

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL KELAS X DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV) DI SMK NEGERI 1 GUNUNG TALANG

Joya Anatasya, Ami Anggaraini Samudra, Mourend Devegi

Fakultas Sains dan Teknologi, Pendidikan Informatika, Universitas PGRI Sumatera Barat
Joyaanatasya04@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan siswa dengan menggunakan pemandu dalam lingkungan belajar tertentu. Dalam proses pembelajaran diperlukan suatu media yang dapat menunjang kelancaran dan meningkatkan efektifitas guru dalam mendidik siswanya. Kemajuan teknologi yang pesat saat ini memberikan dampak negatif terhadap penggunaan media untuk mengajarkan mata pelajaran yang tidak banyak bicara. Berbagai media dapat membantu siswa mengatasi kesulitan saat belajar. Misalnya dengan media pembelajaran berbasis Android, siswa dapat belajar lebih mudah tanpa harus khawatir terkendala waktu atau mencari lokasi yang sesuai, bahkan tidak perlu membawa buku atau laptop. Faktanya, media pendidikan saat ini memanfaatkan sumber daya multimedia yang telah dikemas dalam aplikasi Android guna mengurangi stres siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran mobile berbasis android di SMK Negeri 1 Gunung Talang yang valid dan praktis. Untuk penelitian ini pun menggunakan jenis penelitian Research and development (R & D) dan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, dimana terdapat 5 tahapan yang akan dilakukan yaitu: analisis, desain, pengembangan dan evaluasi. Untuk hasil penelitian peneliti mendapatkan validasi media oleh ahli media mendapatkan nilai rata-rata 92% dapat dinyatakan "Sangat Valid", untuk validasi materi dengan ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 91,67% dapat dinyatakan "Sangat Valid", sedangkan untuk Praktikalitas Guru mendapatkan nilai rata-rata 89.58% dapat dinyatakan "Sangat Parktis", untuk Praktikalitas Siswa mendapatkan nilai rata-rata 78.35% dapat dinyatakan "Sangat Praktis". Oleh karena itu media pembelajaran mobile berbasis android yang peneliti kembangkan di SMK Negeri 1 Gunung Talang dapat dikatakan valid dan praktis sesuai dengan data-data yang telah diperoleh dan diolah oleh peneliti.

Kata kunci: Media Pengembangan Mobile, Model ADDIE.

Abstract

Learning is a process of interaction between educators and students using guides in a particular learning environment. In the learning process we need a media that can support smoothness and increase the effectiveness of teachers in educating their students. Today's rapid technological advances have a negative impact on the use of media to teach subjects that don't talk much. Various media can help students overcome difficulties while studying. For example, with Android-based learning media, students can learn more easily without having to worry about being constrained by time or finding a suitable location, they don't even need to bring books or laptops. In fact, educational media currently utilizes multimedia resources that have been packaged in Android applications to reduce student stress. This study aims to develop mobile learning media based on android at SMK Negeri 1 Gunung Talang that are valid and practical. This research also uses Research and development (R&D) research and uses the ADDIE development model, where there are 5 stages that will be carried out, namely: analysis, design, development and evaluation. For research results the researcher obtained media validation by media experts obtaining an average value of 92% which could be declared "Very Valid", for material validation with material experts obtaining an average value of 91.67% which could be declared "Very Valid", while for Teacher Practicality getting an average score of 89.58% can be declared "Very Practical", for Practicality Students getting an average score of 78.35% can be declared "Very Practical". Therefore, the

android-based mobile learning media that researchers developed at SMK Negeri 1 Gunung Talang can be said to be valid and practical according to the data that has been obtained and processed by researchers.

Keywords: Mobile Development Media, ADDIE Model.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang berlangsung selama proses belajar mengajar agar peserta didik dapat mengembangkan segala potensi atau kelebihan yang dimilikinya. Pendidikan mempunyai kemampuan untuk mengembangkan karakter peserta didik dan memberikan pelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik yang bersangkutan. Menurut (Basrul et al., 2021) Manusia manusia dapat menyadari bahwa mereka merupakan makhluk yang sangat murni, meskipun di awalnya hanya memiliki kemampuan yang belum terwujud sepenuhnya. Namun, melalui proses pendidikan, mereka dapat berkembang menjadi lebih sempurna dan terus meningkat dalam perjalanan mereka. Pendidikan adalah proses interaksi antara guru dan siswa dalam lingkungan belajar tertentu. Mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam jurusan desain komunikasi visual (DKV) di sekolah menengah Kejuruan (SMK). Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Gunung Talang diketahui siswa kesulitan dalam materi. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah media pembelajaran teman sebaya yang buruk khususnya pada saat pembelajaran berlangsung di sekolah. Paket buku pelajaran yang dikeluarkan sekolah sangat terbatas penerapannya dan hanya dapat digunakan di dalam lingkungan fisik sekolah. Selain paket buku yang disediakan oleh sekolah yang gagal, diharapkan siswa didik akan

memiliki akses ke katalan di setiap buku. Oleh karena itu, siswa didik tersebut mempunyai kebutuhan untuk mencari sumber daya dan bahan ajar. Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan adalah komputer yang ada pada labor dengan jumlah komputer yang jumlahnya pun tidak sebanding dengan jumlah peserta didik. Sedangkan untuk peserta didik sendiri sudah 100% yang memiliki smartphone namun lebih terfokus digunakan untuk main game, mengakses sosial media yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran. Menurut (Junaidi, 2019) Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan sasaran pendidikan akan menciptakan program pendidikan yang efektif dan efisien, memungkinkan penyampaian materi oleh guru kepada siswa menjadi lebih optimal. Siswa dapat meredakan kecemasan belajar mereka dengan memanfaatkan beragam media, seperti aplikasi pembelajaran berbasis Android. Dengan media ini, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan lebih mudah tanpa harus khawatir tentang keterbatasan waktu dan tempat, bahkan tanpa perlu membawa buku atau laptop. Karena menurut (Ismanto et al., 2017) bahwa Penggunaan Android sebagai alat pengajaran memberikan waktu belajar yang lebih banyak bagi siswa karena mereka dapat mengakses informasi dari internet dan menyelesaikan tugas dengan menggunakan smartphone, sehingga mengurangi rasa cemas mereka saat melaksanakan tugas praktik karena prinsip mobilitas smartphone.

METODE

A. Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan penelitian R & D (Research and Development). Sedangkan untuk penelitian R & D merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk tertentu.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan penelitian ini menggunakan Model ADDIE dimana Model ADDIE model pengembangan ini memiliki 5 tahapan yaitu:

1) Analisis (Analysis)

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis guna menentukan media yang akan dikembangkan tersampaikan tujuannya, peneliti menganalisis, karakteristik peserta didik, sarana dan prasarana, kurikulum, dan kebutuhan media. Dimana setiap peneliti melakukan analisis peneliti melakukan evaluasi terhadap informasi yang didapatkan.

2) Tahap Desain (Design)

Pada tahap Desain peneliti melakukan merancang storyboard, dan membuat flowcart. Untuk tahap desain peneliti melakukan evaluasi yaitu apakah storyboard dan flowcart yang buat sudah sesuai dengan media yang akan dikembangkan.

3) Tahap pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan yaitu dimana peneliti membuat media yang sudah dirancang melalui storyboard

dan flowcart. Untuk tahap evaluasi peneliti melakukan apakah media sesuai dengan storyboard dan flowcart yang telah dirancang.

4) Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi produk terlebih dahulu diuji coba terhadap ahli media, ahli materi, untuk melihat kebenaran dan kevalidan media, sedangkan untuk praktikalitas guru dan siswa diuji cobakan terhadap guru dan siswa langsung. Untuk tahap evaluasi yang dilakukan adalah melakukan perbaikan dari saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan praktikalitas guru.

C. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu :

1) Observasi

Dimana observasi adalah suatu kegiatan atau pemangatan yang akan dilakukan peneliti sehingga peneliti mendapatkan informasi yang tepat.

2) Wawancara

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1) Hasil Validasi Media

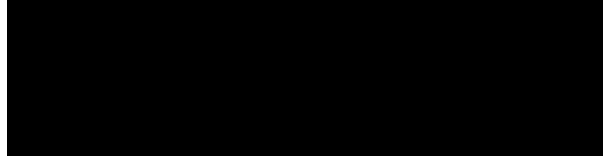
Table 1. Kategori valid

NO	Tingkat Penelitian	Kategori
1	91.67%	Sangat valid
2	92%	Sangat Valid

Untuk hasil validasi media peneliti melakukan kepada 3 orang ahli media dengan memberikan angket yang mana terdapat 13 butir

pertanyaan positif mengenai media yang mana terbagi dalam 2 aspek yaitu: aspek konstruksi, dan tampilan.

Tabel 2. Hasil Validasi Media



2) Hasil Validasi Materi

Untuk validasi materi peneliti melakukan apakah materi yang ada pada media sudah sesuai. Untuk validasi materi sendiri dilakukan kepada 3 orang ahli materi yang

mana ahli materi diberikan angket dengan 13 butir pernyataan positif yang mana terdapat 2 aspek yaitu: ketercapaian tujuan dan kesesuaian kurikulum. Untuk hasil dapat dilihat pada tabel di bawah;

Tabel 3. Hasil Validasi Materi




3) Hasil Praktikalitas Guru

Kategori praktis media dapat dilihat

sebagai berikut:

Tabel 4. Kategori praktis media



Praktikalitas guru dilakukan kepada 1 orang guru yang mengampu mata pelajaran dengan memberikan angket yang terdapat 14 butir pertanyaan dengan 3 aspek yaitu: aspek efisien

waktu, kemudahan penggunaan media pembelajaran, dan hemat biaya.

Tabel 5. Hasil praktikalitas guru



4) Hasil Praktikalitas Siswa

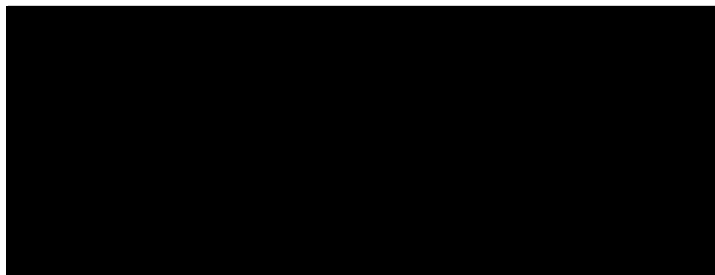
Hasil praktikalitas siswa yaitu

dilakukan untuk mendapatkan data mengenai sejauh mana pemahaman

peserta didik untuk menggunakan media. Dimana terdapat 29 peserta didik yang diberikan angket yang isinya terdapat 15 butir pernyataan

dimana terdapat 4 aspek yaitu; minat siswa, proses pengguna, peningkatan kreatif siswa dan waktu. Dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel 6. Hasil Praktikalitas Siswa



SIMPULAN

Dari hasil penelitian diatas dan dari data yang didapatkan yang telah diolah dapat disimpulkan bahwa; (1) situs web kodular digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. (2) validasi media didapatkan nilai rata-rata 92% dengan kategori “Sangat Valid”, untuk validasi materi didapatkan nilai rata-rata 91.67% dengan kategori “Sangat Valid”. (3) Sedangkan untuk praktikalitas guru didapatkan nilai rata-rata 89.58% dapat dinyatakan dengan kategori “Sangat Valid”, untuk praktikalitas siswa didapatkan nilai rata-rata 78.35% dapat dinyatakan dengan kategori “Sangat Valid”. Jadi untuk data yang telah didapatkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *mobile* layak digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada orang tua peneliti yang telah memberikan support Dan dukungan yang tiada hentinya, baik berupa moral dan moril dalam artikel ini, selanjutnya kepada ibuk bapak pembimbing yakni ibuk ami angraini, S.pd.,M. Sc dan bapak Mourend Devegi, M.Kom selaku

pembimbing 2, karena telah memberikan ilmu, saran, kritikan dan bimbingan dalam penelitian peneliti ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Basrul, B., Hazrullah, H., & Azlina, N. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pengantar Multimedia Menggunakan App Inventor Berbasis Android. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 5(2), 155. <https://doi.org/10.22373/crc.v5i2.9558>
- Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P. B. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 1(1), 42–47. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v1i1.33>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatrevi.v3i1.349>