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

**Kenni Ceria Putri1), Satrio Junaidi1),Rini Novita2)**

123) Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Sumatera Barat

**e-mail:** Kenniceriaputri@gmail.com \*[Satriojunaidi@gmail.com](mailto:Satriojunaidi@gmail.com) , rininovita165@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* sebagaisumberdalam belajar

Kata Kunci : Media, R&D, ADDIE, Valid dan Praktis

**Abstract**

*This research uses Research and development (R&D) method with ADDIE development model. The subjects of the study numbered 42 people. Data collection techniques using questionnaires. The results of this study showed the average value of the media expert validity test of 0.7469 with the valid category, and the material expert of 0.9259 with the valid category, for the practicality test of teacher responses reached 93.75% with the very practical category, and for student responses reached 81.1071% with the very practical category.*

*Conclusions based on assessments along with input from media experts and material experts as well as the results of field trials of developing interactive learning media can already be used as media in learning DKV Basics.*

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

**PerkenalanA**

Pembelajaran di sekolah senantiasa 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 memadai, untuk lebih mengoptimalkan proses pembelajaran. Selain dapat memanfaatkan fasilitas yang ada, guru juga harus dapat mengembangkan keterampilan dalam pembuatan media ajar yang digunakan dalam pembelajaran.(Budi, 2019).

(Elfina & Sylvia, 2020)Pada abad ke-21, dunia menghadapi tantangan baru yaitu bangkitnya Industri 4.0, dimana terdapat perpaduan antara teknologi digital dan internet dengan transformasi industri yang mengedepankan unsur kecepatan dan ketersediaan informasi yang memungkinkan semua bidang dapat bekerja. . untuk bertindak cepat dan efisien. selalu terhubung dan dapat berbagi informasi satu sama lain. Dari masa ke masa teknologi manufaktur mempunyai peranan yang besar dalam dunia industri, namun teknologi tidak pernah lepas dari dunia pendidikan.Pada abad 21 ini teknologi mempunyai peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Teknologi telah melahirkan banyak programmer terampil yang menciptakan banyak aplikasi. Aplikasi ini dapat digunakan dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan(Novita & Harahap, 2020)Pada abad 21 pendidikan menghadapi tantangan yang serius, yaitu tantangan globalisasi yang menuntut seluruh masyarakat 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 penyampaian materi. Berbagai proses pembelajaran yang berbeda-beda tersebut harus diselaraskan dan diperkuat agar tercipta kondisi pembelajaran sesuai tujuan dan tercapai semaksimal mungkin.

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

pengelolaan

Wawancara Senin 06 Maret 2023 dengan Guru DKV Dasar Kelas X dan beberapa siswa Kelas X SMK Negeri 2 Padang Panjang. Pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV digunakan dua metode yaitu praktek laboratorium materi yang memerlukan penggunaan komputer dan materi teori di kelas, dengan guru tetap menyampaikan materi melalui buku digital melalui telepon pintar. Pembelajaran Siswa, Permasalahan Siswa Dalam pembelajaran ini, buku digital di smartphone menyulitkan siswa dalam memahami materi guru sehingga siswa bosan, kurang aktif dalam proses pembelajaran, bahkan siswa merasa tidak nyaman di kelas. dapat dilihat pada saat proses pembelajaran.

**CARAE**

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

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



Informasi:

s = r - periksa

lo = peringkat validitas terendah (dalam hal ini = 1)

c = Angka penilaian validitas tertinggi (dalam hal ini = 4)

r = jumlah penilai yang ditugaskan

n = jumlah validator (checker)

Kriteria validitas yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria uji validitas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **bukan** | **tingkat kinerja** | **kriteria** |
| 1 | 0-0,666 | Tidak valid |
| 2 | >0,667 | sah |

*Sumber: dimodifikasi oleh(Azwar dkk., 2020)*

Sedangkan tes praktiknya dilakukan dengan rumus sebagai berikut:



Kategori kepraktisan media yang dibuat berdasarkan evaluasi responden terbagi dalam beberapa kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria pengecekan realitas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **bukan** | **% tingkat kinerja** | **KATEGORI** |
| 1 | 75% - 100% | Sangat praktis |
| 2 | 50% - 75% | Praktis |
| 3 | 25% - 50% | tidak terlalu praktis |
| 4 | 0% - 25% | Tidak praktis |

*Sumber: dimodifikasi oleh(Azwar dkk., 2020)*

**HASIL DAN CINTA**

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif dasar-dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X DKV di SMKN 2 Padang Panjang dengan menggunakan format media komputer. Produk media pembelajaran interaktif ini dibuat dan dikembangkan peneliti untuk menunjang proses pembelajaran guru dan siswa di kelas dengan materi 6 yaitu komposisi tipografi.

Produk media pembelajaran interaktif ini juga dibuat dan dirancang sebagai sumber belajar mandiri siswa yang dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri di rumah, memungkinkan siswa mengulangi pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil analisis data validitas media interaktif diperoleh hasil validasi ahli media dengan rata-rata 0,746 dalam kategori “Valid”, validasi ahli materi dengan nilai rata-rata 0,925 dinyatakan dalam kategori “Bado” . media harus digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dimodifikasi berdasarkan masukan dari validator sebagai berikut:

1. Di layar media pengembangan interaktif, tombol beranda diubah menjadi default.

Revisi yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 1.



*GAMBAR*1. Tampilan masuk

1. Urutan soal belum simetris

Perubahan yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 2.



*GAMBAR*2. Urutan pertanyaan

1. Lengkapi profil peneliti.

Revisi yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 3.



*GAMBAR*3. Profil

1. Latar belakang yang sangat bagus

Perubahan yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 4.



*GAMBAR*4. Latar Belakang

Setelah dibuat media pembelajaran interaktif, pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media dilakukan oleh 3 orang guru pendidikan informatika Universitas PGRI Sumatera Barat dan ahli materi dilakukan oleh 3 orang guru SMKN 2 Padang Panjang untuk memperoleh skor validasi media interaktif dalam pembelajaran. Aspek media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang diuji kesesuaiannya dari segi tampilan, bahasa, dan keterbacaan. Instrumen yang digunakan adalah angket ahli media, indikator angket terdiri dari 18 pertanyaan untuk masing-masing validator ahli media sehingga setiap aspek dapat dianggap valid.

Setelah diperoleh data uji validitas, maka pada tahap implementasi akan dilakukan uji praktik untuk melihat apakah media pembelajaran interaktif tersebut praktis atau tidak. Data hasil evaluasi tes pelatihan guru dilakukan oleh 1 orang guru pengajar mata pelajaran Dasar-dasar DKV dan 35 siswa kelas X DKV1 SMKN 2 Padang Panjang. Evaluasi produk yang merupakan media pembelajaran Dasar-dasar DKV adalah melihat kualitas produk pembelajaran dan prosesnya, yang dapat dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan.

# Tabel 1. Hasil ValidasiMedia

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| bukan | Validator | hasil  kesaksian | KATEGORI |
| 1 | Validator 1 | 0,814 | sah |
| 2 | Validator 2 | 0,759 | sah |
| 3 | Validator 3 | 0,667 | sah |
| Rata-rata | | 0,746 | sah |

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2023 (data diolah)

Berdasarkan hasil validasi media media pembelajaran interaktif diketahui Validator 1 menunjukkan nilai sebesar 0,814 dengan kategori valid, Validator 2 memperoleh nilai sebesar 0,759 dalam kategori valid, Validator 3 menunjukkan nilai sebesar 0,667 dalam kategori valid. kategori. kategori. Rating seluruh validator menunjukkan rata-rata sebesar 0,746 dengan kategori valid. Berdasarkan hasil umum tersebut dapat disimpulkan bahwa kemungkinan media pembelajaran interaktif dikategorikan valid oleh ahli media. Hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 13 halaman 107.

Validasi media ini bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli media tentang kelayakan media pembelajaran interaktif. Validasi ini dilakukan dengan melihat media pembelajaran interaktif dan menyerahkan angket validasi media. Sedangkan pada angket terdapat banyak pernyataan yang terdiri dari 3 indikator yaitu materi, evaluasi, tuturan dan keterbacaan. kemudian dianalisis dengan Aiken V-statistik. Penggunaan praktik ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif ini praktis atau tidak. Uji praktik dilakukan oleh guru DKV Dasar dan siswa kelas X Desain Komunikasi Visual. Untuk pertanyaan guru terdapat beberapa pernyataan dari 2 indikator dan untuk siswa terdapat beberapa pernyataan dari 2 indikator. Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan siswa diketahui bahwa aspek penggunaan media menunjukkan skor sebesar 83,35% dengan kategori sangat praktis, aspek kebahasaan dan keterbacaan menunjukkan skor sebesar 78,85% dengan kategori sangat praktis. dari seluruh aspek kepraktisan siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 81,10% dengan kategori sangat praktis berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan. bahwa media pembelajaran interaktif tergolong sangat praktis berdasarkan kepraktisan siswa. Hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 22 halaman 135. 10% kategori sangat praktis berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dikategorikan sangat praktis berdasarkan kepraktisan siswa. Hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 22 halaman 135. 10% kategori sangat praktis berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dikategorikan sangat praktis oleh siswa yang praktek.

**KUNCI**

Berdasarkan uraian, analisis data dan pengembangan media pembelajaran interaktif dapat disimpulkan bahwa uji validitas media pembelajaran interaktif ini dilakukan oleh 3 validator ahli media dari dosen dan 3 validator ahli materi dari guru yang mengajar di SMKN 2 Padang. . . Lama. Rata-rata validitas ahli media sebesar 0,7469 dalam kategori valid, dan rata-rata validitas ahli materi sebesar 0,9259 dalam kategori valid. Oleh karena itu, dari hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dinyatakan valid.

**TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung

**daftarR SASTRA**

Azwar, A., Helmi, J., & Zambak, MF (2020). Penggunaan interpolasi fungsi variabel dalam tabel faktor angin dingin. Jurnal MESIL (Civil Electromachinery), 1(2), 90–98. https://doi.org/10.53695/jm.v1i2.104

Budi, ABS (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan bantuan Lectora Inspire keterampilan dasar penerapan operasional transaksi 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 (SWP) berbasis problem based learning (PBL) dan pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 1 Payakumbuh. Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran, 2(1), 27-34. https://doi.org/10.24036/sikola.v2i1.56

Fatmawati, V., Copriady, J., & Haryati, S. (2017). Pengembangan media pembelajaran kimia berbasis Lectora Inspire 12 pada topik hidrokarbon pada kelas Xi Mia SMA/Ma Pengembangan media pembelajaran kimia berbasis Lectora Inspire 12 pada topik hidrokarbon kelas Xi Mia SMA/Ma. Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, 4(2), 1-14.

Novita, R., & Harahap, SZ (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif dan mata pelajaran sistem komputer di sekolah kejuruan. Jurnal Informatika, 8(1), 36–44. https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532

Sugiyono, S., Sutarman, S., & Rochmadi, T. (2019). Pengembangan sistem Computer Based Testing (CBT) tingkat sekolah. Jurnal Business Intelligence Indonesia (IJUBI), 2(1), 1.