

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN GAYA BELAJAR VISUAL, AUDITORI, DAN KINESTETIK PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA UNTUK SISWA KELAS X MAN BATAM

Ali Basriadi¹, Army Trilidia Devega², Sabtu³, Iman Suja'i⁴

¹²³⁴Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik – Universitas Ibnu Sina, Batam

Corresponding Author: ali.basriadi@uis.ac.id

INFORMATION

Artikel History:

Rec. 26-Desember-2023
Acc. 31-Desember-2023
Pub. Desember, 2023
Page. 172-185

Kata kunci:

- * Bermain Peran
- * Gaya Belajar
- * Mata Pelajaran Informatika
- * Pengembangan Model
- * Visual, Auditori, dan Kinestetik

ABSTRACT

This learning model development research aims to produce an interactive learning model with visual, auditory and kinesthetic learning models using ADDIE development. When conducting interactive learning, a teacher needs to understand the characteristics and abilities of students. Students are no longer used as objects but are reduced to being polarized as students, pleasing students with learning styles according to their talents and abilities. The instrument uses a questionnaire assessing learning model experts, assessing media quality, material experts, informatics subject teachers, and student responses. The resulting model was tested on a small group in tenth grade. The average model expert assessment results were 4.093, material experts averaged 4.00, and media experts averaged 4.064, while the overall quality of learning media was 4.086 out of a total score of 5,000 which was included in the good category. The results of the model and media quality assessment were based on student responses with an average score of 3.252. And in the aspect of student interest and motivation in learning it was 3,366 with student learning completeness test results of at least 76%.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



PENDAHULUAN

Mengembangkan bakat yang dimiliki peserta didik agar dapat berguna bagi dirinya sendiri merupakan upaya untuk membekali mereka dengan kecakapan hidup, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mendidik peserta didik merupakan upaya yang terencana untuk menciptakan peserta didik yang aktif dalam mengembangkan potensi diri. memiliki spiritualitas keagamaan, berkepribadian cerdas, berakhlak mulia, dan berketerampilan sosial dan kebangsaan (Jakarta: Sekretaris Negara Republik Indonesia, 2003).

Media pendidikan merupakan alat yang digunakan untuk mentransfer ilmu pengetahuan yang mudah diterima oleh siswa. Menurut Hasan, media adalah segalanya digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, keprihatinan, serta minat dan keprihatinan siswa (Hasan: 2021). Sehingga pembelajaran informatika dapat diterima dengan baik oleh siswa sehingga menjadi pembelajaran yang menyenangkan, maka diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Setiap kegiatan pembelajaran diharapkan selalu menghasilkan pembelajaran yang baik, untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan metode pembelajaran yang tepat berdasarkan berbagai karakteristik siswa. Dalam hal ini guru mempunyai peranan yang sangat penting, guru harus memahami berbagai gaya belajar siswa. Walaupun gaya belajarnya berbeda-beda, namun tujuan yang ingin dicapai tetap sama, yaitu mencapai tujuan belajar dan mencapai prestasi belajar yang diharapkan. Ada siswa yang mampu memaksimalkan gaya belajarnya, ada juga siswa yang belum mampu memaksimalkan gaya belajarnya karena belum menyadari gaya belajarnya.

Gaya belajar, (Kumalasari dan nugraheni. 2023) merupakan kunci untuk mengembangkan kinerja siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Gaya belajar sama dengan ciri-ciri belajar yang berkaitan dengan menyerap, mengolah, dan menyampaikan informasi berdasarkan ciri-cirinya. Gaya belajar siswa dibedakan menjadi tiga, yaitu; visual, auditori, dan kinestetik. Beberapa siswa dapat belajar dengan baik hanya dengan melihat orang lain melakukannya. Hal ini ada pada karakter Pembelajar Visual. Berbeda dengan auditori siswa yang mengandalkan kemampuan mendengar. Sedangkan siswa kinestetik lebih cenderung belajar dengan terlibat langsung.

Model pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Perkembangan selain mendorong anak untuk belajar mandiri, alat ajar ini juga memberikan pengalaman bagi siswa dalam menemukan pengetahuan baru melalui kemajuan teknologi dan memberikan contoh kemajuan teknologi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Proses pembelajaran memerlukan model yang tepat untuk meningkatkan kemampuan dan keinginan belajar siswa dengan menciptakan suasana yang menyenangkan. Model merupakan instrumen yang digunakan untuk mengubah pesan atau informasi dari penerimanya (Yasin, 2015). Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Proses pembelajaran mencakup lima komponen komunikasi; guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Gerlach dan Ely (arsyad, 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam perancangan dan penggunaan sistematika pengajaran, suatu media. Dipahami secara luas, setiap orang, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang

memungkinkan pembelajar melakukan hal tersebut. Memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam hal ini guru, buku pelajaran dan lingkungan sekolah juga turut berperan dalam media.

Selain itu, dalam proses belajar mengajar model juga diartikan sebagai grafis, fotografi, atau alat elektronik untuk menangkap, mengolah, dan merekonstruksi informasi visual atau verbal. AECT (*Association for Educational and Communication Technology*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk memperoleh informasi pesan. Selain sebagai sistem penyampaian atau pengenalan, media juga sering digantikan dengan kata 'mediator' yang mengatur hubungan efektif antara dua pihak dalam proses pembelajaran, yaitu siswa dan isi pelajaran (Arsyad, 2021). Saat ini, salah satu aspek penting dalam proses belajar mengajar adalah pemanfaatan teknologi yang selama bertahun-tahun telah menggantikan dominasi media tradisional. Saat ini perkembangan teknologi dan internet berlangsung pesat dan konstan. Peran besar internet adalah mengurangi waktu interaksi fisik antara siswa dan guru dalam mencapai efek yang sama atau lebih baik dalam meningkatkan keterampilan berbahasa. Oleh karena itu, proses belajar mengajar memerlukan media yang tepat untuk zaman ini. Media tersebut, sebagai salah satu alat yang umum digunakan, telah menjadi sumber daya yang paling banyak tersedia bagi guru bahasa selama berabad-abad untuk membantu siswa berlatih bahasa asing secara efektif. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran.

Pada hakikatnya proses belajar sama dengan komunikasi. Model pembelajaran dapat dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam berkomunikasi. Dalam prosesnya, media pembelajaran mempunyai peranan penting sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu penggunaan media dalam proses pengajaran dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah. Tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bukan hanya untuk melengkapi proses pembelajaran dan menarik perhatian siswa, selain itu juga bertujuan untuk memperlancar proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam sistem pembelajaran.

Dalam mengembangkan model pembelajaran melalui media, terdapat banyak *platform* yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa (Hidayat, A. 2021). Penerapan model pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan dua aplikasi, diantaranya pada saat pembelajaran berlangsung dilakukan dengan menggunakan aplikasi platform Jamboerd sebagai sarana untuk membantu siswa dalam belajar. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan dengan menggunakan aplikasi *FlatFrom Kahoot*.

Jambrord adalah papan tulis digital dari *Google* yang berinteraksi dengan berbagai layanan *cloud*. Jambord hadir untuk memfasilitasi kolaborasi *real-time* antara guru dan siswa, (Rosidah, Ati.2021). sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Guru dalam kegiatan tatap muka virtual dapat

menampilkan *Google Jamboard*. Guru dapat mengajak siswa membuat sketsa ide, memecahkan masalah atau menggambar secara kolaboratif, dan menyelaraskan materi dengan pengalaman empiris siswa. Salah satu kelebihan aplikasi *Google Jamboard* adalah seluruh pekerjaan atau tugas siswa dapat disimpan secara otomatis di akun Google Drive guru.

Ilmudinulloh, R., & Bustomi, A. (2022) menyatakan bahwa *Google Jamboard* dapat membuat pertemuan tatap muka di kelas menjadi lebih kreatif dan bervariasi, kemudian siswa dapat berkolaborasi dan berdiskusi dengan menampilkan ide atau pemahamannya dengan memanfaatkan alat yang tersedia di *Google Jamboard*. Dengan menggunakan Jamboard, guru dapat menawarkan model pembelajaran tatap muka, karena guru dapat menyajikan papan tulis *Jamboard* di dalam kelas. Berdasarkan fenomena yang terjadi dalam dunia pendidikan saat ini, maka penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan Jamboard dalam pembelajaran informatika di Madrasah Aliyah Negeri Batam.

Kahoot merupakan sebuah permainan yang sederhana namun menyenangkan dan dapat dengan mudah digunakan untuk berbagai keperluan yang berkaitan dengan dunia pendidikan, baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah atau sekedar memberikan hiburan dalam proses belajar mengajar (Aceng, et al. 2020). Kahoot dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk pembelajaran informatika. Dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna, Kahoot didesain ramah pengguna, baik bagi pendidik maupun siswa. Kahoot merupakan salah satu dari berbagai pilihan media pembelajaran interaktif yang membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, baik bagi siswa maupun bagi pendidik karena aplikasi Kahoot mengedepankan gaya belajar yang melibatkan hubungan aktif antara partisipasi siswa dengan teman sejawatnya secara kompetitif mengenai pembelajaran yang mereka jalani. sedang atau telah belajar. (Alhafiz, N. 2022).

Kahoot dirancang untuk permainan kelompok dan individu (Fazriyah, N. et al. 2020). Penggunaan Kahoot tidak memerlukan instalasi software pada laptop karena dibuat menggunakan software berbasis web dan tidak memerlukan spesifikasi hardware dan software khusus dalam penggunaannya. Sebagai software berbasis web, Anda hanya perlu mendaftarkan akun sebagai pendidik (trainer) melalui akun kahoot.com. Mendaftarkan akun akan lebih mudah jika Anda sudah memiliki akun Facebook atau akun Gmail. Sebagai pengguna, siswa perlu mengakses alamat URL kahoot.it dan memasukkan PIN yang diperoleh dari akun guru. Untuk mengakses melalui smartphone, Kahoot tersedia dalam bentuk aplikasi dan dapat diunduh secara gratis melalui Google Playstore. Peserta yang menggunakan Kahoot akan menampilkan pertanyaannya di layar, kemudian peserta akan diberikan batasan waktu untuk menjawab. Setiap jawaban yang benar atau salah akan langsung ditampilkan di layar dan mendapatkan poin di akhir setiap pertanyaan, lima posisi poin tertinggi akan ditampilkan di layar, sedangkan di akhir permainan, Kahoot hanya menampilkan tiga poin teratas urutan.

Kahoot merupakan salah satu jenis media pembelajaran visual (Bunjamin, A. C. et al. 2020). Sebagai media pembelajaran visual, Kahoot memiliki fungsi

perhatian. Fungsi atensi adalah media visual merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajaran agar terpusat pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks bahan pelajaran. Kahoot dapat dijadikan sebagai media pengajaran yang dapat memenuhi tuntutan generasi digital. Kahoot juga dapat meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital.

Penggunaan aplikasi Kahoot juga diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif, antusias dan termotivasi ketika belajar bahasa Indonesia. Aplikasi Kahoot merupakan media yang efektif dan menyenangkan. Selain itu penggunaan media Kahoot tidak perlu memegang teks berupa kertas atau alat tulis lainnya sehingga dapat memicu minat dan motivasi belajar informatika dengan cara yang menyenangkan. Sebagaimana dikemukakan oleh Arsyad (2021), "Dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk menunjang praktik pembelajaran dan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru serta memberikan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar." Dengan menggunakan aplikasi Kahoot, mereka juga akan antusias menjawab setiap pertanyaan yang muncul di layar laptopnya. Kemudian mereka selalu ingin berada pada posisi teratas agar pada akhirnya dapat mengingat kembali materi yang telah diberikan setelah melaksanakan kegiatan tersebut.

Kahoot memiliki dua alamat situs <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk siswa. Platform ini dapat diakses dan digunakan dengan segala fitur yang ada di dalamnya dan gratis. Keistimewaan platform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan kelompok meskipun dapat dimainkan secara individu dan harus terhubung melalui jaringan internet. (Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. 2020) Proses evaluasi pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan sumber belajar yang banyak tersedia di internet.

METODE

Jenis model yang digunakan dalam penelitian ini penelitian pengembangan ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, and evaluation*). Tempat penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11-17 November 2023 di Madrasah Aliyah Negeri Batam. Subjek yang menjadi target penelitian ini adalah siswa kelas x semester 1 berjumlah 350 siswa. Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Instrument yang digunakan yaitu dengan menggunakan anket meliputi (1) anket evaluasi media untuk ahli media dan materi, (2) anket evaluasi media bagi guru mata pelajaran informatika (3) anket responden bagi siswa kelas x dan data yang diperoleh dari hasil tes sumatif pembelajaran informatika. Sedangkan data kualitatif akan diperoleh dari anket evaluasi media ahli materi, ahli media, guru dan respon siswa, dan untuk data kualitatif hasil tanggapan, kritik, dan saran dari para media, materi, guru dan siswa. Angkat yang digunakan untuk evaluasi media digunakan skala linkert.

Table 1 angkat evaluasi media

Kategori jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3

Kurang	2
Sangat Kurang	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menggunakan penelitian model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analyze, Design, Develop, implementation, dan Evaluate*. Hasil yang telah diperoleh dari penelitian ini tahap demi tahap adalah;

1. Analisis (Analyze)

Kurikulum Madrasah Aliyah Negeri Batam (Kurikulum Man Batam, 2024)

Madrasah Aliyah Negeri Batam sudah menggunakan kurikulum mardeka.

Adapun Elemen dan Capaian Pembelajaran Informatika sebagai berikut :

Tabel 2. Analisis kurikulum Madrasah Aliyah Negeri Batam

Elemen	Pencapaian Pembelajaran
Berfikir Komputasional (BK)	Pada tahap ini siswa sudah mampu menerapkan strategi algoritma dan penerapan pada kehidupan sehari-harinya serta mengimplementasikannya pada computer, dapat memberikan solusinya permasalahan pada data diskrit dengan skala besar.
Teknologi informasi dan komunikasi (TIK)	Pada tahap ini siswa sudah mampu memfaatkan beberapa jenis aplikasi computer, berkomunikasi, mencari informasi serta mahir menggunakan fitur pengolahan angka, kata dan presentasi serta dapat menginterpretasikan.
Sistem Komputer (SK)	Pada tahap ini siswa sudah mampu menjelaskan seperti apa acara kerja computer, komponennya perangkat keras maupun perangkat lunak.
Jaringan computer dan Internat (JKI)	Pada tahap ini siswa dapat menjelaskan fungsi dan kegunaan internet dan jaringan computer serta mengkoneksikannya.
Analisis data (AD)	Pada tahap ini siswa sudah mampu menjelaskan fungsi privasi dan keamanan data. Siswa dapat melakukan analisis data melalui berbagai sumber dan model data digunakan sebagai publikasi dan penelitian.
Algoritma Pemograman (AP)	Pada tahap ini siswa harus mampu mempraktekkan konsep algoritma pemograman Bahasa C++ dan Python serta mampu mengembangkan program yang terstruktur.
Dampak Sosial Informatika (DSI)	Pada tahap ini siswa sudah mampu mendeskripsikan pelajaran sejarah perkembangan computer, HAKI, lisensi produk informatika dan fungsi informatika kedepannya.

2. Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan ini model pembelajaran yang dilakukan Menyusun desain model pembelajaran, media pembelajaran dan instrument pembelajaran Prisansa, Donni Juni. 2016. Model yang dikembangkan ADDIE dengan gaya belajar Vusial, Audiotari dan Kinestetik (V.A.K), model

perancangan dilakukan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami materi yang disampaikan sesuai gaya belajar siswa VAK pada pembelajaran Informatika. Adapun model pembelajaran yang dirancang menggunakan aplikasi jambroard dan kahoot. penyusunan rancangan isi dan tampilan media berupa flowchart, storyboard. Selanjutnya dari model pembelajaran ini dikembangkan menjadi kisi-kisi butir pertanyaan angket nantinya.

3. Pengembangan (Develop)

Pengembangan model pembelajaran berdasarkan rancangann ADDIE dengan gaya belajar siswa Visual, Auditor dan Kinestetik (VAK), dengan bantuan media jamboard dan kahoot pada saat memberikan materi pembelajaran dikelas Khristiani H, et al, 2021. Sedangkan untuk mengolah gambar penelitian ini menggunakan aplikasi pendukung seperti adobe photosop CS06 dan adobe illustrator Cs4, selanjutnya model teks animasi menggunakan adobe Flash, sedangkan untuk modalitas suara menggunakan audacity digunakan untuk merekam suara dilayar.

Rancangan media pembelajaran ini yang dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh dosen dan para ahli media sebelum diimplemtasikan. Hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli media adalah:

Table 3. Penilaian para ahli meteri dan media

Aspek penilaian	Skor rata-rata	Kriteria
Tujuan pembelajaran	5,000	Sangat Baik
Instruksional	4,000	Baik
Kualitas teknis	4,000	Baik

Skor rata-rata dari penilaian ahli materi dan media diperoleh nilai tujuan pembelajaran 5,000 adalah skor maksimal memenuhi kriteri sangat baik, setelah dilakukan revisi layak untuk digunakan. Sedangkan untuk instruksional dan kualitas teknis hasil penilaian ahli setelah revisi memperoleh 4,000 dari nilai maksimal 5,000 maka layak digunakan.

4. Implementasi (Implementation)

Model pembelajaran yang dirancang dan menghasilkan suatu produk sebelum diimplementasikan harus diuji melalui beberapa tahapan ilmiah (Rayanto & Sugianti 2020,36) untuk memperoleh validitas, efektifitas, praktikalitas, dan keberhasilan efektif secara terukur dan teruji, seperti ini;

a. Uji ahlinya

Pada tahap ini setelah merancang dan mengembangkan model, langkah selanjutnya dilakukan uji coba terhadap ahli (validator), ahli model pembelajaran, ahli media, dan gaya belajar siswa. Pengujian ini dilakukan untuk memenuhi persyaratan standar model pembelajaran yang dilaksanakan.

b. Tes Kelompok Kecil

Tes ini dilakukan setelah mendapat validasi dari ahli, sehingga dilakukan terlebih dahulu dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5 – 10 siswa. Uji coba ini dilakukan untuk memperoleh bahwa desain model pembelajaran yang dikembangkan memenuhi aspek valid, efektif, dan praktis sehingga dapat digunakan secara maksimal.

c. Uji lapangan.

Uji coba lapangan merupakan ujian yang setelah dilaksanakan dalam skala kecil dapat dilanjutkan dengan ujian gratis dalam skala 25 sampai 40 siswa.

Setelah dilakukan uji coba model pembelajaran diterapkan pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri Batam. Uji coba dilakukan 6 kelas yaitu, x4,x5, x6, x7, x8, x9 dan x10 yang berisi masing-masing kelas rata-rata 36 siswa yang mengisi angket respon siswa. Setelah melaksanakan model pembelajaran, pada akhirnya dilakukan tes prestasi belajar siswa. Dari hasil angket respon siswa dan hasil penilaian media oleh siswa adalah;

Table 4. Hasil penilaian respon siswa

Aspek penilaian	Skor rata-rata	Kriteria
Kepraktisan model media	3,000	Cukup
Keefektifan model media	4,000	Baik
Minat dan motivasi siswa	4,000	Baik

Table 4. Hasil penilaian guru mata pelajaran Informatika

Aspek penilaian	Skor rata-rata	Kriteria
Kualitas tujuan dan ini materi	4,000	Baik
Kualitas instruksi	4,000	Baik
Kualitas teknis	4,000	Baik

Table 5. Hasil Tes ketercapaian pelajaran Informatika

Ketercapaian pembelajaran	Jumlah	Persentase (%)
Siswa yang mendapatkan nilai diatas KKTP	188	75,813
Siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKTP	60	24,186

5. Evaluasi (Evaluate)

Tahapan ini merupakan langkah terakhir dalam model desain pembelajaran ADDIE Nurfadhildah, et.al. 2021. Pada tahap ini evaluasi merupakan proses pemberian nilai terhadap produk yang dikembangkan. Baik evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi, media maupun respon siswa. Pada tahap ini untuk melihat apakah hasil model yang dikembangkan sesuai atau tidak. Setelah dilakukan penilaian produk dengan penilaian formatif yang bertujuan untuk melakukan perbaikan apabila terdapat kekurangan pada model yang dikembangkan. Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir dari model pembelajaran pengembangan ADDIE. Tahap ini digunakan untuk mengumpulkan data apakah model pembelajaran yang dikembangkan efektif dan efisien untuk perbaikan atau penyempurnaan. Setelah produk ini dinyatakan layak dari hasil evaluasi, maka dapat digunakan sepenuhnya untuk digunakan di lapangan. Selanjutnya nilai formatif diberikan pada setiap akhir pertemuan tatap muka, sedangkan evaluasi sumatif setelah materi kegiatan berakhir. Evaluasi sumatif untuk mengukur ketercapaian minat belajar siswa dan kompetensi siswa dari hasil belajar. Hasil evaluasi model

pembelajaran ini digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap hasil pengembangan model penelitian ini. Tujuan dari pengembangan model pembelajaran ini adalah untuk mengetahui beberapa hal tentang siswa, yaitu; (1) Karakteristik siswa mengenai pengembangan model pembelajaran ini secara keseluruhan, (2) Untuk meningkatkan kemampuan dan kompetensi belajar siswa di Madrasah Aliyah Negeri Batam.

Pembahasan

Pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan gaya pembelajaran visual, audiotori dan kinestetik mengacu penggunaan media seperti jamboard , kahoot dan power point dapat memenuhi kebutuhan individu siswa dikelas. Menggunakan belajar berkelompok tidak mengurangi kebutuhan individu dalam mendapatkan gaya belajar siswa. Belajar berkelompok siswa memiliki peran masing-masing individu. Peneliti hanya meneliti gaya belajar 3 kelompok saja walaupun masing ada gaya belajara yang lainnya.

Siswa dengan gaya belajar visual cenderung belajar dengan membaca dan melihat objek yang ditampilkan pada saat pembelajaran (DePorter dan Mike Hernacki 2011:116) ciri siswa visual adalah selalu memperhatikan saat belajar, mudah mengingat gambar dan materi yang disampaikan dan lebih suka disuruh membaca slide yang ditampilkan guru. Siswa visual lebih suka membaca dari pada dibacakan, kalau berbicara tempo cukup cepat, suka model demonstrasi dari pada berpidato, siswa ini tidak mudah terdistraksi dengan kebisingan dan keramaian, suka melakukan coret-coretan dan menggambar. Adapaun cara belajar yang diberikan, tayangkan video, gambar, foto, dan dapat disuruh membuat mapping mind (peta konsep dan postes pembelajaran).

Sedangkan siswa yang memiliki gaya belajar audiotori (DePorter dan Mike Hernacki, 2011:118) ciri-ciri gaya belajar siswa audiotori suka mengamati media pembelajaran sambil membaca media yang ditampilkan, siswa ini juga mengandalkan pendengaran sebagai menerima pembelajaran saat guru menyampaikan materi melalui ceramah. Ciri-ciri lain adalah suka membaca dalam hati dengan mengerakkan bibirnya, siswa ini dalam kelompok bisa diberikan kesimpulan dari materi yang diberikan karena siswa tipe ini merupakan lancar pembicara yang sangat fasih. Adapaun cara belajara yang berikan siswa gaya belajara audiotori ini adalah membuat slide presentasi, mengisi audio presentasi sebagai ketua kelompok dalam berdiskusi serta dapat memberikan atau merekam penjelasan dari materi yang disampaikan guru.

Siswa dengan gaya belajar yang melibatkan Gerakan, praktek secara langsung dan suka mempelajari dengan membaca siswa tipe ini adalah jenis gaya belajar kinestetik. Siswa jenis ini suka menyentuk objek dan tidak suka berdiam diri dikelas. Ciri-ciri siswa tipe ini sangat menyenangi belajar dengan praktek langsung pada objek. Terkadang siswa tipe ini kesulitan menulis akan tetapi dapat menceritakan objek yang dilihat atau sangat menyukai belajar menari dan olahraga. Kalau siswa ini berbicara suka mengerakkan tubuhnya sebagai isyarat dan juga cara hapalan berjalan atau melihat-lihat. Adapaun cara belajar yang dapat diberikan pada siswa jenis gaya belajar kinestetik adalah memberikan

eksperimen dan memanfaatkan multimedia interaktif, siswa tipe kinestetik belajar harus menggunakan media sebagai pembelajaran.

Pengembangan model pembelajaran interaktif dengan menggunakan pengembangan ADDIE dengan gaya belajar VAK pada pembelajaran informatika dengan desain pembelajaran berbantuan media jamboard, kahoot dan power point dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa kelas x Madrasah Aliyah Negeri Batam. Penelitian pengembangan model ini dilakukan untuk mengarahkan menghasilkan model pembelajaran interaktif yang baru agar dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan model gaya belajar yang berbeda-beda. Adanya model pembelajaran yang baru siswa dapat meningkatkan pengetahuan, model pembelajaran, media pembelajaran dan motivasi yang dapat menarik minat belajar dan kompetensi yang lebih efektif dan efisien.

Pengembangan model pembelajaran ini agar dapat di implemmentasikan kelapangan perlu dilakukan pengujian agar model yang dikembangkan dapat dipakai dilapangan secara global, perlu dilakukan pengujian oleh para ahli model pembelajaran, ahli materi, ahli media dan minat serta motivasi belajar siswa. Hasil dari pengujian model yang dikembangkan layak dipergunakan secara penuh kelapangan.

Hasil pengembangan model pembelajaran interaktif sesuai dengan model gaya belajar siswa dapat memberikan belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kompetensi yang dimiliki.

Penggunaan model pembelajaran interaktif dengan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik memiliki tingkat keefektifan, kepraktisan yang sangat tinggi dari hasil pengujian yang dilakukan di madrasah Aliyah negeri batam rata-rata sebesar 86,83 %, sedangkan nilai hasil rata-rata minat dan motivasi belajar siswa 85,05%. Pengembangan model pembelajaran ini sebelum dilakukan pembelajaran dapat dilakukan analisis kebutuhan siswa diantaranya, menentukan bakat dan gaya belajar siswa dengan menggunakan media google pintar untuk memilah gaya belajar visual, auditori dan kinestetik, selanjutnya dapat diberikan pengelompokan siswa dengan campuran tiga gaya belajar siswa. Setelah terbentuknya kelompok belajar sebelum memulai pada pembelajaran ini siswa diberikan soal diognosis berupa soal essay sebanyak 5 soal. Selanjutnya soal untuk evaluasi dan minat belajar siswa dilakukan setelah selesai materi pembelajaran yang diberikan pada siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan model pembelajaran interaktif menggunakan ADDIE dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik (VAK) siswa dapat disimpulkan, bahwa penelitian pengembangan model pembelajaran menghasilkan model pembelajaran interaktif dengan gaya belajar siswa visual, auditori, dan kinestetik sesuai kompetensi dan minat belajar siswa. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada langkah-langkah pengembangan ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis yaitu kurikulum, materi, model pembelajaran, karakteristik siswa dan sekolah. Pada tahap perancangan dilakukan analisis model pembelajaran, dan dipilih media interaktif gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik serta digunakan

untuk menyusun instrumen penilaian media pembelajaran. Tahapan pengembangan dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran menggunakan Jamboard, aplikasi dev-c++, PowerPoint, dan Kahoot. Tahapan pelaksanaan diujicobakan pada kelas x8 yang berjumlah 36 siswa. Selanjutnya dilakukan uji lapangan terhadap siswa kelas X yang berjumlah 248 siswa. Sedangkan pada tahap evaluasi dilakukan perbaikan model pembelajaran, dan media berdasarkan saran penilaian ahli media, materi, dan model serta hasil angket respon penilaian siswa.

Kualitas model pembelajaran yang dikembangkan dari penilaian ahli rata-rata setelah perbaikan sebesar 4,810 dari total skor 5,000 adalah baik. Sedangkan hasil penilaian respon siswa dari segi kepraktisan sebesar 3,115, media sebesar 3,315, dan dari segi minat dan motivasi belajar siswa sebesar 3,250 dengan hasil baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aceng, Et. Al. (2020). *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permaianan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran*. Gunahumas Jurnal Kehumasan, 3 (1), Garut: Jawa Barat.
- Alhafiz, N. (2022). *Analisis Profil Gaya Belajar Siswa Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi Di Smp Negeri 23 Pekanbaru*. J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol 1 No 28.
- Alti, Rahmi Mudia, Et. Al. (2022). *Media Pembelajaran*. Sumatra Barat: Get Press
- Amelia, D. (2021). *Media Pembelajaran Audio Visual: Literatur Riview*. 10(1), 98.
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arista, M., Sadjarto, A., & Santoso, T. N. B. (2022). *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Teman Sebaya Terhadap Kemandirian Belajar Pelajaran Ekonomi Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi*. Jurnal Basicedu, 6(4), 7334–7344.
- Arsyad, M. Azhar. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arum Dona Safira Et, Al. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar*.” Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan 2, No. 2 (2021): 239. <Http://Www.Uniflor.Ac.Id/Ejournal/Index.Php/Jpm/Article/View/1109/1039>.
- Asyhar, Rayandra. (2020). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bunjamin, A. C. Et. Al (2020). *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permaianan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran*. Gunahumas, 3(1), 43–50. <Https://Doi.Org/10.17509/Ghm.V3i1.28388>
- Christiana, Lenny. 2021. *Pemanfaatan Google Jamboard Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kimia Materi Senyawa Hidrokarbon*. Science : Jurnal Inovasi

-
- Pendidikan Matematika Dan Ipa. Vol. 1 No. 2 Agustus 2021 E-Issn : 2797-1031 | P-Issn : 2797-0744.
- Darman, Flavianus. 2008. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dan Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen*. Jakarta: Transmedia Pustaka.
- Deporter, Bobbi, Et.Al.2003. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*. Bandung : Kaifa.
- Elisa, T. D., Hermita, N., & Noviana, E. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Vak (Visualization, Auditory, Dan Kinesthetic) Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 147 Pekanbaru*. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.30595/Dinamika.V11i1.5981>.
- Fazriyah, N. Et, Al (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd. Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 6(1), 139–147. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V6i1.119>.
- Gunawan & Ritonga. Aa. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Depok, Rajawali Pers
- Hanum Firda, (2023). *Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendiri Peserta Didik Sma Negeri Kabupaten Mojokerto*. *Jurnal Hikari*. Volume 07 Nomor 01 Tahun 2023, 14-26
- Hartanti, Kartika, *Pengaruh Model Pembelajaran Vak (Visualisasi, Auditori, Kinestetik) Terhadap Prestasi Belajar Pai Pada Peserta Didik Di Sdn Tlogomulyo Temanggung, Skripsi, Yogyakarta: Pascasarjana Uin Sunan Kalijaga, 2014* (Diakses 03 Februari 2024)
- Hasan. M El At, (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Tahta Media Group
- Hidayat, A. (2021). *Menulis Narasi Kreatif Dengan Model Project Based Learning Dan Musik Instrumental Teori Dan Praktek Di Sekolah Dasar*. Sleman: Deepublish.
- Ilmudinulloh, R., & Bustomi, A. (2022). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa*. *Jurnal Riset Jurnalistik Dan Media Digital*, 2(2), 121–128.
- Janawi, J. (2019). *Memahami Karakteristik Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran*. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 68-79.
- Khristiani H, Et Al, 2021. *Model Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi (Differentiated Instruction) Pada Kurikulum Fleksibel Sebagai Wujud Merdeka Belajar Di Smpn 20 Kota Tangerang Selatan*.
- Kumalasari Dan Nugraheni. 2023. *Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Pada Hasil Belajar Penjumlahan Pecahan Sekolah Dasar: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*.
-

- Volume 4 Nomor 2, September 2023 E-Issn: 2723-8660 | P-Issn: 2798-6365
<https://Jurnalnasional.Ump.Ac.Id/Index.Php/Jrpd>.
- Kustandi.C & Darmawan.D (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Kencana (Divisi Prenadamedia Group)
- Magdalena, Et, Al (2023). *Pengembangan Desain Pembelajaran Model Addie Dengan Teknik Jigsaw Pada Siswa Kelas 5 Sd Negeri Empang Bahagia 3 Kota Tangerang*. Volume 3, Nomor 2, April 2023 ; 230-236
<https://Ejournal.Yasin-Alsys.Org/Index.Php/Yasin>
- Novita, L., & Novianty, A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Benda Tunggal Dan Campuran*. Jtiee (Journal Of Teaching In Elementary Education), 3(1), 46-53.
- Nurfadhildah, Et.Al. 2021. *Model Evaluasi Pembelajaran Pada Masa New Normal: Studi Kasus Di Sdn 04 Kalisari Kabupaten Grobogan*, Jurnal El-Tarbawi Volume 14 No.2, 2021. Issn: 1979-9985 (Halaman 155-180)
- Okpatrioka (2023). *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya Vol.1, No.1 Maret 2023 E-Issn: 2985-962x; P-Issn: 2986-0393, Hal 86-100.
- Prisansa, Donni Juni. 2016. *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran*. Bandung : Cv Pustaka Setia.
- Puspasari, R. Dan S. (2019). *Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model Addie*. Jurnal Of Maldives, 3(1), 137–152.
- Rahmahtrisilvia, Et. Al. (2021). *Asesmen Gaya Belajar Anak Gangguan Spktrum Autisme*. Unp Press.
- Rayanto & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie & R2d2: Teori Dan Praktek*. Pasuruan : Lembaga Academical & Research Institute.
- Riadi, Muchlisin. (2020). *Model Pembelajaran Vak (Visual, Auditori Dan Kinestetik)*. Diakses Pada 2/3/2024, Dari <https://Www.Kajianpustaka.Com/2020/10/Model-Pembelajaran-Vak.Html>.
- Rosidah, Ati.2021. *Pemanfaatan Google Jamboard Sebagai Media Untuk Pembelajaran Jarak Jauh*. <https://Lpmpdki.Kemdikbud.Go.Id/Pemanfaatan-Google-Jamboard-Sebagai-Media-Untuk-Pembelajaran-Interaktif-Selama-Pembelajaran-Jarak-Jauh>.
- Rukmana, W., Hardjono, N., & O, A. A. (2018). *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dengan Model Pembelajaran Vak Berbantuan Media Tongkat Tokoh*.

-
- International Journal Of Elementary Education, 2(3).
<https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Ijee/Article/View/15954>.
- S.Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta ; Pustaka Belajar.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). *Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di Sdn Cikokol 2*. As-Sabiqun, 2(1), 7–17.
- Setiawan, A. S., & Alimah, S. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic (Vak) Terhadap Keaktifan Siswa*. Profesi Pendidikan Dasar. <https://doi.org/10.23917/Ppd.V1i1.7284>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sumara.Esti Ignatia, (2023). *Pembelajaran Berbasis Proyek Berdasarkan Gaya Belajar Vark Untuk Peserta Didik Kelas Iv Sd*. Sanata Dharma University Press.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(4), 1940–1945. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>
- Supatminingsih, T., Hasan, M., & Sudirman. (2020). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Mandarin Berbasis Kearifan Lokal Di Purwokerto*. Prosiding, 6(November), 28–36. <http://jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/prosiding/article/view/1192>
- Wulandari, Et. Al (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Journal On Education Volume 05, No. 02, Januari-Februari 2023, Pp. 3928-3936 E-Issn: 2654-5497, P-Issn: 2655-1365 Website: <http://jonedu.org/index.php/joe>