

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI DAMPAK SOSIAL
INFORMATIKA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA
KELAS VII SMP**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun oleh :
Dwi Maulan Pangestu
19004049

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM & TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI
DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA KELAS VII SMP**

Nama : Dwi Maulan Pangestu
NIM/BP : 19004049
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

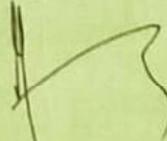
Padang, September 2023

**Disetujui oleh
Pembimbing,**



**Noyrianti, S.Pd., M.Pd
NIP. 198011012008012014**

Ketua Departemen,



**Prof. Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 198301262008122002**

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Nama : Dwi Maulan Pangestu
NIM/BP : 19004049
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Materi
Dampak Sosial Informatika Mata Pelajaran
Informatika Kelas VII SMP

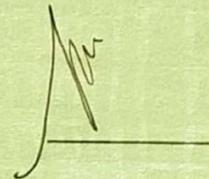
Padang, September 2023

Tim Penguji,

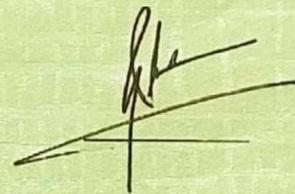
Nama

Tanda Tangan

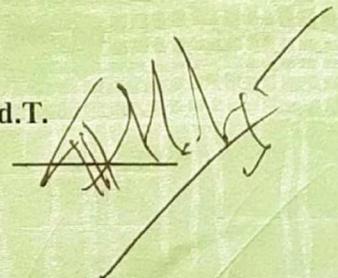
Ketua : Novrianti, S.Pd., M.Pd
NIP. 198011012008012014



Anggota : Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D
NIP. 195805171985032001



Anggota : Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T.
NIP. 198405232008121003



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dwi Maulan Pangestu
NIM/BP : 19004049
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Materi Dampak Sosial Informatika Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, September 2023

Saya yang menyatakan,



Dwi Maulan Pangestu
NIM. 19004049

ABSTRAK

Dwi Maulan Pangestu. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Materi Dampak Sosial Informatika Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Pendidikan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kualitas hidup dan sumber daya manusia. Namun dalam pendidikan tidak lepas dengan berbagai dinamika permasalahannya. Salah satu permasalahan pokok pendidikan adalah masalah mutu pendidikan yang ditandai oleh kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga menurunnya keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “apakah pengembangan media pembelajaran materi dampak sosial informatika pada mata pelajaran informatika kelas VII layak digunakan untuk pembelajaran ?”

Jenis penelitian ini adalah penelitian *research and development* (R & D), dengan tujuan untuk 1) melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *figma* pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP; 2) menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *figma* pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP yang valid ; 3) menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *figma* pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP. Model pengembangan yang digunakan ialah model pengembangan 4-D (*Define, Design, Development, & Disseminate*). Subjek penelitian ialah peserta didik kelas VII SMP Angkasa Lanud Padang yang dilakukan pada Juli 2023 dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, *pertama* validasi dari ahli materi dengan rata-rata skor 3,92 kategori sangat valid, *kedua*, hasil validasi dari para ahli media memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 3,85 dengan kategori sangat valid. *Ketiga*, hasil uji praktikalitas pada siswa mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,7 dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran berbasis *figma* pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP sangat valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Dampak Sosial Informatika, Informatika

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur diucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena rahmat dan hidayah-Nya maka peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Materi Dampak Sosial Informatika Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP. Tak lupa solawat beriringan dengan salam semoga selalu senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad Sholallahu Alaihi Wassalam, para keluarga, sahabat beserta umatnya yang senantiasa istiqomah dijalannya.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata Satu (S1) jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Atas bantuan dari semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Novrianti, M. Pd selaku Dosen Penasihat Akademik dan sekaligus Pembimbing Skripsi yang telah sabar membimbing dan membantu dalam pengerjaan skripsi.
2. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph. D dan Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.Pd.T., M.Pd.T selaku Dosen Penguji yang telah membimbing dan memberi arahannya.
3. Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Septriyan Anugrah, S.Kom., M.Pd.T. selaku validator media.
4. Ibu Ernita Suhendri, S.Kom selaku validator materi dan guru mata pelajaran informatika di SMP Angkasa Lanud Padang.
5. Siswa-Siswi kelas VII SMP Angkasa Lanud Padang yang telah membantu penulis dalam penelitian skripsi.
6. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
7. Bapak dan Ibu Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan mendidik kepada penulis selama menuntut ilmu di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

8. Bapak dan Ibu Guru SMP Angkasa Lanud yang telah memberikan bantuan sampai akhir kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman Rumah Tahfidz yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberi semangat, menjadi keluarga dan canda tawanya.
10. Teman-teman seperjuangan saya di kampus (Apaf dan Fira) yang telah membantu saya dari perkuliahan, seminar dan sampai sidang skripsi.
11. Unit Desain Grafis Teknologi Pendidikan yang telah membantu dan memberi partisipasinya.
12. Semua pihak yang terlibat dalam membantu dukungan moril maupun materil serta doanya, penulis mengucapkan banyak terima kasih.
13. Terkhusus dan istimewa untuk kedua orang tua saya yang telah melahirkan dan membesarkan saya sehingga dapat menyelesaikan pendidikan sarjana ini. Terima kasih telah menjadi *support system*, motivasi dan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah membalas amal dan kebaikan setiap bantuan dan partisipasi semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini dan semoga skripsi ini berguna bagi diri yang membuatnya, pembaca dan pendidikan yang ada di Indonesia.

Padang , Agustus 2023

Dwi Maulan Pangestu
19004049

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Spesifikasi Produk	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Pengembangan	8
2. Media Pembelajaran	9
3. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Figma	16
4. Mata Pelajaran Informatika	16
B. Penelitian yang Relevan.....	18
C. Kerangka Berpikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	24

A. Jenis Penelitian	24
B. Model Pengembangan.....	24
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	26
D. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Penyajian Data Ujicoba.....	32
B. Analisis Data	40
C. Revisi Produk.....	47
D. Pembahasan.....	49
BAB V KESIMPULAN.....	52
A. KESIMPULAN	52
B. SARAN	52
DAFTAR RUJUKAN	54

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi dan ahli media	27
Tabel 2. Kisi-kisi instrumen Praktikalitas.....	29
Tabel 3. Kriteria skor	31
Tabel 4. Hasil Validasi Materi	40
Tabel 5. Hasil Validasi Pertama oleh Validator I	41
Tabel 6. Hasil Validasi Kedua oleh Validator I	43
Tabel 7. Hasil Validator Media II	44
Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Media I & II	45
Tabel 9. Hasil Praktikalitas	46
Tabel 10. Hasil Perbaikan	47

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerucut Pengalaman <i>Edgar Dale</i>	12
Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir.....	23
Gambar 3. Tampilan Awal 1.....	35
Gambar 4. Tampilan Awal Lanjutan	35
Gambar 5. Tampilan Awal Petunjuk.....	36
Gambar 6. Tampilan Awal Tujuan.....	37
Gambar 7. Tampilan Awal Materi	37
Gambar 8. Tampilan Lanjutan Materi.....	38
Gambar 9. Tampilan Awal Kuis	38
Gambar 10. Tampilan Kuis Lanjutan	39
Gambar 11. Tampilan Profil	39

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan tidak lepas dengan berbagai dinamika permasalahannya. Masalah pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dalam kehidupan. Bukan saja sangat penting, bahkan masalah pendidikan itu sama sekali tidak dapat dipisahkan dari kehidupan (Ahmadi & Nur, 2015). Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan ini, yang mana pendidikan menjembatani seseorang menuju kesuksesannya. Pengembangan sumber daya manusia bergantung pada pendidikan. (Wekke & Astuti, 2017). Dapat dikatakan pendidikan menjadi pusat pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas.

Selaras dengan hal yang tertuang pada Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa

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.

Dapat diartikan dengan kata lain pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tercapainya sebuah tujuan pendidikan dilihat dari bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Arsyad, 2016). Belajar menjadi proses utama dalam pendidikan, menurut Bruner yang dikutip Trianto, Belajar adalah proses aktif di mana siswa memperoleh pengetahuan baru dari pengalaman atau pengetahuan sebelumnya (Sukring, 2016). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa tercapainya tujuan pendidikan tergantung pada proses belajarnya, bagaimana proses pendidik dan peserta didik dalam membangun pengetahuan dan pengalamannya.

Proses interaksi yang terdapat selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungannya yang antara lain ada pendidik (guru), peserta didik, materi atau sumber belajar, dan media pembelajarannya. Pembelajaran adalah kumpulan aktivitas komunikasi antara siswa dan pengajar (Farida, 2015). Penyampaian pesan (ide, gagasan, dan materi pelajaran) dari satu orang ke orang lain dengan tujuan saling mempengaruhi disebut komunikasi. Dalam berinteraksi dan komunikasi ditemui sering terjadi kesalahan persepsi sehingga terjadinya komunikasi yang tidak efektif karena adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan, dan kurangnya minat siswa. Menggunakan media secara terintegrasi dalam proses pembelajaran adalah cara untuk mengatasinya. Hal ini disebabkan oleh peran media dalam kegiatan pembelajaran selain mempromosikan sikap dan informasi serta meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi.

Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya melihat bagaimana komunikasi berjalan, tetapi juga bagaimana pendidik menyampaikan materi. Sarana pendidikan di sini adalah media pembelajaran. Media sebagai bagian dari alat pembelajaran memegang peranan penting (Fikri, 2022). Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar, membantu pendidik melaksanakan perannya dan membantu efektivitas pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan peserta didik jika dikaji dalam bidang ilmu teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran mempunyai peran untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, atau memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat (Nurwahyuningsih dkk, 2017). Pada proses pembelajaran seringkali ditemui permasalahan diantaranya kurangnya efektifitas penyampaian informasi, kurangnya minat belajar peserta didik karena penyampaian yang cenderung membosankan.

Berdasarkan observasi pada 15 November 2022 di SMP Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang, peneliti menemukan masalah penyebab kurang efektifnya pembelajaran dikarenakan siswa-siswi pada kelas VII cenderung pasif, ketika guru memberikan kesempatan berdiskusi jarang sekali siswa untuk mengemukakan pendapatnya, ketika guru memberikan sebuah pertanyaan terkait mata pelajaran yang sedang diterangkan banyak siswa yang belum bisa menjawab pertanyaan dari guru tersebut. Fakta yang ditemui peneliti berdasarkan kondisi sebenarnya, terlihat bahwa pada saat proses

pembelajaran berlangsung, siswa tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar, ketika guru memberi kesempatan untuk mencatat dan membaca materi di papan tulis, siswa tidak mencatat justru mengobrol dengan temannya dan ada juga beberapa siswa ketika yang justru keluar kelas dibandingkan mencatat atau membaca buku. Hal ini mengidentifikasi bahwa siswa pasif, tidak ada perhatian dan fokus saat guru memaparkan materi pembelajaran dikelas yang menunjukkan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, fenomena ini disebut juga dengan *student engagement*.

Student engagement merupakan kesediaan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang diikuti dengan adanya emosi positif dalam kegiatan belajar, serta bersedia untuk melakukan berbagai usaha agar dapat sukses dalam kegiatan pembelajaran (Fredricks. dkk, 2016). *Students' engagement* dihasilkan dari motivasi intrinsik atau kebutuhan individu yang membuat mereka memiliki perasaan positif dan melanjutkan praktik mereka dengan ketekunan dan kepercayaan diri, sehingga meningkatkan *students' engagement* merupakan upaya yang dapat menentukan keberhasilan akademik (Fikrie & Ariani, 2019). Pembelajaran kurang berjalan efektif dan cenderung pasif disebabkan karena media yang digunakan hanya buku paket dan papan tulis. Pembelajaran yang baik harus didukung dengan media yang mendapat membangun motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Perlunya media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agar mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penulis memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif dari *Figma* guna mendukung tercapainya tujuan belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Figma* dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja (Pramudita, dkk, 2021). Media inovatif berbasis *Figma* ini, dirancang dengan menyajikan informasi-informasi terkait konten pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang menarik dan memberi pengalaman belajar yang mudah dipahami oleh peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya keterlibatan peserta didik (*student engagement*) dalam pembelajaran.
2. Peserta didik belum mendapatkan media yang bervariasi dan menarik pada proses pembelajaran.
3. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif dalam pengajaran mata pelajaran informatika.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Figma* pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP?

2. Bagaimana validasi media pembelajaran berbasis *Figma* pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP sehingga menjadi media yang valid digunakan?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *Figma* pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP sehingga menjadi media yang praktis digunakan?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian media pengembangan ini, ada beberapa tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Figma* pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP.
2. Menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *Figma* pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP yang valid.
3. Menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *Figma* pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP yang praktis.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dari pengembangan desain media pembelajaran berbasis *Figma* ini adalah :

1. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan *platform Figma* (alat desain digital).
2. Produk pengembangan media meliputi (gambar, teks, animasi, video).
3. Materi yang akan disajikan dalam produk adalah materi tentang dampak sosial informatika.

4. Desain media pembelajaran memuat materi dan kuis tentang dampak sosial informatika.
5. Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari beberapa halaman yaitu, beranda, materi, kuis, tujuan, petunjuk dan profil.
6. Produk media dapat diakses pada komputer dengan kapasitas ram 4GB dengan minimal *windows* 10. Media pembelajaran juga dapat diakses melalui *smartphone* dengan kapasitas minimal ram 2GB menggunakan *browser (google, mozilla firefox, Microsoft edge)*.

F. Asumsi dan Keterbatasan pengembangan

Pengembangan desain media pembelajaran menggunakan *Figma* ini diasumsikan bahwa media dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran berbasis *Figma* ini masih jarang digunakan sehingga dengan adanya pengembangan ini dapat memberi inovasi dan membangkit motivasi belajar serta memicu pembelajaran yang menyenangkan. Dalam melakukan pengembangan ini peneliti memiliki keterbatasan waktu, maka dari itu pengembangan materi hanya fokus membahas pada satu materi yaitu, dampak sosial informatika kelas VII sekolah menengah pertama. Adapun keterbatasan segi aplikasi yakni *figma* butuh akses internet agar aplikasi dapat berjalan dan aplikasi ini tidak mendukung nilai skor otomatis.