

PENGARUH PENGGUNAAN PROGRAM APLIKASI AUTOPLAY TERHADAP PENGIMPUMAN DATA ANAK PANTI ASUHAN SION KABUPATEN TAPANULI TENGAH

Oleh :

Hesti Natalia¹, Hanifah Nur Nasution², Ermawita³

^{1,2,3} Pendidikan Vokasional Informatika,

^{1,2,3} Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam,

^{1,2,3} Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

email: Hestinatalia13@gmail.com¹

email: hanifahnurnasution13@gmail.com²,

email: ermajuwita91@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan Guru menjelaskan materi pembelajaran masih dengan menggunakan metode ceramah, hanya menggunakan buku paket, dan modul berupa makalah dalam penyampaian materi pelajaran perakitan komputer, Perancangan modul praktikum berbasis android pada materi perakitan komputer di SMK Negeri 1 Lumut dibantu melalui sebuah aplikasi Ispring suite 8, yang tahapan pengembangan dan penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Sehingga dapat dirancang sebuah produk berupa Modul Praktikum Berbasis Android Pada Materi Perakitan Komputer di SMK Negeri 1 Lumut yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian perancangan modul praktikum berbasis android pada materi perakitan komputer diperoleh hasil dalam menentukan tingkat kelayakan modul praktikum berbasis android pada materi perakitan komputer diperoleh 97 % dari validasi materi, 93 % dari respon siswa, dan 95 % dari hasil validasi media. Berdasarkan persentase yang diperoleh untuk mengetahui tingkat kelayakan maka ditemukan rata-rata 95 % dengan “kategori Sangat Layak” .

Kata Kunci : Program Aplikasi Ispring Suite, RnD,

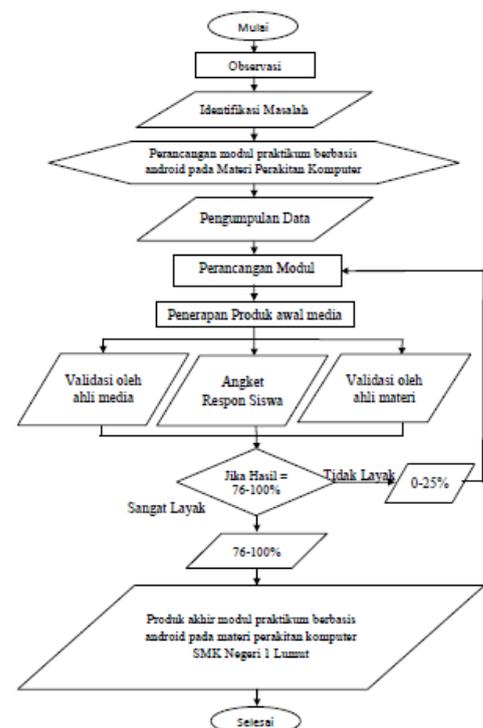
1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk menentukan kualitas hidup yang lebih baik, sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi serta perkembangan sosial budaya yang berlangsung cepat, sehingga membawa perubahan pola pikir yang lebih maju, baik untuk individu maupun untuk masyarakat. Untuk itu penggunaan program aplikasi autoplay ini memudahkan para pegawai untuk mengimput data yang masuk maupun keluar. bagi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu

komputer dapat memberikan kemudahan yang praktis, dan berketerampilan tinggi untuk menggunakan sumber-sumber yang terbatas dengan cara atau alternatif yang terbaik dalam menghasilkan data dan informasi.



Gambar . 1 Aplikasi iSpring Suite

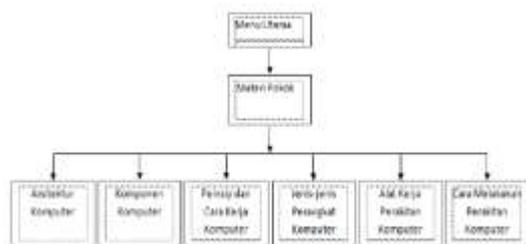


Gambar 2. Kerangka Berpikir

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Panti Asuhan Sion yang beralamat di Kabupaten Tapanuli Tengah. Dalam sebuah penelitian diperlukan suatu pendekatan atau metode untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan. Widi (2010:68), menyatakan bahwa “Metode

penelitian merupakan tuntunan tentang bagaimana secara berurutan penelitian dilakukan, menggunakan alat dan bahan apa, prosedurnya bagaimana". Fathoni (2006:103), "Populasi ialah keseluruhan unit elementer yang parameternya akan diduga melalui statistika hasil analisis yang dilakukan terhadap sampel penelitian". Fathoni (2006:103), "Populasi ialah keseluruhan unit elementer yang parameternya akan diduga melalui statistika hasil analisis yang dilakukan terhadap sampel penelitian". Menurut Arfinanti (2010:8), "Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti atau yang menjadi sasaran pengamatan". Berdasarkan pendapat di atas maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh data yang keluar dan yang masuk di panti asuhan sion, kabupaten Tapanuli Tengah. Tahapan pengembangan dan penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun tahapan yang dilakukan sesuai model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut : Analisis, Design, Development, Implementasi dan Evaluasi:



Gambar 3. Kerangka Materi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang diperoleh dari data yang masuk dan data yang keluar pada panti asuhan sion, Kabupaten Tapanuli Tengah

Perancangan pada penelitian ini yaitu merancang sebuah produk berupa modul praktikum berbasis android pada materi perakitan komputer, perancangan modul praktikum berbasis android sangatlah membantu tenaga pendidik dan peserta didik khususnya dalam bidang pendidikan dimana perancangan ini menggunakan *software* yang membantu dalam pembuatan modul praktikum ini. Aplikasi tersebut adalah *Ispring Suite 8*.

Ispring Suite 8 merupakan salah satu analisis kebutuhan yang digunakan, selain *ispring suite* analisis kebutuhan *software* dalam tahapan analisis masih ada lagi *software pendukung* yaitu : *microsoft office powerpoint*, dan *website 2 apk builder*. Dan juga diperlukan materi-materi yang diambil dari silabus, dimana silabus menjadi acuan pembuatan modul praktikum dengan itu materi

yang dituangkan kedalam modul praktikum berbasis android pada penelitian ini adalah materi perakitan komputer. Adapun penelitian ini dibuat karena adanya ditemukan suatu masalah dengan itu diperlukan sebuah modul/ media yang dapat mendukung proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Lumut Berdasarkan rumusan masalah yang telah menjadi tujuan dari penelitian perancangan modul praktikum berbasis android pada materi perakitan komputer di SMK Negeri 1 Lumut, yaitu sebagai berikut :

1. Perancangan Modul Praktikum Berbasis Android

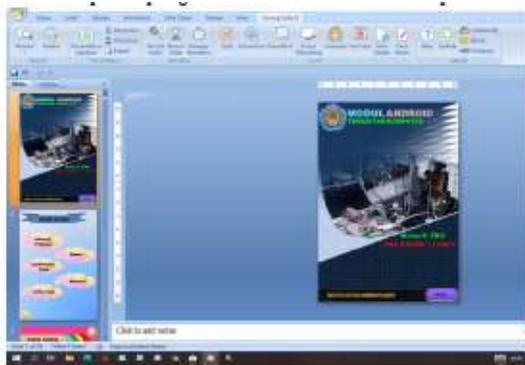
Perancangan pada penelitian ini dilakukan dengan membuat sebuah produk serta penerapannya menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, dimana produk tersebut dikembangkan menggunakan *Ispring Suite 8*, produk yang akan dirancang merupakan modul praktikum berbasis android yang berisikan materi-materi, latihan soal, video yang lebih interaktif. Pembahasan yang ada dalam modul praktikum tersebut ditata dengan baik dan rapi, serta semenarik mungkin dengan tampilan warna agar dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik, pembahasan tersebut dikemas kedalam *Apk microsoft office powerpoint* dalam tahapan penataan isi dari modul praktikum tersebut, dan langkah selanjutnya yaitu pemberian latihan soal yang di buat langsung menggunakan *Apk Ispring Suite 8* yang telah terintegrasi langsung dengan *microsoft office powerpoint*, jika semua bahan membuat modul dituangkan kedalam *apk microsoft office power point*, maka tahapan selanjutnya yaitu mempublish hasil rancangan kedalam bentuk *HTML 5* menggunakan *ispring suite 8*, yang berubah menjadi format *Index*, kemudian tahapan terakhir ialah tahapan dimana rancangan tersebut di ekstrak kedalam bentuk android agar dapat di *install* ke dalam Hp Android, pengestrakan ini memerlukan aplikasi tambahan yang mendukung untuk *apk ispring suite 8*, adapun nama *apk* yang digunakan untuk mengubah format *HTML 5* ke bentuk android adalah *website 2 apk builder* jika sudah selesai dalam tahapan mengekstrak kedalam android maka file berubah menjadi *.Apk android* dan langkah selanjutnya Aplikasi android siap di bagikan dan siap untuk digunakan sebagai media belajar.

2. Kelayakan Modul Praktikum Berbasis Android

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis data nilai kelayakan modul praktikum berbasis android terkait dengan isi materi, penilaian aspek isi materi kategori "Sangat Layak" dengan nilai 97 persen. dengan demikian telah tercapai tujuan pembelajaran menggunakan modul praktikum berbasis android.

Ahli media melakukan validasi terkait beberapa aspek diantaranya yaitu tata letak cover, desain isi modul, desain isi modul. Penilaian dari aspek media tersebut masuk kategori "Sangat Layak" dengan nilai 95 persen. Berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media, disimpulkan bahwa modul praktikum berbasis android pada materi perakitan komputer valid dan layak untuk digunakan karena semua aspek masuk kategori "Sangat Layak"

Penilaian selanjutnya diperoleh dari angket respons yang disebarakan kepada peserta didik sebagai subjek penelitian yang menerapkan modul praktikum berbasis android sebagai media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil respons siswa tersebut, modul praktikum berbasis android pada materi perakitan komputer masuk kategori "Sangat Layak", sehingga dapat disimpulkan bahwa modul praktikum berbasis android sangat interaktif digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 4 Tampilan Bahan Ajar di Ms Word

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Gambaran penggunaan program aplikasi autoplay dalam pengimputan data pada pantu asuhan sion ini yaitu pada administrasi yang diperoleh, sehingga diciptakan lah sebuah aplikasi yang dapat mempermudah pengimputan data 2) Gambaran hasil pembuatan aplikasinya yaitu adanya nama, alamat tempat tanggal lahir, (data diri si anak), dan data diri sipenitip, data diri si pengasuh 3) semua data akan diolah apabila terjadi pembatalan mau pun pemulangan anak di pantu asuhan tersebut.

5. REFERENSI

- Jurnal. (2020). Template Jurnal Education and Development, 3.
- rikunto 2016. Manajemen Penelitian. Jakarta Rineka Cipta.
- Ayu Citra, Pratiwi. Penerapan Strategi Practice Rehearsal Pairs (Praktek Berpasangan) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Daarul Aitam Palembang. Jurnal Ilmiah PGMI. Volume 2 Tahun; 2016.
- Hanim, Halida dan Syafitri, Aulia. PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PRACTICE REHEARSAL PAIRS TERHADAP HASIL BELAJAR MENGANYAM VAS BUNGA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 SUNGGAL. Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera Volume 15 Juni 2017
- Humaidi, Muhammad. Pengaruh Penerapan Strategi Praktek Berpasangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi membuat Rekaman Audio di Studi di SMK Negeri 2 Surabaya. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 04 Tahun 2015 ; 153-160.
- Munfaridatus, Abdah. Implementasi Strategi Practice Rehearsal Pairs, Linghtening The Learning Climate dan Simulasi dalam Pembelajaran di Sekolah. Jurnal Qalamuna Volume 10 No 1 Tahun 2018.
- Nurrika, Aswita, Sutarno dan Sudana, I Made. Strategi Pembelajaran Practice Rehearsal Pairs dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII di SMP Negeri 2 Ungaran. Jurnal Edu Komputika. Tahun 2016.
- Nurrita, Teni. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Volume 3 Tahun 2018.
- Rahmadani, Sri. Efronia, Yulia. dan Elfi Tasfir. Penggunaan E-Modul di Sekolah Menengah Kejuruan pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. Jurnal Vokasi Informatika. Volume 1 Tahun 2021; 5-9.
- rodiyana, Roni, Pengaruh Penerapan Strategi Quantum Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa` Jurnal Cakrawala Pendas. Volume 4 Tahun 2018.
- Setianingsih, Wiwin dan Yulia, Lia. Studi Manajemen Marketing Berbasis Online (Penelitian pada UMKM Produksi Mebel di Desa Tamansari Babakan Muncang I Kota Tasikmalaya. Jurnal Maneksi. Volume 9 Tahun; 2020.