

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

MATERI BERFIKIR KOMPUTASIONAL KELAS X DI

SMA NEGERI 2 SOLOK

SKRIPSI

Diajukan Sebagai salah Satu Syarat Untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)

Oleh

Nadila Stevani

1910013231002



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS BUNG HATTA

2023

UNIVERSITAS BUNG HATTA

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Nadila Stevani
NPM : 1910013231002
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Berfikir
Komputasional Kelas X Di SMA Negeri 2 Solok

Padang, 28 Agustus 2023

Disetujui Untuk Diujikan Oleh:

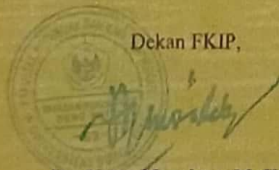
Pembimbing



Rini Widvastuti, S.Kom., M.Kom
NIDN.1007088601

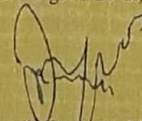
Mengetahui,

Dekan FKIP,



Dr. Yetty Morelent, M. Hum
NIDN.0010046308

Ketua Program Studi,



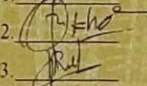
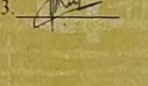
Dr. Karmila Suryani, M.Kom
NIDN.1028048201

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari Selasa Tanggal Lima Belas
Bulan Agustus Tahun Dua Ribu Dua Puluh Tiga bagi :

Nama : Nadila Stevani
NPM : 1910013231002
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Berfikir
Komputasional Kelas X Di SMA Negeri 2 Solok

Tim Penguji:

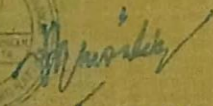
No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T	(Ketua)	1. 
2.	Ashabul Khairi, S.T., M.Kom	(Sekretaris)	2. 
3.	Rini Widyastuti, S.Kom., M.Kom	(Anggota)	3. 

Dinyatakan "Lulus" Ujian Tanggal 15 Agustus 2023

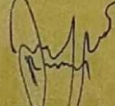
Mengetahui:



Dekan FKIP,


Dr. Yetty Morelent, M. Hum
NIDN.0010046308

Ketua Program Studi,


Dr. Karmila Suryani, M.Kom
NIDN.1028048201

ABSTRAK

Nadila Stevani, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Berfikir Komputasional Kelas X di SMA Negeri 2 Solok

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Materi Berfikir Komputasional Kelas X di SMA Negeri 2 Solok yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah (*Research & Development*) penelitian ini menggunakan model Borg dan Gall. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, serta angket praktikalitas yaitu angket yang diberikan ke siswa. Analisis validitas media pembelajaran interaktif di validasi oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi, sedangkan analisis praktikalitas media pembelajaran interaktif diuji cobakan pada 35 orang siswa. Reliabilitas diukur dengan menggunakan statistik Cronbach Alpha dengan hasil 1,08122. Hasil penelitian yang diperoleh dengan rata-rata 83% oleh ahli media dengan kriteria “Valid” dan ahli materi dengan rata-rata 92% dengan kriteria “Sangat Valid”, serta rata-rata 90% praktikalitas siswa dengan kriteria “Sangat Praktis”.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Pembelajaran, Interaktif, Berfikir Komputasional.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Berfikir Komputasional Kelas X di SMA Negeri 2 Solok”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebahagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Rini Widyastuti, S.Kom, M.Kom selalu pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Ibu Ade Fitri Rahmadani, S.Pd, M.Pd.T selaku penguji 1 dan bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom selaku penguji 2 yang telah memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu
3. Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai yang baik dan tepat pada waktunya.
5. Bapak Julsyam Fitra, S.Pd.Gr, M.Pd.T selaku guru kelas X SMA N 2 Kota Solok yang telah membantu proses penelitian baik waktu, tenaga dan

pikiran sehingga penelitian ini berjalan dengan baik dan tepat pada waktunya.

6. Kepala SMA N 2 Kota Solok yang telah memberikan fasilitas dan izin untuk melakukan penelitian di SMA N 2 Kota Solok sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
7. Teristimewa kepada Ayah dan Bunda, semoga dalam lindungan Allah SWT. Terima kasih atas doa, untuk Ananda serta kepada keluarga dari Ayah dan juga Bunda yang selalu memberi semangat dan dukungan untuk penulis dalam meraih kesuksesan.
8. Terima kasih kepada Larasati Winsa, Cindy Claudia Wengsti, Vifra Marita Lubis dan kawan-kawan seperjuangan yang telah memberi semangat demi terselesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis masih melakukan kesalahan dalam penyusunan skripsi. Oleh karena itu, penulis meminta maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang dilakukan penulis.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik. Kebenaran datangnya dari Allah dan kesalahan datangnya dari diri penulis. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridho-Nya kepada kita semua.

Padang, Juli 2023
Penulis

Nadila Stevani
NPM. 1910013231002

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II Kajian Pustaka	6
A. Media pembelajaran	6
B. Media Pembelajaran Interaktif	7
C. Berfikir Komputasional.....	10
D. Aplikasi Canva	11
E. Penelitian Relevan	12
F. Kerangka Berfikir.....	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
A. Jenis Penelitian.....	15
B. Prosedural Pelaksanaan Penelitian Pengembangan.....	15

C. Flowchart Media Pembelajaran.....	22
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	22
E. Teknik Analisis Data	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	30
A. Hasil Penelitian	30
B. Validasi Media.....	35
C. Hasil Analisis Data.....	36
D. Pembahasan.....	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Relevan.....	12
Tabel 2. Penyusunan Desain Produk (Storyboard)	17
Tabel 3. Kisi-kisi instrumen validitas untuk ahli media.....	23
Tabel 4. Kisi-kisi instrumen validitas untuk ahli materi	24
Tabel 5. Kisi-kisi instrumen pratikalitas untuk siswa	25
Tabel 6. Skor jawaban ahli media dan materi (validitas).....	26
Tabel 7. Pedoman Validitas	27
Tabel 8. Kategori reliabilitas	28
Tabel 9. Skor jawaban praktikalitas	29
Tabel 10. Pedoman Pratikalitas.....	29
Tabel 11. Hasil Revisi Validator Ahli Media.....	36
Tabel 12. Hasil validasi ahli media dan ahli materi	37
Tabel 13. Hasil uji validitas X.....	38
Tabel 14. Hasil uji reliabilitas	40
Tabel 15. Hasil Analisis dan Pratikalitas	40
Tabel 16. Hasil Analisis Angket Pratikalitas	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	14
Gambar 2. Tahap – Tahap Penelitian	16
Gambar 3. Flowchart alur media.....	22
Gambar 4. Halaman Awal.....	30
Gambar 5. Halaman Menu Utama.....	31
Gambar 6. Halaman Motivasi.....	31
Gambar 7. Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran.....	32
Gambar 8. Ice Breaking.....	32
Gambar 9. Materi.....	33
Gambar 10. Kuis.....	33
Gambar 11. Tampilan Isi Menu Kuis	34
Gambar 12. Petunjuk.....	34
Gambar 13. Referensi.....	35
Gambar 14. Hasil Persentase Ahli Media dan Ahli Materi.....	42
Gambar 15. Rata-Rata Tampilan Media	44
Gambar 16. Rata-Rata Kemudahan Penggunaan	45
Gambar 17. Rata-Rata Materi	46
Gambar 18. Rata-Rata Bahasa	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Universitas Bung Hatta	55
Lampiran 2. Surat Penelitian dari Dinas Pendidikan	56
Lampiran 3. Surat Izin Telah Menyelesaikan Penelitian.....	57
Lampiran 4. Hasil Lembar Angket Validitas Media	58
Lampiran 5. Hasil Lembar Angket Validasi Materi	62
Lampiran 6. Hasil Angket Siswa	65
Lampiran 7. Hasil Validitas Item	67
Lampiran 8. Hasil Reliabilitas Item	69
Lampiran 9. Hasil Praktikalitas Siswa	71
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian.....	73
Lampiran 11. R-tabel Produk Momen.....	75
Lampiran 12. Link Produk yang Sudah Dikembangkan.....	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era digital pada saat ini membawa dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia sehingga tidak dapat dipandang sebelah mata khususnya oleh dunia pendidikan di Indonesia (Widiara, 2020). Pada era digital peranan teknologi dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang proses pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu seorang pendidik didalam mengemas dan menyajikan informasi kepada peserta didik.

Proses pembelajaran, inovasi serta teknologi pendidikan adalah suatu sistem yang tidak dapat terpisahkan. Kemajuan TI (teknologi informasi) dan komunikasi yang sangat tinggi menunjukkan banyak sekali tantangan sekaligus kemudahan bagi dunia pendidikan khususnya pemanfaatannya pada proses pembelajaran, hal ini berkenaan dengan pemanfaatan teknologi tersebut di dalam pembelajaran seperti penggunaan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran. “sistem komputer mampu menyampaikan pembelajaran secara individual maupun secara langsung kepada peserta didik dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang di programkan ke dalam sistem komputer”. (Susaksi Rahayu et al., 2022).

Berdasarkan pengalaman penulis selama mengikuti PLP di SMA Negeri 2 Solok pada kelas X metode pelajaran yang diberikan oleh guru masih sebatas ceramah media pembelajaran Informatika untuk peserta didik hanya menggunakan buku paket, modul dan powerpoint, pada saat pembelajaran peserta didik kurang memahami mata pelajaran informatika, khususnya pada materi berfikir komputasional, karna materi berfikir komputasional ini terdapat banyak teori, yang mana materi ini juga materi baru pada kurikulum merdeka dan alokasi waktu dirasa kurang cukup pada saat penyampaian materi ditambah lagi peserta didik juga belum begitu mengerti dalam penggunaan komputer maka peserta didik perlu diberi pemahaman yang bisa membuat peserta didik lebih mudah memahami materi, maka dari itu pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat memudahkan bagi peserta didik dalam menerima atau memahami suatu pelajaran. Di jaman sekarang ini jenis media pembelajaran sudah sangat banyak sekali, baik dalam bentuk hardware maupun software. Dengan begitu diharapkan guru mampu mengoptimalkan media pembelajaran yang sudah ada saat ini. Dikarenakan media pembelajaran dapat berpengaruh pada perhatian atau fokus peserta didik dalam menangkap dan memahami materi pelajaran. Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran.

Beberapa jenis media pembelajaran konvensional yang sering digunakan ialah alat peraga dan buku. Adapun media pembelajaran konvensional dan

media pembelajaran berbasis teknologi yang ingin penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan aplikasi canva, media pembelajaran interaktif menggunakan canva belum banyak digunakan pada pembelajaran di sekolah, canva adalah salah satu teknologi digital praktis yang bagus untuk mendesain infografis, kolase, pamflet, dan slide. Canva merupakan cara baru yang sederhana untuk membuat desain yang indah di mana kita dapat memilih salah satu dari jutaan gambar, ribuan tata letak yang dapat disesuaikan, pengeditan foto yang mudah, jadi aplikasi ini sudah mendukung penulis dalam membuat media pembelajaran.

Metode pelajaran Informatika yang diberikan oleh guru masih sebatas ceramah. Penggunaan media pembelajaran sangat minim dengan demikian untuk memotivasi para siswa perlu diterapkan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan menumbuhkan semangat para siswa dalam mempelajari mata pelajaran Informatika. Dengan memanfaatkan media maka proses pembelajaran akan lebih efisien. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai. **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Berfikir Komputasional Kelas X di SMA Negeri 2 Solok”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang beberapa permasalahan yang diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif menggunakan media canva belum banyak digunakan pada pembelajaran di sekolah.
2. Alokasi waktu yang dirasakan kurang cukup pada saat guru menyampaikan materi.
3. Peserta didik kurang memahami materi berfikir komputasional.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran informatika.
2. Pengembangan media interaktif ini digunakan untuk kelas X di SMA Negeri 2 Solok.
3. Pengembangan media interaktif terdapat 1 materi yaitu materi berfikir komputasional.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif materi berfikir komputasional kelas X di SMA Negeri 2 solok yang valid dan praktis?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif berfikir komputasional kelas X di SMA Negeri 2 solok yang valid dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan media interaktif ini diharapkan memberikan manfaat bagi:

1. Bagi siswa

Dengan adanya media interaktif ini siswa lebih tertarik untuk belajar dan juga membantu siswa agar lebih memahami materi berfikir komputasional.

2. Bagi guru

Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi berfikir komputasional dan bisa dijadikan bahan pembelajaran.

3. Bagi penulis

Dapat mempersiapkan diri dalam mengembangkan pengetahuan sebagai pengajar.

4. Bagi pembaca

Memberikan wawasan dan referensi kepada pembaca tentang pengembangan media interaktif untuk penelitian selanjutnya.