

Desain Pengembangan Media Pembelajaran Spin Microsoft PowerPoint Berbasis Literasi Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) pada Materi Taharrah Sekolah Menengah Kejuruan

Vrisko Putra Vachruddin

Universitas Islam Negeri I(UIN) Sunan Ampel Surabaya
Email: vriskoputra@gmail.com

Abd. Rachman Assegaf

Universitas Islam Negeri I(UIN) Sunan Ampel Surabaya
Email: azqmsyukurrahmatullah@umy.ac.id

Received: Jul 17, 2021 | Accepted: Dec 14, 2021

Abstract

The development of learning media is very necessary because to avoid boredom levels and achieve learning goals effectively and efficiently, teachers must be innovative, creative and always varied in using learning media. One of the common and easy-to-use learning media is the power point media. The use of power points is generally monotonous and boring if filled with materials only. Media power point turned out to be developed into a spin game (spin) by filled with problems that are current trends, namely literacy and numeracy of minimum competency assessment (AKM). This research is included in research and development (R&D) research using the ADDIE model. The stages in this research are analysis, design, development, implementation, evaluation. The results showed that the product feasibility test through questionnaire assessment by learners showed a figure of 79% which is the category "Worthy". In addition, the evaluation results showed some of the advantages and disadvantages of AKM literacy-based spin PPT learning media.

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran sangat perlu dilaksanakan dikarenakan untuk menghindari tingkat kebosanan dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien maka guru harus inovatif, kreatif dan selalu variatif dalam menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang umum dan mudah digunakan ialah media *power point*. Penggunaan power point umumnya monoton dan membosankan jika diisi dengan materi-materi saja. Media power point ternyata bisa dikembangkan menjadi sebuah game spin (berputar) dengan diisi dengan soal-soal yang menjadi tren saat ini yaitu literasi dan numerasi asesmen kompetensi minimum (AKM). Penelitian ini termasuk dalam penelitian research and

development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Tahapan dalam penelitian ini yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji kelayakan produk melalui penilaian angket oleh peserta didik menunjukkan angka 79 % yaitu kategori “Layak”. Selain itu hasil evaluasi menunjukkan beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran spin PPT berbasis literasi AKM.

Keywords

Design Development, Microsoft PowerPoint, AKM literacy.

Pendahuluan

Setelah meredanya beberapa kenaikan kasus Covid-19 varian baru yang menyebabkan terjadinya pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) multi level. Pemerintah melalui Kemendikbud memberikan hak secara penuh kepada kepala daerah untuk menentukan pelaksanaan pembelajaran tatap muka secara terbatas sesuai dengan level PPKM setiap daerah. Untuk daerah level 1 hingga 3 sudah dianjurkan melaksanakan PTM terbatas dan tidak mensyaratkan vaksinasi sebagai syarat kepada tenaga pendidik dan kependidikan yang akan melaksanakan pembelajaran tatap muka. Sedangkan untuk penyelenggaraan pembelajaran tatap muka untuk daerah yang berada dalam level 4, tenaga pendidik diwajibkan sudah tervaksin secara keseluruhan, Kemendikbud mensyaratkan perlu adanya komunikasi antara pihak sekolah dengan kepala daerah setempat terkait kesiapan dalam melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas. Selain itu pihak sekolah harus memberikan kelonggaran kepada wali murid untuk memilih mengizinkan atau tidak anaknya untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka secara terbatas (SE Kemendikbud No. 4 Tahun 2021).

Hal ini disampaikan bersamaan dengan turunnya surat edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2021, Tentang Penyelenggaraan Pembelajaran Tatap Muka 2021/2022. Menteri Pendidikan, Budaya, Riset dan Teknologi (Mendikbudristek) Nadiem Makarim menyatakan dan mengingatkan kepada semua pihak bahwa jika pembelajaran tatap muka terbatas ini tidak segera dilakukan akan menyebabkan dampak *Learning Loss* (kehilangan belajar). *Learning loss* adalah situasi ketika peserta didik kehilangan pengetahuan umum dan ketrampilan maupun kemunduran secara akademis yang mana hal tersebut terjadi karena kesenjangan yang atau pun berhentinya proses pendidikan.

Learning loss di negara Amerika diidentikan oleh sebuah fenomena yang terjadi pada peserta didik yang berasal dari golongan menengah kebawah yang tidak memiliki kemampuan untuk mengakses internet maupun aplikasi untuk belajar (Engzell, 2021: 17). Timbulnya pandemi

Covid-19 ini secara nyata menyebabkan penurunan pembelajaran akademik siswa yaitu penurunan capaian. Penurunan capaian ini didefinisikan sebagai kehilangan belajar (*learning loss*) (Damian, 2021:6).

Menanggapi surat edaran dan pernyataan Mendikbudristek tersebut, pemerintah daerah Sidoarjo langsung merespon dengan cepat dengan memberlakukan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas seiring dengan penurunan level dan turunnya jumlah kasus baru positif Covid-19. Tetapi pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas tersebut disyaratkan hanya bisa dilaksanakan dengan jumlah 50 % dari jumlah normal dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat. Sehingga dapat dipastikan setengah dari peserta didik secara bergantian melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Tugas guru pun menjadi bertambah selain memberikan materi di kelas juga memberikan materi maupun soal yang dikemas dalam media pembelajaran yang murah, menarik, menyenangkan dan mudah diakses oleh semua kalangan peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan, sangat mudah dibuat dan dikembangkan pada masa Pandemi Covid-19 ini oleh guru ialah *microsoft power point* (PPT). Dalam media power point guru bisa memetakan materi, mengklasifikasikannya dan memberikan beberapa soal yang mana bisa dibahas bersama-sama saat pelaksanaan pembelajaran tatap muka (PTM) secara terbatas.

Media power point (PPT) sendiri adalah program aplikasi presentasi yang berada dalam naungan *microsoft office*. Penyajian media power point (PPT) yang terus menerus dan bersifat monoton selama pandemi ini menyebabkan tingkat kebosanan pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh menjadi meningkat. Hal ini dapat dilihat dari jumlah pengakses media tersebut yang semakin menurun melalui aplikasi digital yang digunakan pendidik seperti Google Classroom, WhatsApps dan lain sebagainya.

Oleh sebab itu perlu adanya desain dan pengembangan media *power point* menjadi media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Banyak dari kalangan guru tidak mengetahui bahwa media power point bisa dikembangkan menjadi sebuah game spin berputar yang mana di dalamnya dapat diisi oleh beberapa soal yang menarik. Salah satunya ialah soal yang berbasis literasi asesmen kompetensi minimum (AKM) yang bisa dikorelasikan dengan rumpun mata pelajaran sosial maupun sains. Guru diharapkan mampu mengembangkan soal yang biasa menjadi soal yang berbasis AKM baik literasi maupun numerasi.

Hal ini sebagaimana instruksi Kementerian pendidikan dan kebudayaan bahwa Ujian Nasional diganti dengan Asesmen Nasional (AN) yang mana meliputi Asesmen Kompetensi minimum (AKM), survei karakter dan survei lingkungan belajar. Beberapa peserta didik yang terpilih secara acak oleh sistem pusat akan mengikuti AKM yang berisi

materi literasi dan numerasi yang merupakan perpaduan dari beberapa mata pelajaran. Oleh sebab itu, kami ingin mendesain dan mengembangkan media pembelajaran power point (PPT) menjadi sebuah media game spin menarik yang berisi soal-soal berbasis literasi AKM mulai dari tingkatan *higher order thinking skills* (HOTS) hingga *lower order thinking skills* (LOTS) yang diambil dari materi Thaharah mata pelajaran PAI demi menyiapkan kesiapan peserta didik menghadapi soal-soal asesmen kompetensi minimum (AKM) di kelas sebelas nantinya.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan penelitian ini dimulai dari *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) (Priadi, 2010:22). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *power point* menjadi sebuah produk media pembelajaran yang baru, menarik dan menyenangkan disertai soal-soal literasi AKM berupa game spin (berputar) melalui uji kelayakan media pembelajaran dan menguji cobakan media tersebut. Produk yang dihasilkan ialah media pembelajaran spin PPT berbasis literasi AKM.

Peneliti memulai langkah penelitian pada tahap pertama yaitu *analysis* (menganalisa) penggunaan media *power point* di SMK YPM 3 Sidoarjo. Setelah itu dilakukan analisis terhadap kurikulum, materi dan karakteristik peserta didik. Analisis kurikulum digunakan untuk menganalisis kurikulum apa yang digunakan oleh sekolah. Lalu analisis materi digunakan untuk mengetahui materi apa dan sub tema apa yang akan dipelajari peserta didik. Terakhir analisis karakteristik peserta didik digunakan untuk mengetahui karakter masing-masing peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Melalui hasil analisis tersebut, pada tahap kedua peneliti membuat sebuah perencanaan (*design*) yang menentukan sebuah unsur dan bahan yang akan digunakan untuk pembuatan media pembelajaran Spin PPT. Media pembelajaran spin PPT akan dirancang dan disajikan dengan memperhatikan hasil dari tahap analisis. Pada tahapan perencanaan ini menghasilkan sebuah *story board* media yang merupakan bahan dan gambaran umum peneliti.

Setelah peneliti memulai tahap yang ketiga yaitu pengembangan (*development*). Pada tahap ini ialah proses menerapkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap pengembangan ini, media pembelajaran dikonsultasikan kepada validator materi dan media. Selanjutnya dilakukan penilaian produk media pembelajaran tersebut melalui wawancara dan angket kepada validator. Setelah itu dilakukan revisi dan penyempurnaan sesuai dengan saran dari validator sebelum diuji cobakan kepada peserta didik.

Media pembelajaran *power point* ini di design dan dikembangkan menjadi sebuah game spin yang di dalamnya berisi soal-soal literasi AKM berbentuk pilihan ganda serta menyertakan reward dan punishment yang akan diperoleh peserta didik dari game spin PPT tersebut. Game spin tersebut dipola dapat mengetahui jawaban yang benar sehingga setelah memilih jawaban peserta didik akan mendapatkan pemberitahuan benar atau tidaknya jawaban tersebut. Pada tahap keempat, game spin PPT berbasis literasi AKM diimplementasikan (*implementation*) dengan di uji coba kelayakan pada beberapa sampel kelas X. Peneliti memilih kelas X-AKL 1 dan X-MM 3 sebagai perbandingan sampel tersebut. Jumlah responden dari sampel kelas X-AKL 1 berjumlah 47 siswa/i dan kelas X-MM 3 berjumlah 26 siswa/i.

Setelah diimplementasikan pada tahap tersebut, kami melanjutkan pada tahap terakhir yaitu evaluasi yang mana digunakan untuk memberikan nilai terhadap media pembelajaran tersebut. Hasil wawancara dan angket validator terhadap desain dan pengembangan media pembelajaran game spin PPT berbasis literasi AKM menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan dengan syarat perbaikan revisi dan hasil angket peserta didik kelas X-AKL 1 dan X-MM 3 melalui *Google Form* menghasilkan angka 79 %.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data verbal deskriptif dan data penilaian kelayakan produk. Data verbal deskriptif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi dianalisis dengan teknik menstranskrip data verbal lisan, menyeleksi dan membuat klasifikasi, menganalisis data dan merumuskan simpulan hasil analisis sebagai dasar untuk penyusunan produk yang dikembangkan (Hidayat, 2019:22).

Data penilaian kualitas pengembangan media diperoleh melalui hasil jawaban angket yang diberikan kepada sampel peserta didik, validator materi dan media. Angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media spin PPT yang dikembangkan menggunakan skala Likert. Skala Likert sendiri adalah skala yang digunakan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon lima titik pilihan pada setiap butir pertanyaan yaitu: sangat setuju, setuju, tidak memutuskan (netral), tidak setuju dan sangat tidak setuju (Likert, 1932:55). Skala Likert bukan tipe data yang mengukur sifat-sifat individu, tetapi pengukuran pengetahuan atau sikap dengan menggunakan skor total dari butir pertanyaan adalah skala pengukuran interval (Budiaji, 2012:6).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tentang *design* (perencanaan) dan pengembangan media *power point* ini menghasilkan sebuah produk berupa game Spin PPT berbasis literasi asesmen kompetensi minimum (AKM) pada materi

Thaharah. Penelitian ini termasuk dalam penelitian *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE bisa digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Mulyatiningsih, 2012: 183). Model pengembangan ADDIE terdiri dari tahap analysis (menganalisa), design (perencanaan), development (pengembangan), implementation (implementasi) and evaluation (evaluasi). Berikut ini tahapan-tahapan yang kami lakukan dalam penelitian.

Analysis (Menganalisa)

Sebelum memulai tahapan analisis, peneliti mengamati terlebih dahulu bagaimana penggunaan media *power point* di SMK YPM 3 Taman. Hampir secara keseluruhan 90 % guru SMK YPM 3 Taman menggunakan media power point yang berisi materi dan soal yang di share melalui media digital bagi sebagian peserta didik yang mendapatkan jadwal pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sedangkan untuk yang mendapatkan jadwal pembelajaran tatap muka (PTM) secara terbatas, sesuai arahan yayasan dan pimpinan sekolah karena terbatasnya waktu tatap muka, Ketika kegiatan PTM berlangsung guru hanya diperbolehkan membahas soal yang telah diberikan kepada murid melalui power point dan membahas sedikit materi jika waktunya masih ada. Berikut ini adalah analisis pokok yang dilakukan oleh peneliti.

1. Analisis Kurikulum

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan K13, hal ini ditandai dengan adanya perangkat pembelajaran yang merujuk pada kurikulum K13 merdeka belajar. Hanya saja materi atau bahan ajar tentang Thaharah termasuk dalam materi kelas VII baik di SMP maupun MTs. Hal ini karena yayasan pendidikan dan sosial ma'arif (YPM) yang menaungi SMK YPM 3 Taman untuk penyusunan materi keagamaan (PAI) berdasarkan tingkatan kelas tidak berpedoman pada Kemendikbud maupun Kemenang. Yayasan pendidikan dan sosial ma'arif (YPM) menetapkan materi sendiri berdasarkan hasil musyawarah pendiri dan pengurus dengan adanya bahan ajar (modul) cetakan sendiri. Sehingga untuk kompetensi inti (KI) maupun kompetensi dasar (KD) disesuaikan dengan mengikuti Permendikbud untuk SMA/SMK dan mengikuti keputusan Menteri agama (KMA) untuk MA.

2. Analisis Materi

Materi Thaharah dalam bahan ajar atau modul yang dikembangkan oleh Yayasan Pendidikan dan sosial ma'arif (YPM) mengikuti madzhab Imam Syafi'i yang mana mayoritas materi merupakan terjemahan dari

kitab-kitab klasik seperti *Tadzhib*, *taqrib* dan lain sebagainya. Berdasarkan analisis silabus dan buku ajar terdapat materi pokok dan sub materi antara lain:

Materi Pokok (KD)	Sub Materi
3.2 Memahami Ketentuan Bersuci dari Hadas Kecil dan Besar berdasarkan ketentuan Syariat Islam	Tujuh macam air bersuci Pembagian/Klasifikasi Air Menyamak Penggunaan Emas & Perak Siwak (Sikat Gigi) Istinja Fardhu Wudhu Sunnah Wudhu Yang Membatalkan Wudhu Mandi Jinabah Rukun Mandi Sunnah Mandi Jinabah
4.2 Menyajikan cara bersuci dari hadas kecil dan besar	Mandi Sunnah Syarat diperbolehkannya Tayamum Fardhu Tayamum Sunnah Tayamum Yang Membatalkan Tayamum Najis Haid, Nifas dan Istihadah Yang diharamkan wanita Haid dan Nifas Yang diharamkan saat Hadats Kecil Yang diharamkan bagi yang Berjinabah (Hadats Besar)

3. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik sangat diperlukan agar pengembangan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakter mereka. Dalam media pembelajaran umumnya dibagi menjadi 3 jenis yaitu: audio, visual dan audiovisual. Dalam pemanfaatannya media pembelajaran *power point* (PPT) umumnya digunakan sebagai media visual saja, padahal media *power point* bisa disisipi beberapa audio sebagai penunjang pembelajaran. Media pembelajaran audiovisual sangat mudah diterima dan lebih menarik dari pada media visual saja (Rahadi, 2008: 23). Alat penunjang dalam menampilkan media PPT di SMK YPM 3 juga sudah

terpenuhi seperti proyektor, screen proyektor dan sounds. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan dari media power point jika masih diharapkan kelayakannya dengan memberikan efek-efek audio yang menarik.

Design (Perencanaan)

Tujuan tahapan desain adalah untuk memperoleh spesifikasi media pembelajaran dalam bentuk rancangan yang telah tervalidasi (William, 2004). Rancangan ini merupakan hasil dari perumusan analisa peneliti. Bahan-bahan dalam rencana pengembangan media power point seperti pemilihan validator yang tepat, desain grafis, pewarnaan, materi hingga soal-soal berbasis AKM dikumpulkan dalam sebuah storyboard. Seperti contoh kriteria soal yang akan disajikan akan diarahkan dalam 3 bentuk yaitu *lower order thinking skills (LOTS)*, *middle order thinking skills (MOTS)* dan *Higher order thinking skills (HOTS)*. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti menuju tahap-tahap berikutnya.

Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini peneliti membagi dua tahapan yang harus dilalui jika ingin diimplementasikan pada sampel peserta didik. Antara lain sebagai berikut.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

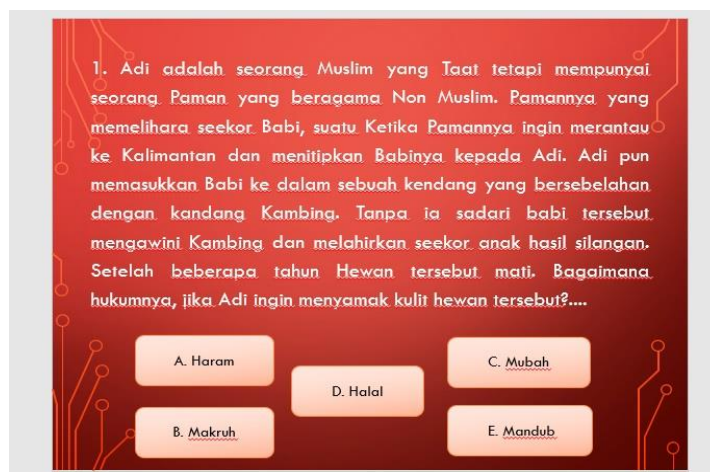
Pengembangan pada tahap ini ialah dengan membuat *power point* seperti biasa di awal hingga pertengahan yang berisi point dari penjelasan materi tentang Thaharah setelah itu membuat sebuah spin berputar dari menu *insert* pilihan *shapes*. Spin sendiri merupakan istilah dalam bahasa inggris yang artinya memutar. Dalam dunia game, spin merupakan istilah tentang game yang berputar. Dalam spin berisi absen peserta didik yang ketika spin memutar akan memilih nomor absen yang mana dalam *flowchart* spin itu terdapat soal yang harus dijawab oleh peserta didik. Sehingga spin dapat disebut dengan istilah game tebak jawaban yang benar. Hasil dari pengembangan media PPT menghasilkan game spin PPT berbasis literasi AKM.

Pertama pilih menu *insert* pada *Microsoft office power point* lalu pilih *shapes* dan pilih bentuk bundar lalu isi tengahnya dengan shapes yang berbentuk *flowchart manual operation*. Kita bisa pilih dalam satu bentuk bundar diisi berapa flowchart, sehingga bisa kita sesuaikan. Jangan lupa ditambahkan tombol "*home*" untuk kembali ke menu materi awal dan tombol "*end*" untuk keluar permainan. Jika perlu tambahkan instruksi mengenai model permainan tersebut. Berikut ini dalam Gambar 1 merupakan hasil desain spin berputar dilengkapi dengan tombol *home* dan *end*.



Gambar 1. Hasil desain spin berputar dilengkapi dengan tombol *home* dan *end*

Setelah itu *Flowchart* bisa diisi nomor absen peserta didik, jika peserta didik sedikit bisa diganti dengan nama. Selain itu bisa ditambahkan *flowchart* yang bersifat tipuan untuk memberikan daya tarik tersendiri. Tulisan spin ditengah jika ditekan akan membuat shapes bundar tersebut memutar. Lalu setelah itu buat beberapa slide sesuai *Flowchart* yang sudah disiapkan untuk diisi oleh soal-soal berbasis literasi AKM (lihat Gambar 2). Soal boleh dipilah secara acak terkait tingkat kesulitannya.



Gambar 2. *Flowchart* berbasis literasi AKM

Slide berisi soal tersebut lalu di *hyper link* kan dengan *flowchart* yang berisi absen maupun nama peserta didik. Selain itu buat slides yang berisi tentang pernyataan benar atau salah jawaban yang dipilih dari shapes di slides soal AKM dan *hyperlink* kan dengan shapes jawaban pada soal AKM

tersebut. Dalam slide berisi pernyataan benar atau salahnya pilihan jawaban tersebut bisa diberikan *reward* dan *punishment* yang menarik (lihat Gambar 3).



Gambar 3. Slide berisi pernyataan benar atau salah

Pemberian efek suara pada game spin terletak pada slide benar atau salah jawaban peserta didik. Untuk jawaban yang benar kami menampilkan animasi bertepuk tangan disertai dengan efek suaranya. Untuk jawaban yang salah kami memberikan sebuah senyuman penghargaan disertai efek suara yang menarik dan pastinya ada hukuman di dalamnya.

Game spin PPT bisa dimainkan bersama dengan guru maupun sendiri. Sehingga tetap memudahkan peserta didik dalam melatih menjawab soal-soal berbasis literasi AKM yang perlu pemahaman yang tinggi dalam setiap butir soalnya.

2. Validasi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Pada penelitian ini terdapat dua orang validator yang bertugas untuk memberikan komentar dan saran kepada peneliti terkait media pembelajaran spin PPT yang telah dikembangkan tersebut. Validator tersebut antara lain validator materi dan validator media. Hasil komentar dan saran validator materi untuk content dan materi tentang Thaharah yang berbasis literasi AKM sudah sangat bagus, hanya saja untuk pilihan ganda untuk SMA maupun SMK harus terdapat lima titik pilihan yaitu A sampai E. sehingga validator materi memberikan saran untuk menambah pilihan yang mana sebelumnya hanya berisi empat pilihan saja (Hasil wawancara dengan Validator materi).

Dari validator media memberikan saran agar memperbaiki warna yang disajikan dalam media pembelajaran tersebut menurutnya terlalu tajam, seharusnya pemberian warna cukup yang bersifat *soft* agar terkesan rileks atau santai karena berdasarkan konsep visual yang *flat* berwarna *retro*. Untuk *layout* juga menurut validator media merupakan konsep lama

sehingga terkesan kurang elegan tetapi media interaktifnya sudah bagus dan mendidik (Hasil wawancara dengan Validator media). Dari komentar dan saran tersebut peneliti akhirnya memutuskan untuk merevisi sesuai masukan dan saran validator.

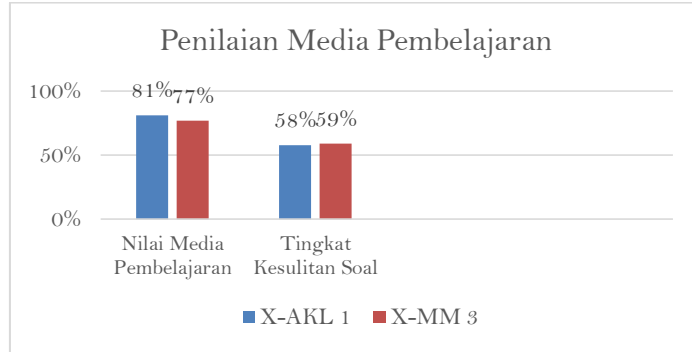
Implementation (Implementasi)

Setelah adanya beberapa saran dan masukan dari validator, maka sebelum mengimplementasikan media pembelajaran spin PPT berbasis literasi AKM pada sampel SMK YPM 3 Sidoarjo peneliti melakukan revisi sesuai saran lalu menentukan dua kelas yang akan menjadi sampel penelitian. Untuk mengetahui perbedaan respon dari dua kelas tersebut maka dua kelas yang dipilih adalah dua kelas yang berbeda jurusan yaitu kelas X-AKL 1 dan X-MM 3. Jumlah responden dari X-AKL 1 berjumlah 47 dan responden dari X-MM 3 berjumlah 26 peserta didik.

Uji coba kelayakan media spin PPT dilakukan di kelas X-AKL 1 dan X-MM 3 SMK YPM 3 Taman untuk mengetahui respon pertama mereka dalam mengetahui pengembangan media berupa spin PPT ini. Respon pertama mereka bermacam-macam ada yang antusias ada yang merasa sudah mengetahui media power point berupa Spin PPT ini. Guru lalu menguji cobakan media tersebut kepada masing-masing kelas yang mana setiap minggu hanya dapat memberikan materi pada 50 % peserta didik saja karena pertemuan tatap muka pasca pandemic ini bersifat terbatas. Selain itu pemberian *reward* dan *punishment* tetap dilakukan guru agar menarik sebuah rasa senang dan keseruan yang tinggi dari peserta didik.

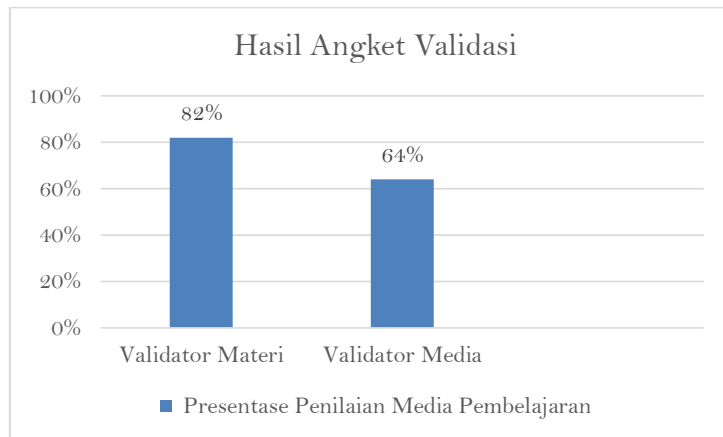
Penilaian media pembelajaran spin PPT berbasis literasi AKM oleh peserta didik dilakukan melalui angket yang disebar melalui aplikasi *Google form*. Penilaian oleh peserta didik didasarkan oleh minat dan ketertarikan terhadap media, tampilan, penguasaan dan soal-soal yang disajikan yang dirangkum dalam 10 pernyataan yang dikembangkan dalam skala Likert dengan lima titik pilihan dalam setiap butir pernyataan yaitu sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Perolehan nilai secara keseluruhan dari kelas X-AKL 1 dan X-MM 3 media mendapatkan nilai rata-rata 290 pada 10 indikator pernyataan termasuk kategori "Baik". Jika dihitung berdasarkan presentase media mendapatkan nilai 79 % termasuk dalam kategori "Layak". Jika dirinci presentase nilai media pada kelas X-AKL 1 mendapatkan nilai 81 % dan pada kelas X-MM 3 mendapatkan nilai 77 %. Untuk soal berbasis literasi AKM yang disajikan mendapatkan nilai 59 % yaitu termasuk dalam kategori cukup sulit. Dari penilaian peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran Spin PPT berbasis literasi AKM layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK YPM 3 Sidoarjo.



Evaluation (Evaluasi)

Setelah implementasi berdasarkan angket penilaian tim validator mendapatkan nilai 82 % dari validator materi yang artinya secara materi media spin PPT berbasis literasi AKM termasuk dalam kategori “Sangat Layak” digunakan. Sedangkan hasil dari penilaian validator media mendapatkan nilai 64 % yaitu termasuk dalam kategori “Layak” digunakan. Total nilai dari validator sebesar 73 dari 10 indikator pernyataan. Jika dihitung berdasarkan presentase maka mendapatkan nilai sebesar 73 % termasuk dalam kategori layak digunakan.



Pada tahapan evaluasi ini menyampaikan bahwa dalam penggunaan media spin PPT berbasis literasi AKM memiliki kelebihan dan kekurangan yang merupakan ciri pokok sebuah media pembelajaran. Berikut ini kelebihan media pembelajaran Spin PPT berbasis literasi AKM: (a) Media *power point* merupakan media pembelajaran yang murah, mudah diakses dan pembuatannya yang tergolong sangat mudah. (b) Pengembangan media *power point* menjadi game Spin PPT berbasis literasi AKM dapat dijadikan media yang interaktif ditandai dengan adanya interaksi antara guru dan peserta didik. (c) Jika diterapkan di kelas, maka dibutuhkan alat

penunjang pembelajaran seperti proyektor, screen proyektor, listrik dan lain sebagainya. (d) Penggunaan mandiri media spin PPT sangat mudah dalam hal mengaksesnya, bisa menggunakan laptop atau *Handphone* tanpa menggunakan koneksi internet pun bisa dengan syarat harus sudah mendownloadnya. (e) Bisa menjadi modul dan bahan ajar pembelajaran

Kekurangan media pembelajaran Spin PPT berbasis literasi AKM sebagai berikut: (a) Penggunaan yang terus menerus dapat meningkatkan kebosanan peserta didik, jadi perlu adanya variasi media pembelajaran. (b) Pengembangan media tergantung dari kreatifitas perancang media. (c) Penggunaan tombol bersifat manual tidak bisa di program secara otomatis berjalan.

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran *power point* menjadi media pembelajaran Spin PPT berbasis literasi AKM bertujuan untuk menciptakan sebuah produk media pembelajaran yang menarik, murah dan menyenangkan. Selain itu bertujuan mengenalkan istilah dan soal-soal asesmen kompetensi minimum (AKM) kepada peserta didik yang mana banyak dari mereka yang tidak mengetahui apa itu AKM. Dengan adanya media spin PPT secara tidak langsung memperkenalkan peserta didik terhadap soal-soal literasi AKM yang merupakan bagian dari asesmen nasional berbasis komputer (ANBK).

Spin sendiri merupakan istilah dalam bahasa inggris yang artinya memutar. Dalam dunia game, spin merupakan istilah tentang game yang berputar. Dalam spin berisi absen peserta didik yang ketika spin memutar akan memilih nomor absen yang mana dalam *flowchart* spin itu terdapat soal yang harus dijawab oleh peserta didik. Sehingga spin dapat disebut dengan istilah game tebak jawaban yang benar. Hasil dari pengembangan media PPT menghasilkan game spin PPT berbasis literasi AKM.

Hasil implementasi pada sampel kelas X-AKL 1 berjumlah 47 siswa dan kelas X-MM 3 berjumlah 26 peserta didik dinilai melalui angket menggunakan skala Likert melalui *google form* menghasilkan nilai 290 dari 10 indikator pernyataan. Jika dihitung berdasarkan presentase maka mendapatkan nilai 79 % yaitu termasuk dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil angket validator menunjukkan nilai 73 dari 10 indikator pernyataan. Jika dihitung berdasarkan presentase maka mendapatkan nilai sebesar 73 % termasuk dalam kategori layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiaji, Weksi. (2012) "Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert," *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, Vol 2 No 2, Desember 2012.
- Damian, W. Betebenner, Richard be Wenning (2021). *Understanding Pandemic Learning Loss and Learning Recovery: The Role of Student Growth & Statewide Testing*, Center for Assesment. New Hampshire.
- Engzell, P., Frey, A., & Verhagen, M. D. (2021). *Learning loss due to school closures during the COVID -19 pandemic*. Proceedings of the National Academy of Sciences, 118 (17)
- Hidayat, Rahmat. (2019). *Desain media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis aplikasi android materi pengurusan jenazah untuk sisirwa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan*, Jurnal Atthullab Volume IV, Nomor 1, 2019
- Likert, RA. (1932) *Technique for the measurement of attitudes*. New York: Archives of Psychology.
- Mulyatiningsih, Endang. (2012) *Riset Terapan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Pribadi, Benny. (2010). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat Press, 2010.
- Rahadi, Aristo. (2008). *Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Belajar*. Jakarta: Media Utama.
- Surat Edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2021, Tentang Penyelenggaraan Pembelajaran Tatap Muka 2021/2022
- William, W. Lee. Diana, L Owens. (2004) *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions*. John Wilye & Sons.