

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SMK N 1 BUNGO

Wike Agustin, Irsyadunas, Haris Kurniawan

Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Sumatera Barat
unasirsyad@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran penting dalam kelas untuk membantu siswa memahami konsep sulit dengan lebih baik melalui visual, audio, dan interaktif. Ini juga mengakomodasi gaya belajar beragam serta memperkaya pengalaman belajar. Dengan begitu, penggunaan media pembelajaran memberikan dampak positif dalam menciptakan pembelajaran yang inklusif, menarik, dan efektif. Media pembelajaran yang efektif adalah jenis media pembelajaran yang terdiri dari elemen-elemen seperti teks, gambar, grafik, suara, video, dan animasi untuk memudahkan pemahaman. Media pembelajaran interaktif memiliki peran krusial dalam proses pembelajaran, karena tidak semua materi dapat dipahami hanya melalui bacaan. Terutama untuk konsep abstrak yang memerlukan representasi visual yang lebih jelas. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan media pembelajaran interaktif yang sesuai dan efisien di SMK N 1 Bungo. Penelitian ini mengadopsi metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D), dengan menggunakan kerangka pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil validasi media oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 0,93 dengan kategori "valid", sedangkan hasil validasi materi oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata 0,89 dengan kategori "valid". Hasil praktikalitas terhadap guru menunjukkan nilai rata-rata sebesar 87,92% dengan penilaian kategori "sangat valid", sementara hasil praktikalitas terhadap siswa mendapatkan nilai rata-rata sekitar 81% dengan penilaian kategori "sangat praktis". Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian tersebut, terbukti bahwa media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan di SMK N 1 Bungo memiliki kevalidan dan kepraktisan yang dapat digunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Model ADDIE.

Abstract

Learning media is important in the classroom to help students understand difficult concepts better through visuals, audio and interactive. It also accommodates diverse learning styles as well as enriches the learning experience. That way, the use of learning media has a positive impact in creating inclusive, interesting, and effective learning. Effective learning media is a type of learning media that consists of elements such as text, images, graphics, sound, video, and animation to facilitate understanding. Interactive learning media has a crucial role in the learning process, because not all material can be understood only through reading. Especially for abstract concepts that require a clearer visual representation. The purpose of this research is to create suitable and efficient interactive learning media at SMK N 1 Bungo. This study adopted a research and development (R&D) method, using the ADDIE development framework, which consisted of 5 stages namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of media validation by media experts obtained an average value of 0.93 in the "valid" category, while the results of material validation by material experts obtained an average value of 0.89 in the "valid" category. Practical results for teachers show an average score of 87.92% with a "very valid" category rating, while practical results for students get an average score of around 81% with a "very practical" category rating. Therefore, based on the results of this study, it is evident that the interactive learning media that has been developed at SMK N 1 Bungo has validity and practicality that can be used.

Keywords: Interactive learning media, ADDIE model.

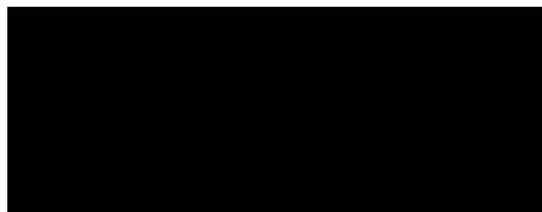
PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berdampak besar pada pendidikan. Teknologi memberikan kemudahan ke informasi dan sumber belajar melalui internet telah mengubah cara kita belajar dan mengajar. Teknologi memungkinkan siswa dan guru mengakses materi dari seluruh dunia, membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik. Meskipun menghadapi tantangan seperti akses terbatas dan perlunya keseimbangan dengan keterampilan kritis, pendidikan harus terus beradaptasi dengan perubahan ini. Menurut Astriani, dkk, (2021) Penerapan media pembelajaran dalam lingkungan kelas memegang peranan penting dalam memicu minat belajar siswa, sebab media pembelajaran merupakan sarana yang mendukung proses pembelajaran melalui beragam pendekatan, di samping metode-metode konvensional seperti interaksi langsung dan pendekatan tradisional yang umumnya digunakan dalam suasana kelas. Pembelajaran merupakan proses komunikasi yang melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan materi pelajaran. Pentingnya media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dalam proses komunikasi ini sangatlah

nyata (Irsyadunas, dkk, 2021). Sedangkan menurut Kurniawan, dkk (2023) Media pembelajaran mencakup berbagai alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dan konten pembelajaran. Ini melibatkan segala jenis bahan ajar, mulai dari materi cetak seperti ilustrasi, tulisan, dan diagram, sampai unsur audio, situs web, video, peranti keras, dan program komputer. Tujuan utamanya adalah menggelitik emosi, perhatian, pikiran, minat, dorongan, dan daya kreasi untuk mencapai hasil pembelajaran yang meliputi pemahaman konsep dan pencapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh..

Media pembelajaran sangat penting didalam sistem pembelajaran, namun pada kenyataannya Mengacu pada temuan dari pengamatan yang dilaksanakan di SMK N 1 Bungo media pembelajaran yang dipakai oleh pengajar masih terbatas pada presentasi menggunakan Powerpoint dan materi pembelajaran dalam bentuk E-book, Ini menyebabkan siswa merasakan kebosanan dan kehilangan minat terhadap media pembelajaran yang diajarkan oleh guru di dalam kelas, yang pada gilirannya mengurangi semangat belajar siswa dan berpotensi mempengaruhi nilai siswa

Tabel 1. Nilai Ulangan Tengah Semester



(Sumber Guru mata pelajaran)

Dari informasi yang tercatat dalam tabel, dapat diamati bahwa dari keseluruhan jumlah 30 siswa, 14 di antaranya telah menyelesaikan tugas atau materi pembelajaran, sementara

siswa lain sebanyak 16 belum menyelesaikannya. Situasi ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum berhasil dicapai.

METODE

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan R & D (Research & Development), suatu metode penelitian yang dirancang khusus untuk mengembangkan produk atau inovasi dengan fokus pada perbaikan dan pengembangan.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan menggunakan Model ADDIE yang mana model pengembangan ini memiliki tahap sebagai berikut :

1) Analisis (Analysis)

Pada langkah ini, dilakukan evaluasi terhadap sifat-sifat siswa, simulasi dan lingkungan sekolah, analisis kurikulum, serta analisis media. Evaluasi yang dijalankan dalam tahap ini berfokus pada kesesuaian karakteristik siswa, simulasi, dan situasi sekolah dengan media yang direncanakan untuk dikembangkan.

2) Tahap Desain (Design)

Pada tahap desain yang dilakukan adalah merancang isi konten, membuat storyboard dan membuat flowchart sesuai dengan kriteria media pembelajaran. Pada tahap desain evaluasi yang dilakukan adalah melihat apakah storyboard dan flowchart yang dirancang sesuai dengan ciri-ciri media pembelajaran.

3) Tahap Pengembangan (Development)

Pada fase pengembangan, peneliti melaksanakan proses pembuatan media sesuai dengan desain yang telah disusun dalam bentuk storyboard dan flowchart. Tahap evaluasi yang dilakukan pada tahap pengembangan adalah apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai atau belum dengan

storyboard dan flowchart yang sudah dibuat sebelumnya.

4) Tahap Implementasi

Dalam fase implementasi, produk akan diuji oleh para ahli media dan ahli materi guna menilai validitas medianya, sedangkan untuk menguji praktikalitasnya, produk akan diujicoba oleh guru dan siswa. Pada fase evaluasi ini, perhatian utama akan diarahkan pada perbaikan yang didasarkan pada masukan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, serta pengalaman guru dan siswa yang telah menggunakan media tersebut.

C. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data, peneliti memanfaatkan metode sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi adalah kegiatan mengamati sesuatu yang akan diteliti sehingga mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

2) Wawancara

Wawancara adalah kegiatan dimana kita memberikan serangkaian pertanyaan yang akan dijawab oleh subjek penelitian sehingga menghasilkan informasi yang dibutuhkan (Sugiyono, 2017)

3) Angket

Angket adalah kegiatan dimana memberikan sebuah pertanyaan kepada subjek penelitian dengan jawaban yang sudah disediakan (Sugiyono, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A) HASIL PENELITIAN

1) Hasil Validasi Media

Menurut Irsyadunas (2021) Untuk melihat apakah suatu media valid atau tidak dapat dilihat pada kategori sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori valid



Hasil validasi media dilakukan pada 3 orang ahli media dilakukan pada 3 orang ahli media dengan memberikan angket yang berisikan

11 pertanyaan dengan 3 aspek yaitu aspek tampilan, kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan

Tabel 3. Hasil Validasi Media

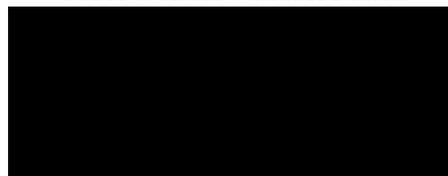


2) Hasil Validasi Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengevaluasi materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Pengujian keabsahan

materi ini diterapkan pada tiga pakar materi yang diminta mengisi kuesioner berisi 10 pertanyaan dengan tiga dimensi, yaitu substansi, penyajian, dan manfaat. Untuk selanjutnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Materi

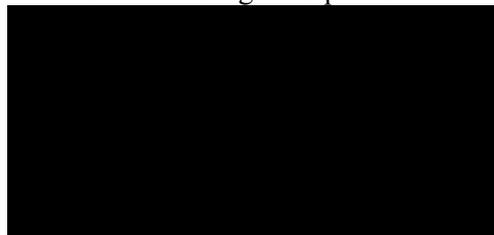


3) Hasil Praktikalitas Guru

Praktikalitas guru dilakukan untuk melihat sejauh mana media praktis digunakan oleh guru. Menurut

Irsyadunas (2021) Kepraktisan sebuah media dapat dilihat dari kategori sebagai berikut :

Tabel 5. Kategori Kepraktisan



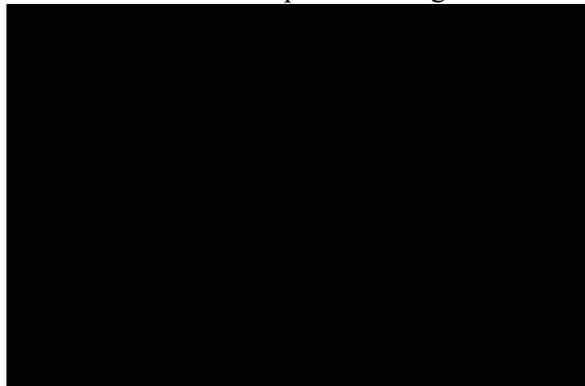
Praktikalitas guru dilakukan kepada 1 orang guru mata pelajaran dengan

memberikan angket yang berisikan 10 pertanyaan dengan 4 aspek yaitu,

kemudahan dalam pengguna, daya tarik produk, mudah diinterpretasikan

dan bahasa. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 6. Hasil praktikalitas guru

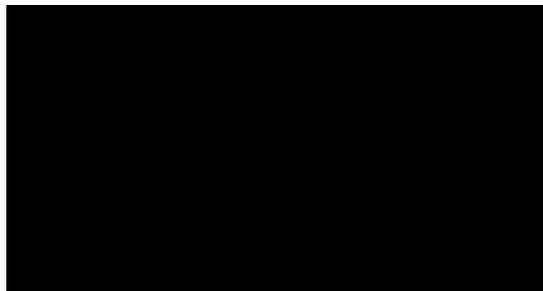


4) Hasil Praktikalitas Siswa

Praktikalitas siswa dilakukan untuk melihat sejauh mana media praktis digunakan oleh siswa. Validasi dilakukan kepada 30 orang siswa dengan memberikan angket berisikan

11 pertanyaan dengan 4 yaitu, kemudahan dalam penggunaa, daya tarik produk, mudah diinterpretasikan dan bahasa. Untuk lebih lanjut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Hasil Praktikalitas Siswa



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran adalah Lectora Inspire. (2) Hasil validasi media dan validasi materi menunjukkan rata-rata validasi media sebesar 0,89 dengan kategorinya adalah "Valid," dan rata-rata validasi materi mencapai 0,83 dengan kategorinya adalah "Valid." (3) Dalam aspek kenyataan penggunaan,

rata-rata presentase tingkat kepraktisan guru mencapai 88%, dengan penilaian "Sangat Praktis" Sementara itu, rata-rata kenyamanan siswa mencapai 81%, juga dinilai sebagai "Sangat Praktis."

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada orang tua saya atas dukungan mereka, baik secara finansial maupun moral, yang telah memfasilitasi penulisan artikel ini. Selain itu, penghargaan khusus juga disampaikan kepada Bapak

Irsyadunas, M.Pd sebagai pembimbing pertama, dan Bapak Haris Kurniawan, S.Pd., M.Kom sebagai pembimbing kedua, atas arahan serta masukan yang berharga yang telah mereka berikan dalam mengarahkan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Astriani, S., Astuti, I., & Mering, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran lectora inspire untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 10(2), 160–168.
- Irsyadunas, Mrry, T., Maizeli, A .. (2021). Pengembangan media pembelajaran pemahaman sintak model pembelajaran Abad 21 berbasis mobile. *Riset Fisika Edukasi Dan Sains*, 8.
- Mourend Devegi, H. kurniawan, R. A. D. (2023). Implementasi Aplikasi Web Based Learning Dengan Media Video Tutorial Pada Mata Kuliah Jaringan Komputer. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5(2), 460–469. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v5i2.1119>
- Mulyono, H., Irsyadunas, I., & Rahman, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran mata pelajaran komputer dan jaringsn dasar pada SMK N 1 Tanjung Baru. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(1), 149–154. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i1.1921>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian*. alfabeta cv.