKN 1 Bonjol dengan 28 siswa dan 1 siswa.

Rumus yang digunakan untuk analisis konferensi adalah V di Aiken:

$$V = \sum S / [n(c - 1)]$$

Informasi:

s = r - bukti

lo = hidup validitas lebih tinggi (kalau begitu = 1)

c = Rango più alto (dalam hal ini = 4)

r = jumlah yang ditetapkan dari perito

n = Jumlah validator (revisi)

Kriteria validitas penggunaan yang dapat dilihat adalah tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas

| No | Pertunjukan livello | standar |
|----|---------------------|-----------|
| 1 | 0-0,666 | Selvaggio |
| 2 | >0,667 | kaki |

Font: modifikasi (Permadi dan Huda, 2020)

Saat menguji kebenaran dan proprio viene eseguito dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai Kepraktisan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kategori video yang dikembangkan dengan baik berdasarkan resensi peserta ujian tidak mencakup kriteria berikut:

Tabel 2. Kriteria Keefektifan

| No | Firma | Standar |
|----|-------------|-----------------|
| 1 | 0% - 25% | tidak realistis |
| 2 | >25% - 50% | tidak realistis |
| 3 | >50% - 75% | Itu sebenarnya |
| 4 | >75% - 100% | molto pratico |

Font: modifikasi (Permadi dan Huda, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini dan pengembangan adalah lingkungan untuk mempelajari video interaktif dalam format mp4 dan format multimedia berbasis web di Kelas X Ilmu Komputer tekan di SMKN 1 Bonjol. Produk video ini berisi suasana pembelajaran interaktif, komponen terzo, dan sistem informasi, yang dibuat dan direncanakan untuk digunakan oleh siswa untuk mendukung proses pembelajaran siswa dan siswa di kelas.

Video produk ini untuk suasana pembelajaran interaktif dan stato dibuat dan direncanakan serta meningkatkan pembelajaran mandiri yang dapat digunakan oleh siswa untuk digunakan di studio secara mandiri di rumah, dengan cara yang memungkinkan siswa untuk matang dalam pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman materi bagian dari siswa.

Kedua analisis validitas data interattivi video, dan hasil verifikasi keahlian media tidak memenuhi kategori media 0,82 "Valido" dan hasil verifikasi keahlian material 0,82

kategori media "Valido" dan hasil verifikasi keahlian materi 0,88 kategori "Valido". Kategori "Valido" memiliki peluang yang besar dan dapat digunakan sebagai instrumen pembelajaran.

Suasana untuk mempelajari antarmuka video yang mudah dipahami dan diubah statusnya diikuti dengan

memberikan komentar dan saran validator.

1) Pertama-tama, Anda melihat lingkungan mempelajari antarmuka video dan mengubah format ke dalam lingkungan pemahaman interaksi dan kemudian menambahkan logo. Modifikasi yang tepat tidak dapat dilakukan pada Gambar 1.



Gambar 1. Penampilan Prima

2) Sistem penulisannya masih bagus, namun ada banyak hal yang tidak

adatnya. Modifikasi yang tepat tidak dapat dilakukan pada Gambar 2.



Gambar 2. Sistem Penulisan

3) Setelah mendengar kata-kata tersebut, siswa mengakui tempo untuk mengubah bentuk umpan

balik. Modifikasi yang tepat tidak dapat dilakukan pada Gambar 3.



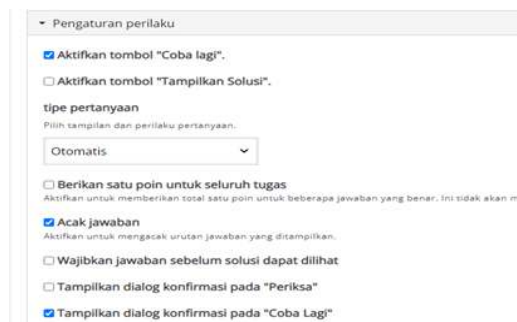
Gambar 3. Silakan klik lagi

- 4) Profil dari berita tersebut harusnya sangat penting. Modifikasi yang tepat tidak dapat dilakukan pada Gambar 4.



Gambar 4. Profil

- 5) Jika balasan sudah diterima, Anda harus menambahkan atribut untuk perbaikan. Modifikasi yang tepat tidak dapat dilakukan pada Gambar 5.



Gambar 5. Periksa Kembali Fungsinya

- 6) Nilai yang mustahil diperoleh. Modifikasi yang tepat dapat dilakukan pada Gambar 6.



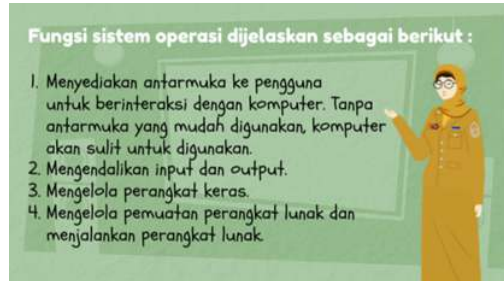
Gambar 6. Keberanian yang luar biasa

- 7) Ubah tata letak dan warna karakternya. Modifikasi yang tepat tidak dapat dilakukan pada Gambar 7.



Gambar 7. Karatteri

- 8) Tulisan indahya ada di media lain.
Modifikasi yang tepat tidak dapat dilakukan pada Gambar 8.



Gambar 8. Perkebunan

Kedua analisis data dari aplikasi Apprendimento Video Interativi dalam materi informasi, dalam kategori "Molto Pratico", il Livello Medio on Pratica Degli Insegnanti Durante L'esecuzione Della Pratica Reale Degli Studenti Ha raggiunto il 91,74%. Nilai rata-rata yang diperoleh dalam kategori "Sangat realistis" adalah 89,19%.

Jika Anda dapat menjamin bahwa Anda dapat mengetahui semua halaman yang valid dan penggunaan efek lingkungan video pembelajaran interattivo siano validi dan praktik di akhir presentasi lingkungan video pembelajaran antarmuka yang dibuat, melihat materi, dan daya tarik Anda, tidak ada salahnya saya menggunakan konten tersebut berdasarkan cakupan sebelumnya. Materi. . bahasa. mudah da capire.

Suasana mempelajari antarmuka video dan memasukkan lebih banyak konten kuis dan interaksi video sehingga memungkinkan untuk mengakses penggunaan kualitas standar dan tidak kaya akan kapasitas Internet yang besar.

Saya hasil dari studio ini juga masih sama dengan ricerca(Haryadi dkk., 2022)Perhatikan hasil verifikasi video animasi Powtoon, jika mungkin

itu valid dengan banyak kriteria validitas dan live dengan indeks rata-rata 92%. Tingkat pelaksanaannya sangat tinggi, dengan tingkat respons rata-rata siswa sebesar 98,67% dan tingkat respons siswa sebesar 93,38%. Ini sangat efektif dengan tingkat efektivitas 61%. Berdasarkan hasil dari pengenalan dan siswa, Anda dapat menawarkan animasi video tentang lingkungan pembelajaran yang menggunakan perangkat lunak Powtoon untuk mengembangkan kapasitas pemikiran yang mengkritik banyak praktik untuk mempelajari dan banyak praktik untuk siswa.

Ricerca condotta da(Wahyuni dan Armida, 2023). Berdasarkan hasil dari hasil yang diperoleh, jika Anda dapat menyimpulkan bahwa lingkungan pembelajaran aplikasi Powtoon dibuat oleh penulis dan mengurangi kemampuan dan banyak praktik, hal ini akan diperoleh dari hasil yang membuktikan praktik yang dilakukan dengan benar dan siswa. Dalam kategori yang sangat mendidik, gli insegnanti hanno ottenuto il 92,43% dan gli studenti il 91,52% nell'esame pratico.

Ricerca condotta da(Abidin dkk., 2021). Hasil dari studio Mostrano bahwa suasana pembelajaran basato su video animasi menggunakan aplikasi

Powtoon basata su esperti di materiali ha ricevuto una categoria con un punteggio medio di 34, sementara gli esperti di media hanno ricevuto una categoria con un punteggio medio di 37. Kedua umpan balik dari siswa, warnai che hanno ricevuto l'applicazione Powtoon hanno use a ambiente in apprendimento basato su video. Animasi yang diterima dengan nilai rata-rata 73,9 dalam kategori ini.

SIMPULAN

Berikut ini adalah hasil dari pemahaman Anda tentang lingkungan pembelajaran interaktif video, jika Anda dapat melihat kesimpulan berikut: (1) menunjukkan tes validitas lingkungan pembelajaran interaksi video untuk Kelas X di Informatica presso SMKN 1 Bonjol. Ketika lingkungan mempelajari antarmuka video sudah valid, verifikasi media memiliki media di 0,82 dan verifikasi dokumen memiliki media di 0,88. (2) Uji praktik lingkungan pembelajaran video interattivo di kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Razaqi, RS dan Puspitasari, Y. (2021). Specialisasi di campo del design XI. Temukan lingkungan sekitar untuk mempelajari animasi berdasarkan video untuk menampilkan siswa di kelas yang menggunakan aplikasi Powtoon untuk videografia... Scienza completa. <https://jurnal.larisma.or.id/index.php/HS/article/view/22>
- Haryadi, R., Prihatin, I., Oktaviana, D., & ... (2022). Kembangkan animasi video sekitar menggunakan perangkat lunak Powtoon untuk meningkatkan kapasitas pemikiran siswa. ...Gionale dell'Istruzione e.... <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/10339>
- Hendryadi, H. (2017). Validitas konten: tahap awal dari masalah ini. *Giornale di manajemen dan studi aziendali*. <https://www.neliti.com/publications/259334/validitas-isi-phase-awal-pengembangan-kuesioner>
- Maulana, Y. (2019). ... Memanfaatkan lingkungan pembelajaran berdasarkan teknologi informasi dan komunikasi (penulis) untuk hasil pembelajaran siswa sekolah dasar. *Repositori.Unpas.Ac.Id*. <http://Repositori.Unpas.Ac.Id/45870/>
- Novita, R.e Harahap, SZ (2020). Kembangkan suasana pembelajaran interattivo pada sistem informasi dalam pembelajaran profesional. *Giornale di informatica*, 8(1), 36–44. <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>
- Permadi, VN dan Huda, A. (2020). Kembangkan dan kembangkan suasana pembelajaran interattivi informatika dan sangat penting bagi siswa profesional. *Votetecnica (Scuola professionale di ingegneria informatica ed elettronica)*, 7 (4)
- Suryani, N., Setiawan, A.e Aditin, P. (2018). *La didattica dei media. Inovasi dan pengembangan yang baru*. Bandung: Giovani....
- Suryani, N., Setiawan, A.e Putria, A. (2019). *Suasana pembelajaran baru dan berkembang*. senayan.iain-palangkaraya.ac.id. http://senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=sow_detail&id=14137
- Tafonao, T. (2018). *Media massa telah mendidik mereka untuk*

meningkatkan minat siswa untuk belajar. *Giornale di komunikasi pendidikan*.

<http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113>

Wahyuni, L.e Armida, S. (2023). Sviluppo dell'applicazione

Learning Environment con Powtoon per Kelas X SMK Negeri 2 Padang. *Rivista Salingka Nagari*.

<https://jsn.ppj.unp.ac.id/index.php/jsn/article/view/98>