

Penerapan Media Presentasi Interaktif Matakuliah Fisika Terapan Pada Taruna Akademi Maritim Indonesia Aipi Makassar

Agriani Pongkessu¹, Muhammad Hatta², Hernita Arifuddin³, Ismail⁴

^{1,2,3,4} Akademi Maritim Indonesia Aipi Makassar, Jl. Gatot Subroto Baru No. 54, Kota Makassar, Sulawesi Selatan
agriani.pongkessu@gmail.com

Abstract

Research and implementation has been carried out which aims to determine the profile of interactive presentation media for cadets at the Indonesian Maritime Academy Aipi Makassar which is valid, determine of the lecturer's assessment of the applied presentation media, determine the cadets' response to the applied presentation media. The developed media was validated by two experts consisting of material experts and applied experts. The sample in this study consisted of practitioners who were Applied Physics lecturers as many as 2 people and second semester of cadets at the Indonesian Maritime Academy Aipi, totaling 35 Cadets. The development procedure uses the four-D (4-D) model which consists of defining, designing, and developing stages. The defining stage includes beginning-end analysis, learner analysis, concept analysis, goal specification. The design stage includes media selection, initial design. At the development stage, validation by experts was carried out and revised so as to obtain results that were suitable for use. The results showed that the interactive presentation media and learning tools for Applied Physics courses developed were declared valid so that they were feasible to use in the RPS, the lecturer's assessment of interactive presentation media showed that both practitioners agreed that the media developed was feasible to use and met the indicators related to media assessment, students' responses to interactive presentation media obtained very good responses.

Keywords: Media Learning, Applied Physics, Maritime Academy.

Abstrak

Telah dilakukan penelitian dan penerapan yang bertujuan untuk mengetahui profil media presentasi interaktif terhadap Taruna pada kampus Akademi Maritim Indonesia Aipi Makassar yang valid, mengetahui penilaian dosen terhadap media presentasi yang diterapkan, mengetahui respon taruna terhadap media presentasi yang diterapkan. Media yang dikembangkan divalidasi oleh dua ahli yang terdiri atas ahli materi dan ahli terapan. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari praktisi yang merupakan dosen Fisika Terapan sebanyak 2 orang dan Taruna semester II (genap) pada Akademi Maritim Indonesia Aipi jumlah 35 Taruna. Prosedur pengembangannya menggunakan model four-D (4-D) yang terdiri dari tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Tahap pendefinisian mencakup analisis awal-akhir, analisis peserta didik (taruna), analisis konsep, spesifikasi tujuan. Tahap perancangan mencakup pemilihan media, rancangan awal. Pada tahap pengembangan, dilakukan validasi oleh para ahli dan direvisi sehingga didapatkan hasil yang layak untuk digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media presentasi interaktif dan perangkat pembelajaran untuk matakuliah Fisika Terapan yang dikembangkan dinyatakan valid sehingga layak digunakan untuk digunakan dalam RPS, penilaian dosen terhadap media presentasi interaktif menunjukkan bahwa kedua praktisi setuju bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dan memenuhi indikator yang terkait dengan penilaian media, respon Taruna terhadap media presentasi interaktif diperoleh tanggapan sangat baik.

Keywords: Media Pembelajaran, Fisika Terapan, Akademi Maritim.

Copyright (c) 2023 Agriani Pongkessu, Muhammad Hatta, Hernita Arifuddin, Ismail

Corresponding author: Agriani Pongkessu

Email Address: agriani.pongkessu@gmail.com (Jl. Gatot Subroto Baru No.54, Makassar, Sulawesi Selatan

Received 11 October 2023, Accepted 14 October 2023, Published 17 October 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitas nya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Belajar dapat diartikan sebagai proses kegiatan yang membuat

perubahan kognitif maupun motorik melalui interaksi (Herawati, 2018). Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku (Setiawati, 2018). Dari segi psikologi perbedaan individu ditimbulkan oleh berbagai macam aspek baik secara langsung maupun tidak langsung yang timbul dari peserta pembelajaran. Adapun aspek-aspek tersebut, yaitu; kognitif (pengetahuan), afektif (kemampuan), dan psikomotorik (keterampilan), tidak ketinggalan juga termasuk intelegensia, minat, bakat dan keadaan sosial ekonomi (Rizkiana & Khumaedi, 2020). Sampai sekarang, pendidikan di Indonesia masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai seperangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Kelas masih terfokus pada dosen sebagai sumber utama pengetahuan, ceramah masih menjadi pilihan utama strategi belajar. Untuk itulah diperlukan sebuah strategi belajar yang tidak mengharuskan peserta pembelajaran untuk menghafal fakta-fakta, tetapi sebuah strategi yang dapat mendorong peserta pembelajaran dapat mengkonstruksikan sendiri pengetahuannya. Dalam proses belajar, peserta didik belajar dari pengalamannya sendiri, mengkonstruksikan pengetahuan, kemudian memberi makna pada pengetahuannya itu. Melalui proses belajar yang mengalami sendiri dan menemukan sendiri akan menumbuhkan minat dan motivasi Taruna untuk belajar, khususnya matakuliah Fisika Terapan. Pelajaran fisika lebih rumit dibanding pelajaran yang lain karena hampir semua materi dibutuhkan pemahaman yang cukup bagus dan ilmu matematika yang memadai (Mujizatullah, 2018). Terlebih pada pendidikan vokasi untuk matakuliah Fisika Terapan, untuk lebih mudah mempelajari fisika terapan dibutuhkan kemampuan untuk bisa mengamati peristiwa-peristiwa yang ada di sekitar kita yang berhubungan dengan materi kuliah Fisika Terapan. Fisika adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa alam yang bersifat fisik, bukan hanya belajar tentang rumus-rumus (Sutarto et al., 2015). Jika belajar fisika hanya dengan metode menghafal rumus, maka matakuliah fisika terapan akan terlihat menyulitkan dan sudah tentu pelajaran fisika terapan tidak akan bisa dipelajari secara maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa Taruna pada Akademi Maritim Indonesia Aipi Makassar pada semester sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Taruna menganggap matakuliah Fisika Terapan merupakan pelajaran yang kurang disukai karena dianggap sulit. Hal ini disebabkan karena pelajaran fisika merupakan pelajaran yang penuh dengan rumus yang abstrak, media pembelajaran yang kurang menarik, dan dosen fisika terapan yang terkesan terlalu serius dan monoton dalam mengajar, sehingga taruna kurang berminat dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran fisika. Penyampaian materi ajar yang tidak bervariasi dan media yang kurang menarik dapat menjadi penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan adanya variasi dan media yang menarik dalam pembelajaran diharapkan taruna dapat termotivasi untuk meningkatkan rasa ingin tau yang akhirnya akan mengembangkan seluruh aspek pribadi. Paradigma pembelajaran yang mengutamakan keaktifan taruna sebagai peserta pembelajaran dalam membangun sendiri pengetahuannya mengharuskan dosen untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah mampu mewujudkan media pembelajaran

dalam bentuk multimedia yaitu bentuk komunikasi yang menggunakan kombinasi berbagai media yang berbeda yang berbasis digital.

Untuk memanfaatkan sistem digital sebagai media pembelajaran dalam bentuk multimedia, diperlukan pengembangan terlebih dahulu. Pengembangan ini dilakukan dengan memperhatikan sejumlah prinsip dan desain multimedia agar media tersebut dapat memenuhi fungsinya dalam membantu proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya adalah bahwa Taruna akan termotivasi belajar jika: a) presentasi materi ajar menggunakan kata-kata dan gambar dibandingkan hanya dengan menggunakan kata-kata saja; b) presentasi materi ajar dengan menggunakan kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan dibandingkan jika penyajiannya secara berurutan (bergantian); c) kata-kata, gambar-gambar, dan suara-suara yang tidak berhubungan dengan materi tidak disertakan; dan d) menggunakan animasi dan narasi dibanding hanya menggunakan animasi dan teks di layar (Richard E, 2001).

Salah satu media digital yang familiar dan mudah ditemui yaitu media presentasi dengan menggunakan program PowerPoint. Program PowerPoint yang termasuk dalam Microsoft Office ini sudah dimanfaatkan oleh banyak kalangan termasuk di kalangan pendidikan. Pada kampus-kampus pada umumnya dan khususnya di AMI AIPI Makassar pada pembelajaran matakuliah Fisika Terapan memang sudah menggunakan media presentasi dengan program PowerPoint sebagai media pembelajaran selain buku ajar, namun media presentasi yang ditampilkan hanya bersifat monoton dan satu arah, tidak interaktif antara peserta pembelajaran dan media itu sendiri sehingga proses pembelajaran di dalam kelas kurang optimal. Berdasarkan latar belakang yang di uraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana profil media presentasi interaktif Fisika Terapan untuk Taruna pada Akademi Maritim Indonesia AIPI Makassar yang valid
2. Bagaimana penilaian dosen terhadap media presentasi yang diterapkan
3. Bagaimana respon Taruna terhadap media presentasi yang diterapkan

Beberapa penelitian dan pengembangan media pembelajaran telah dilakukan seperti pada matakuliah Fisika Dasar (Sakti et al., 2022) ataupun matakuliah Fisika (Alibas et al., 2017; Novita Sari et al., 2021), namun sampai saat ini untuk Matakuliah Fisika Terapan pada kampus vokasi belum dilakukan.

METODE

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran dan desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model *4-D* yang dikemukakan oleh Thiagarajan (Sugiyono, 2011). Media presentasi interaktif yang telah diperiksa dan dinyatakan valid oleh ahli selanjutnya diterapkan pada Taruna semester II (genap) pada Akademi Maritim Indonesia AIPI Makassar. Tahap pendefinisian (*define*) yaitu menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis Awal Akhir, analisis awal akhir ini dilakukan dengan menganalisis masalah-masalah mendasar yang dibutuhkan dalam pengembangan.
2. Analisis Peserta Pembelajaran (Taruna), tujuan dari analisis ini adalah untuk menelaah karakteristik taruna yang meliputi latar belakang pengetahuan, bahasa yang digunakan dan perkembangan kognitif taruna yang berbeda-beda.
3. Analisis Konsep, analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep, atribut konsep, contoh konsep dan non konsep, serta ciri-ciri konsep yang disesuaikan dengan materi yang dibahas..
4. Spesifikasi tujuan, disusun berdasarkan analisis konsep terhadap materi yang diajarkan setiap pertemuannya, berisi tentang tujuan pembelajaran yang mengacu pada indikator.

Tahap perancangan (*design*) merupakan kegiatan yang dilakukan antara lain :

1. Pemilihan media, pemilihan media dilakukan dengan tujuan menentukan media presentasi yang sesuai untuk menyajikan materi serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam menunjang pembuatan media.
2. Perancangan awal, kegiatan utama dalam perancangan ini meliputi membaca buku teks yang relevan, karakteristik media, adaptasi media, konsultasi secara intensif dengan dosen atau praktisi, diskusi bersama teman-teman sesama peneliti.

Tahap pengembangan (*develop*) merupakan tahapan yang bertujuan untuk menghasilkan media presentasi yang sudah direvisi berdasarkan masukan para pakar. Tahap ini meliputi validasi ahli dan penerapan terbatas dengan Taruna sesungguhnya. Penilaian media presentasi interaktif dari instrumen penilaian validator ahli, instrument penilaian praktisi, dan instrumen respon Taruna dilakukan dengan memberikan skor berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1. Coding Tanggapan Responden

Kategori	Skor Setiap Pernyataan Positif	Skor Setiap Pernyataan Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Kurang Setuju	2	3
Tidak Setuju	1	4

Menghitung persentase tanggapan ahli untuk setiap pernyataan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor

Persentase (%)	Kriteria
$X \leq 25$	Sangat Kurang
$25 < X \leq 50$	Kurang
$50 < X \leq 75$	Baik
$X > 75$	Sangat Baik

Analisis Data Kevalidan ini digunakan untuk menguji validitas isi atau uji konten. Koefisien validitas isi dapat dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif oleh beberapa orang pakar. Perhitungan validitas isi oleh 2 orang Ahli menggunakan validitas *content* sebagai berikut:

$$r = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Kriteria validitas isi, jika $r \geq 0,7$ maka instrumen dinyatakan valid, sedang jika $r \leq 0,7$ maka instrumen dinyatakan tidak valid.

Tabel 3. Tabulasi silang Judges (2 x 2)

Tabulasi Penilaian Dari Ahli		Judges I	
		Tidak Relevan (skor 1-2)	Relevan (skor 3-4)
Judges II	Tidak Relevan (skor 1-2)	(A)	(B)
	Relevan (skor 3-4)	(C)	(D)

Analisis ini digunakan untuk melihat kesepahaman dua praktisi dalam memberikan penilaian terhadap media presentasi interaktif yang dikembangkan. Hasil penilaian dari kedua pakar dimasukkan kedalam tabulasi silang 2 kali yang terdiri dari kolom A, B, C, dan D. Kolom A adalah sel yang menunjukkan ketidaksetujuan kedua penilai bahwa butir instrumen relevan. Kolom B dan C adalah sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilai pertama dan kedua (penilai pertama setuju dan penilai kedua tidak setuju atau sebaliknya). Kolom D adalah sel yang menunjukkan persetujuan antara kedua penilai bahwa butir instrumen relevan.

Tabel 4. Tabulasi silang Dosen (2 x 2)

Tabulasi Penilaian Dari Ahli		Dosen I	
		Tidak Relevan (skor 1-2)	Relevan (skor 3-4)
Dosen II	Tidak Relevan (skor 1-2)	(A)	(B)
	Relevan (skor 3-4)	(C)	(D)

Data tentang respon taruna diperoleh dari kuesioner respon taruna terhadap media presentasi interaktif, dan selanjutnya dianalisis dengan persentase. Analisis untuk menghitung persentase banyaknya taruna yang memberikan respon pada setiap kategori yang dinyatakan dalam lembar kuesioner menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PRS = \frac{\sum A}{\sum B} \times 100\%$$

Keterangan:

PRS = persentase banyaknya taruna yang memberikan respon positif (setuju) terhadap kategori yang ditanyakan.

$\sum A$ = total skor yang diperoleh setiap kategori yang ditanyakan dalam kuesioner

$\sum B$ = skor total dari setiap kategori yang ditanyakan dalam kuesioner

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pemantauan dan pengamatan yang telah dilakukan peneliti sebelum penelitian ini dilakukan berkaitan dengan pembelajaran Fisika Terapan di AMI AIPI Makassar, di

peroleh informasi berikut (1) dalam proses pembelajaran, buku pelajaran yang relevan untuk Semester Awal pelajaran Fisika Terapan masih menjadi sumber belajar utama di kelas, namun biasa menggunakan media presentasi yang disajikan dalam *powerpoint*, dan (2) media presentasi yang digunakan dosen dalam proses pembelajaran masih bersifat satu arah, sehingga Taruna kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan permasalahan ini, dipandang perlu dikembangkan sebuah media presentasi yang interaktif yang dapat membangun pengetahuan Taruna, khususnya pada pembelajaran Fisika Terapan materi Fluida Statis.

Hasil analisis menunjukkan bahwa Taruna di AMI Aipi Makassar khususnya pada Taruna Semester Awal yang akan menjadi subjek penelitian bahwa; (1) Taruna lebih senang diajar dengan menggunakan media presentasi yang dikemas dalam sebuah program komputer dan disajikan melalui perangkat proyektor dari pada hanya menggunakan buku pelajaran saja, dan (2) Taruna merasa bosan jika media yang digunakan bersifat monoton (satu arah), sehingga Taruna kurang memahami konsep Fisika Terapan. Analisis ini dilakukan dengan mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep utama yang akan dipelajari Taruna, yaitu fluida statis. Berdasarkan pada Kurikulum yang berbasis IMO Model Course untuk matakuliah Fisika Terapan kelas semester ganjil dan genap pada konsep fluida statis Tahap Perancangan. Berdasarkan analisis konsep dan analisis tugas, maka dalam kegiatan ini dirumuskan tujuan dengan mengacu pada kompetensi dasar yang ingin dicapai. Perincian spesifikasi tujuan merupakan acuan dalam merancang media presentasi dan penyusunan lembar kerja Taruna. Tujuan yang telah dirumuskan berfungsi sebagai alat untuk mendesain kegiatan pembelajaran yang tepat dan panduan Taruna dalam belajar.

Deskripsi hasil tahap perancangan (Design)

Pemilihan media presentasi disesuaikan dengan analisis konsep, analisis tugas, dan fasilitas yang ada di sekolah. Adapun media yang digunakan dalam pembelajaran pada penelitian ini adalah komputer/laptop, LCD proyektor, *software* seperti : *Microsoft Office PowerPoint 2021* yang merupakan bagian paling penting dalam pengembangan ini yaitu sebagai program yang digunakan untuk merancang media presentasi, tata letak gambar, video, dan membuat animasi. *Adobe Photoshop CC* untuk mengolah gambar sehingga terlihat lebih menarik, *CorelDraw X20* untuk membuat gambar berbasis vektor, mengubah dimensi dan ekstensi gambar, *Xilsoft Video Converter Ultimate* untuk mengubah dimensi, ekstensi, dan mengkonversi video. *Movie Maker* untuk mengedit video seperti memotong video, menambahkan efek, dan menambahkan musik.

Dalam melakukan desain pembelajaran terlebih dahulu dengan mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis standar kompetensi inti. Setelah kebutuhan instruksional diidentifikasi kemudian dilanjutkan dengan pengembangan bahan pembelajaran yang akan diajarkan pada materi fluida statis. Bahan pembelajaran yang dikembangkan akan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik Taruna yang ada di AMI Aipi Makassar.

1. Strukturisasi Materi

Materi utama adalah materi fluida statis yang terdapat dalam silabus mata pelajaran. Konsep penunjang merupakan konsep-konsep yang dapat digunakan untuk menjelaskan lebih detail pada materi utama. Faktual merupakan merupakan aplikasi Fisika Terapan yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti memilih beberapa peristiwa yang berkaitan dengan materi pokok yang disajikan di dalam media yaitu materi fluida statis.

2. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan merupakan petunjuk yang digunakan dosen untuk mensimulasikan materi fluida statis dari media yang akan dibuat. Petunjuk penggunaan yang dibuat peneliti terdiri atas visual dan keterangan. Pembuatan petunjuk penggunaan dimaksudkan sebagai pedoman dari penggunaan media presentasi.

3. Storyboard

Storyboard berisi skenario penyusun media presentasi yang juga memuat gambaran saat digunakan dalam pembelajaran. Sebagai alat bantu media presentasi, maka penggunaannya harus disesuaikan/didukung dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun pada tiap pertemuannya.

4. Instrumen Penilaian Praktisi/Dosen

Instrumen penilaian praktisi/dosen berisi penilaian terhadap media presentasi interaktif untuk pembelajaran Fisika Terapan. Instrumen ini disusun berdasarkan beberapa indikator terkait dengan penggunaan media.

5. Instrumen Respon Taruna

Instrumen respon Taruna berisi penilaian terhadap media presentasi interaktif untuk pembelajaran Fisika Terapan. Instrumen ini disusun berdasarkan beberapa indikator terkait dengan penggunaan media.

Deskripsi hasil tahap pengembangan (Develop)

Pada tahap ini, peneliti telah menghasilkan media presentasi yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para pakar untuk kemudian dapat dilanjutkan pada tahap uji coba. Adapun langkah-langkah dalam tahap pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Validasi

Validasi media presentasi dilakukan oleh ahli media dan materi untuk mengetahui kevalidan media dari segi aspek kualitas tampilan, daya tarik, dan konten. Validator/ahli yang dilibatkan meliputi ahli di bidang materi/konten dan ahli media pembelajaran. Dua ahli yang dijadikan validator yaitu satu dosen dari jurusan fisika dan satu dosen dari jurusan teknologi pendidikan. Penilaian oleh validator mencakup penilaian media, instrumen respon praktisi, instrumen respon Taruna, serta beberapa perangkat pendukung media diantaranya yaitu, RPP, Tugas Mandiri, dan *Storyboard*. Berikut hasil validasi terhadap media presentasi, RPP, Tugas Mandiri, instrumen respon praktisi/dosen, dan instrumen respon Taruna.

1. Hasil validasi ahli untuk media presentasi

Berdasarkan penilaian kedua pakar/ahli pada aspek kualitas tampilan berada pada daerah ke IV atau D. Pada aspek daya tarik berada pada daerah ke IV atau D, dan yang terakhir pada aspek konten berada pada daerah ke IV atau D. Berdasarkan penilaian kedua pakar terhadap ketiga aspek yang dinilai, maka media presentasi yang dikembangkan oleh peneliti berada pada kategori valid.

2. Hasil validasi ahli untuk RPP

Berdasarkan penilaian kedua pakar/ahli pada aspek format berada pada daerah ke IV atau D. Pada aspek bahasa berada pada daerah ke IV atau D, dan yang terakhir pada aspek isi berada pada daerah ke IV atau D.. Berdasarkan penilaian kedua validator terhadap ketiga aspek yang dinilai, maka RPP yang dibuat oleh peneliti berada pada kategori valid.

3. Hasil validasi ahli untuk Tugas mandiri

Berdasarkan penilaian kedua pakar/ahli pada aspek format berada pada daerah ke IV atau D. Pada aspek isi berada pada daerah ke IV atau D, pada aspek bahasa berada pada daerah ke IV atau D, dan yang terakhir pada aspek manfaat/kegunaan berada pada daerah ke IV atau D. Berdasarkan penilaian kedua validator terhadap ke empat aspek yang dinilai, maka Tugas Mandiri yang telah dibuat oleh peneliti berada pada kategori valid.

4. Hasil validasi ahli untuk instrumen penilaian praktisi/dosen

Berdasarkan penilaian kedua pakar/ahli pada aspek petunjuk berada pada daerah ke IV atau D. Pada aspek bahasa berada pada daerah ke IV atau D, dan yang terakhir pada aspek isi berada pada daerah ke IV atau D. Berdasarkan penilaian kedua pakar terhadap ketiga aspek yang dinilai, maka instrumen penilaian praktisi/dosen yang dibuat oleh peneliti berada pada kategori valid.

5. Hasil validasi ahli untuk instrumen respon Taruna

Berdasarkan penilaian kedua pakar/ahli pada aspek petunjuk berada pada daerah ke IV atau D. Pada aspek bahasa berada pada daerah ke IV atau D, dan yang terakhir pada aspek Isi berada pada daerah ke IV atau D. Berdasarkan penilaian kedua pakar terhadap ketiga aspek yang dinilai, maka instrumen penilaian respon Taruna yang dibuat oleh peneliti berada pada kategori valid.

Tahap uji coba terbatas

Pada tahap uji coba, media dan perangkat yang telah dikembangkan dan direvisi berdasarkan penilaian validator diujikan. Pada tahap ini diperoleh gambaran apakah media telah mampu untuk mencapai tujuan, serta memperoleh informasi tentang kelemahan-kelemahan yang mungkin terdapat pada media yang telah dikembangkan.

1. Penilaian praktisi/dosen terhadap media presentasi interaktif

Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa dosen memberikan penilaian yang sangat baik terhadap media presentasi interaktif. Hal ini terlihat pada hasil analisis penilaian dari dua orang praktisi/dosen berada di kolom D, artinya kedua praktisi/dosen setuju.

2. Respon Taruna terhadap media presentasi interaktif

Respon Taruna terhadap media presentasi terdiri atas 20 item. Rangkuman respon Taruna terhadap media presentasi interaktif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Analisis Respon Taruna

Kategori	Jumlah responden	Persentase (%)
Tidak Setuju	0	0
Kurang Setuju	0	0
Setuju	11	34.37
Sangat Setuju	21	65.63
Total	35	100

Berdasarkan hasil analisis respon Taruna pada tabel di atas, diperoleh persentase respon Taruna dari semua item yaitu 21 Taruna sangat setuju (65,63 %) dan 11 Taruna setuju (34,37 %) terhadap penggunaan media presentasi interaktif dari total keseluruhan 32 Taruna yang diuji coba. Oleh karena itu dapat diperoleh rata-rata persentase respon Taruna terdapat 78,47 % yang memberi respon sangat baik terhadap media presentasi interaktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka hasil penelitian dapat disimpulkan Penerapan media presentasi interaktif untuk Matakuliah Fisika Terapan pada AMI AIPI Makassar telah valid yang memiliki karakteristik berupa gambar, video, audio, animasi, teks, dan pertanyaan-pertanyaan. Media presentasi juga dilengkapi dengan *hyperlink* yang memungkinkan dosen untuk berinteraksi dengan media, sehingga dosen dapat mengontrol penggunaan media. Penilaian dua praktisi/dosen terhadap media presentasi interaktif menunjukkan bahwa kedua praktisi setuju bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dan memenuhi indikator yang terkait dengan penilaian media. Respon Taruna terhadap media presentasi interaktif diperoleh tanggapan sangat baik.

REFERENSI

- Alibas, F., Humairah, N., & Mutmainnah, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Presentasi Interaktif pada Mata Kuliah Elektronika di Universitas Sulawesi Barat. *SAINTIFIK*, 3(2), 143–152. <https://doi.org/10.31605/SAINTIFIK.V3I2.154>
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, IV(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/download/4515/2974>
- Mujizatullah. (2018). Pengintegrasian Pendidikan Karakter Keagamaan pada Pembelajaran Hakikat Ilmu Fisika dan Keselamatan Kerja di Laboratorium Madrasah Aliyah Puteri Aisyiah di Palu. *Jurnal Pendidikan Fisika (JPF)*, 6(2), 115–128. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jpf/article/download/1292/1146>

- Novita Sari, G., Fajar Saputri, D., Nofita Sari, I., Studi Pendidikan Fisika, P., Pendidikan MIPA dan Teknologi, F., & PGRI Pontianak, I. (2021). Remediasi hasil belajar fisika dengan media power point pada materi hukum newton untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Ledo. *JURNAL PENDIDIKAN SAINS DAN APLIKASINYA*, 4(2), 45–49. <https://doi.org/10.31571/JPSA.V4I2.1989>
- Richard E, M. (2001). *Multimedia Learning*. Gramedia. https://books.google.co.id/books/about/Multimedia_Learning.html?hl=id&id=ymJ9o-w_6WEC&redir_esc=y
- Rizkiana, R., & Khumaedi, M. (2020). Keefektifan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Gambar Teknik. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 20(2), 81–84. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPTM/article/download/27939/12152>
- Sakti, I., Idamayanti, R., & Salim, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Fisika Terapan*, 3(2), 1–9. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/jurnalphi/article/download/13288/pdf>
- Setiawati, M. S. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar? *HELPER: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran*, 35(1), 31–46. <https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/helper/article/download/1458/1278/3900>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. <https://onsearch.id/Record/IOS3145.slims-5289?widget=1>
- Sutarto, Palupi Kusuma Wardhany, R., & Subiki. (2015). Media Video Kejadian Fisika dalam Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(1), 1–8. <https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/63901/Retno%20Palupi.pdf?sequence=1&isAllowed=y>