**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL KELAS X TKJ DI SMK TAMANSISWA PADANG**

**Wisna Dwi Jayanti Moho1, Regina Ade Darman2, Haris Kurniawan3**

123Universitas PGRI Sumatera Barat

[Wisnamoho@gmail.com1](mailto:Wisnamoho@gmail.com1),[reginaade1986@gmail.com2](mailto:reginaade1986@gmail.com2),[jam.kurniawan@gmail.com3](mailto:hrs.kurniawan@gmail.com3)

**Abkesepakatan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan*mengartikulasikan ceritanya*yang dapat memperlancar proses kegiatan belajar siswa. Metode yang digunakan adalah*Penelitian & Pengembangan*(R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pengujian dilakukan melalui uji validitas dan tes praktik. Hasil yang diperoleh pada uji validitas media sebesar 0,785 dengan kategori “valid” dan hasil validitas materi sebesar 0,797 dengan kategori “valid”, sedangkan pada tes praktik guru memperoleh skor persentase sebesar 78,57% dengan kategori “sangat praktis". kategori dan hasil latihan siswa memperoleh persentase skor sebesar 86,27% dengan kategori “sangat praktis”. Dengan tes tersebut penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan respon siswa terhadap pembelajaran sangat positif serta pengetahuan yang diperoleh.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Simulasi dan Komunikasi Digital

**Abketat**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif melalui cerita artikulasi yang dapat memudahkan proses aktivitas belajar siswa. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pengujian dilakukan melalui Uji Validitas dan Uji Praktek. Hasil yang diperoleh pada uji validitas media sebesar 0,785 dengan kategori “valid” dan hasil validitas materi sebesar 0,797 dengan kategori “valid”, sedangkan pada uji praktik guru memperoleh skor persentase sebesar 78,57% dengan kategori “sangat praktis". kategori kategori Kategori latihan siswa dan hasilnya diperoleh persentase skor sebesar 86,27% dengan kategori “sangat praktis”.*

untuk diakata: Pengembangan, Media Pembelajaran, Simulasi dan Komunikasi Digital

**presentasi**

Lingkungan belajar yang interaktif merupakan media yang dapat menunjang proses pembelajaran. Media-media tersebut dikatakan interaktif karena dapat digunakan sesuai dengan preferensi pengguna dan menghasilkan umpan balik antara media dan pengguna (Maulidta & Sukartingsih, 2018). Media interaktif adalah suatu sistem yang menyajikan materi yang disajikan di bawah kendali komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengarkan dan menonton, tetapi juga memberikan tanggapan dan reaksi aktif terhadap media. komunikasi (Herdyansyah dan Agung, 2017).

Masalah simulasi dan komunikasi digital merupakan masalah yang sangat penting bagi siswa dalam siklus latihan.

Articulate Storyline memiliki fitur-fitur seperti timeline, film, gambar, karakter dan lain-lain yang mudah digunakan. Aplikasi ini juga dapat mengunggah berbagai file multimedia berupa e-book (pdf), gambar, video (flv) dan file animasi (swf) untuk mendukung lingkungan belajar. Articulate Storyline juga dilengkapi dengan template untuk membuat soal latihan dan soal ulangan.

Berdasarkan observasi SMK Tamansiswa, kesimpulan peneliti adalah mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital hanya diajarkan di dalam kelas. -Metode ini terkadang membuat siswa merasa bosan saat proses pembelajaran. Di sisi lain guru menggunakan media dalam mengajar, namun media tersebut masih berupa buku cetak dan powerpoint sehingga membuat siswa sulit menangkap dan memahami isi pelajaran dan mungkin menjadi membosankan. Ia menjadi bosan dan kurang aktif ketika belajar demi belajar. Suasananya monoton dan tidak menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru Simulasi Digital SMK Tamansiswa Padang, masih banyak siswa yang hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital belum memenuhi kriteria minimal. Sedangkan jumlah siswa sebanyak 17 orang, yang mencapai KKM sebanyak 9 orang dengan persentase 53%, dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 8 orang dengan persentase 47%. Hal ini menunjukkan masih banyak mahasiswa yang belum berhasil lulus pada mata kuliah Simulasi dan Komunikasi Digital. Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa kurangnya pemanfaatan lingkungan belajar mempengaruhi kualitas aktivitas belajar siswa.

**METODE TES**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). R&D merupakan metode yang digunakan untuk merancang media untuk keperluan pengembangan dengan menguji validitas dan kesesuaian produk yang dihasilkan. Penelitian dan pengembangan adalah proses pengembangan produk baru dan/atau penyempurnaan produk yang sudah ada secara bertanggung jawab (Juhandra et al., 2019). Penelitian ini dilakukan pada periode yang sama tahun ajaran 2022/2023. Tempat penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE lima fase yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas X-TKJ SMK Tamansiswa Padang dan seorang guru simulasi dan media digital.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah survei dan survei ini dilengkapi dengan pertanyaan.Teknik pengumpulan data adalah pencatatan peristiwa, informasi dan perilaku sebagian atau seluruh segmen populasi untuk membantu atau mendukung penelitian. Teknik analisis data antara lain observasi, wawancara, dan lain-lain. yang dipersiapkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap kasus yang diteliti. Ini merupakan upaya untuk mencari dan mencatat informasi secara sistematis dan mengubahnya menjadi informasi. Teknik analisis data menentukan kesesuaian media berdasarkan hasil penilaian ahli media dan praktik nyata guru dan siswa.

**HASIL CINTA**

Produk penelitian berupa lingkungan belajar interaktif berbasis web (html5) yang dirancang peneliti untuk menunjang pembelajaran dan menjadi sumber belajar mandiri untuk digunakan siswa. Proses penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap utama: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) evaluasi.

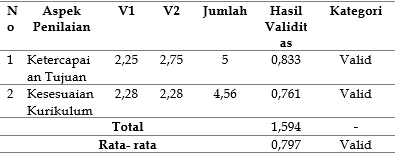
Tabel 1. Hasil Perkembangan Komunikasi

|  |  |
| --- | --- |
| **: INFORMASI** | **hasil** |
| Buka halaman Lihat Gambar |  |
| Halaman tersebut menunjukkan gambar pertama |  |
| Gambar menunjukkan halaman login |  |
| Beranda Tampilkan gambar |  |
| Lihat halaman instruksi untuk foto |  |
| Gambar menunjukkan lembar KI & KD |  |
| Tampilan samping dari tampilan material |  |
| Lihat halaman latihan menggambar |  |
| Gambar menunjukkan halaman permainan |  |
| Tunjukkan gambarnya |  |

# Validasi media ini bertujuan untuk mengungkap pendapat ahli media tentang kesesuaian lingkungan pembelajaran berbasis Android. Verifikasi ini dilakukan dengan melihat lingkungan pembelajaran interaktif dan menyerahkan survei verifikasi media. Sementara itu, survei tersebut memiliki banyak pertanyaan yang mencakup 3 indikator: Kemudahan Penggunaan, Tampilan, Bahasa, dan Keterbacaan.

Berikut tabel hasil verifikasi materi:

*Tabel 1. Hasil evaluasi materi*



Berdasarkan hasil analisis data media pembelajaran, aspek ketercapaian tujuan dan ketepatan kurikulum yang dinilai oleh ahli sertifikasi materi dinyatakan “valid”, karena nilai-nilai yang terkandung dalam jenis sarana pembelajaran ≥ 0,667 dinyatakan “valid”. ", sedangkan 0 - 0,666. sah. "sah". sah" dinyatakan. Yang dinyatakan “tidak valid” terlihat pada tabel di atas. Artinya hasil pengecekan mean dengan nilai 0,797 adalah “valid” dan layak digunakan sebagai lingkungan belajar.

Hasil penelitian ini berkaitan dengan penelitian Kurniawati dan Pradipta. Menggunakan lingkungan belajar yang interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu topik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kurniawati dan Pradipta yang menunjukkan bahwa hasil media pembelajaran dapat meningkatkan hasil dan respon belajar siswa. Pembelajaran sangat aktif dan pengetahuan siswa akan lebih kaya dibandingkan jika belajar tanpa menggunakan media. Penelitian Pebriyanti menunjukkan bahwa media dapat meningkatkan perhatian dan fokus siswa serta menunjang pembelajarannya di sekolah.

# daftar

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan lingkungan pembelajaran interaktif di SMK Tamansiswa Padang pada topik simulasi dengan metode R&D dan model pengembangan ADDIE, penelitian ini mencapai validitas dan praktikalitas dengan hasil sebagai berikut: 1) Hasil penelitian dapat diperoleh menyimpulkan untuk menguji validitas lingkungan belajar berbasis media interaktif, digunakan sebagai lingkungan belajar siswa kelas X TKJ SMK Tamansiswa Padang. Nilai mean validasi sebesar 0,785 dengan kategori “valid” dan nilai mean validasi substantif dengan kategori “valid” sebesar 0,797.

Penggunaan media dalam pengajaran

**TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada mereka yang membantu

**daftarPERPUSTAKAAN R**

Fariz, R. dan Dewi, NR (2022). Penelitian teoritis: Mengembangkan lingkungan belajar interaktif yang didukung model Open Story Proposition 3 berbantuan ICT untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. PRISMA, Prosiding Konferensi Nasional Matematika, 5, 304-310. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/

Fikri, H. dan Madonna, AS (2018). Pengembangan lingkungan belajar interaktif berbasis multimedia. Dalam Hendrizal (Ed.), Blue Ocean (Edisi ke-1st). Penerbitan Samudra Biru.

Herdyansyah, E. dan Agung, AY (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan bantuan Software Adobe Captivate 9 pada Teknik Elektro Kelas X TAV SA SMK Negeri 1 Sidoarjo Yudha Anggana Agung. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 6 (1), 77-83.

Herman, IR dan Ahmad, S. (2021). Pengembangan lingkungan Articulate Storyline 3 untuk menyajikan data hasil belajar siswa kelas V. Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 4 (1), 2656-6702. https://www.jornalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3776/2509

Indahin, RS, Sultan dan Husna, A. (2018). Pengembangan simulasi pembelajaran mobile dan multimedia topik media digital untuk SMK Kelas X. Jurnal Riset Teknologi Pendidikan, 1(2), 141-148.

Juhandra, S., Mulyono, H. dan Irsyadunas. (2019). Pengembangan dasar media pembelajaran desain grafis dengan strategi fun education yang didukung CD pembelajaran interaktif untuk multimedia kelas X di SMK N 4 Padang. 1–8.

Jumiati, Nurmi dan Jusran. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Pembelajaran Komunikasi Digital dan Simulasi Kelas X di SMK Negeri 1 Ampek Angkek. Jurnal Ilmiah Mahasiswa LSMIP PGRI Sumbar, 1-8. http://repo.stkip-pgri-sumbar.ac.id/id/eprint/13190/

Kurniawan, H., Devegi, M. dan Darman, RA (2023). Melaksanakan aplikasi pembelajaran berbasis web melalui video tutorial dan kursus jaringan komputer. Jurnal Pendidikan Tunas, 5(2), 460-469. https://doi.org/10.52060/pgsd.v5i2.1119

Maulidta, H. dan Suartiningsih, W. (2018). Pengembangan alat pengajaran interaktif berbasis Adobe Flash untuk mengajarkan penulisan informasi kepada siswa kelas tiga. Ringkasan. Jurnal Penelitian Pendidikan Pendidikan Dasar, 6(5), 681-692.

Mufidah, E. dan Khori, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran narasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada masa pandemi Covid 19. Ibtida', 2(2), 124–132. https://doi.org/10.37850/ibtida.v2i2.214

Nofriansyah, F. dan Lawas, R. (2021). Cerita Cerita 3 Penciptaan lingkungan belajar interaktif berdasarkan topik Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3). Jurnal Ilmu Konstruksi Terapan, 2(1), 33-37. https://doi.org/10.24036/asce.v2i1.80566