

# Pengembangan Media Pembelajaran U- INFORM pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Negeri 1 Bangil

Oleh:

Durrotun Nafisah

Cindy Cahyaning Astuti

Progam Studi Pendidikan Teknologi Informasi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2023

# Pendahuluan

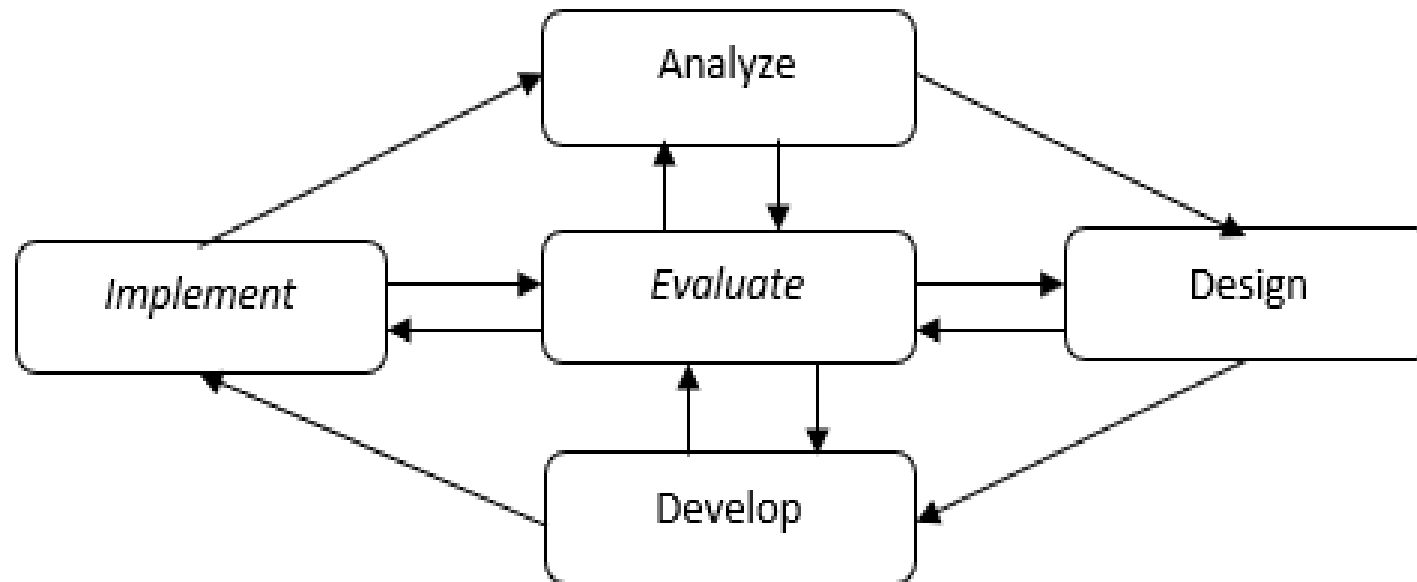
1. Observasi yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 1 Bangil, dalam pembelajaran mata pelajaran informatika, guru pengampu menggunakan metode ceramah. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menunjukkan hasil rata-rata post test dengan metode ceramah berbantuan animasi sebesar 76,72 sedangkan dengan metode ceramah konvensional sebesar 62,56.
2. Kemudian siswa kelas X di SMK Negeri 1 Bangil tidak terjadwalkan untuk melakukan pembelajaran di Lab komputer karena kekurangan fasilitas.
3. Menurut Zakir dan Musril 2020 “Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu alternatif guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital dapat membantu meningkatkan antusiasme belajar siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat mendorong siswa dalam belajar dikarenakan antusias belajar siswa meningkat dengan respon positif sebesar 80%”

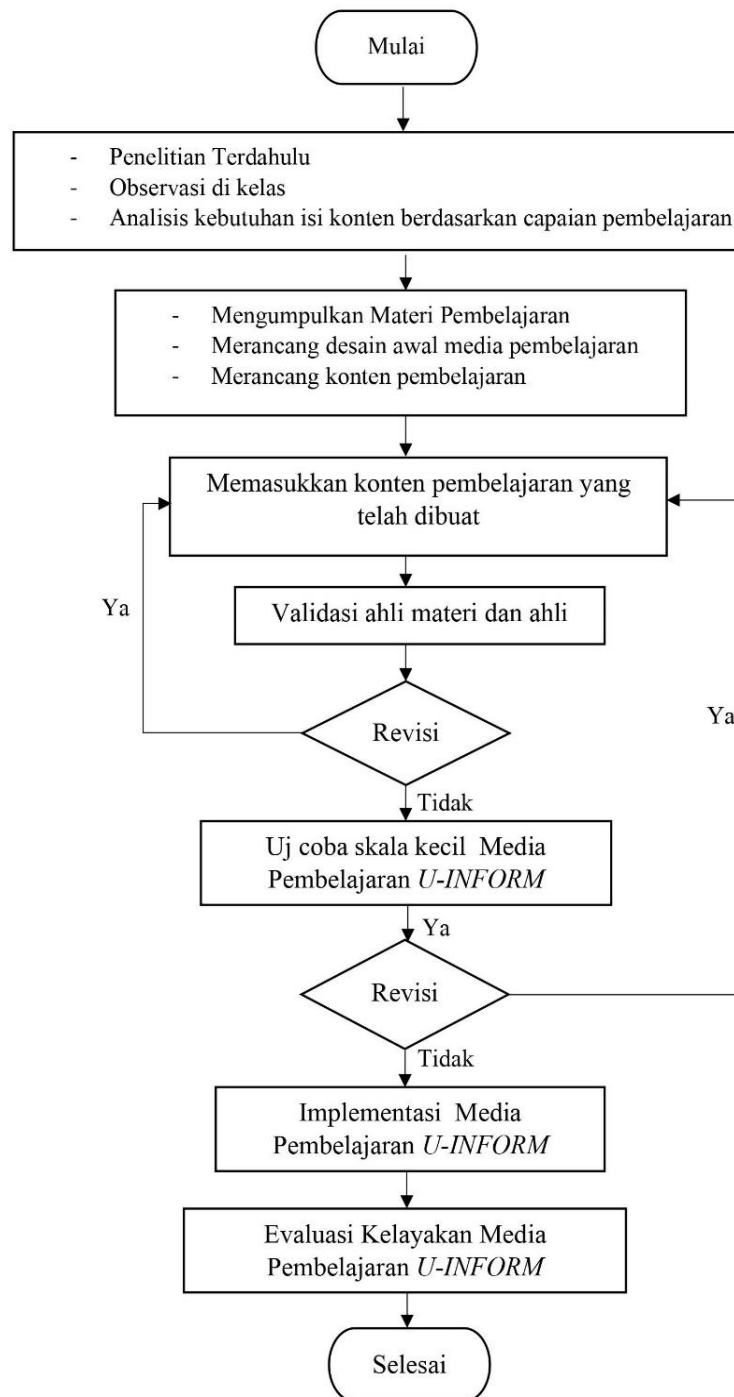
# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana Proses Pengembangan media pembelajaran *U-INFORM* pada mata pelajaran Informatika kelas X SMK Negeri 1 Bangil
2. Bagaimana respon siswa kelas X di SMK Negeri 1 Bangil terhadap Media Pembelajaran *U-INFORM*

# Metode

Penelitian ini merupakan penelitian research and development (R&D). Metode research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut



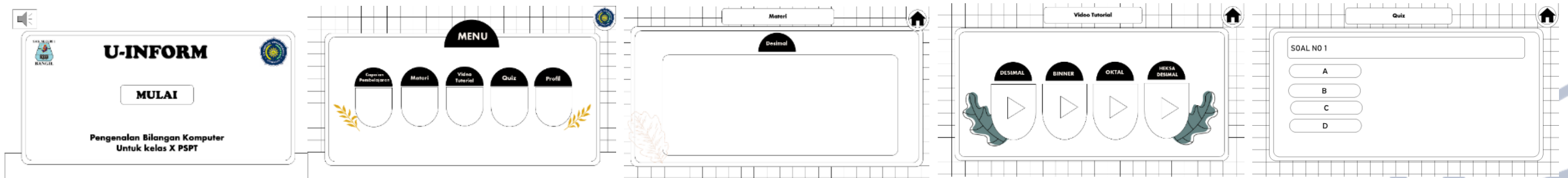


# Hasil dan Pembahasan

## 1. Analisis (*Analyze*)

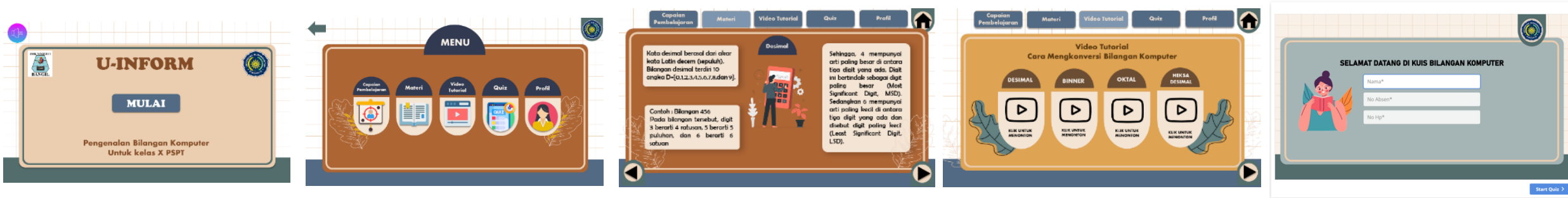
- Penelitian Terdahulu
- Observasi kondisi kelas
- Analisis kebutuhan isi konten pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran.

## 2. Rancangan (*Design*)



# Hasil dan Pembahasan

## 3. Pengembangan (*Development*)



No	Validator	Presentase	Keterangan
1	Media	83%	Sangat Layak
2	Materi	85%	Sangat Layak

# Hasil dan Pembahasan

## 4. Implementasi (*Implementation*)

### Skala kecil

No	Nama Siswa	Presentase	Keterangan
1	MAA	81,6 %	Sangat Layak
2	MZ	83 %	Sangat Layak
3	AT	83 %	Sangat Layak
4	MFF	81,6 %	Sangat Layak
5	NMA	80 %	Layak
Rata rata		82 %	

### Skala besar

uji coba lapangan terhadap anak kelas X PSPT sebanyak 29 orang siswa sebagai sampel penelitian dan memperoleh penilaian rata rata sebesar 80 % dan media pembelajaran *U-INFORM* dapat dikategorikan layak untuk digunakan.



# Hasil dan Pembahasan

## 5. Evaluasi (Evaluation)

Kegiatan ini dilakukan untuk membahas revisi dari setiap tahapan pengembangan model ADDIE yang berfungsi untuk mengetahui ketercapaian dari masing masing proses.

Dimulai dari tahap pengembangan dari proses validasi ahli media dan ahli materi memperoleh skor “sangat layak” dan dapat disimpulkan hasil dari evaluasi tahap pengembangan pada media pembelajaran U-INFORM memenuhi kriteria produk dan dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan. Dan evaluasi dari tahap implmentasi yaitu dapat dilihat dari uji coba lapangan dengan kelas X PSPST sebagai subjek penelitian. Hasil dari penilaian angket dengan rata rata skor penilaian sebesar 80% dapat disimpulkan media pembelajaran U-INFORM pada mata pelajaran informatika yang telah diuji cobakan dikelas X PSPT di SMK Negeri 1 masuk dalam kategori layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

# Simpulan

Pengembangan media pembelajaran *U-INFORM* ini telah teruji kelayakannya dengan validasi dari ahli materi, ahli media dan telah dilakukan uji coba lapangan terhadap 29 orang siswa kelas X PSPT. Adapaun hasil dari validasi ahli media 83% dan validasi ahli materi sebesar 85% dan masuk dalam kategori sangat layak digunakan. Dan hasil dari respon siswa kelas X PSPT mendapatkan rata rata skor sebesar 80% dengan kategori layak digunakan.

# Referensi

- [1] M. G. Pawana, N. Suharsono, And I. M. Kirna, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek Dengan Model Addie Pada Materi Pemrograman Web Siswa Kelas X Semester Genap Di Smk Negeri 3 Singaraja,” *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, Vol. 6, No. 1, 2016.
- [2] W. A. P. Kusumadewi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di Smk Negeri 3 Surabaya,” *It-Edu: Jurnal Information Technology And Education*, Vol. 1, No. 01, 2016.
- [3] R. I. Lailiya, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-Ak Smk Muhammadiyah 1 Taman,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi (Jpak)*, Vol. 3, No. 1, 2015.
- [4] S. Edi, S. Suharno, And I. Widiastuti, “Pengembangan Standar Pelaksanaan Praktik Kerja Industri (Prakerin) Siswa Smk Program Keahlian Teknik Pemesinan Di Wilayah Surakarta,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, Vol. 10, No. 1, P. 22, Jan. 2017, Doi: 10.20961/Jiptek.V10i1.14972.
- [5] A. Rochman, A. Sidik, And N. Nazahah, “Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran Spp Siswa Berbasis Web Di Smk Al-Amanah,” *Jurnal Sisfotek Global*, Vol. 8, No. 1, 2018.
- [6] M. K. Hakky, R. H. Wirasasmita, And M. Z. Uska, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi,” *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, Vol. 2, No. 1, Pp. 24–33, 2018.
- [7] R. Agustien, N. Umamah, And S. Sumarno, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Ips,” *Jurnal Edukasi*, Vol. 5, No. 1, Pp. 19–23, 2018.
- [8] Beni Harsono, Soesanto, And Samsudi, “Perbedaan Hasil Belajar Antara Metode Ceramah Konvensional Dengan Ceramah Berbantuan Media Animasi Pada Pembelajaran Kompetensi Perakitan Dan Pemasangan Sistem Rem,” *Jurnal Ptm*, Vol. 9, No. 2, Dec. 2009.

# Referensi

- [10] D. A. Wulandari, H. Wibawanto, A. Suryanto, And A. Murnomo, “Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Di Smk Sultan Trenggono Kota Semarang,” *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, Vol. 6, No. 5, P. 577, Oct. 2019, Doi: 10.25126/Jtiik.201965994.
- [11] M. S. Zaini And J. Nugraha, “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas Xi Administrasi Perkantoran Di Smk Negeri 2 Buduran Sidorajo,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, Vol. 9, No. 2, Pp. 349–361, Aug. 2020, Doi: 10.26740/Jpap.V9n2.P349-361.
- [12] I. Putra, K. U. Ariawan, And W. Sutaya, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Video Cd Interaktif Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pemrograman Web Di Jurusan Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja,” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, Vol. 6, No. 1, Apr. 2017, Doi: 10.23887/Jjpte.V6i1.20225.
- [13] M. Zakir And H. A. Musril, “Perancangan Media Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Berbasis Android Di Smk Elektronika Indonesia Bukittinggi,” *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol. 4, No. 2, Nov. 2020, Doi: 10.21831/Jee.V4i2.35371.
- [14] A. W. Wirawan, C. D. S. Indrawati, And A. N. Rahmanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Kearsipan Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Negeri 3 Surakarta,” *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 7, No. 1, P. 78, Feb. 2017, Doi: 10.21831/Jpv.V7i1.12879.
- [15] Borg And Gall, *Educational Research An Introduction*. Longman Inc, 1983.
- [16] D. W And C. L, *The Systematic Design Of Instruction*. Harper Collins Publisher, 1996.
- [17] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Pt. Rineka Cipta, 2013.
- [18] D. V. T. Safira, D. S. Marliani, D. D. Nasihah, N. Nurmaulidiyah, J. F. Mubarak, And N. Ratnaningsih, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring Dan Website 2 Apk Builder Pada Materi Aritmatika Sosial,” *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 5, No. 2, Pp. 15–28, 2022

