

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DKV KELAS X DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SMKN 2 PADANG PANJANG

Kenni Ceria Putri, Satrio Junaidi, Rini Novita

Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Sumatera Barat
satriojunaidy@gmail.com

Abstrak

Pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV ada dua metode yang dilakukan yaitu praktek dan teori dimana pembelajaran praktek yang mengharuskan untuk menggunakan komputer, dan teori di kelas dengan guru masih menyampaikan materi dengan memberikan buku digital melalui smarphone sebagai sumber dalam belajar Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. 7469 pada kelas valid dan rata-rata ahli dokumen sebesar 0,9259 pada kelas valid. Oleh karena itu, dari hasil konfirmasi ahli materi dan komunikasi dapat disimpulkan bahwa media edukasi interaktif yang dinyatakan valid.

Kata kunci: Media, R&D, ADDIE, Valid dan Praktis.

Abstract

In the Basics of DKV subject there are two methods that are carried out, namely practice and theory where practical learning requires using a computer, and theory in class with the teacher still delivering material by providing digital books via smartphone as a source in learning Research methods used in research and development using research and development (R&D) with the ADDIE development model. 7469 in the valid class and the average document expert is 0.9259 in the valid class. Therefore, from the confirmation results from material and communication experts, it can be concluded that the interactive educational media is declared valid.

Keywords: Media, R&D, ADDIE, Valid and Practical.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah terus mengalami perkembangan yang mengarah pada pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan penyampaian materi pembelajaran (Fatmawati dkk., 2017). Guru diharapkan dapat memanfaatkan fasilitas sekolah yang ada, seperti ketersediaan laboratorium komputer yang lengkap, untuk lebih mengefektifkan proses pembelajaran. Selain mampu memanfaatkan struktur yang ada, guru juga harus mampu mengembangkan keterampilan

penggunaan media dalam pembelajaran (Budi, 2019).

(Elfina dan Silvia, 2020) Pada abad ke-21, dunia menghadapi tantangan baru yaitu bangkitnya Industri 4.0, dimana teknologi digital dan Internet berpadu dengan transformasi industri yang mengedepankan faktor-faktor utama yaitu kecepatan dan ketersediaan informasi yang memungkinkan semua sektor dapat berfungsi. . . untuk bertindak cepat dan efektif. Selalu terhubung dan dapat berbagi informasi satu sama lain. Seiring berjalannya

waktu, teknologi manufaktur telah memegang peranan penting dalam dunia industri namun teknologi tidak pernah lepas dari dunia pendidikan dan pada abad 21 ini teknologi memegang peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Teknologi telah menghasilkan banyak programmer yang terampil, menciptakan banyak aplikasi. Aplikasi ini dapat digunakan dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan (Novita dan Harahap, 2020) Pada abad ke-21, pendidikan menghadapi tantangan yang serius, yaitu tantangan globalisasi yang menuntut setiap orang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi; Mereka yang tidak mengenyam pendidikan otomatis tersingkir dari persaingan global. Tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Proses pembelajaran yang berbeda-beda tersebut perlu diselaraskan dan ditingkatkan agar kondisi pembelajaran yang tercipta konsisten dengan tujuan dan mencapai hasil yang semaksimal mungkin.

Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual merupakan mata pelajaran wajib Desain Komunikasi Visual Kelas X di SMKN 2 Padang Panjang. Berdasarkan hasil pengelolaan.

Wawancara Senin 6 Maret 2023 dengan guru kelas X SD DKV dan beberapa siswa kelas X SMK Negeri 2 Padang Panjang. Pada mata pelajaran Dasar DKV digunakan dua metode yaitu materi praktek di laboratorium yang memerlukan penggunaan komputer dan materi teori di kelas yang mana guru tetap memberikan materi melalui buku Digital melalui smartphone. Pembelajaran Siswa, Permasalahan Siswa Pada penelitian ini e-book di smartphone membuat siswa

kesulitan dalam memahami materi guru, membuat siswa bosan, kurang aktif dalam proses pembelajaran, bahkan kurang aktif dalam proses pembelajaran, bahkan siswa merasa tidak nyaman dalam mempelajarinya. kelas. dapat dilihat pada saat proses pembelajaran.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan pengembangan ADDIE meliputi 5 tahap, yaitu: (1) Analisis (2) Desain (3) Pengembangan (4) Implementasi (5) Evaluasi (Sugiyono dkk., 2019). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner. Pengumpulan data yang valid meliputi validasi oleh ahli media dan ahli materi sebagai validator media yang dikembangkan. Pengumpulan data sebenarnya dilakukan di SMKN 2 Padang Panjang dengan jumlah siswa 35 orang dan guru 1 orang.

Rumus yang digunakan untuk menganalisis uji validitas yaitu Aiken V adalah sebagai berikut:

$$V = \sum S / [n(c - 1)]$$

Informasi:

s = r - periksa

lo = skor valid terendah (dalam hal ini = 1)

c = Jumlah peringkat validitas tertinggi (dalam hal ini = 4)

r = jumlah penilai yang ditugaskan

n = jumlah validator (penguji)

Kriteria validitas yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

No	Tingkat Kinerja	Standar
1	0 - 0,666	Liar
2	> 0,667	hukum

Sumber: diedit oleh(Azwar dkk., 2020)

Sedangkan tes sebenarnya berlangsung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Kepraktisan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kategori widget media dihasilkan berdasarkan penilaian responden yang terbagi dalam beberapa kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Pengujian Aktual

No	% Tingkat Kinerja	Jenis
1	75% - 100%	Sangat praktis
2	50% - 75%	Realitas
3	25% - 50%	tidak terlalu realistik
4	0% - 25%	Tidak realistik

Sumber: diedit oleh(Azwar dkk., 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif dasar-dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X DKV di SMKN 2 Padang Panjang dengan menggunakan format multimedia di komputer. Produk multimedia pembelajaran interaktif ini dibuat dan dikembangkan peneliti untuk menunjang proses pembelajaran guru dan siswa di kelas dengan materi 6 yaitu penyusunan huruf.

Produk multimedia pembelajaran interaktif ini juga dibuat dan dirancang sebagai sumber belajar mandiri yang dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri di rumah, memungkinkan siswa mengulangi

pembelajaran dan membantu siswa mendokumentasikan lebih mudah untuk dipahami.

Berdasarkan analisis data validitas media interaktif diperoleh hasil validasi ahli media dengan rata-rata 0,746 dengan kategori "Valid", keaslian ahli media, Materi dengan nilai rata-rata 0,925 dinyatakan pada " kategori sah". Kategori "Bado". Media harus digunakan dalam pembelajaran.

Alat peraga interaktif yang dikembangkan telah dimodifikasi berdasarkan komentar validator sebagai berikut:

- 1) Pada layar Interactive Development Assistant, tombol Beranda disetel sebagai default. Modifikasi yang telah Anda lakukan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Akses Tampilan

- 2) Urutan soalnya tidak simetris dilihat pada Gambar 2.
Perubahan yang Anda lakukan dapat



Gambar 2. Urutan Pertanyaan

- 3) Profil peneliti lengkap. Modifikasi dilihat pada Gambar 3.
yang telah Anda lakukan dapat



Gambar 3. Profil

- 4) Latar belakangnya sangat indah dilihat pada Gambar 4.
Perubahan yang Anda lakukan dapat



Gambar 4. Konteks

Setelah media pembelajaran interaktif dibuat, akan dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli dokumentasi pada tahap pengembangan ini. Ahli media dilakukan oleh 3 orang guru pendidikan komputer Universitas PGRI Sumatera Barat dan ahli materi dilakukan oleh 3 orang guru SMKN 2 Padang Panjang untuk mendapatkan poin validasi media interaktif dalam praktik pembelajaran. Aspek media pendidikan merupakan salah satu yang teruji kelayakannya dari segi bentuk, bahasa, dan keterbacaannya. Instrumen yang digunakan adalah angket ahli media, indikator angket mencakup 18 pertanyaan untuk setiap pengesah ahli

media sehingga setiap aspek dapat dianggap valid.

Setelah memperoleh data validasi, maka akan dilakukan uji praktik pada tahap implementasi untuk memeriksa apakah media pembelajaran interaktif tersebut realistis atau tidak. Data hasil evaluasi tes pelatihan guru yang dilakukan oleh 1 orang guru dasar DKV dan 35 siswa kelas X DKV1 SMKN 2 Padang Panjang. Evaluasi Produk Pendidikan Prinsip dasar DKV adalah memeriksa mutu produk pendidikan dan prosesnya, yang dapat dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan.

Tabel 3. Hasil Penilaian Sedang

No	Validator	Hasil Kesaksian	Jenis
1	Otentikator 1	0,814	hukum
2	Otentikator 2	0,759	hukum
3	3. Pengautentik	0,667	hukum
Sedang		0,746	hukum

Sumber: Hasil studi tahun 2023 (data diolah)

Berdasarkan hasil autentikasi alat peraga interaktif diketahui Validator 1 menunjukkan nilai sebesar 0,814 dengan kategori valid, Validator 2 memperoleh nilai sebesar 0,759 dengan kategori valid, Validator real 3 menunjukkan nilai sebesar 0,667 dalam portofolio valid. . direktori yang valid. jenis. jenis. Rating seluruh validator menunjukkan rata-rata 0,746 dalam kategori valid. Berdasarkan hasil umum tersebut, dapat disimpulkan bahwa

kemungkinan media pendidikan interaktif dinilai valid oleh para ahli media. Hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 13 halaman 107.

Validasi media ini bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli media terhadap kesesuaian media edukasi interaktif. Validasi ini dilakukan dengan melihat media pembelajaran interaktif dan menyerahkan angket validasi media. Sedangkan di dalam angket terdapat banyak pertanyaan

yang meliputi 3 indikator: isi, evaluasi, kemampuan berbicara dan membaca. kemudian dianalisis menggunakan statistik Aiken's V. Penggunaan metode hands-on ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif ini praktis atau tidak. Ujian praktek dilakukan oleh guru Dasar DKV dan siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual. Untuk soal guru terdapat beberapa kalimat dari 2 indeks dan untuk siswa terdapat beberapa kalimat dari 2 indeks. Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan siswa diketahui bahwa, Aspek penggunaan media memperoleh skor sebesar 83,35% dengan kategori sangat praktis, dan aspek bahasa dan keterbacaan memperoleh skor sebesar 78,85% dengan kategori sangat praktis. Pada seluruh aspek praktik, siswa memperoleh nilai rata-rata 81,10% dengan kategori sangat praktis berdasarkan data yang diperoleh. Media pembelajaran interaktif dinilai sangat praktis berdasarkan kenyamanan siswa. Hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 22 halaman 135. 10% pada kategori sangat praktis berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dinilai sangat praktis berdasarkan kepraktisan siswa. Hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 22 halaman 135. 10% pada kategori sangat praktis berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dinilai oleh siswa yang praktik sangat praktis. Aspek kebahasaan dan keterbacaan menunjukkan skor sebesar 78,85% dengan kategori sangat praktis. Pada seluruh aspek praktik, siswa memperoleh nilai rata-rata 81,10% dengan kategori sangat praktis berdasarkan data yang diperoleh. Media pembelajaran interaktif dinilai sangat praktis berdasarkan kenyamanan siswa. Hasilnya dapat dilihat pada Lampiran

22 halaman 135. 10% pada kategori sangat praktis berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dinilai sangat realistis berdasarkan kepraktisan siswa. Hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 22 halaman 135. 10% pada kategori sangat praktis berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dinilai oleh siswa yang praktik sangat praktis. Aspek kebahasaan dan keterbacaan menunjukkan skor sebesar 78,85% dengan kategori sangat praktis. Pada seluruh aspek praktik, siswa memperoleh nilai rata-rata 81,10% dengan kategori sangat praktis berdasarkan data yang diperoleh. Media pembelajaran interaktif dinilai sangat praktis berdasarkan kenyamanan siswa. Hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 22 halaman 135. 10% pada kategori sangat praktis berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dinilai sangat praktis berdasarkan kepraktisan siswa. Hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 22 halaman 135. 10% pada kategori sangat praktis berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dinilai oleh siswa yang praktik sangat praktis. Pada seluruh aspek praktik, siswa memperoleh nilai rata-rata 81,10% dengan kategori sangat praktis berdasarkan data yang diperoleh. Media pembelajaran interaktif dinilai sangat praktis berdasarkan kenyamanan siswa. Hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 22 halaman 135. 10% sangat praktis berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tergolong sangat praktis berdasarkan kenyamanan siswa. Hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 22 halaman 135. Berdasarkan data yang diperoleh, 10% sangat praktis, menunjukkan bahwa media

pembelajaran interaktif tergolong sangat praktis oleh siswa. Pada seluruh aspek praktik, siswa memperoleh nilai rata-rata 81,10% dengan kategori sangat praktis berdasarkan data yang diperoleh. Media pembelajaran interaktif dinilai sangat praktis berdasarkan kenyamanan siswa. Hasil dapat dilihat pada Lampiran 22 halaman 135. 10% sangat praktis berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tergolong sangat praktis berdasarkan kenyamanan siswa. Hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 22 halaman 135. 10% sangat praktis berdasarkan data yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tergolong sangat praktis oleh siswa. Media pembelajaran interaktif dinilai sangat praktis berdasarkan kenyamanan siswa. Hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 22 halaman 135. 10% pada kategori sangat praktis berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tergolong sangat praktis berdasarkan kenyamanan siswa. Hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 22 halaman 135. Berdasarkan data yang diperoleh, 10% sangat praktis, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tergolong sangat praktis oleh siswa. Media pembelajaran interaktif dinilai sangat praktis berdasarkan kenyamanan siswa. Hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 22 halaman 135.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian, analisis data dan pengembangan media pembelajaran interaktif dapat disimpulkan bahwa validasi media pembelajaran interaktif dilakukan oleh 3 orang ahli validasi media dari guru dan 3 orang ahli konfirmasi dokumen

dari guru yang mengajar di SMKN 2 Padang. . . Panjang. Rata-rata ahli komunikasi sebesar 0,7469 pada kelas valid dan rata-rata ahli dokumen sebesar 0,9259 pada kelas valid. Oleh karena itu, dari hasil konfirmasi ahli materi dan komunikasi dapat disimpulkan bahwa media edukasi interaktif yang dinyatakan valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, A., Helmi, J., & Zambak, MF (2020). Gunakan interpolasi fungsi transformasi pada tabel koefisien pendinginan udara. *Majalah MESIL (elektronik sipil)*, 1(2), 90–98. <https://doi.org/10.53695/jm.v1i2.104>
- Budi, ABS (2019). Mengembangkan alat bantu pembelajaran interaktif dengan bantuan keterampilan dasar Lectora Inspire dalam melakukan kegiatan jual beli online untuk Kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(1), 1-7. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/26446>
- Elfina, S., & Sylvia, I. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Problem Based Learning (PBL) (SWP) dan Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sosiologi SMA Negeri 1 Payakumbuh. *Jurnal Sikola: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Pendidikan*, 2(1), 27-34. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i1.56>
- Fatmawati, V., Copriady, J., & Haryati, S. (2017). Pengembangan alat peraga kimia berbasis Lectora Inspire 12 pada topik hidrokarbon

- pada kelas Xi Mia SMA/Ma
Pengembangan alat peraga kimia berbasis Lectora Inspire 12 pada topik hidrokarbon pada kelas Xi Mia SMA/Ma. *Majalah Online Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 4(2), 1-14.
- Novita, R. dan Harahap, SZ (2020). Mengembangkan mata pelajaran tentang media pembelajaran interaktif dan sistem informasi di sekolah kejuruan. *Majalah Komputer*, 8(1), 36-44. <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>
- Sugiyono, S., Sutarman, S., & Rochmadi, T. (2019). Mengembangkan sistem pengujian berbasis komputer (CBT) di seluruh sekolah. *Majalah Informasi Bisnis Indonesia (IJUBI)*, 2(1), 1.