

## PERANCANGAN PRESENTASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN *COURSELAB* DI SMK PEMBINA BANGSA BUKITTINGGI

**Fernandes, Sarwo Derta**

<sup>1,2,3</sup> *Pendidikan Teknik Informatika & Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi*

Jl. Raya Gurun Aur Kubang Putih Kabupaten Agam Sumatera Barat - Indonesia

[Fernandes200398@gmail.com](mailto:Fernandes200398@gmail.com)<sup>1</sup>, [Sarwoderta@iainbukittinggi.ac.id](mailto:Sarwoderta@iainbukittinggi.ac.id)<sup>2</sup>

*Abstract—Based on the author's observations at SMK Pembina Bangsa Bukittinggi, it is suspected that the reality of Digital Simulation learning still has obstacles, such as the visual media used is less attractive so that students' abilities in Digital Simulation learning materials are not optimal. Digital Simulation learning media is needed because students want to see clearly the computer system is not just an image in subject explanation. Students' interest in learning is lacking in enthusiasm, and the material presented cannot be absorbed properly because the media used by the teacher is less dancing. The research method used is the Research and Development (R&D) research method, which is a method used to produce a system, the R & D model used is the 4D version, namely define, design, develop, and disseminate. In this study the authors apply Luther's version of the multimedia development model. -Sutopo. According to Luther Sutopo, this multimedia development model consists of six stages, namely concept (drafting), design (designing), material collecting (material collection), assembly (manufacturing), testing (testing) and distribution (distribution). Based on the results of research conducted by researchers, the researcher succeeded in making a learning media using the courselab application at SMK Pembina Bangsa Bukittinggi. The results of the validity test conducted by computer experts by obtaining an average value of 0.64 which indicates that this product is valid. The result of the practicality test, the writer got an average score of 88.48 which is very practical. And on the effectiveness test, the authors get an average value of 0.87 which is very high.*

**Abstrak—**Berdasarkan observasi penulis di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi diduga kenyataan belajar Simulasi Digital masih terdapat kendala, seperti media visual yang dipakai kurang menarik sehingga kemampuan siswa dalam materi pembelajaran Simulasi Digital menjadi tidak maksimal. media pembelajaran Simulasi Digital dibutuhkan karena siswa ingin melihat secara jelas sistem komputer bukan sekedar gambar saja dalam penjelasan mata pelajaran. Minat belajar siswa kurang semangat, dan juga materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan guru kurang menari. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development (R&D)*, yaitu sebuah metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah sistem, Model R&D yang digunakan adalah versi 4D yaitu *define, design, develop, dan disseminate* dalam penelitian ini penulis menerapkan model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo. Menurut Luther Sutopo, model pengembangan multimedia ini terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept (pengonsepan), design (pendesainan), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian) dan distribution (pendistribusian)*. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, peneliti berhasil membuat sebuah media pembelajaran menggunakan

aplikasi *courselab* di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi. Hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli komputer dengan memperoleh nilai rata-rata 0,64 yang menunjukkan produk ini valid. Hasil uji dari Praktikalitas, penulis mendapat nilai rata-rata yaitu 88,48 yaitu sangat praktis. Dan pada uji Efektifitas penulis mendapatkan nilai rata-rata 0,87 yaitu sangat tinggi.

**Kata Kunci—***Courselab, Perancangan, Pembelajaran, Presentase, Media.*

### I. PENDAHULUAN

Media dalam pembelajaran Simulasi Digital menjadi salah satu komponen yang sangat penting. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian dan minat serta perhatian siswa sedekimian rupa sehingga proses belajar terjadi. Manfaat media pembelajaran adalah dapat meningkatkan perhatian anak sehingga anak tersebut dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Sedangkan pengertian media secara umum yaitu media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar, atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke siswa (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar seorang siswa. Kedudukan media pengajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya.

Oleh sebab itu fungsi utama dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu belajar mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang diper-gunakan guru dalam proses pembelajaran.

Salah satunya adalah media pembelajaran presentasi menggunakan *CourseLab* di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi, *CourseLab* merupakan aplikasi penyusun bahan ajar multimedia yang disiapkan untuk materi presentasi maupun *e-learning* yang *powerful*, lengkap dan mudah digunakan. *CourseLab* menawarkan lingkungan

WYSIWYG (*what you see what you get*) yang bebas dari pemrograman untuk menghasilkan bahan ajar interaktif berkualitas tinggi yang dapat dipublikasikan di internet.

Berdasarkan observasi penulis di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi diduga kenyataan belajar Simulasi Digital masih terdapat kendala, seperti media visual yang dipakai kurang menarik sehingga kemampuan siswa dalam menangkap dan memahami materi pembelajaran Simulasi Digital menjadi tidak maksimal, sehingga dapat menghambat proses belajar mengajar. media pembelajaran Simulasi Digital dibutuhkan karena siswa ingin melihat secara jelas sistem komputer bukan sekedar gambar saja dalam penjelasan mata pelajaran. Minat belajar siswa kurang semangat, selain itu materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik oleh siswa karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik minat belajar siswa. siswa sangat memerlukan sebuah media yang dapat mengembangkan potensi dirinya, menimbulkan semangat sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Simulasi Digital dalam pembelajaran berarti pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi melalui pengembangan bahan ajar berbasis web. Berdasarkan diskusi dengan beberapa pihak industry dan dengan melihat perkembangan teknologi dan kebutuhan tenaga kerja berdasarkan kompetensi yang dibutuhkan pihak industry saat ini.

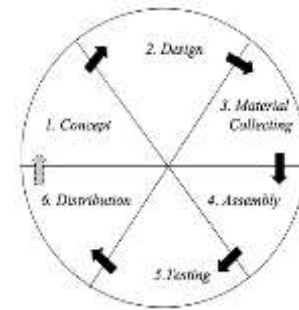
Oleh karena itu, apabila perancangan media pembelajaran presentasi menggunakan *CourseLab* di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi ini diusulkan dan digunakan sebagai media pembelajaran secara tepat dan baik akan memberikan manfaat yang besar bag gurudan siswa. Sehingga perlu adanya tindakan lebih untuk memanfaatkan media pembelajaran tersebut. Karena pada dasarnya, media pembelajaran ini akan memfasilitasi siswa dalam menyerap ilmu yang disampaikan oleh guru serta dapat meningkatkan hasil belajar secara individu maupun kelompok.

## II. METODE PENELITIAN

### A. Model Pengembangan Multimedia

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.

Sutopo mengadopsi metodologi Luther dengan modifikasi, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Tahapan Pengembangan

#### 1. *Concept*

Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik Simulasi Digital pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat memengaruhi pembuatan desain.

#### 2. *Design*

*Design* (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Meskipun demikian, pada prakSimulasi Digitalnya, pengerjaan proyek pada tahap awal masih akan sering mengalami penambahan bahan atau pengurangan bagian aplikasi, atau perubahan-perubahan lain.

#### 3. *Material Collecting*

*Material collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*. Namun, pada beberapa kasus, tahap *material collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel.

#### 4. *Assembly*

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti storyboard, bagan alir, dan/atau struktur navigasi. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak authoring, seperti Macromedia Director, Selain itu, Macromedia Flash atau produk open source yang gratis, yaitu Sophie yang dapat berjalan di Linux maupun di Mac OS X juga dapat digunakan.

#### 5. *Testing*

Tahap *Testing* (pengujian) dilakukan oleh ahli media, ahli biologi dan ahli pakar. Setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

#### 6. *Distribution*

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap *concept* pada produk selanjutnya.

### B. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang penulis laksanakan yaitu mengkolaborasi langkah penelitian R&D versi 4-D dan model pengembangan sistem dari Luther Sutopo.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Define

Pada tahapan Define penulis melakukan observasi dan wawancara di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi, untuk mengetahui bagaimana proses belajar dan mengajar pada mata pelajaran simulasi digital kelas X TKJ selama ini di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi.

Berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi, terdapat beberapa yang penulis lihat yaitu:

1. Disekolah SMK Pembina Bangsa Bukittinggi khususnya dalam mata pelajaran Simulasi Digital masih belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.
2. Dalam pembelajaran Simulasi Digital guru hanya menggunakan media buku dan papan tulis saja, sehingga siswa cenderung merasa bosan dengan media yang ada.
3. Dalam mata pelajaran Simulasi Digital, akhir-akhir ini nilai siswa banyak yang mengalami penurunan.

Dari observasi diatas, penulis berinisiatif:

1. Merancang suatu media pembelajaran yang bertujuan membantu guru dalam pembelajaran.
2. Adanya media ini penulis mengharapkan siswa lebih memahami materi, proses belajar mengajarnya menjadi lebih menarik.
3. Dengan media pembelajaran *courselab* ini bisa membantu pola pikir dan gaya belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

### B. Design

Dalam tahap desain ini penulis akan mendesain pembelajaran Simulasi Digital mulai dari strategi pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran, rpp, dan sebagainya. Strategi pembelajaran menggunakan media *courselab* ini yaitu berpusat pada guru, guru bertindak mengarahkan fokus, bertindak mengarahkan belajar melalui cara-cara yang mendukung tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran ini yaitu strategi pembelajaran Ekspositori. Jadi, salah satu hal yang sangat mendasar yang harus dipahami guru adalah bagaimana cara memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

1. *Design* (Tahap Perancangan)

Pada tahap desain ini penulis merancang sebuah media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Courselab* berdasarkan kebutuhan dari sekolah untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang telah penulis rancang.

Tabel 1 *Storyboard* Secara Ringkas

<i>Slide 1</i>	<i>Intro</i>
<i>Slide 2</i>	<i>Menu Utama</i>
<i>Slide 3</i>	<i>KI &amp; KD</i>
<i>Slide 4</i>	<i>Materi</i>
<i>Slide 5</i>	<i>Tugas</i>
<i>Slide 6</i>	<i>Profil</i>

### 2. *Material Collecting* (Tahap Pengumpulan Bahan)

*Material Collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang dikumpulkan adalah materi tentang simulasi digital. Praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara parallel dengan tahap *assembly*.

Beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan memulai pembuatan media ini adalah:

a. Data teks yang digunakan adalah teks tentang materi pelajaran mengenai simulasi digital yang materinya berdasarkan silabus dan buku yang digunakan oleh guru bidang studi saat proses belajar mengajar.

b. Data yang dikumpulkan adalah gambar-gambar yang berhubungan dengan Simulasi Digital, Animasi dan pemilihan warna yang sesuai dan cocok dengan materi Simdig.

### 3. *Assembly* (Tahap Pembuatan)

*Assembly* adalah tahap pembuatan seluruh objek media berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut ini adalah tahap pembuatan seluruh objek media:

- a. Halaman Intro



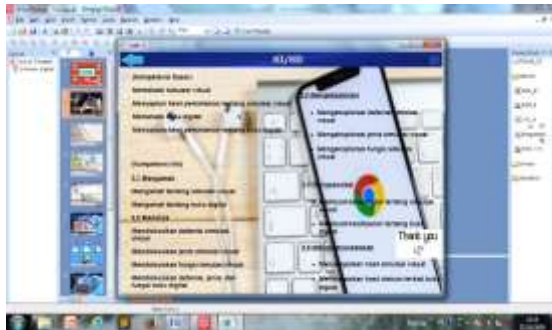
Gambar 2 Tampilan Halaman Menu Intro

b. Halaman Menu Utama



Gambar 2 Tahap Pembuatan Menu Utama Halaman KI&KD

c.



Gambar 3 Tahap Pembuatan Halaman KI&KD

d. Halaman Menu Materi



Gambar 4 Tahap Pembuatan Menu Materi

e. Halaman Tugas

Gambar 5 Tampilan Halaman Menu Tugas

f. Menu Profil



Gambar 6 Tahap Pembuatan Menu Profil

4. *Testing* (Tahap Pengujian)

*Testing* adalah tahap pengujian produk jadi. Apabila ada kesalahan tayangan akan dibetulkan, dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk kepada tahap selanjutnya yaitu *distribution*. Tahap testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan pada tahap pengujian, media diuji dengan metode *blackbox*.

5. *Distribution*

Dalam tahap proses *distribution* ini media yang sudah jadi *diburning* ke CD (*Compact Disk*) dengan menggunakan perangkat *Nero StartSmart* dan dikemas sehingga produk menjadi siap pakai. *File wcl*, yaitu *file* yang menjalankan program.

C. *Desminatte* (Tahap Penyebaran)

Untuk tahap awal penyebaran media pembelajaran ini hanya dilakukan kepada guru mata pelajaran SIMDIG kelas X TKJ di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi. Hal ini dimaksudkan karena dalam prosesnya nanti media ini akan mengalami banyak perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari pihak-pihak terkait, baik dari guru mata pelajaran Kelas X maupun ahli-ahli yang telah menguji validitas, pratikalitas, maupun efektifitas dari media pembelajaran ini.

D. Uji Produk

1. Uji Validitas Produk

Berdasarkan hasil validitas yang telah dilakukan oleh ahli maka diperoleh nilai **0,70** dengan kriteria valid.

2. Uji Pratikalitas Produk

Berdasarkan hasil tabel pratikalitas dari guru dapat dilihat bahwa dari aspek evaluasi diperoleh nilai rata-rata **88,48** dengan kriteria sangat praktis.

3. Uji Efektifitas Produk

Berdasarkan uji efektifitas dari beberapa siswa dapat dilihat bahwa hasil aspek evaluasi diperoleh rata-rata **0,87** dengan kriteria sangat tinggi.

IV. KESIMPULAN

1. Desain Media Pembelajaran Simulasi Digital menggunakan aplikasi *courselab* di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi diharapkan dapat mempermudah dan membantu seorang guru dalam pembelajaran sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh siswa dan dapat menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa juga memperkuat motivasi, serta menanamkan pemahaman

kepada siswa tentang materi yang diajarkan. Berikut bagian-bagian media pembelajaran berbasis multimedia ini adalah intro, menu utama, ki & kd, materi, latihan/tugas, profil.

2. Setelah dilakukan uji validitas, pratikalitas dan efektifitas produk maka dapat disimpulkan:

a. **Uji Validitas Produk**

Tahap pengujian validitas peneliti tujukan kepada 3 orang ahli media yaitu Bapak Riri Okra M.Kom, Ibuk Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom, Ibuk Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom. Dinyatakan Valid dengan nilai **0,64** (berdasarkan rumus formula Aiken's V), maka nilai dari media pembelajaran tentang presentasi pembelajaran *Counselab* adalah valid.

b. **Uji pratikalitas produk**

Untuk uji praktikalitas produk peneliti tujukan kepada guru-guru yang mengajar yaitu, Bapak Zulhendra, S.Pd dengan nilai **92,73**, Ibuk Meli Amelia, S.Pd dengan nilai **81,82**, dan Bapak Khairul, S.Pd dengan nilai **90,91** sehingga didapat hasil akhir dari aspek evaluasi dengan total yaitu **88,48** dengan nilai pratikalitas tersebut berada pada persentase 80-100 dengan kriteria yaitu sangat praktis.

c. **Uji Efektifitas produk**

Uji Efektifitas peneliti tujukan kepada 5 orang siswa dengan kesimpulan format maka didapat nilai akhir efektifitas **0,87** dengan kriteria sangat tinggi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hamka, *Tafsir Al Azhar Juzu' XXVIII*. Jakarta: Pustaka Panjimas, 1985.
- [2] Zaenal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- [3] D. Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- [4] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1997.
- [5] Y. Munadi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2008.
- [6] B. U. Dkk, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- [7] I. Binanto, *Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset, 2010.
- [8] M. B. . DR. Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Pegawai-Karyawan dan Peneliti Pemula*, 9th ed. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [21] R. R. Hake, *Analyzing Change / Gain Scores*, Jurnal Ame. USE, 1999.