

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MEME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PSIKOMOTORIK MAHASISWA

Andi Prayudi*¹, Fathirma'ruf², Supriyaddin³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP Yapis Dompu
email: endompu@gmail.com

Abstrak: Matakuliah Teori Dan Praktek (T&P) Pemograman *Web* Dasar 1 adalah salah satu matakuliah yang sedikit diminati oleh mahasiswa khususnya di STKIP Yapis Dompu. karena latar belakang yang berbeda-beda, oleh sebab itu kemampuan mencerna kode-kode pemograman sangat sulit diterima oleh mahasiswa, maka dibutuhkannya media pembelajaran yang akan menunjang matakuliah T&P Pemograman Dasar Web 1. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), media pembelajaran akan dikembangkan mengacu pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluation*). Validator ahli materi dan media memberikan persentase rata-rata sebesar 88,4% maka media pembelajaran (meme) ini sangat layak untuk diterapkan. Dari persentase *pre-test* memperoleh rata-rata sebanyak 61% sedangkan *post-test* rata-ratanya sebesar 80%, dari persentasi tersebut *post-test* lebih tinggi daripada *pre-test*, maka dari itu kemampuan psikomotorik mahasiswa semester 3 kelas C tahun ajaran 2021/2022 meningkat sebanyak 19%.

Kata Kunci : Pemograman, Media, *Meme*, *Web*.

Abstract: *The Theory and Practice Course (T&P) Basic Web Programming 1 is one of the subjects that students are interested in, especially at STKIP Yapis Dompu, due to different backgrounds, therefore the ability to digest programming codes is very difficult for students to accept, so the need for learning media that will support the T&P Basic Web Programming course 1. This research uses the Research and Development (R&D) method, learning media will be developed referring to the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluation). Material and media expert validators provide an average percentage of 88.4%, so this learning media (meme) is very feasible to be applied. The proportion of pre-test obtained an average of 61% while the post-test average of 80%, from the percentage of the post-test is higher than the pre-test, therefore the psychomotor abilities of students in semester 3 class C in the academic year 2021/ 2022 increased by 19%.*

Keywords : *Programming, Media, Memes, Web.*

PENDAHULUAN

Diera industri 4.0 media penyampaian informasi yang digunakan serba digital, media cetak seperti koran, majalah, dan *tabloid* sekarang jarang terlihat maupun dibeli oleh masyarakat. Dalam 4 (empat) tahun terakhir pembelian koran terus merosot karena seharusnya informasi bias didapat secara percuma [1].

Media digital sangat diperlukan untuk menyampaikan suatu informasi kepada masyarakat yang berpendidikan tinggi maupun rendah. Inforamsi tidak akan sampai jika tidak ada alat pendukung seperti komputer, laptop, *notebook*, dan *smartphone*. *Smartphone* merupakan telepon cerdas yang memiliki banyak fitur seperti internet, email, video, dan *music* serta berkemampuan layaknya seperti sebuah *computer* [2].

Terdapat banyak media penyampaian informasi secara digital seperti media video, *music*, *e-comic*, *e-book*, dan *meme*. Pada dunia Pendidikan juga tidak terlepas dari pengaruh teknologi misalnya pembuatan perangkat pembelajaran, pengiriman dan penerimaan tugas siswa secara *online*, pengembangan buku ajar media pembelajaran dan media-media lain yang berkaitan dengan Pendidikan.

Matakuliah Teori Dan Praktek Pemograman *Web* Dasar 1 merupakan salah satu matakuliah yang sedikit diminati oleh mahasiswa khususnya di STKIP

Yapis) Dompu, Pada proses perkuliahan mata kuliah ini lebih kurang 80% mahasiswa kesulitan dalam menganalogi atau mengimajinasikan *output* dari kode-kode pemograman yang mereka tulis, karena latar belakang sekolah mahasiswa yang berbeda-beda, oleh sebab itu kemampuan mencerna kode-kode pemograman sangat sulit diterima bagi mahasiswa, Dari masalah tersebut dibutuhkannya media pembelajaran *meme* untuk memberikan gambaran awal dari kode-kode yang mereka tulis,

Terdapat beberapa penelitian yang serupa dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *meme* sebagai dasar penelitian ini, diantaranya Ansoriyah dan Dawut meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *JIGSAW* dengan media *meme* terhadap keterampilan menulis ANEKDOT pada siswa kelas X SMAN 88 Jakarta [3]. Berikutnya dilakukan oleh Suwandari, Absor dan Soleh mengembangkan *meme* sebagai media pembelajaran sejarah dalam entitas kebudayaan masyarakat milenial studi kasus mahasiswa pendidikan sejarah FKIP UHAMKA [4]. Selanjutnya dilakukan oleh Gemilang, Fakhruddin, dan Ibrahim meneliti tentang pengaruh penggunaan media *meme* sejarah terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran sejarah di SMAN 51 Jakarta [5]. Kemudian oleh Marthandini dan Anshori melakukan peneltian tentang pengembangan media ajar visual *meme* berbasis moderasi islam pada mata pelajaran fiqih

kelas VIII di MTs. Salafiyah Syafiiyah Seblak [6]. Dan terakhir oleh Hanik, Ngasbun dan Egar meneliti tentang penggunaan meme komik dalam pembelajaran menulis poster sebagai pengembangan bahan ajar untuk MTs [7].

Pada penelitian ini terdapat perbedaan pada penelitian sebelumnya yakni, lokasi penelitian akan dilakukan di STKIP Yapis Dompu pada Prodi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) pada matakuliah T&P Pemograman Web Dasar 1, pada media *meme* berisi tentang teori singkat, contohnya skrip-skrip HTML atau CSS dan menggunakan metode penelitian ADDIE. Dengan dasar tersebut kami akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *meme* untuk meningkatkan kemampuan psikomotorik mahasiswa pada matakuliah T&P Pemograman Web 1.

TINJAUAN PUSTAKA HTML

HTML adalah sebuah bahasa penanda yang digunakan untuk pertukaran dokumen *web* [8]

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu untuk menunjang proses belajar mengajar di dalam kelas, misalnya buku ajar dan modul secara hardfile maupun softfile [9].

Meme

Meme adalah suatu ungkapan perasaan atau emosi yang dijabarkan lewat tulisan dan gambar sebagai bahan komedi di media sosial [10].

Pengembangan

Pengembangan merupakan cara yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk. Dalam artian sesuatu yang ingin diperbahurui yang sudah ada menjadi lebih baik.[11]

Psikomotorik

Psikomotorik merupakan suatu ranah yang menilai kemampuan (*skill*) seseorang dalam menerima pembelajaran pada bidang tertentu [12].

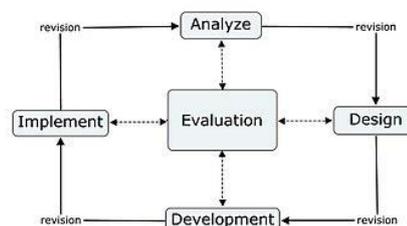
Web

Web adalah sebuah penyebaran informasi melalui internet. Pada dasarnya *www* (*world wide web*) dengan *web* itu sama karena..kebanyakan orang menyingkat *www* menjadi *web* saja[13] *Web* juga memiliki arti sebuah halaman yang meberikan informasi berupa data mentah atau *text*, gambar, animasi, suara, maupun *video*[14]

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), media pembelajaran akan dikembangkan mengacu pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluation*). Metode ADDIE merupakan. salah satu

proses pembelajaran yang bersifat interaktif dengan tahapan-tahapan dasar pembelajaran yang efektif, dinamis dan efisien [16].



Gambar 1. Model ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) Semester III (tiga) Kelas C Tahun Akademik 2021/2022 sebanyak 26 Mahasiswa sejak bulan September hingga Desember 2021 di STKIP Yapis Dompu. Adapun tahap-tahap penelitian in yang mengacu pada metode ADDIE diantaranya : *Analyz*, pada tahap ini peneliti menganalisis kurikulum perkuliahan berupa Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah Teori dan Praktek Pemograman *Web 1* . Tahap kedua yaitu *design*, pada tahap ini peneliti akan menentukan rancangan desain. Selanjutnya *development*, tahapan ini peneliti akan membuat atau merancang sebuah media pembelajaran (*meme*). Berikutnya *implement* yaitu menerapkan produk media pemberlejaran (*meme*) yang telah dibuat. Terakhir tahap *evaluation* yaitu tahap evaluasi produk dan pengolahan data. Pengelohan data menggunakan rumus rata-rata serta skala likert, seperti pada persamaan 1 (satu) dan 2 (dua) berikut :

Rumus rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \tag{1}$$

Keterangan persamaan 1 :

- \bar{x} = Skor rata-rata.
- $\sum x$ = Skor total masing-masing.
- n = Jumlah penilai.

Rumus Skala Likert

$$Hasil = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \tag{2}$$

Kategori berdasarkan kriteria, dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Kriteria kelayakan media.

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
----	-----------------------	--------------------

1	<21%	Sangat tidak layak
2	21-40%	Tidak Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	61-80%	Layak
5	81-100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran meme ini menggunakan metode ADDIE dimana di dalamnya memiliki langkah-langkah sebagai berikut :

Analys

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis pada RPS, analisis ini untuk menentukan materi yang akan diterapkan ke dalam media pembelajaran meme. Materi dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. Materi Pemograman Web dasar 1

No	Materi
1	Pengenalan Web
2	Perbedaan HTML dan CSS
3	Pengenalan HTML
4	Pengenalan CSS

Design

Setelah analisis materi yang akan diterapkan pada media pembelajaran *meme*, pada tahap desain ini, peneliti akan mengumpulkan bahan berupa gambar serta ungkapan kata sesuai dengan materi yang ada di Rencana Pembelajaran Semester (RPS) serta membuat rancangan awal media pembelajaran *meme* seperti yang terlihat pada tabel 3. Tahap ini juga peneliti *men-design* instrumen validasi ahli media, materi, *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 3. Desain meme

No	Gambar	Keterangan
1		<i>web Frontend</i>
2		<i>Web Backend</i>
3		<i>Web Backend</i>
4		HTML
5		HTML dan CSS

Development

Pada tahap ini, peneliti akan merancang media pembelajaran *meme* menggunakan beberapa software diantaranya : *Google Chrome* (untuk mencari bahan) dan *Adobe Photoshop CC 2020* (untuk mendesain media pembelajaran). Hasil dapat dilihat pada gambar 2 (dua) dan 3 (tiga) berikut :



Gambar 2. Frontend vs Backend

Gambar 2 merupakan media pembelajaran yang diilustrasikan lewat gambar meme pada materi pengenalan *web* (perbedaan *frontend* dan *backend*). Dapat dilihat bagian kiri menggambarkan bentuk *web frontend* sedangkan sebelah kanan *backend*



Gambar 3. Html & CSS

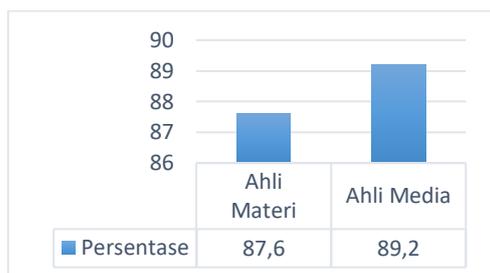
Pada Gambar 3 menggambarkan tentang perbedaan antara hasil kode HTML saja pada bagian kiri dengan tambahan CSS,

Implement

Pada tahapan ini, produk yang telah dibuat divalidasi oleh ahli materi dan media, kemudian *peneliti* membagikan instrumen atau soal *pre-test* ke mahasiswa dan dinilai terlebih dahulu. Langkah selanjutnya ialah media pembelajaran *meme* akan *shared* ke dalam aplikasi *mobile Whatsapp Group* (WAG) mahasiswa PTI semester 3 (tiga) kelas C sebanyak 31 orang selama 4 (empat) kali pertemuan. Langkah terakhir yaitu membagikan instrumen atau soal *post-test* dan dinilai oleh mahasiswa.

Evaluation

Tahap ini akan mnevaluasi terhadap media pembelajaran *meme* dengan beberapa tahapan, yang pertama yaitu tahap validasi ahli media dan materi menggunakan instrumen berupa beberapa pertanyaan. Hasil validator dapat dilihat pada gambar 4 berikut :



Gambar 4. Hasil Validasi oleh ahli.

Dari gambar 4 diatas dapat dilihat bahwa validator ahli materi mendapatkan persentase 87,6% sedangkan ahli media mendapatkan persentase 89,2%, sehingga didapatkan rata-rata sebesar 88,4%. Tahap kedua adalah *pre-test* kepada mahasiswa semester 3 kelas C tahun akademik 2021/2022 di STKIP yapis dompu, hasil dari *pre-test* dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil *Pre-test*

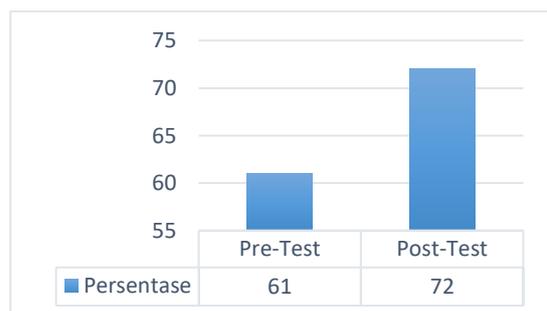
No	Inisial	Nilai (%)
1	UH	60
2	VYPP	55
3	FSL	75
4	DA	30
5	YN	45
6	FJH	90
7	TR	65
8	FA	70
9	YY	60
10	SN	25
11	APAQ	80
12	RJ	75
13	BAMR	20
14	IS	40
15	WIN	80
16	TAW	95
17	MIJ	55
18	MP	75
19	NI	90
20	ISW	30
21	YS	60
22	WAH	85
23	AAR	95
24	RBS	40
25	AME	35
26	FAN	50
27	AA	85
28	AD	85
29	IMS	90
30	RAM	30
31	MHJ	35
Rata-rata		61

Setelah *pre-test* dilakukan dan media pembelajaran (meme) sudah dibagikan maka tahap terakhir adalah *post-test* kepada mahasiswa semester 3 kelas C tahun ajaran 2021/2022 di STKIP Yapis Dompu, hasil dari *post-test* dapat dilihat pada tabel 4 berikut :

Tabel 4. Hasil *Post-test*

No	Inisial	Nilai (%)
1	UH	75
2	VYPP	65
3	FSL	75
4	DA	60
5	YN	70
6	FJH	90
7	TR	70
8	FA	70
9	YY	60
10	SN	55
11	APAQ	85
12	RJ	70
13	BAMR	50
14	IS	70
15	WIN	75
16	TAW	90
17	MIJ	85
18	MP	75
19	NI	90
20	ISW	60
21	YS	80
22	WAH	85
23	AAR	95
24	RBS	75
25	AME	60
26	FAN	55
27	AA	85
28	AD	85
29	IMS	90
30	RAM	50
31	MHJ	40
Rata-rata		72

Dari persentase *pre-test* memperoleh rata-rata sebanyak 61% sedangkan *post-test* memperoleh rata-rata sebanyak 72%, dari persentase tersebut *post-test* lebih tinggi ketimbang *pre-test*, maka dari itu kemampuan psikomotorik mahasiswa semester 3 kelas C tahun akademik 2021/2022 meningkat sebanyak 11%. Grafik persentasenya dapat dilihat pada gambar 5 berikut :



Gambar 5. Hasil *pre-test* dan *post-test*

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran meme dinyatakan layak dengan nilai rata-rata persentasenya sebesar 88,4% dari ahli materi dan media. Setelah melakukan uji kelayakan, peneliti membagikan instrument *pre-test* kemahasiswa dan mendapatkan persentase sebesar 61%, kemudian media pembelajaran meme di-*shared* ke WAG selama 4 kali pertemuan. Langkah terakhir yaitu membagikan instrument *post-test* ke mahasiswa dan mendapatkan persentase sebesar 72%. Dari hasil tersebut bahwa terdapat peningkatan kemampuan psikomotorik mahasiswa pada matakuliah teori dan praktek pemrograman web 1 sebesar 11%.

Saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti yaitu diharapkan dosen atau tenaga pendidik dapat menggunakan media pembelajaran meme pada tingkatan sekolah tinggi sehingga mampu meningkatkan kemampuan psikomotorik mahasiswa

DAFTAR PUSTAKA

[1] Supriyatna, "Media Cetak Mulai Ditinggalkan, Masyarakat Beralih ke Media Online," <https://www.suara.com/bisnis/2020/08/25/181636/media-cetak-mulai-ditinggalkan-masyarakat-beralih-ke-media-online>, Aug. 25, 2020.

[2] Anjarwati, "Smartphone (Ponsel Cerdas): Pengertian, Jenis, Merek, dan Dampak," <https://tekno.foresteract.com/smartphone/>, 2020.

[3] S. Ansoriyah and M. Dawut, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DENGAN MEDIA MEME TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS ANEKDOT PADA SISWA KELAS X SMAN 88 JAKARTA," vol. 3, no. 1, 2019.

[4] Suswandari, Nur Fajar Absor, and Mohammad Badrus Soleh, "Meme sebagai media pembelajaran sejarah dalam entitas kebudayaan masyarakat milenial studi kasus mahasiswa pendidikan sejarah FKIP UHAMKA," UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA, 2020.

[5] F. Pratama Gemilang, M. Fakhruddin, and N. Ibrahim, "Pengaruh penggunaan media meme sejarah terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran sejarah di SMAN 51 Jakarta," *Journal of Indonesian History and Education*, vol. 1, no. 3, pp. 332–342.

[6] N. M. MARTHANDINI and S. ANSHORI, "PENGEMBANGAN MEDIA AJAR VISUAL MEME BERBASIS MODERASI ISLAM PADA MATA PELAJARAN FIIQH KELAS VIII," *JURNAL PENDIDIKAN ISLAM AL-ILMI*, vol. 3, no. 1, 2020, doi: 10.32529/al-ilmi.v3i1.369.

[7] N. Hanik, Ngasbun Egar, Harjito, "PENGUNAAN MEME KOMIK DALAM PEMBELAJARAN MENULIS POSTER SEBAGAI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR UNTUK KELAS MTs," *TEKS*, vol. 2, no. 1, 2018, doi: 10.26877/teks.v2i1.2774.

[8] Y. Santika and N. Dery Sofya, "RANCANG BANGUN APLIKASI RESERVATION HOTELaBERBASISaWEB (STUDIzKASUSaHOTEL TAMBORA SUMBAWA)," *JINTEKS*, vol. 4, no. 2, pp. 87–93, 2022, doi: 10.51401.

[9] Heri, "Media Pembelajaran Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis & Contoh," <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/>, 2020.

[10] Thidi, "Pengertian, Sejarah,Perkembangan dan Fungsi Meme," <https://thidiweb.com/meme-adalah-gambar-tulisan-lucu/>, 2017.

[11] Herfandi, I. M. Widiarta, and M. W. Firmansyah, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PEMBELAJARAN AKHLAK BERBASIS VIRTUAL REALITY," *Jurnal Informatika, Teknologi dan Sains*, vol. 2, no. 3, 2020, doi: 10.51401/jinteks.v2i3.752.

[12] Anonim, "Pengertian Psikomotorik, Aspek, dan Contohnya," <https://dosen sosiologi.com/pengertian-psikomotorik/>, 2020.

[13] A. Prayudi, R. Umar, and A. Yudhana, "Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Dompu Berbasis Website," *Seminar Nasional Informatika*, vol. 20, no. 18, 2018.

[14] Y. Mulyanto, F. Hamdani, and Hasmawati, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO OMG BERBASIS WEB DI KECAMATAN EMPANG KABUPATEN SUMBAWA," *Jurnal Informatika, Teknologi dan Sains*, vol. 2, no. 1, 2020, doi: 10.51401/jinteks.v2i1.560.

[15] Y. Saputri, Y. al Hakim, and S. D. Fatmaryanti, "Pengembangan Alat Pengukur Energi Mekanik Pada Pokok Bahasan Usaha Dan Energi Berbasis Mikrokontroler Arduino

Uno Untuk Meningkatkan Aspek
Psikomotorik Siswa,” *Radiasi: Jurnal
Berkala Pendidikan Fisika*, vol. 10, no. 1,
2017.