

PENGEMBANGAN PANDUAN PRAKTIKUM PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI MTS ASSALAM TAKALAR

Putri Widya Astuti¹, Citra Rosalyn Anwar², Merissa Monoarfa³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

¹putriwidya1005@gmail.com, ²citra.rosalyn.anwar@unm.ac.id,

³merrisa@unm.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the need for developing a practical guidebook for informatics subjects, designing a valid practical guidebook for informatics subjects for class VII MTs Assalam, and to determine the validity and practicality of the practical guidebook for informatics subjects for class VII MTs Assalam. This study uses the Research and Development (R&D) model with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) approach. Data collection for the study used alpha testing and beta testing techniques. The alpha testing questionnaire was validated by 2 validators, namely the content/material expert validator and the media expert validator, as well as the beta trial questionnaire by prospective users in this case 25 class VII students. The design of the practical guide was designed using the Canva application which was exported into a soft PDF file. The results of this study indicate that: (1) the needs analysis is at the required level with a percentage of 85%; (2) the product developed is a practical guide for introducing Microsoft Software to informatics subjects for class VII; (3) product feasibility based on the alpha test results of content/material expert validation with a percentage of 97%, and the alpha test results of media expert validation obtained a percentage of 94%. The alpha test conducted by students obtained a result of 85%. The beta test obtained a result of 93%. The practical guide can be used and does not need to be revised, and the responses of subject teachers with results are in the very practical category with a percentage of 100%. The results of this study indicate that the Informatics subject practical guide book can be used by users.

Keywords: development, practical, microsoft office

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan buku panduan praktikum pada mata pelajaran informatika, Mendesain buku panduan praktikum pada mata pelajaran informatika kelas VII MTs Assalam yang valid, dan Untuk mengetahui validitas dan kepraktisan buku panduan praktikum pada mata pelajaran informatika kelas VII MTs Assalam. Penelitian ini menggunakan model Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik pengujian alpha dan pengujian beta. Angket pengujian alpha yang divalidasi oleh 2 orang validator yaitu validator ahli isi/materi dan validator ahli

media, serta angket uji coba beta oleh calon pengguna dalam hal ini siswa kelas VII berjumlah 25 orang. Desain panduan praktikum dirancang menggunakan aplikasi Canva yang dieksport kedalam bentuk soft file PDF. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) analisis kebutuhan berada pada tingkatan dibutuhkan dengan persentase 85%; (2) produk yang dikembangkan merupakan panduan praktikum pengenalan Software Microsoft pada mata pelajaran informatika kelas VII; (3) kelayakan produk berdasarkan uji alpha hasil validasi ahli isi/materi dengan persentase 97%, serta uji alpha hasil validasi ahli media memperoleh persentase 94%. uji coba alpha yang dilakukan oleh siswa memperoleh hasil 85%. uji coba beta memperoleh hasil persentase 93% panduan praktikum dapat digunakan dan tidak perlu direvisi, dan tanggapan guru mata pelajaran dengan hasil berada pada kategori sangat praktis dengan persentase 100%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku panduan praktikum mata pelajaran Informatika dapat digunakan oleh pengguna.

Kata Kunci: pengembangan, praktikum, microsoft office

A. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan ilmu dan teknologi pada abad ini menjadikan dunia melahirkan kumpulan masyarakat baru yaitu masyarakat ilmu pengetahuan/ knowledge society. Pembaharuan dalam pengembangan teknologi pada saat ini membuat semua pihak yang terlibat di dalam dunia pendidikan juga harus dapat mengikuti dan mengimbangi kemajuan teknologi yang ada (Maritsa et al., 2021). Kehidupan secara global dapat di pengaruhi oleh perkembangannya, beberapa ciri utama globalisasi yaitu tidak ada batasan dunia, ilmu dan teknologi serta aplikasinya mengalami kemajuan dalam kehidupan manusia, hak asasi manusia bisa di

perjuangkan, kerja sama dan kompetensi.

Kurikulum belajar di Indonesia, telah mengalami peningkatan dengan berbagai perubahan. Perubahan kurikulum dilakukan dari tingkat kurikulum (KTSP) 2006 menjadi satuan pendidikan menjadi kurikulum 2013, yang dimaksudkan untuk menjamin pengembangan pada proses pembelajaran di sekolah/madrasah semakin meningkat. Dalam meningkatkan mutu pendidikan ini, hal ini tertuang dalam peraturan RI nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang merupakan usaha pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia (Barlian & Solekan, 2022). Kemudian

kemendikbudristek kembali menyederhanakan kurikulum yang diharapkan memberikan kemudahan bagi satuan pendidikan dalam mengelola pembelajaran. Kurikulum merdeka dikembangkan sebagai kurikulum yang lebih efisien, mendukung pengembangan soft skills dan karakter sesuai dengan profil pelajar pancasila yang berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik, mendalami kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi.

Mata pelajaran informatika merupakan bagian dari pengembangan kurikulum merdeka dalam pengembangan soft skills yang merupakan bidang yang harus dikuasai setiap orang. Pada mata pelajaran ini juga diperkenalkan tentang cara berfikir komputasional (*Computational Thinking*) yang dimana pemikiran ini merupakan Problem solving atau pemecahan masalah yang bertumpu pada ilmu-ilmu Informatika. (Nabilah et al., 2022). Untuk itu, mata pelajaran ini sebagai acuan tentang bagaimana pemanfaatan teknologi berperan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan harus dipandang sebagai

salah satu cara untuk mendorong peningkatan kualitas pendidikan dalam era ini (Fredlina et al., 2021).

Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran merespon interaksi, berdiskusi, serta berani mengungkapkan pendapat merupakan proses yang diharapkan dapat terjadi dan diterapkan. Konsep pembelajaran praktikum merupakan suatu bentuk pembelajaran dimana peserta didik berperan secara aktif dalam menyampaikan permasalahan yang diberikan melalui penggunaan alat dan metode tertentu (Aghni, 2022). Panduan praktikum mengajak peserta didik melakukan kegiatan praktikum atau percobaan secara langsung sehingga pemahaman akan materi yang dipaparkan jelas. Kelebihan kegiatan praktikum ialah melakukan pembelajaran secara langsung, baik itu mengamati, merancang, menimbang, mengukur, mereaksikan yang semuanya melatih keterampilan mereka. Dengan menggunakan panduan praktikum dalam proses pembelajaran akan terarah sesuai dengan tujuan yang telah di rumuskan (Hastuti, 2022). Penggunaan buku panduan praktikum pada proses pembelajaran informatika menggunakan metode praktik

langsung sehingga akan lebih efektif jika buku panduan praktikum di implementasikan. Hal tersebut merupakan alasan praktikum sangat penting untuk dilakukan.

Menurut Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan No.028/H/KU 2021 tentang capaian pembelajaran pada program sekolah penggerak terdapat mata pelajaran yang sebelumnya hilang namun kembali diajarkan, yaitu mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau Informatika. Pada mata pelajaran ini diharapkan membantu dukungan keterampilan siswa dan guru dalam mengoperasikan dasar-dasar komputer pada materi Software Microsoft. Sekolah MTs Assalam Takalar kini kembali mengajarkan mata pelajaran informatika sehingga permasalahan yang pernah dialami ketika mata pelajaran TIK atau Informatika diadakan yaitu tidak adanya sumber belajar. Metode yang digunakan pada mata pelajaran informatika ini sebagian besar menggunakan metode kegiatan praktik sehingga sumber belajar berupa panduan panduan praktikum akan sangat dibutuhkan. Optiana & Novika (2019) menyatakan praktikum

berupa kegiatan yang akan memberikan ruang bagi peserta didik untuk mempraktikkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan yang diperoleh di dalam laboratorium maupun di kelas, tujuannya agar peserta didik dapat memahami konsep yang telah diajarkan. Prisila dkk (2021), Petunjuk/panduan praktikum merupakan salah satu fasilitas yang dibutuhkan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran di laboratorium sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Untuk memudahkan rangkaian praktikum, perlu adanya panduan praktikum khusus yang digunakan sebagai dasar bagi guru dan peserta didik dalam melaksanakan praktikum (Arini, 2022). Sumber belajar berupa panduan praktikum harus sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga memudahkan ketercapaian pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti pada awal Februari 2023 dengan mewawancarai guru mata pelajaran informatika yaitu bapak Bakri S.Pd dengan mempertanyakan tentang sistem pembelajaran dan mengusulkan beberapa pilihan hingga akhirnya peneliti dan guru memutuskan

pengembangan produk panduan dan buku pegangan siswa pada mata pelajaran informatika di kelas

VII MTs Assalam Takalar. Adapun tanggapan yang diperoleh peneliti dari pertanyaan yang diajukan yaitu, bapak Bakri mengungkapkan bahwa Mata Pelajaran informatika di sekolah MTs Assalam tidak memiliki panduan praktikum yang terstruktur ataupun buku pegangan siswa. Kegiatan praktikum selama ini dilakukan langsung pada pencarian informasi melalui internet, walaupun siswanya sudah terbiasa dengan teknologi dan metode yang saya gunakan tetapi masih banyak aplikasi ataupun materi yang belum diketahui terutama terhadap pemanfaatan pembelajaran yang efektif seperti dengan adanya buku panduan praktikum yang saudara katakan. Mata pelajaran ini memang sangat membutuhkan panduan praktikum, karena banyak kegiatan praktek pada materinya sehingga saya berharap dengan penelitian saudara dapat membantu permasalahan kami dikarenakan sekolah ini selama mengadakan mata pelajaran Informatika siswa sama sekali tidak memiliki sumber belajar atau buku

pegangan siswa, sehingga proses pembelajaran siswa sangat terbatas.

Berdasarkan hasil pernyataan guru mata pelajaran informatika yang mengaku kesulitan dalam proses belajar mengajar karena keterbatasannya materi atau bahan ajar sehingga guru mata pelajaran informatika mengusulkan kepada peneliti untuk membuat buku panduan praktikum pada kegiatan materi Software Microsoft pada mata pelajaran informatika kelas VII sebagai pedoman/petunjuk pembelajaran atau buku pegangan siswa, sehingga siswa tidak lagi memakai metode ceramah atau melalui internet namun sudah memiliki arah tujuan dalam mempelajari informatika materi microsoft office. Penyusunan materi ajar akan lebih mutakhir jika dipadupadankan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (Monoarfa & Haling, n.d.).

B. Metode Penelitian

Pendekatan dan Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilakukan di sekolah MTs Assalam, Desa Timbuseng Kabupaten Takalar.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap *Analysis*, tahap *Design*, tahap *Development*, tahap *Implementation* dan tahap *Evaluation* yang diperkenalkan oleh Gustafson & Branch (2009). Adapun sumber data primer dalam penelitian ini adalah memberikan angket kepada ahli desain, ahli materi/isi, 25 siswa, 1 guru mata pelajaran Pendidikan Informatika di MTs Assalam Takalar. Sedangkan, Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah berupa dokumen-dokumen mata pelajaran Informatika. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Angket (Kuesioner), Wawancara, dan Dokumentasi. Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu Analisis deskriptif kualitatif yang digunakan untuk mengolah data hasil review ahli desain, ahli materi/isi, dan tanggapan guru mata pelajaran informatika. Selanjutnya, Analisis statistik deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif presentase.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan panduan praktikum dalam kawasan teknologi pendidikan dapat membuat efisiensi belajar menjadi lebih terstruktur, sesuai dalam Panduan praktikum menurut (Pasaribu & Laura Mayani, 2018) menjelaskan bahwa untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan harus ditunjang dengan metode yang efektif, salah satu metode untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah metode praktikum. Buku Panduan praktikum pada penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, penerapan dan evaluasi.

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan terhadap pemahaman siswa tentang mata pelajaran informatika pada MTs Assalam Takalar. Pada tahap ini analisis kebutuhan juga mengidentifikasi karakteristik responden yang ada pada tahap analisis yang dilakukan oleh 25 peserta didik yang merupakan responden yang mewakili peserta didik di kelas 7 MTs Assalam Takalar dan angket yang berupa pertanyaan 10 poin.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Angket Analisis Kebutuhan

No	Aspek Penilaian	Rata Skor	Kategori
1	Saya suka belajar mata pelajaran informatika	82%	Sangat setuju
2	Saya belakar/mengetahui apa itu komputer	75%	Setuju
3	Saya mengetahui cara mengoperasikan komputer.	73%	Setuju
4	Saya mengetahui apa itu software microsoft pada komputer	68%	Kurang setuju
5	Saya suka belajar dengan metode praktik langsung dari pada metode ceramah	90%	Sangat setuju
6	Saya suka belajar menggunakan handphone atau komputer	98%	Sangat setuju
7	Saya harus mengembangkan pengetahuan saya tentang komputer	96%	Sangat setuju
8	Dengan adanya buku panduan praktikum proses belajar akan lebih tersusun/terstruktur	92%	Sangat setuju
9	Menurut saya, buku pelajaran harus berisi gambar atau video yang menarik sehingga memudahkan pemahaman pada pelajaran	92%	Sangat setuju
10	Adanya buku panduan praktikum pada mata pelajaran informatika proses pembelajaran metode praktik akan lebih efisien	92%	Sangat setuju

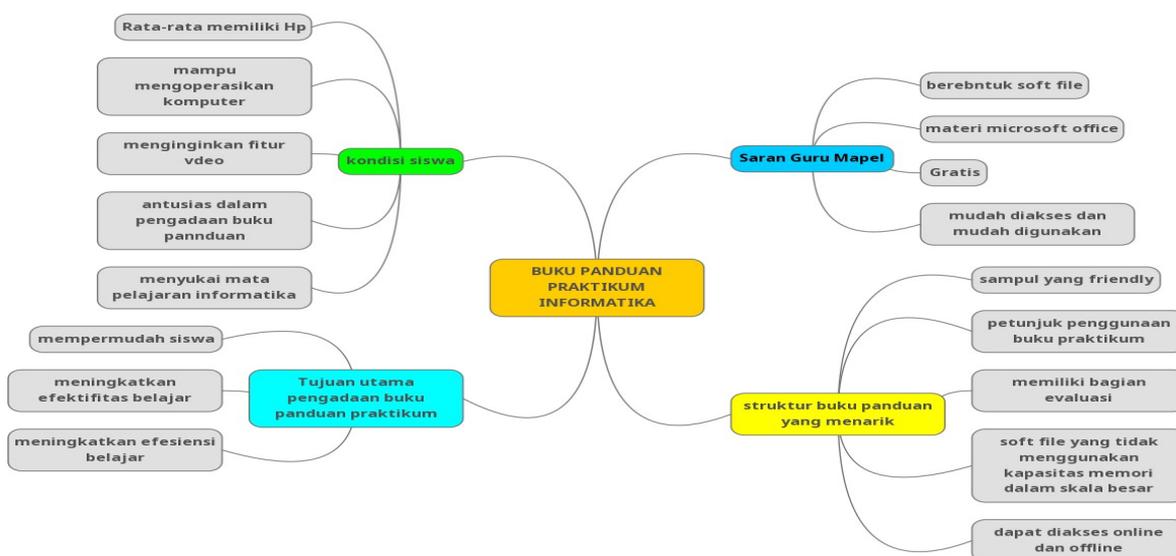
Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan pengguna pada pengembangan buku panduan praktikum mata pelajaran informatika yang di isi oleh 25 orang siswa dari 10 butir pertanyaan memperoleh hasil rerata persentase sebesar 85,8% yang berarti pengguna merespon baik pengembangan buku praktikum pada kelas VII di MTs Assalam Takalar.

Tahap analisis konsep Menentukan materi isi pembahasan digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang menjadi dasar dalam pengembangan produk, berdasarkan hasil analisis angket identifikasi kebutuhan dapat dikatakan bahwa sumber belajar penunjang praktikum tentang komputer pada MTs Assalam Timbuseng kab. Takalar masih belum lengkap. Tujuan dilaksanakannya

praktikum yaitu untuk memberikan ilmu secara praktis dan analitis berdasarkan teori-teori yang telah diberikan (Utami & Devi, 2022). Maka dari itu peserta didik dalam proses pembelajaran informatika membutuhkan sumber belajar berupa panduan praktikum yang akan menjadi penunjang dalam memahami materi dengan metode praktik yang akan membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien.

Perencanaan produk pengembangan panduan praktikum dilakukan dari awal November 2023 yang dimana peneliti mulai melakukan perancangan dan menganalisa konsep dengan guru mata pelajaran sebagai validator isi/materi. Aplikasi

yang digunakan dalam pengembangan panduan praktikum adalah aplikasi Canva yang membantu dalam proses menyusun materi praktikum, penyesuaian gambar, pembuatan link barcode, mengedit dan mendesain template produk. Panduan praktikum kemudian dapat ditampilkan dalam bentuk file Pdf dan dicetak sebagai buku manual. Setelah itu penilaian terhadap ahli media dan desain yang merupakan dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Makassar yang menilai dari berbagai aspek yang sudah di susun melalui angket penilaian oleh validasi ahli media dan desain.



Gambar 1. Rancangan Buku panduan Praktikum hasil peta konsep

Pemilihan materi pada panduan praktikum ini juga memperhatikan

karakteristik dari siswa menengah pertama yang pada usianya

menyenangi pembelajaran teknologi dengan alat pembelajaran yang merupakan fasilitas dari sekolah MTs Assalam Takalar itu sendiri. Panduan praktikum juga dikonsepsi dengan menggunakan tempalte yang didesain dari aplikasi canva sehingga tampilan dari panduan praktikum menjadi elegan, menarik dan bersifat informatif

dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan baik dan terstruktur. Panduan praktikum juga dilengkapi dengan gambar penjelasan pada tampilan praktik beserta keterangan pada gambar dan memuat video online yang sudah terhubung pada barcode disetiap sub materi.

Tabel 2. Hasil uji *alpha* oleh validator isi.

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian
1.	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran RPP/modul	5
2.	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Ketepatan judul dengan materi pembelajaran	5
4.	Kesesuaian antara gambar dengan materi pembelajaran	5
5.	Buku panduan praktikum terstruktur dan menarik	5
6.	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran	5
7.	Buku panduan praktikum ini mudah dipahami	5
8.	Kejelasan dan kesesuaian Bahasa yang digunakan	5
9.	Unsur visual mendukung materi sehingga mudah dicerna oleh siswa	5
Jumlah		44

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi/materi sebagaimana dicantumkan pada Tabel 2 maka dapat dihitung

persentase tingkat pencapaian sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{44 (\text{Jumlah Skor Penilaian})}{44} \times 100 = 97\%$$

45 (*Jumlah Skor maksimum*)

Tahap validasi isi/materi oleh Bakri, S.Pd., diperoleh hasil validasi kualifikasi dan memperoleh hasil persentase 97% dimana pada tabel konversi tingkat validitas berada pada kualifikasi sangat baik, adapun masukan atau saran yaitu, media sudah dapat digunakan namun pada tahap evaluasi disarankan hanya berupa evaluasi praktik dan tidak usah menggunakan pilihan ganda sebagai

alat evaluasi, boleh menambahkan evaluasi berupa essay untuk membantu para peserta didik dalam menuangkan keterampilan bernalar melalui tulisan. Data yang diperoleh berupa skor yang digunakan untuk menentukan validitas panduan praktikum. Sedangkan data berupa komentar dan saran digunakan untuk merevisi panduan praktikum yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3. Hasil uji *alpha* oleh Validator Media.

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian
1.	Kualitas tampilan/desain media	4
2.	Kejelasan materi/pesan	5
3.	Ketepatan penggunaan gambar pendukung	4
4.	Huruf yang digunakan mudah di baca	5
5.	Kesesuaian gambar dengan materi	5
6.	Kesesuaian pengguna warna	4
7.	Kesesuaian antara barcode video dengan materi	5
8.	Ketepatan penggunaan bahasa	5
9.	Kejelasan susunan isi materi	5
10.	Kemudahan operasional	5
Jumlah		47

Berdasarkan hasil uji *alpha* oleh ahli media, dicantumkan pada tabel 3 maka dapat dihitung persentase

tingkat pencapaian tersebut sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{44 \text{ (Jumlah Skor Penilaian)}}{50 \text{ (Jumlah Skor maksimum)}} \times 100 = 94\%$$

Tahap validasi selanjutnya yaitu validasi materi oleh Dr. Farida Febriati, S.S., M.Si diperoleh nilai validasi kualifikasi dengan hasil persentase 94% dimana pada tabel konversi tingkat validitas berada pada kualifikasi sangat baik, adapun saran dan masukan yaitu tambahkan dan per kaya materi, yaitu menambahkan latihan pada produk panduan praktikum kemudian penambahan topik pada bahasan poinnya. Data yang diperoleh berupa skor yang digunakan untuk menentukan validitas produk panduan praktikum. Sedangkan data berupa komentar dan saran digunakan untuk merevisi produk panduan praktikum yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap mengukur tingkat validasi dan kepraktisan panduan praktikum ini telah dilakukan validasi dan respon siswa dan guru dengan hasil yang dicapai yakni produk Panduan Praktikum dengan materi Software Microsoft, ini merupakan produk valid dan praktis berdasarkan penelitian tim ahli, guru mata pelajaran informatika, dan siswa.

Tahapan evaluasi bertujuan untuk menguji kepraktisan panduan praktikum dilakukan menggunakan angket respon siswa dan guru. Pada hasil angket respon siswa dilakukan kepada 25 orang siswa berada pada kualifikasi sangat baik sehingga produk panduan praktikum tidak perlu direvisi. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh salah satu siswa pada saat mengisi angket yaitu tampilan produk menarik dan gampang dipahami.

Selain hasil angket respon siswa, hasil angket respon guru juga memperoleh hasil yang sangat baik sehingga panduan praktikum tidak memerlukan revisi. Adapun komentar dan saran dari guru wali kelas yaitu sangat mendukung tentang pembelajaran praktikum pada mata pelajaran informatika yaitu, pelajaran pada mata pelajaran ini akan menjadikan praktik berjalan dengan lebih efisien.

Penggunaan panduan praktikum akan menjadi sumber bahan ajar yang dapat membuat proses belajar mengajar dalam metode praktik lebih efisien dan terstruktur. Cara

penggunaannya pun sangat mudah dan tidak memakan kapasitas penyimpanan baik pada handphone maupun laptop/komputer. Penggunaan panduan praktikum mudah digunakan dalam pembelajaran karena memiliki e-book berupa softfile pdf. Guru juga dapat memberikan penjelasan tambahan mengenai materi yang ada dalam panduan praktikum. Untuk tampilan pada template buku didesain menarik untuk meningkatkan minat belajar, berisi gambar dan penjelasan, dan memiliki link berupa barcode untuk menampilkan video pembelajaran yang dapat diakses melalui internet.

Kekurangan yang ada dalam panduan praktikum ini adalah sebagaimana dengan media sumber belajar yang lain, pemanfaatan media ini menggunakan materi dari dasar-dasar komputer pada bagian software microsoft yang menggunakan metode praktik langsung sehingga pembuatan media ini memakan waktu yang cukup lama. Menambahkan gambar dan keterangan hingga pembahasan materi sesuai dengan tampilan gambar yang sesuai dengan konsep bahasan. Selain itu, dalam pengembangan panduan praktikum ini

peneliti mengalami beberapa kendala dari awal proses pengembangan hingga selesainya produk. Namun, dapat terselesaikan dengan baik sehingga menghasilkan produk pengembangan panduan praktikum dalam materi pengenalan Software Microsoft yang telah teruji kualitasnya.

Hasil penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang telah dikembangkan oleh (Ucu Sumardi Sastramiharja pada tahun 2022). persamaannya adalah sama-sama sumber belajar untuk siswa MTs yang mengususng tema tentang Microsost, dan sama-sama berbentuk file pdf. Perbedaannya adalah produk sebelumnya hanya menggunakan Microsost Office Excel sebaai materi, kemudian peneliti mengembangkan menjadi 3 materi yaitu Micerosoft Office Word, Microsoft Office Powerpoint dan Microsoft Office Excel.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan panduan praktikum pada mata pelajaran informatika, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa hasil analisis kebutuhan pengembangan panduan praktikum

menunjukkan kondisi pembelajaran yang tidak efektif karena hanya menggunakan internet secara langsung pada proses belajar sehingga membutuhkan panduan praktikum sebagai sarana penunjang sumber belajar yang memadai dalam pembelajaran informatika di MTs Assalam Kabupaten Takalar. Desain panduan praktikum didasari oleh analisis konsep yang ditawarkan guru mata pelajaran informatika untuk menyusun, merancang dan membuat materi dasar *microsoft office* dalam bentuk *soft file*. Buku panduan praktikum dirancang oleh peneliti menggunakan teknik *brainstorming* untuk memetakan konsep ide peneliti berdasarkan kebutuhan dan harapan pengguna dan menggunakan *software mindmap* untuk menuangkan hasil ide peneliti pada pengembangan buku panduan praktikum pada penelitian ini. Hasil evaluasi produk menggunakan teknik *alpha testing* dan *beta testing* menunjukkan bahwa panduan praktikum ini valid dan praktis untuk digunakan oleh pengguna dalam pembelajaran informatika yang memuat materi tentang perangkat lunak *Microsoft word, excel dan powerpoint*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2022). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Praktikum Komputer Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 20(2), 136-144.
- Arini, N. K. M., & Darmayanti, N. W. S. (2022). Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Panduan Praktikum IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 5(1), 12–19. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v5i1.45463>
- Barlian, U. C., & Solekah, S. (2022). Implementasi kurikulum merdeka dalam meningkatkan mutu pendidikan. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 1(12), 2105–2118.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach (Vol. 722)*. New York: Springer.
- Fredlina, K. Q., Putri, G. A. M. A., & Putri, N. L. P. N. S. (2021). Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran matematika di era new normal. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(1), 79–84.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.
- Mutijah, M., & Hastuti, U. R. (2022). Pengembangan Buku Panduan Praktikum Berbasis Software R Pada Mata Kuliah Praktikum Aplikasi Statistik Pendidikan. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 11(1), 69-78.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021, December). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan

- kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 10851092).
- Nabilah, B., Zakir, S., Murtiyastuti, E., & Mubaraq, R. I. (2022). Analisis Penerapan Mata Pelajaran Informatika dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Tingkat SMP. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 110–119.
- Optiana, N. (2019). Pengembangan Panduan Penilaian Berbasis E-Portofolio Menggunakan Edmodo dalam pembelajaran praktikum fisika untuk Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Fisika*, 6(2), 1–5.
- Pasaribu, L. M. (2018). Pengaruh Metode Praktikum Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Alat Optik Di Kelas XI Semester II SMA Negeri 8 Medan TP 2017/2018.
- Prisila, E., Riska, N., & Kandriasari, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Panduan Praktikum Sequence Of Service Pada Mata Kuliah Tata Hidang. *Risenologi*, 6(2), 9–16.
- Utami, D., & Devi, P. A. R. (2022). Sistem Penilaian Kinerja Asisten Praktikum Prodi Teknik Informatika Berbasis Web (Studi Kasus: Universitas Muhammadiyah Gresik). *Media Jurnal Informatika*, 14(1), 55.