

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE

Lina Haryati^{1*}, Sarwo Derta¹, Hari Antoni Musril¹, Riri Okra¹

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia¹

E-mail: linaharyati1506@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini difokuskan pada perancangan media pembelajaran Informatika untuk kelas VII Semester I di SMP Islam Al-Ishlah Bukittinggi dengan menggunakan Adobe Captivate. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif, menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) serta model Hannafin dan Peck. Sampel penelitian melibatkan 4 ahli untuk uji validitas serta siswa dan guru di SMP Islam Al-Ishlah Bukittinggi untuk uji kepraktisan dan efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas tinggi dengan nilai rata-rata 0,76 %, serta kepraktisan dan efektivitas dengan nilai masing-masing 0,83 % dan 0,77 %. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya memenuhi kriteria kepraktisan dan efektivitas, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Informatika di sekolah tersebut. Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Adobe Captivate* dapat menjadi solusi efektif untuk permasalahan pembelajaran yang dihadapi, dengan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; *Adobe Captivate*; Penelitian Dan Pengembangan.

Abstract

This research is focused on designing Informatics learning media for class VII Semester I at Al-Ishlah Bukittinggi Islamic Junior High School using Adobe Captivate. This research is limited to the development of valid, practical, and effective learning media, using the research and development (R&D) method and the Hannafin and Peck model. The research sample involved 4 experts for the validity test and students and teachers at Al-Ishlah Bukittinggi Islamic Junior High School for the practicality and effectiveness test. The results showed that the media developed had a high level of validity with an average value of 0.76 %, as well as practicality and effectiveness with values of 0.83 % and 0.77 % respectively. Thus, this learning media not only meets the criteria of practicality and effectiveness, but also makes a positive contribution to improving the quality of Informatics learning at the school. The implications of the results of this study indicate that technology-based learning media such as Adobe Captivate can be an effective solution to the learning problems faced, by increasing student engagement and understanding.

Keywords: Learning Media; *Adobe Captivate*; Research and Development.

Submitted: 2024-08-20. Revision: 2024-07-15. Accepted: 2024-07-18. Publish: 2024-11-11

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses terstruktur yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu secara menyeluruh (Yassin, A., & Bashir, A. 2024). Dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar memegang peranan penting (Ali et al., 2024). Perancangan media pembelajaran adalah langkah strategis yang bertujuan untuk menciptakan solusi efektif bagi masalah yang dihadapi pendidik melalui pemilihan media pembelajaran terbaik (Qalbi & Derta, 2020); (Hakiki, M., et al. 2024).

Dalam konteks ini, perancangan media pembelajaran menjadi langkah krusial untuk mengoptimalkan proses pembelajaran (Budiman, R. D. A., et al. 2024). Media yang tepat dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, sekaligus memperkaya pengalaman pembelajaran mereka. Penggunaan media pembelajaran yang efektif mampu membangkitkan ketertarikan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif (Junaidi, 2019).

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang berarti perantara atau pengantar (Fadli & Hakiki, 2020). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen esensial dalam kegiatan pembelajaran (Okra & Novera, 2019). Media ini memiliki berbagai manfaat, termasuk memudahkan penjelasan konsep secara visual, lebih jelas, dan menyenangkan (Jama Hendra et al., 2024). Sebagai sumber

belajar, media pembelajaran dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa (Fadli & Hakiki, 2020).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat, seperti Adobe Captivate, sangat mendukung aktivitas belajar, terutama dalam pelajaran Informatika (Hakiki, M., et al. 2024). Adobe Captivate adalah perangkat lunak yang dirancang untuk menciptakan konten e-learning pada sistem operasi Microsoft dan Mac OS X (Retian Asfirah, et al. 2024). Perangkat ini memungkinkan pembuatan konten pembelajaran interaktif, seperti kuis, permainan, dan video (Astuti, A. D., et al., 2024).

Penggunaan Adobe Captivate dalam pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa faktor penting agar sesuai dengan kebutuhan pengajaran. Guru perlu mempertimbangkan kesesuaian media dengan tujuan pengajaran, dukungan terhadap materi pelajaran, ketersediaan media, kemampuan guru dalam penggunaannya, waktu yang tersedia, dan kesesuaian dengan tahap perkembangan siswa (Fitria, D., Sabir, A., Aldino, & Ridoh, A. 2024). Selain itu, kriteria pemilihan media mencakup tujuan instruksional, karakteristik siswa, jenis rangsangan belajar, situasi lingkungan, ketersediaan sumber daya lokal, kesiapan media, kepraktisan dan ketahanan, serta efisiensi biaya jangka panjang (Miftah, 2013).

Berdasarkan pengamatan di SMP Islam Al-Ishlah Kota Bukittinggi, ditemukan

bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran Informatika masih kurang maksimal. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam. Padahal, media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep lebih baik, menjadikan pengalaman laboratorium lebih interaktif, dan memungkinkan pembelajaran yang lebih efisien (Murtiyani, T., et al. 2024). Penggunaan media seperti Adobe Captivate diharapkan mampu menjawab tantangan ini dengan menyediakan konten yang lebih interaktif dan menarik, yang mendukung proses pembelajaran secara menyeluruh.

Oleh karena itu, penelitian ini berjudul Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran Informatika yang praktis, efektif, dan valid untuk kelas VII semester I. Implikasi dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika di sekolah, dengan menyediakan media yang dapat memenuhi kebutuhan guru dan siswa secara optimal.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (Research and Development) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangka,

menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode atau strategi (Afrianti & Musril, 2021); (Hakiki, M., et al. 2024). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang disusun oleh Hannafin dan Peck. Model pengembangan ini terbagi menjadi tiga tahap inti, Tahap pertama dalam model ini melibatkan penilaian kebutuhan, kemudian diikuti oleh tahap perancangan, Dan tahap terakhir melibatkan pengembangan dan pelaksanaan. Pada model ini, setiap tahap melibatkan proses evaluasi dan perbaikan (Ernawati, 2017). Dalam struktur ini, penilaian serta peninjauan ulang harus dijalankan pada setiap tahap penelitian. Model ini menganut paradigma desain pembelajaran yang berorientasi pada hasil produk (Sagala, M. D. 2024).

B. Sampel Penelitian

Sampel pada penelitian ini diuji oleh 25 siswa kelas VII SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi dan 4 orang ahli yang dinilai dari tiga aspek perancangan media, materi dan kebahasaan.

C. Teknik Analisis Data

Teknik pengujian media yang dilakukan nantinya yaitu Black Box Testing. Teknik ini adalah metode pengujian yang fokus pada fitur-fitur penting dari perangkat lunak. Para pengujian membuat daftar situasi-situasi yang mungkin terjadi dan memeriksa apakah perangkat lunak berfungsi sesuai dengan yang diharapkan dalam situasi-situasi tersebut.

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan melalui tiga proses yaitu

1. Uji Validitas Produk

Tujuan dari validitas yaitu sebagai instrumen evaluasi yang mencerminkan tingkat keakuratan dari produk yang dihasilkan. Validitas dalam penelitian dievaluasi melalui pengujian oleh sejumlah ahli terkait. Pengujian ini melibatkan perbandingan antara respons yang diberikan oleh ahli melalui kuesioner penilaian terhadap produk yang sedang diamati. Data hasil kuesioner yang dipakai guna menguji validitas ini kemudian dianalisis menggunakan rumus statistika Aiken's V , yang dituliskan dalam rumus seperti dibawah ini : (Helwig et al., n.d.).

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

Keterangan:

s : $r - I_o$

I_o : Angka penelitian validitas yang terendah

c : Angka penelitian yang tertinggi

r : Nilai yang diberikan oleh seorang penilai

n : total nilai

Tabel 1. Kategori Validitas Media

Persentase %	Kriteria
0,6 <	Tidak Valid
>=0,6	Valid

2. Uji Praktikalitas Produk

Penilaian praktikalitas yang diberikan oleh seorang penilaian dipergunakan untuk menilai kemampuan murid dalam memahami materi yang telah diajarkan. Melalui produk media pembelajaran. Data dari uji praktikalitas dianalisis dengan

metode perhitungan persentase sesuai dengan rumus yang diberikan.

$$\text{Momen Kappa (K)}: \frac{P - P_e}{1 - P_e} \quad (2)$$

Keterangan:

K: Nilai Kappa yang mencerminkan Kemudahan penggunaan produk

P: Proporsi yang direalisasikan dihitung dengan membagi jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dengan jumlah maksimal yang mungkin.

P_e : Proporsi yang tidak terealisasi di dengan mengurangi jumlah nilai maksimal dari total nilai yang diberikan oleh penguji, kemudian hasilnya dibagi dengan jumlah nilai maksimal.

Tabel 2. Kategori Praktikalitas Media

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,20 – 0,40	Rendah
C	Sangat Rendah
≤	Tidak Praktis

3. Uji Efektivitas Produk

Data dari angket uji efektivitas diolah dengan menggunakan rumus statistik Richard R. Hake (G-Score) seperti yang berikut ini.

$$\langle g \rangle = \frac{(\% < Sf \rangle - \% < Si \rangle)}{(100 - \% < Si \rangle)} \quad (3)$$

Keterangan:

G: G-Score

Sf: Score akhir

Si: Score awal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media

Hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran mencakup evaluasi terhadap produk yang dihasilkan serta tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang menggunakan Adobe Captivate. Media pembelajaran ini diimplementasikan dalam konteks mata pelajaran Informatika pada kelas VII semester I di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.

Media pembelajaran yang dihasilkan menggunakan Adobe Captivate. Pada halaman awal media pembelajaran, terdapat sebuah halaman pembuka yang dilengkapi dengan tombol "Mulai" untuk memulai penggunaan media tersebut. Setelah tombol "Mulai" ditekan, pengguna akan diarahkan ke halaman menu utama media pembelajaran.



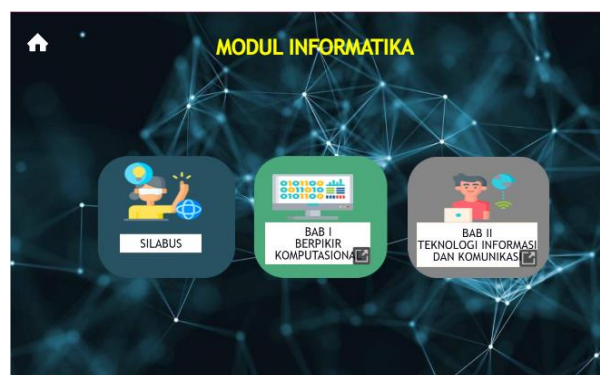
Gambar 1. Tampilan awal

Di lembar utama, terdapat menu yang mencakup tombol petunjuk, informasi tentang perancang, tombol modul pembelajaran, tombol materi, tombol evaluasi, serta tombol video.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Tampilan modul pembelajaran terdiri dari tombol menuju Silabus, menu BAB I yaitu Berpikir Komputasional dan tombol BAB II yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi, tombol home untuk menuju kehalaman utama.



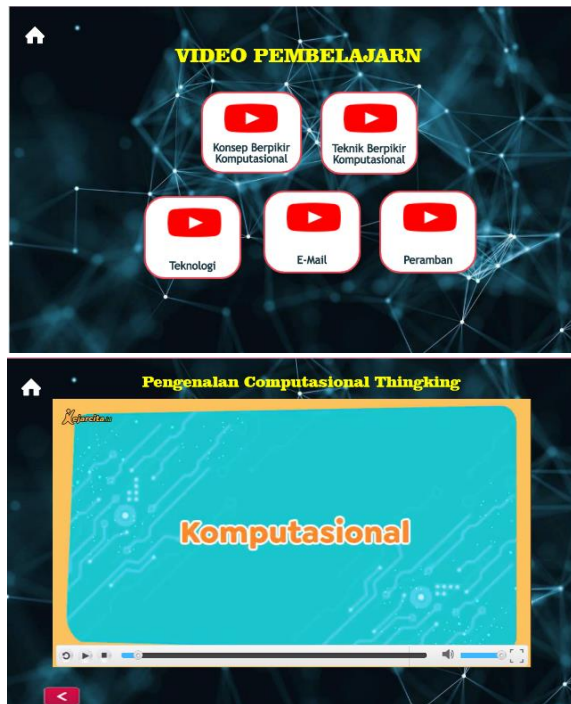
Gambar 3. Tampilan Modul

Pada tampilan materi pembelajaran Terdapat tombol menuju BAB I yaitu berpikir komputasional dan tombol menuju BAB II yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi,



Gambar 4. Tampilan Materi

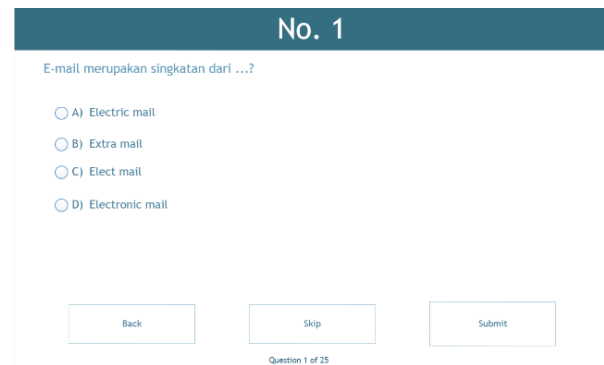
Tampilan halaman video yaitu halaman yang akan menampilkan beberapa video pembelajaran yang ada dalam materi BAB I dan BAB II.



Gambar 5. Tampilan Video Pembelajaran

Tampilan evaluasi merupakan halaman yang akan menampilkan dan menyediakan latihan-latihan yang bisa dikerjakan oleh siswa. Pada halaman evaluasi ini terdapat tiga pilihan tombol yang bisa di klik diantaranya yaitu tombol Back untuk kembali, tombol skip untuk loncat ke soal

berikutnya, dan tombol submit untuk mengunci jawaban.



Gambar 6. Tampilan Evaluasi

B. Hasil Penelitian

Setelah dilakukan penelitian di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi pada perancangan media pembelajaran informatika, menggunakan tiga tahapan hasil pengujian, yaitu uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektivitas. Uji validitas yang dilakukan oleh 4 orang pakar yang dinilai dari tiga bagian perancangan media, materi dan kebahasaan mendapat nilai akhir 0,76 dengan kriteria “valid”. Uji praktikalitas mendapat nilai akhir 0,83 dengan kriteria “Sangat Tinggi”. Sedangkan uji efektivitas yang diberikan kepada 25 peserta didik mendapatkan nilai akhir 0,77 dengan kriteria efektivitas “tinggi”.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran Informatika kelas VII menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi yang praktis, efektif, dan valid. Setelah dilakukan pengujian di SMP Islam

Al Ishlah Bukittinggi, media pembelajaran ini melalui tiga tahapan: uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Uji validitas oleh 4 pakar pada aspek perancangan media, materi, dan kebahasaan menghasilkan nilai 0,76 dengan kriteria "valid". Uji praktikalitas memperoleh nilai 0,83 dengan kriteria "Sangat Tinggi", dan uji efektivitas dari 25 siswa mendapatkan nilai 0,77 dengan kriteria "Tinggi". Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan efisien. Harapannya, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan media ini pada materi atau tingkat kelas lain serta menguji efektivitasnya dalam berbagai kondisi. Implikasi penelitian ini adalah mendorong pemanfaatan teknologi dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, S., & Musril, H. A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(2), 2–7. <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6471>
- Ali, J., Annisa, A., Wasid, A., Rahmadani, K., Fricticarani, A., & Dayurni, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Smart App Creator 3 Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 144–150. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1843>
- Astiti, A. D., Rashid, S., Murni, Y., Chaniago, M. A., & Irfandi, M. (2024). Enhancing Elementary School Students' Motivation to Learn Natural Science (IPA) through the Science, Environment, Technology, and Society (SALINGTEMAS) Learning Model. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.248>
- Fitria, D., Sabir, A., Aldino, & Ridoh, A. (2024). Application of Group Investigation Model to Improve Students' Social Studies Learning Outcomes. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 24–32. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.252>
- Ernawati, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server di SMK Negeri 2 Depok Sleman. *Skripsi*, 5(2), 42. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/10/article/download/33327/29871>
- Fadli, R., & Hakiki, M. (2020). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 1(1), 9–15. <https://doi.org/10.52060/pti.v1i1.302>
- Fitria, D., Sabir, A., Aldino, & Ridoh, A. (2024). Application of Group Investigation Model to Improve Students' Social Studies Learning Outcomes. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 24–32. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.252>
- Hakiki, M., Halomoan, Fadli, R., Hidayah, Y., Zunarti, R., & Yanti, V. Y. (2024). CT-Mobile: Enhancing Computational Thinking via Android Graphic Design App. *International Journal of*

- Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 18(13), pp. 4–19. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i13.47711>
- Hakiki, M., Surjono, H. D., Wagiran, Fadli, R., Budiman, R. D. A., Ramadhani, W., ... Hidayah, Y. (2023). Enhancing Practicality of Web-Based Mobile Learning in Operating System Course: A Developmental Study. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 17(19), pp. 4–19. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i19.42389>
- Hakiki, M., Fadli, R., Sabir, A., Prihatmojo, A., Hidayah, Y., & Irwandi. (2024). The Impact of Blockchain Technology Effectiveness in Indonesia's Learning System. *International Journal of Online and Biomedical Engineering (iJOE)*, 20(07), pp. 4–17. <https://doi.org/10.3991/ijoe.v20i07.47675>
- Helwig, N. E., Hong, S., & Hsiao-wecksler, E. T. (n.d.). *Pengembangan Peengujian Validitas Isi dan Validitas Konstrak: Interpretasi Hasil Pengujian Validitas*.
- Jama Hendra, R., Elin Yuspita, Y., Darmawati, G., & Annas, F. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Teknologi Jaringan Kabel Dan Nirkabel Berbasis Animasi Menggunakan Kinemaster. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 126–134. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1917>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Murtiyani, T., Muhtaj, M., Salsabila, N. F., Kurnianto, W. A., Kurniawan, Y., & Mualiyah, S. (2024). The Impact of Using Monopoly Game as Learning Media to Increase Motivation on Earth and Solar System Materials. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 33–40. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.251>
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative: Journal of Educational Studies*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>
- Qalbi, R. W., & Derta, S. (2020). Perancangan Aplikasi Monitoring Ibadah Harian Siswa Berbasis Android di SMAN 2 Tilatang Kamang. *Informatik: Jurnal Ilmu Komputer*, 16(3), 128. <https://doi.org/10.52958/iftk.v16i3.1900>
- Retian Asfirah, L., Anggoro, R., M, M., A, A., Dwi Retnandari, S., & Shintawati Setyaningrum, D. (2024). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS APLIKASI FLIPBOOK MATA KULIAH SISTEM OPERASI KEPELABUHANAN UNTUK MENINGKATKAN LITERASI. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 92–104. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1824>
- Sagala, M. D. (2024). VALIDITAS E-MODUL BERBASIS WEBSITE PADA MATA KULIAH PADUAN SUARA: STUDI PENELITIAN

PENGEMBANGAN. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 79–91.
<https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1633>

Yassin, A., & Bashir, A. (2024). Student Satisfaction with The Use of Chat-GPT as A Learning Resource. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 1–7.
<https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.247>