

PROBZI Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Di Era Disruptif

Dyah Syafitri dan Fury Styo Siskawati
dyahsyafitri602@gmail.com dan furystyo@gmail.com
Universitas Islam Jember

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan PROBZI sebagai media pembelajaran inovatif di era disruptif. Penelitian ini dilakukan di MTs Ma'arif Ambulu, dengan metode pengumpulan datanya meliputi: wawancara, observasi, dokumentasi, tes dan anget. Kemudian model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu mengadaptasi dari model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama, meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan dapat dipaparka bahwa telah berhasil dikembangkan PROBZI sebagai media pembelajaran alternatif di era disruptif. PROBZI yang telah dikembangkan dapat dikatakan sangat layak dengan persentase rata-rata nilai yang diberikan sebesar 90.40%. Adapun secara lebih rincinya nilai diberikan sebesar 86.43% oleh validator yang meliputi ahli materi dan ahli media, kemudian nilai sebesar sebesar 94.37% diberikan berdasarkan respon pengguna yang meliputi guru dan siswa.

Kata Kunci: PROBZI, media pembelajaran inovatif, disruptif

Abstrack

The aim of the research is to develope PROBZI as an innovative learning media in disruptive era. This research was done in MTs Ma'arif Ambulu with the data colleting methode are interview, observation, documentation, test and questioner. And than the development model that used is ADDIE which cover analysis, design, development, implementation and evaluation. Based on the research that was done can be explained that PROBZI has been successfully developed as an alternative learning media in the disruptive era. PROBZI that has been developed can be said to be very feasible with an average percentage given a value of 90.40%. As for the more detailed value is given at 86.43% by the validator which includes material experts and media experts, then a value of 94.37% is given based on user responses that include teachers and students.

Keywords: PROBZI, innovative learning media, disruptive

PENDAHULUAN

Matematika sebagai ilmu abstrak bagi sebagian orang tidak mudah untuk dipahami. Fakta yang ada menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam memahami matematika tergolong rendah. Keadaan ini dapat dilihat berdasarkan nilai capaian hasil ujian nasional yang diperoleh siswa di tahun 2019. Berdasarkan data yang ada diketahui bahwa pada mata pelajaran matematika rata-rata nilai yang diperoleh siswa tergolong rendah dibanding lainnya. Berikut data nilai capaian hasil ujian nasional siswa SMP dan MTs di Indonesia.



Gambar 1. Laporan Hasil Ujian Nasional SMP dan MTs, Kemendikbud (2019)

Selain data tersebut keadaan yang sama juga ditunjukkan berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di MTs Ma'arif Ambulu. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan pada umumnya masih belum *student center*, dimana guru masih menjelaskan langsung, dengan siswa mendengarkan dan mencatat. Kemudian mengerjakan contoh soal bersama guru dan mengerjakan latihan-latihan soal yang tidak jauh berbeda dari contoh soal yang diberikan guru. Kemudian pada saat siswa diberikan pengembangan soal-soal pada latihan soal tampak siswa mulai kebingungan dan mulai mencari jawaban pada teman-temannya yang menjadi penetus kunci jawaban. Selain pembelajaran yang semacam itu biasanya siswa juga diminta untuk membaca buku paket kemudian mengerjakan soal-soal dari LKS dan hasilnya dikumpulkan namun jarang dikoreksi bersama. Siswa hanya cenderung menghafalkan langkah-langkah atau materi yang diberikan oleh guru. Media seperti komputer, LCD ataupun media lain yang sederhana masih jarang bahkan tidak pernah digunakan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran matematika. Keadaan semacam ini membuat matematika yang abstrak menjadi semakin abstrak, kemudian secara

berkesinambungan dapat membuat siswa merasa jenuh dan bosan serta hilang semangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Jika terus diabaikan dan tidak mendapat respon baik untuk diperbaiki maka akan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang tidak maksimal. Keadaan ini sudah mulai ditunjukkan berdasarkan perolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang belum dapat secara maksimal memenuhi KKM yang ditargetkan.

Menyikapi keadaan tersebut perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran baik terkait cara penyampaian maupun alat yang digunakan untuk menyampaikan. Berpandangan pada keadaan tersebut maka dipilih suatu cara untuk menyampaikan konsep pada siswa melalui pembelajaran bermakna dimana nantinya pembelajaran akan lebih berpusat pada siswa. Selain itu juga dibutuhkan adanya alat yang dapat mengemas pesan-pesan yang harus sampai pada siswa menjadi suatu kesatuan yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Kemudian juga karena di era disruptif penggunaan komputer sudah tidak asing dan bukan hal baru maka sudah selayaknya alat pengemas pesan yang harus menarik bagi siswa disajikan dengan berbantuan komputer.

Pembelajaran bermakna dipilih sebagai salah satu solusi terkait cara penyampaian konsep pada siswa dengan acuan pendapat yang menyatakan bahwa belajar bermakna dapat merekam lebih lama apa yang telah dipelajari sehingga dapat bertahan lama tersimpan dalam ingatan, kemudian juga pengetahuan-pengetahuan baru yang dibangun siswa akan membantu memudahkan proses belajar berikutnya, serta ketika apa yang dipelajari sudah terlupakan nantinya pengetahuan baru yang terbentuk akan memudahkan prosesnya karena pengalaman belajar sebelumnya yang telah terbangun Ariesta (2018). Dengan demikian jika siswa terbiasa untuk belajar bermakna maka proses belajar yang menuntut siswa sebagai pusat belajar akan mudah dilakukan sehingga jika berlangsung terus menerus akan memaksimalkan pencapaian hasil belajar siswa.

Selain itu diperlukan adanya penggunaan media dikarenakan matematika merupakan mata pelajaran yang abstrak maka diperlukan adanya sesuatu yang dapat mengkonkritkan keabstrakan matematika, untuk itu perlu dimunculkan adanya media pembelajaran. Adanya media pembelajaran berperan untuk menyampaikan pesan yang dibutuhkan sehingga lebih mudah dalam memahami

konsep. Kemudian adanya media pembelajaran dapat mempermudah dalam proses belajar, meningkatkan efisiensi belajar, serta membantu siswa untuk lebih konsentrasi Ekayani (2017). Dengan demikian jika proses pembelajarannya sudah berpusat pada siswa guru hanya sebagai fasilitator saja maka siswa sudah tidak akan merasa kesulitan lagi untuk mengkongkritkan keabstrakan matematika karena terbantu oleh keberadaan media pembelajaran.

Selanjutnya untuk mengimangi tuntutan perkembangan zaman maka dibutuhkan adanya pemanfaatan teknologi khususnya penggunaan komputer dalam pembelajaran. Penggunaan komputer dipilih dengan berpedoman pada pendapat Siskawati (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa, selain itu proses pembelajaran akan lebih efektif karena memungkinkan teratasinya hambatan dalam proses komunikasi antara pengajar dengan pembelajar. Kemudian dikatakan juga belajar lebih efektif ketika siswa melakukan sendiri apa yang dipelajari, itu juga senada dengan pemilihan belajar bermaksa sebagai cara belajar yang sesuai sebagai solusi mengatasi masalah.

Oleh karena itu dirancanglah kolaborasi model dan pemanfaatan teknologi khususnya penggunaan komputer khususnya pada penggunaan aplikasi prezi yang nantinya dapat menghasilkan satu media pembelajaran baru yang sederhana dimana dapat mengajak siswa untuk belajar bermakna dan belajar mandiri. Adapun media pembelajaran yang dimaksud adalah PROBZI. PROBZI dirasa sebagai solusi terbaik yang dapat diterapkan untuk mendukung pembelajaran matematika agar menjadi lebih menarik dan lebih mengaktifkan siswa sehingga pada akhirnya nanti jika dapat diterapkan dengan efektif dan efisien akan dapat memaksimalkan pencapaian hasil belajar siswa.

Media pembelajaran PROBZI berupa ringkasan materi yang disertai dengan contoh soal dan latihan soal yang disajikan menggunakan komputer dengan berbantuan aplikasi Prezi. Dasar penyajian materi, contoh soal dan latihan soalnya mengacu pada *Problem Based Learning*. Maksudnya dari adanya acuan tersebut adalah sebagai bentuk pengaplikasian belajar bermakna yang akan diterapkan dipilahlah suatu model pembelajaran yang sesuai yaitu *Problem Based Learning* namun karena sudah tidak terbarukan lagi maka model ini dikemas menjadi satu

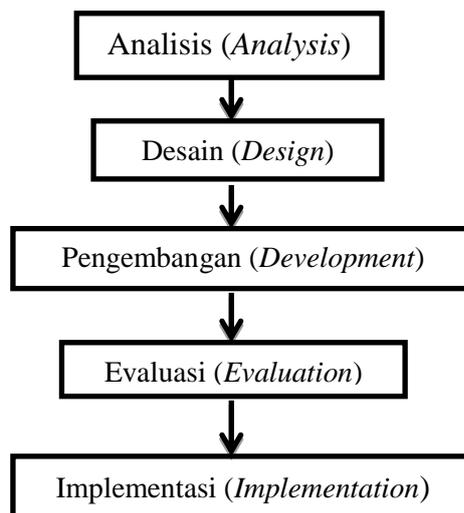
kesatuan dengan media pembelajaran berbantuan komputer yaitu aplikasi prezzi, sehingga muncullah nama baru yaitu PROBZI.

Sebagai bentuk pengaplikasian dari *Problem Based Learning* yang memiliki karakteristik dimana belajar dimulai dengan satu masalah, dimana masalahnya harus berhubungan dengan dunia nyata siswa, mengorganisasikan siswa pada seputar masalah dan bukan seputar disiplin ilmu, memberikan tanggung jawab yang besar kepada siswa dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri, menggunakan kelompok kecil, dan menuntut siswa untuk mendemonstrasikan yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja Rusman (2011), maka nantinya ringkasan materi yang disampaikan dimulai dari masalah yang akan digeneralisasikan pada konsep-konsep tertentu kemudian untuk contoh soal yang digunakan merupakan soal nonrutin dengan latihan soal lainnya merupakan pengembangan dari contoh soal.

Selanjutnya untuk Prezi sendiri sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet, selain untuk presentasi prezi juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. Prezi menjadi unggul karena program ini menggunakan *enzooming* yang memungkinkan penggunaannya untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi. Pada dasarnya prezi digunakan sebagai pengganti *power poin* agar produk yang dihasilkan nanti benar-benar tebarukan dengan keunggulan-keunggulan fitur yang tidak terdapat pada *power poin*.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di MTs Ma'arif Ambulu, dengan metode pengumpulan datanya meliputi: wawancara, observasi, dokumentasi, tes dan angket. Kemudian model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu mengadaptasi dari model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) Rusman (2011).



Gambar 2. Diagram Alir Model Pengembangan ADDIE

Kemudian untuk teknik analisis data menggunakan persentase yang dirata-rata dengan auan kriterianya adalah sebagai berikut

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

No	Skor	Kategori
1.	85 – 100	Sangat Layak
2.	69 – 84	Layak
3.	53 – 68	Cukup Layak
4.	37 – 52	Kurang Layak
5.	20 – 36	Tidak Layak

Pradilasari (2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah PROBZI berupa ringkasan materi yang disertai dengan contoh soal dan latihan soal yang disajikan menggunakan komputer dengan berbantuan aplikasi Prezi dan dasar penyajian materi, contoh soal dan latihan soalnya mengacu pada *Problem Based Learning*. Selanjutnya secara lebih rinci berikut dipaparkan seluruh tahapan dan hasil yang diperoleh berdasarkan adopsi model pengembangan ADDIE.

1) Analisis (*analysis*)

Pada tahap analisis dilakukan kegiatan analisis subjek dan analisis materi Analisis subjek dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa dimana hasil yang diperoleh siswa berusia rata-rata 13 – 14 tahun dimana di usia tersebut siswa sudah mampu menemukan pemecahan masalah secara mandiri. Kemudian untuk materi yang paling udah tetapi memiliki banyak rumus dan

belum mampu memaksimalkan pencapaian hasil belajar siswa adalah aritmetik social. Berdasarkan acuan tersebut maka materi yang dipilih aritmetika social dan model pembelajara yang digunakan *Problem Based Learning* dimana identic dengan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang sesuai dengan usianya.

2) Desain (*design*)

Pada tahap ini dilakukan pendesainan untuk latar belakang tampilan media, yakni di awal dipilih tampilan bergambar untuk memikiat siswa kemudian setelah masuk pada materi dan soal mulai dibuat latar belakang polos agar siswa lebih fokus pada isi bukan animasinya. Kemudian ukuran format tulisan dibuat umum times *new roman* dengan spasi 1,5 dan ukura 12 hal ini dimaksudkan juga agar siswa lebih fokus pada isi bukan tampilan.

3) Pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh ahli materi dan media dimana hasil validasi setelah melalui beberapa kali revisi hingga diperoleh media yang sesuai dengan harapan maka selanjutnya validator media dan materi memberikan persentase masing-masing 88.43% dan 84.43% kemudian jika dirata-rata sebesar menghasilkan persentase sebesar 86.43% dengan persentase tersebut maka media yang dihasilkan dapat dikatakan sangat layak.

4) Implementasi (*implementation*)

Selanjutnya pada tahap implementasi media siap diuji cobakan pada pengguna selanjutnya dianalisis hasilnya dan direvisi kekurangannya. Pada tahap implementasi ini ternyata pengguna memberikan persentase rata-rata yang tinggi dimana kategori yang ditunjukkan termasuk dalam kategori “sangat layak” dengan rata-rata persentase yang diberikan sebesar 94.37%. Berdasarkan hasil yang diperoleh menu njukkan bahwa media yang dikembangkan sudah sangat layak untuk diterapkan tanpa ada revisi.

5) Evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap evaluasi selanjutnya dianalisis kelebihan dan kelemahan dan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa belum nampak adanya kelemahan yang berarti dari pengembangan median ini, dengan demikian media dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Selanjutnya dari hasil yang telah diperoleh jika dirata-rata antara penilaian dari validator materi, validator media dan pengguna maka hasil yang diperoleh menunjukkan persentase yang sangat tinggi dimana kategori yang diberikan “sangat layak” dengan persentasenya sebesar 90.40%. Dengan demikian maka berhasil dikembangkan PROBZI sebagai media pembelajaran inovatif di era disruptif

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya maka kesimpulan yang dapat diambil yaitu telah berhasil dikembangkan PROBZI sebagai media pembelajaran inovatif di era disruptif. Dimana tahapan yang dilalui meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. PROBZI yang telah dikembangkan dapat dikatakan sangat layak dengan persentase rata-rata nilai yang diberikan sebesar 90.40%. Adapun secara lebih rincinya persentase sebesar 86.43% diberikan oleh validator ahli materi dan ahli media. Kemudian persentase sebesar 94.37% diperoleh berdasarkan respon pengguna yang meliputi guru dan siswa. Selain itu saran yang dapat disampaikan mengacu pada simpulan yang telah dipaparkan yakni guru hendaknya dapat memanfaatkan adanya perkembangan teknologi untuk memperbaiki kualitas pendidikan khususnya pada pembelajaran matematika yang cenderung abstrak. Dengan adanya pemanfaatan teknologi dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga pada akhirnya nanti dapat memaksimalkan hasil belajar yang dapat dicapai siswa.

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan maka saran yang dapat diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai seorang guru kita harus dapat berupaya kreatif dan inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Dimana untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dapat dilakukan melalui penyediaan bahan ajar yang kreatif dan inovatif serta mengikuti perkembangan jaman selain itu hendaknya bahan ajar yang digunakan sudah berbasis digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Aunurrahman. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Ariesta, Freddy Widya. 2018. *Pentingnya Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learnin)*. <https://pgsd.binus.ac.id/2018/11/23/pentingnya-pembelajaran-bermakna-meaningfull-learning/> [Diakses 20 Desember 2019]
- Ekyani, Ni Luh Putu. 2017. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. https://www.researchgate.net/publication/315105651_pentingnya_penggunaan_media_pembelajaran_untuk_meningkatkan_prestasi_belajar_siswa [Diakses 20 Desember 2019]
- Pradilasari, Lia, dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 07(01): 9 - 15
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionlisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Siskawati, Fury Styo. 2018. Pengembangan “PAKSOBRI” Dengan Quiz Faber Mata Kuliah Aljabar Linier Elementer Di Universitas Islam Jember. *Gammath*. 03 (02): 26 – 37