

Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Autoplay Berbasis *Teams Games Tournament* pada Materi Sistem Endokrin (Hormon)

Deri Areski, Primadya Ananyarta

Pendidikan Biologi, IKIP Budi Utomo Malang
e-mail: areskideri@gmail.com, ananyarta@gmail.com

Abstract

Learning in this pandemic era has many variations of advantages and disadvantages. For example, it can help teachers and students can continue to carry out learning, even though they are not face to face directly. It also makes it easy to collect assignments and manage time. However, along with the convenience provided earlier, there are also things that must be considered. For example, limited learning time due to reduced learning time so that the material presented is not optimal. Cooperative learning is one of the learning models that can provide opportunities for students to learn and work together in small groups. And one of the cooperative learning models that can be used in the learning process is the TGT (Teams Games Tournament) learning model. One of the learning media that can be developed in the Pandemic era is Autoplay. Autoplay is software in which there are various types of media such as images, sound, video and text into the presentations made, also on the Autoplay media there is a quiz making application that can be used when evaluating students with the TGT (Teams Games Tournament) learning model.

Keywords: *Autoplay, endocrine system, multimedia, need assesment, TGT*

Abstrak

Pembelajaran di era pandemi ini memiliki banyak sekali variasi kelebihan maupun kekurangannya. Seperti, dapat membantu Guru dan juga Siswa dapat tetap melaksanakan pembelajaran, walaupun tidak tatap muka secara langsung. Juga memberikan kemudahan dalam pengumpulan tugas dan juga manage waktu. Namun, seiring dengan kemudahan yang diberikan tadi, ada juga hal-hal yang harus di perhatikan. Seperti, terbatasnya waktu pembelajaran karena waktu pembelajaran di kurangi sehingga materi yang disampaikan tidak maksimal. Pembelajaran yang kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar serta bekerja sama dalam kelompok kecil. Dan salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Media pembelajaran yang dapat dikembangkan di era Pandemi salah satunya yaitu Autoplay. Autoplay merupakan perangkat lunak yang didalamnya terdapat berbagai tipe media seperti gambar, suara, video dan teks kedalam presentasi yang dibuat, juga pada media Autoplay terdapat aplikasi pembuatan kuis yang dapat digunakan pada saat evaluasi siswa dengan model pembelajaran TGT.

Kata kunci : Analisis kebutuhan, autoplay, multimedia, sistem endokrin, TGT

A. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang telah menyebar dan melanda seluruh dunia dan semakin meluas (Bender, Colorado, Arie, & Razuri, 2020) tanpa terkecuali Indonesia, memberikan dampak di berbagai sektor yang sangat terlihat yaitu dari sektor Pendidikan (Nasution, Erlina, & Muda, 2020). Sehingga dalam (Nengrum, Pettasolong, & Nuriman, 2021) menyatakan bahwa pemerintah mengeluarkan Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 yang menyatakan bahwa sistem pembelajaran dirumah atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Sehingga baik guru maupun siswa dituntut untuk dapat mengoperasikan teknologi elektronik berupa Handphone, Laptop, Komputer dan lain sebagainya. Pembelajaran Jarak Jauh ini juga dilaksanakan dengan menggunakan bantuan aplikasi meeting online (dalam jaringan) seperti Zoom dan Google Meet. Pembelajaran online atau daring sulit dilaksanakan karena siswa masih menggunakan bahan ajar cetak berupa LKS, Buku Paket, Modul dan lain sebagainya, sedangkan para guru masih menggunakan media penunjang proses pembelajaran berupa PowerPoint dengan minimnya penggunaan model pembelajaran yang menunjang. Sehingga hal tersebut memberikan dampak kepada siswa seperti sulit untuk memahami materi yang diberikan oleh guru (Litduitna, Tarigan, Saleh, & Muslim, 2020) dan siswa juga kurang interaksi dengan teman kelas.

Pembelajaran Jarak Jauh juga memiliki beberapa kekurangan seperti terbatasnya waktu pembelajaran karena waktu pembelajaran di kurangi sehingga materi yang disampaikan tidak maksimal. Menurut (Sadikin & Hamidah, 2020) minimnya jaringan atau kuota internet pada saat pembelajaran berlangsung, siswa tidak seluruhnya dapat fokus dengan penjelasan Guru, dan Guru juga sulit untuk melakukan pengecekan karena terbatas screen yang ditampilkan. Beberapa siswa juga sering hanya titip absen dengan masuk ke ruangan pertemuan online tetapi mematikan mic dan juga video. Dalam hal tugas dan ujian juga sering terjadi kecurangan, seperti beberapa siswa dapat meretas jawaban dari tautan soal yang diberikan oleh guru. Selain itu juga dalam hal tugas, beberapa siswa bahkan hampir seluruh kelas memilih untuk “copy-paste” jawaban dari teman ataupun memalui penelusuran Google. Dalam beberapa hal juga biasanya Siswa tidak mengerjakan tugas dikarenakan tidak memiliki fasilitas yang mendukung seperti Smartphone (Nengrum et al., 2021)

Dari permasalahan di atas, penulis melakukan analisis mengenai jenis kebutuhan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh berlangsung dan kebutuhan bahan ajar siswa serta model pembelajaran yang kooperatif yang dapat membantu siswa dapat berinteraksi dengan siswa lainnya. Sehingga dari analisis tersebut, penulis dapat mengetahui apa jenis kebutuhan

media pembelajaran dan apa kebutuhan bahan ajar serta model pembelajaran kooperatif apa yang akan digunakan.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan metode penelitian deskriptif yang melalui beberapa tahapan seperti Observasi permasalahan, literasi untuk menganalisis dari penelitian sebelumnya, mengumpulkan dan merancang ide dan pertanyaan tentang bahan ajar yang disusun dalam bentuk kuisisioner *online* (Google Formulir). Teknik dalam penelitian ini melalui beberapa tahap seperti menyusun pertanyaan dalam format jawaban YA dan TIDAK, menyebar angket dalam bentuk kuisisioner yang dimasukkan kedalam Google Formulir dan link kuisisioner tersebut disebar kepada 15 siswa SMAN 1 Purwosari, serta meminta responden yaitu 15 siswa tersebut untuk mengisi angket kuisisioner dalam bentuk Google Formulir sesuai dengan deskripsi yang diberikan oleh penulis. Analisis data dengan menghitung presentase dari seluruh hasil jawaban responden dan menarik kesimpulan dari presentase jawaban yang semakin besar presentase maka akan semakin tinggi tingkat kebutuhan bahan ajar atau media. Sehingga menjurus kepada media yang dibutuhkan untuk penunjang pembelajaran di SMAN 1 Purwosari.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari observasi selama Praktik Pengalamanaan Lapangan di SMAN 1 Purwosari selama 3 bulan yaitu Februari – April 2021 dapat diketahui bahwa siswa di SMAN 1 Purwosari dalam mengikuti proses pembelajaran sudah menggunakan bahan ajar cetak berupa Modul, LKS dan Buku Paket, sedangkan guru masih menggunakan media pembelajaran berupa PowerPoint saja. Untuk metode yang digunakan selama proses pembelajaran selama PPL menggunakan metode ceramah selama 2 bulan dan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam 1 bulan atau 3 pertemuan terakhir yang hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan siswa berinteraksi dengan teman sekelas serta lebih kompetitif dalam mempelajari materi yang diberikan oleh guru.

Bedasarkan dari kuisisioner online menggunakan Google Form kepada 15 siswa kelas XI MIPA 5 SMAN 1 PURWOSARI yang sudah menempuh mata pelajaran Sistem Endokrin (Hormon), didapatkan informasi sebagai berikut. 100% atau seluruh responden telah menempuh mata pelajaran Sistem Hormon (Endokrin), dengan 84,6% dari seluruh responden menggunakan bahan ajar berupa Buku dalam proses pembelajaran, 92,3% menggunakan Modul, 53,8% menggunakan Handout, dan 92,3%

responden menggunakan LKS atau Lembar Kerja Siswa dan proses pembelajaran. Untuk pertanyaan media pembelajaran didapatkan 92,3% dari responden bahwa guru menggunakan media pembelajaran berbasis IT dengan menggunakan PowerPoint 100%, dalam menggunakan media pembelajaran berupa PowerPoint tersebut hanya 76,9% responden yang dapat memahami materi yang diajarkan dengan baik. 62,9% responden pernah membuat media pembelajaran sendiri dan 92,3% responden pernah melihat multimedia pembelajaran berbasis IT yang didalamnya terdapat Text, Audio dan Video.

Dalam angket kuisisioner juga dijelaskan mengenai deskripsi dari multimedia pembelajaran berbasis *Autoplay* dan mendapatkan hasil 100% bahwa mata pelajaran Sistem Hormon (Endokrin) sesuai jika dikembangkan dalam multimedia *Autoplay*, dan 100% dari responden setuju jika materi Sistem Endokrin (Hormon) dikembangkan kedalam multimedia pembelajaran berbasis *Autoplay*. Dalam model pembelajaran yang digunakan oleh guru, sebanyak 76,6% responden pernah menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan 84,6% responden memahami dengan baik materi yang diberikan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Sehingga 100% dari responden setuju jika materi Sistem Endokrin (Hormon) dikembangkan dalam multimedia *Autoplay* dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	%
Angket Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran			
1.	Apakah Anda pernah mempelajari materi Sistem Endokrin (Hormon)?	Ya Tidak	100 0
2.	Apakah dalam mempelajari materi tersebut, Anda menggunakan buku?	Ya Tidak	84,6 15,4
3.	Apakah Guru pernah mengajar Anda menggunakan bahan ajar berupa Modul?	Ya Tidak	92,3 7,7
4.	Apakah Guru pernah mengajar Anda menggunakan bahan ajar berupa Handout?	Ya Tidak	53,8 46,2
5.	Apakah Guru pernah mengajar Anda menggunakan bahan ajar berupa Lembar Kerja Siswa?	Ya Tidak	92,3 7,7
6.	Apakah Guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis IT?	Ya Tidak	92,3 7,7
7.	Apakah Guru pernah menggunakan PowerPoint dalam mengajar?	Ya Tidak	100 0
8.	Apakah dengan menggunakan PowerPoint memudahkan Anda dalam memahami materi?	Ya Tidak Mungkin	76,9 0 23,1
9.	Pernahkan Anda membuat media pembelajaran sendiri?	Ya Tidak	69,2 30,8
10.	Apakah Anda pernah melihat media pembelajaran berbasis IT yang didalamnya terdapat text, video dan juga audio dengan tampilan seperti ini?	Pernah Tidak Pernah Mungkin	92,3 7,7 0

Terdapat salah satu program pembelajaran yang dapat dipakai sebagai media yaitu Autoplay. Autoplay merupakan program/ aplikasi komputer yang dapat memuat media berupa tulisan , gambar dan video dalam satu media untuk belajar dan dioperasikan melalui PC atau Laptop pengguna.

11.	Berdasarkan deskripsi di atas, apakah sesuai jika materi Sistem Endokrin (Hormon) diaplikasikan dalam program Autoplay?	Ya	100
		Tidak	0
12.	Apakah setuju jika dikembangkan media Pembelajaran menggunakan Autoplay untuk materi Sistem Endokrin (Hormon) bagi siswa SMA?	Ya	100
		Tidak	0
13.	Apakah dalam pembelajaran dikelas, Guru pernah menggunakan model TGT (Team Game Tournament)?	Ya	76,9
		Tidak	23,1
14.	Jika Pernah, apakah model tersebut dapat membantu Anda memahami materi yang diajarkan?	Ya	84,6
		Tidak	15,4
15.	Apakah Anda setuju jika model TGT (Team Game Tournament) digabungkan dengan media pembelajaran Autoplay?	Ya	100
		Tidak	0

Sumber : (Yunus & Fransisca, 2020)

Seorang guru memang sewajarnya memiliki keterampilan dalam proses pembelajaran, dan keterampilan tersebut ditunjang dengan berbagai hal yang salah satunya seorang Guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Seorang Guru juga harus mampu memilih, menemukan bahkan menciptakan media pembelajaran sesuai dengan konsep yang akan diajarkan kepada Siswa sehingga dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran (Emda, 2011). Selain memiliki keterampilan dalam memilih model pembelajaran, guru juga harus mampu menentukan dan menerapkan model pembelajaran yang dapat memberi motivasi siswa untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam mempelajari materi dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru (Hikmah, Anwar, & Riyanto, 2018).

Pembelajaran yang kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar serta bekerja sama dalam kelompok kecil. Dan salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) (Ningrum, Prihandono, & Subiki, 2015). Media pembelajaran yang dapat dikembangkan di era Pandemi salah satunya yaitu Autoplay. Autoplay merupakan perangkat lunak yang didalamnya terdapat berbagai tipe media seperti gambar, suara, video dan teks kedalam presentasi yang dibuat, juga pada media Autoplay terdapat aplikasi pembuatan kuis yang dapat digunakan pada saat evaluasi siswa (Anantyartha & Listya Ika Sari, 2017):.

D. KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan diatas, maka didapatkan bahwa proses pembelajaran di SMAN 1 Purwosari membutuhkan multimedia berbasis IT yaitu *Autoplay* dengan

model TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi Sistem Endorkin (Hormon) sebagai media pembelajaran yang terkini atau berbasis teknologi sehingga dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi serta siswa dapat berinteraksi dengan teman sekelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Ananyarta, P., & Listya Ika Sari, R. (2017). Pengembangan Media Auto Play dengan Metode Means Ends Analysis (MEA) pada Matakuliah Genetika. *Jurnal Pendidikan*, 2(978-602-9286-22-9), 532–538. Retrieved from <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/ipa2017/article/view/1120>
- Bender, L., Colorado, C. N., Arie, M., & Razuri, H. (2020). Pesan dan Kegiatan Utama Pencegahan dan Pengendalian COVID-19 di Sekolah. *Unicef*, 1, 1–14. Retrieved from https://www.who.int/docs/default-source/searo/indonesia/covid19/pesan-dan-kegiatan-utama-pencegahan-dan-pengendalian-covid-19-di-sekolah---indonesian--march-2020.pdf?sfvrsn=5cdfea17_2
- Emda, A. (2011). PEMANFAATAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI DI SEKOLAH. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, XII(1), 149–162. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/jid.v12i1.444>
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI DUNIA HEWAN KELAS X DI SMA UNGGUL NEGERI 8 PALEMBANG. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 56–73. <https://doi.org/10.36706/fpbio>
- Litduitna, R. S., Tarigan, N., Saleh, K., & Muslim. (2020). Perbedaan Antara Media Konvensional Dan Video Tutorial Dalam Menggambar Bentuk Di Sma Negeri 1 Kutalimbaru. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 166. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18781>
- Nasution, D. A. ., Erlina, & Muda, I. (2020). DAMPAK PANDEMI COVID-19 TERHADAP PEREKONOMIAN INDONESIA. *Jurnal Benefita*, 5(2), 212–224. <https://doi.org/http://doi.org/10.22216/jbe.v5i2.5313>
- Nengrum, T. A., Pettasolong, N., & Nuriman, M. (2021). Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Luring dan Daring dalam Pencapaian Kompetensi Dasar Kurikulum Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Pendidikan*, 30(1), 1–12. <https://doi.org/ttps://doi.org/10.32585/jp.v30i1.1190>
- Ningrum, D. K., Prihandono, T., & Subiki. (2015). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournaments) Dengan Teknik Firing Line Disertai Media Kartu dalam Pembelajaran IPA (Fisika) di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(3), 248-254–254.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118–127. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32424>