

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE CAPTIVATE 8 PADA MATA PELAJARAN *SOFTWARE* APLIKASI PROGRAM DAN GAMBAR DI SMK NEGERI 1 DRIYOREJO-GRESIK

Yudi Prasetyo

S1 Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
yudi.pgrsk@yahoo.com

Yudha Anggana Agung

Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
yudhagmar@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Captivate 8 pada mata pelajaran *software* aplikasi program dan gambar yang valid digunakan dan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Subjek uji coba penelitian ini yaitu kelas X TEI di SMK Negeri 1 Driyorejo Gresik tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R&D (*research and development*) yang telah dibatasi menjadi tujuh tahap saja yakni (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, dan (7) analisis dan pelaporan. Hasil penelitian yang diperoleh adalah media pembelajaran interaktif yang diberi nama MPSAPG. Validasi media dilaksanakan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang valid digunakan. Hasil validasi media menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif valid digunakan dengan hasil rating 83,54%. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif ini dikategorikan sangat baik dengan hasil rating 85,84%.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, MPSAPG, Respon peserta didik.

Abstract

This research aim to produce a product in the form of Adobe Captivate 8 based interactive learning media on application software program and image subject that valid to be used and know students' responses about the media. Subject tests of this research is X TEI class at SMK Negeri 1 Driyorejo – Gresik 2015/2016 school year. This research uses research methods the development of R&D (*research and development*) that has been limited into seven stages only (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) product validation, (5) product revision, (6) field test, and (7) analysis and writing. The obtained result is interactive learning media named MPSAPG. Validation process used to produce a valid interactive learning media. The result of media validation state that the interactive learning media has 83,54% rating. Students' responses to this interactive learning media categorized very good with 85,84% rating.

Keywords: Interactive learning media, MPSAPG, Students' response.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 ayat (1), “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Suwarno (2006: 23) Pendidikan tidak dapat dilaksanakan tanpa ada pengajaran, dan pengajaran tidak akan berarti jika tanpa diarahkan ketujuan pendidikan. Selain itu, pendidikan merupakan usaha pembinaan

pribadi secara utuh dan lebih menyangkut masalah citra dan nilai. Sudjana (2009: 10) berpendapat bahwa pengajaran di sekolah terjadi apabila terdapat interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar yang diatur guru untuk mencapai tujuan pengajaran.

Arsyad (2014: 4), mengemukakan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Media interaktif adalah suatu media yang dapat membawa pesan atau informasi kepada penerima. Sebagian di antaranya memproses pesan atau informasi yang diungkapkan oleh peserta didik (Arsyad, 2014: 38).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Driyorejo – Gresik pada tanggal 18

Nopember 2015 terdapat beberapa kendala dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran *software* aplikasi program dan gambar yang sedang berlangsung. Kendala tersebut antara lain: (1) belum adanya sebuah media pembelajaran yang interaktif, (2) keterbatasan media pembelajaran yang digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar. Seiring perkembangan teknologi informasi sekarang ini maka dimungkinkan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang interaktif guna memenuhi kebutuhan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran *software* aplikasi program dan gambar. Salah satu perangkat lunak yang memungkinkan untuk digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran interaktif yaitu Adobe Captivate 8.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukanlah penelitian untuk memberikan solusi dari salah satu permasalahan di SMK Negeri 1 Driyorejo – Gresik melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Captivate 8 pada Mata Pelajaran *Software* Aplikasi Program dan Gambar di SMK Negeri 1 Driyorejo – Gresik” dengan produk media yang diberi nama MPSAPG (Media Pembelajaran *Software* Aplikasi Program dan Gambar).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan adalah bagaimana validitas MPSAPG yang dikembangkan dan respon peserta didik terhadap MPSAPG pada mata pelajaran *software* aplikasi program dan gambar.

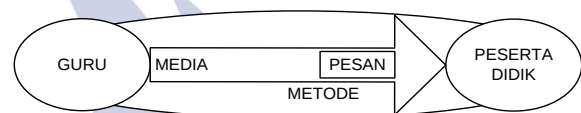
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan MPSAPG yang valid sebagai media pembelajaran dan mengetahui respon peserta didik terhadap MPSAPG pada mata pelajaran *software* aplikasi program dan gambar.

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai maka perlu adanya batasan masalah diantaranya: (1) media pembelajaran interaktif yang dibuat disesuaikan dengan kompetensi dasar didalam silabus KTSP SMK Negeri 1 Driyorejo – Gresik yaitu (a) melaksanakan persiapan pengoperasian perangkat lunak; dan (b) mengoperasikan komputer (membuat file baru, membuka file yang sudah ada, mengedit, menyimpan), (2) materi yang terdapat pada MPSAPG dibatasi hanya untuk kepentingan pencapaian indikator yang terdapat pada silabus KTSP mata pelajaran *software* aplikasi program dan gambar.

Menurut Arsyad (2014: 3), kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Sedangkan menurut Munadi (2013: 7-8) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran interaktif adalah media yang selain membawa pesan kepada penerima, namun juga memproses informasi yang diungkapkan oleh peserta didik (Arsyad, 2014: 38). Sedangkan menurut Daryanto (2013: 51), multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Media pembelajaran berfungsi untuk membawa pesan dari sumber (guru) menuju kepada penerima (peserta didik). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2013: 8). Gambar 1 di bawah ini merupakan fungsi media dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran.
(Daryanto, 2013: 8)

Validitas berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna sifat benar menurut bahan bukti yang ada, logika berpikir, atau kekuatan hukum. Sementara itu menurut Arikunto (2013: 211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Menurut Nieveen (1999: 127) untuk menilai kualitas suatu produk dari penelitian pengembangan salah satunya yaitu dari aspek validitas (*validity*). Aspek validitas dapat dilihat dari validitas isi dan konstruk.

Menurut Alwisol (2009: 340) respon adalah aktivitas yang dilakukan seseorang. Susanto (1998: 73) mengemukakan bahwa respon merupakan reaksi, artinya penerimaan atau penolakan, serta sikap acuh tak acuh terhadap apa yang disampaikan oleh komunikator dalam pesannya. Menurut Ahmadi (1999: 166) respon dapat dibagi menjadi dua yaitu: (1) respon positif, merupakan bentuk respon, tindakan, atau sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan, menerima, mengakui, menyetujui, serta melaksanakan norma-norma yang berlaku dimana individu itu berada, dan (2) respon negatif, merupakan bentuk respon, tindakan, atau sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan penolakan atau tidak menyetujui terhadap norma-norma yang berlaku dimana individu itu berada.

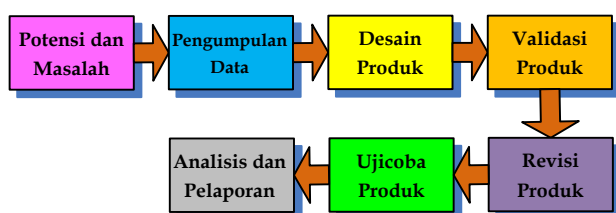
Adobe Captivate 8 merupakan *software E-learning* untuk Microsoft Windows dan Mac OS X yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Cara kerja Adobe Captivate 8 mirip dengan Microsoft PowerPoint, tetapi kelebihan Adobe Captivate 8 adalah memiliki template untuk kuis dan tes yang dapat digunakan dengan mudah. Soal-soal yang dibuat dapat ditampilkan secara random. Adobe Captivate 8 juga dapat

digunakan untuk membuat presentasi yang dilengkapi dengan demonstrasi hasil *capturing* dari tampilan di layar monitor. Hasil kerja dari Adobe Captivate 8 dapat dikemas dalam bentuk file *.swf* atau *.exe*. Adobe Captivate 8 dapat merekam aktivitas layar komputer yang sedang dijalankan. (Sumber: *en.wikipedia.org*).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Captivate 8 pada Mata Pelajaran *Software* Aplikasi Program dan Gambar di SMK Negeri 1 Driyorejo – Gresik” merupakan penelitian pengembangan berdasarkan pada metode *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015: 407) penelitian dan pengembangan adalah sebuah model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang dan menghasilkan produk serta prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria tertentu, yaitu efektivitas dan berkualitas. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada). Sehingga tujuan metode penelitian *research and development* (R&D) adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran pada mata pelajaran *software* aplikasi program dan gambar.

Tahapan dalam penelitian ini hanya menggunakan tujuh tahap saja. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini hanya sampai pada uji coba produk dan hasil akhirnya berupa analisis dan pelaporan. Hal ini dilakukan karena hasil penelitian ini tidak diproduksi secara massal (produk yang dihasilkan hanya sebuah produk awal) dan hanya diujikan secara terbatas. Berikut merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian media pembelajaran *software* aplikasi program dan gambar yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, dan (7) analisis dan pelaporan. Adapun desain tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Tahap Penelitian yang Dilakukan.

Tahap potensi dan masalah merupakan tahapan yang dilalui untuk mendapatkan potensi yang telah ada pada objek yang diteliti dan menemukan masalah yang terdapat pada penelitian ini. Tahap pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang digunakan sebagai bahan perencanaan pengembangan media pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada. Tahap desain produk digunakan untuk mendapatkan gambaran umum mengenai produk media pembelajaran MPSAPG yang dikembangkan. Tahap validasi produk merupakan tahapan untuk menilai produk apakah telah valid dikatakan sebagai media pembelajaran yang baik dan mendapatkan saran atau masukan sebagai bahan pertimbangan revisi media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap revisi produk menjelaskan mengenai kelemahan media pembelajaran yang dibuat dan kemudian dilakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap uji coba produk merupakan tahap pengujian media kepada peserta didik kelas X TEI 1 dan X TEI 2 untuk memperoleh respon peserta didik mengenai produk yang dikembangkan. Tahap terakhir yaitu analisis dan pelaporan merupakan tahap dimana hasil validasi dan respon peserta didik dianalisis dan dilakukan pelaporan secara ilmiah.

Untuk menentukan ukuran penilaian beserta bobot nilainya digunakan skala penilaian yang ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Skala Penilaian.

Kategori		Bobot Nilai
Validasi Media	Respon Peserta Didik	
Sangat Valid	Sangat Baik	4
Valid	Baik	3
Tidak Valid	Tidak Baik	2
Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak Baik	1

(Widoyoko, 2012: 105)

Pada Tabel 1 menunjukkan skala penilaian empat, yaitu: (1) sangat valid/baik, (2) valid/baik, (3) tidak valid/baik, dan (4) sangat tidak valid/baik. Skala penilaian diberikan kepada validator yang mengisi lembar validasi dan peserta didik yang mengisi lembar angket respon peserta didik. Kemudian total jawaban dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah skor SV/SB untuk } n \text{ responden} &= n \times 4 \\
 \text{Jumlah skor V/B untuk } n \text{ responden} &= n \times 3 \\
 \text{Jumlah skor TV/TB untuk } n \text{ responden} &= n \times 2 \\
 \text{Jumlah skor STV/STB untuk } n \text{ responden} &= n \times 1 + \\
 \Sigma \text{ Jawaban Validator/Responden} &= \dots\dots\dots
 \end{aligned}$$

(Widoyoko, 2012: 110)

Setelah melakukan penjumlahan jawaban validator atau responden, langkah selanjutnya yaitu menentukan prosentase penilaian validator atau responden dengan menggunakan rumus:

$$PPV/R = \frac{\sum SR}{\sum ST} \times 100\%$$

Keterangan:

PPV/R = Prosentase penilaian validator/responden

$\sum SR$ = Jumlah total jawaban validator/responden

$\sum ST$ = Jumlah total nilai tertinggi validator/responden
(Widoyoko, 2012: 110)

Langkah yang terakhir yaitu membuat kesimpulan dengan menentukan kriteria interpretasi skor yang diperoleh dari perhitungan prosentase penilaian untuk mengetahui validitas media dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Klasifikasi interpretasi skor penilaian ditunjukkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Penilaian.

Validasi Media	Kategori	Kriteria Interpretasi Skor (%)
	Respon Peserta Didik	
Sangat Valid	Sangat Baik	82 – 100
Valid	Baik	63 – 81
Tidak Valid	Tidak Baik	44 – 62
Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak Baik	25 – 43

(Diadaptasi dari Widoyoko, 2012: 105)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan adalah media pembelajaran interaktif yang valid pada mata pelajaran *software* aplikasi program dan gambar yang diberi nama MPSAPG. Data yang dianalisis adalah hasil validasi dari para validator dan angket respon peserta didik.

MPSAPG yang berisi dua kompetensi dasar mata pelajaran *software* aplikasi program dan gambar dibuat menggunakan *software* Adobe Captivate 8. Materi yang terdapat dalam MPSAPG mengacu pada buku, website dari internet yang dapat dipertanggung jawabkan. Materi yang terdapat pada MPSAPG berisi materi yang sesuai dengan materi pokok yang digunakan untuk memenuhi indikator yang terdapat pada silabus KTSP mata pelajaran *software* aplikasi program dan gambar.

Pada tampilan awal MPSAPG terdapat satu tombol yaitu tombol untuk masuk ke dalam halaman menu utama MPSAPG. Tampilan awal MPSAPG dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Tampilan Awal MPSAPG.

Setelah tombol *start* (🎮) diklik maka pengguna akan dihadapkan dengan tampilan menu utama MPSAPG dan pengguna dapat memilih menu-menu yang telah disediakan. Gambar 4 merupakan tampilan menu utama MPSAPG.



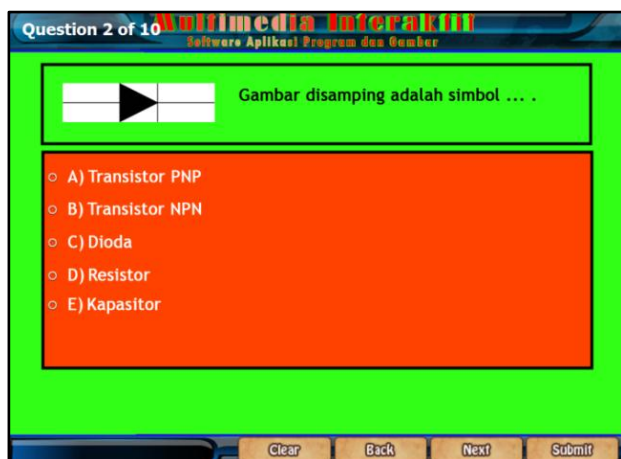
Gambar 4. Tampilan Menu Utama MPSAPG.

Apabila pengguna ingin melihat materi yang akan dibahas pada mata pelajaran *software* aplikasi program dan gambar pengguna cukup mengklik tombol materi (📖) yang terdapat pada menu utama MPSAPG. Gambar 5 menunjukkan tampilan halaman materi setelah tombol materi diklik.



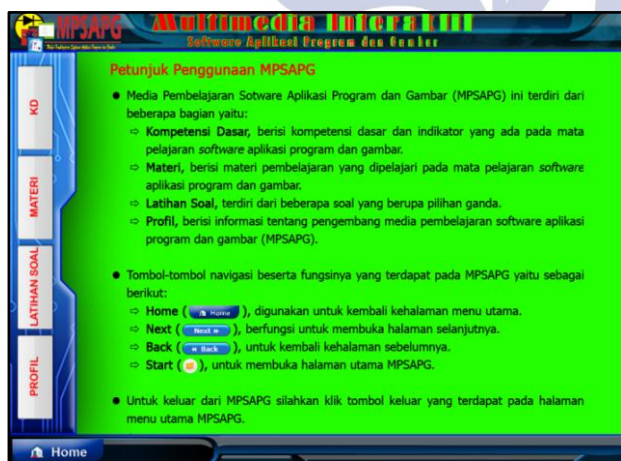
Gambar 5. Tampilan Halaman Materi MPSAPG.

Selanjutnya apabila pengguna ingin melihat latihan soal yang terdapat pada MPSAPG, pengguna cukup mengklik tombol latihan soal (📖) yang ada pada menu utama MPSAPG, maka akan tampil halaman latihan soal seperti pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6. Tampilan Contoh Latihan Soal pada MPSAPG.

Apabila pengguna mengalami kesulitan dalam mengoperasikan MPSAPG maka pengguna dapat mengklik tombol panduan (📖) yang terdapat pada menu utama MPSAPG. Gambar 7 merupakan tampilan halaman panduan MPSAPG.



Gambar 7. Tampilan Panduan MPSAPG.

Apabila pengguna ingin keluar dari MPSAPG pengguna dapat mengklik tombol keluar (🔴) yang terdapat pada menu utama MPSAPG.

Hasil Validasi Media

Validasi MPSAPG ini melibatkan satu orang guru mata pelajaran *software* aplikasi program dan gambar dan empat dosen Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Surabaya. Hasil validasi yang diberikan oleh lima validator tersebut ditabulasikan kedalam Tabel 3.

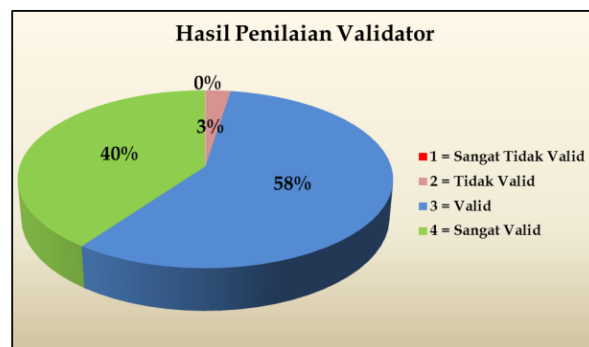
Tabel 3. Hasil Validasi MPSAPG.

Kriteria Penilaian	Jumlah Pemilih Skala Penilaian				Jumlah Nilai	Jumlah Responden	Hasil Rating
	1	2	3	4			
Materi	1.	0	0	1	4	19	95,0%
	2.	0	0	3	2	17	85,0%
	3.	0	0	3	2	17	85,0%
	4.	0	0	5	0	15	75,0%
	5.	0	0	3	2	17	85,0%
Rata-Rata Hasil Rating							85,00%
Ilustrasi Media	1.	0	0	2	3	18	90,0%
	2.	0	0	4	1	16	80,0%
	3.	0	0	4	1	16	80,0%
	4.	0	0	2	3	18	90,0%
	5.	0	0	2	3	18	90,0%
	6.	0	1	4	0	14	70,0%
	7.	0	0	1	4	19	95,0%
	8.	0	0	2	3	18	90,0%
Rata-Rata Hasil Rating							85,63%
Bahasa	1.	0	0	3	2	17	85,0%
	2.	0	0	3	2	17	85,0%
	3.	0	1	4	0	14	70,0%
Rata-Rata Hasil Rating							80,00%
Σ Rata-Rata Hasil Rating							83,54%

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil rating pada aspek materi sebesar 85% dan pada aspek ilustrasi media sebesar 85,63%. Berdasarkan tabel kriteria interpretasi skor penilaian maka kedua aspek tersebut dapat dikategorikan dalam kategori “Sangat Valid” karena berada pada rentang 82% - 100%.

Sedangkan untuk nilai rata-rata hasil rating pada aspek bahasa mendapatkan penilaian sebesar 80%. Berdasarkan tabel kriteria interpretasi skor penilaian maka aspek bahasa termasuk dalam kategori “Valid” karena berada pada rentang 63% - 81%.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh lima orang validator terhadap media yang dikembangkan, maka diperoleh hasil penilaian dari enam belas indikator penilaian validasi. Jumlah seluruh validator yang memberikan penilaian dengan skala 1 sebesar 0%, skala 2 sebesar 3%, skala 3 sebesar 58%, dan skala 4 sebesar 40%. Untuk grafiknya dapat dilihat pada Gambar 8 berikut.



Gambar 8. Grafik Hasil Penilaian Validator.

Setelah mendapatkan penilaian validitas MPSAPG dari guru SMK Negeri 1 Driyorejo – Gresik dan dosen Universitas Negeri Surabaya, terdapat saran untuk media pembelajaran yang dikembangkan. Saran yang diberikan oleh validator dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Saran Validator pada Proses Validasi Media.

No	Saran	Revisi
1.	Warna tulisan “Multimedia Interaktif” bisa diganti dengan warna yang lebih kontras dengan <i>background</i> .	Warna tulisan telah dirubah.
2.	Variasi warna <i>background</i> .	Perubahan beberapa warna <i>background</i> pada MPSAPG.
3.	Panduan kurang jelas	Panduan didalam MPSAPG sudah diperbaiki.
4.	Bahasa tidak komunikatif	Bahasa sudah diperbaiki.
5.	Gambar animasi kurang	Perubahan dan penambahan gambar animasi.

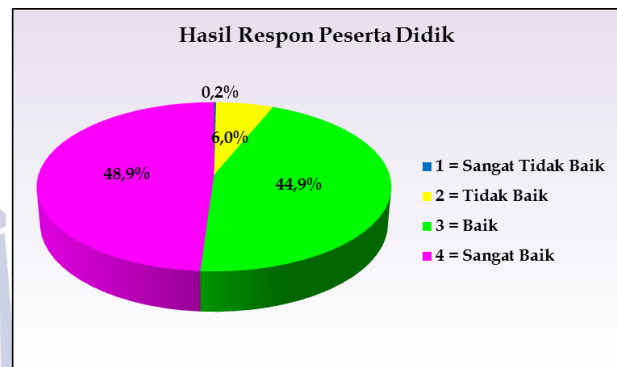
Respon Peserta Didik

Pada tahap uji coba produk ini dilakukan dalam dua kali pertemuan dimana masing-masing pertemuan membahas masing-masing kompetensi dasar untuk dua kelas, yaitu kelas X TEI 1 dan X TEI 2. Media pembelajaran *software* aplikasi program dan gambar (MPSAPG) ini diberikan kepada peserta didik untuk dibuka pada personal komputer (PC) dan juga laptop masing-masing serta ditampilkan juga menggunakan *projector* oleh guru. Guru menjelaskan secara umum garis besar cara penggunaan MPSAPG kemudian peserta didik mencobanya secara mandiri. Setelah melalui proses selama dua kali pertemuan maka peserta didik dibagikan lembar angket respon peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap MPSAPG. Berdasarkan lembar angket respon yang telah diisi oleh peserta didik kelas X TEI 1 dan X TEI 2, MPSAPG mendapatkan penilaian seperti yang ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik.

Kriteria Penilaian	Jumlah Pemilih Skala Penilaian					Jumlah Nilai	Jumlah Responden	Hasil Rating
	1	2	3	4				
Media	1.	0	0	33	19	175	52	84,1%
	2.	0	0	30	22	178	52	85,6%
	3.	1	6	16	29	177	52	85,1%
	4.	0	8	26	18	166	52	79,8%
	5.	0	6	19	27	177	52	85,1%
Rata-Rata Hasil Rating								83,94%
Manfaat untuk Peserta Didik	1.	0	3	22	27	180	52	86,5%
	2.	0	2	20	30	184	52	88,5%
	3.	0	1	21	30	185	52	88,9%
	4.	0	2	23	27	181	52	87,0%
Rata-Rata Hasil Rating								87,74%
Σ Rata-Rata Hasil Rating								85,84%

Untuk prosentase hasil penilaian respon peserta didik, diperoleh hasil respon peserta didik bahwasannya dari total 52 orang peserta didik yang memberikan penilaian pada skala 1 sebesar 0,2%, skala 2 sebesar 6,0%, skala 3 sebesar 44,9%, dan skala 4 sebesar 48,9%. Grafik prosentase hasil penilaian respon didik dapat dilihat pada Gambar 9 berikut.



Gambar 9. Grafik Prosentase Hasil Respon Peserta Didik.

Berdasarkan hasil respon peserta didik yang terdapat pada Tabel 5 maka diperoleh suatu prosentase respon peserta didik terhadap media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) aspek media memperoleh prosentase sebesar 83,94%, dan (2) aspek manfaat untuk peserta didik memperoleh prosentase sebesar 87,74%.

Dari kedua aspek tersebut dapat diambil nilai rata-rata dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berdasarkan Tabel 5 yakni sebesar 85,84%. Nilai rata-rata dari hasil penilaian peserta didik terhadap MPSAPG dapat dikategorikan dalam kategori “Sangat Baik” dilihat berdasarkan tabel kriteria interpretasi skor penilaian.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan: (1) MPSAPG yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena hasil penilaian berada pada rentang 82% - 100% yaitu 83,54%. (2) Respon peserta didik terhadap MPSAPG memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,84%. Hasil respon yang diperoleh berada pada rentang 82% - 100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa MPSAPG yang dikembangkan mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik.

Saran

Untuk pengembangan media pembelajaran interaktif lebih lanjut, maka perlu adanya beberapa saran yaitu sebagai berikut: (1) Perlu dilakukan penelitian sejenis dengan pengimplementasian pada mata pelajaran lain dan pengembangan secara lebih lanjut.

(2) Perlu dilakukan penelitian sejenis untuk pengembangan MPSAPG pada mata pelajaran *software* aplikasi program dan gambar dengan uji coba yang lebih luas misalnya melibatkan lebih dari satu sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu. 1999. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.

Alwisol. 2009. *Psikologi Kepribadian*. Edisi Revisi. Malang: UMM Pers.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran (Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.

Nieveen, Nienke. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*. p.125-135. from Design Approches and Tools in Education and Training. van den Akker, Jan. et.al. Dordrecht, The Neterlands: Kluwer Academic Publisher.

Sekretaris Negara Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.

Setiawan, E. 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online – Definisi Kata Validitas*, (Online), <http://kbbi.web.id/siswa>, diakses 9 Juni 2016.

Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suwarno, Wiji. 2006. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wikipedia . 2011. *Adobe Captivate*. (Online) https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Captivate, diakses 17 Desember 2015.