

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS WEBSITE PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN

The Development of Website-Based Educational Game Learning Media on Printing Graphic Desain Subjects

Muhammad Nazori^{1*}

Heri Mulyono²

Regina Ade Darman³

^{1,2,3}Universitas PGRI Sumatera Barat, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

*email:

Muhammadnazori2024@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran game edukasi berbasis website pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan kelas XI Multimedia di SMK Negeri 5 Bungo materi Mengenal Dasar-Dasar Desain Grafis dan Mengenal Nirmana. Penelitian ini, menggunakan metode research and development. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 5 Bungo. Berdasarkan hasil validitas media hasil dan praktikalitas guru, dengan demikian disimpulkan dari hasil praktikalitas guru dan praktikalitas peserta didik bahwa media pembelajaran game edukasi berbasis website dinyatakan "Sangat Praktis" digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci:

Media
Validasi
Praktikalitas
Pembelajaran

Keywords:

Media
Validation
Practicality
Learning

Abstract

The aim of this research was to produce website-based educational game learning media for the Print Graphic Design subject class XI Multimedia at SMK Negeri 5 Bungo with material on Getting to Know the Basics of Graphic Design and Getting to Know Nirmana. This research uses research and development methods. The research subjects used were class XI Multimedia students at SMK Negeri 5 Bungo. Based on the results of the validity of the media results and teacher practicality, it was concluded from the results of teacher practicality and student practicality that the website-based educational game learning media was declared "Very Practical" to use in the learning process..

PENDAHULUAN

Selain pengembangan kurikulum, pada pelaksanaan pembelajaran di kelas guru harus mampu atau memilih model dan strategi pembelajaran yang tepat. Cara guru menyampaikan materi pembelajaran sangat mempengaruhi minat siswa dan kelancaran proses pembelajaran yang akhirnya akan berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa. suatu pembelajaran dapat bermakna bagi siswa, guru harus mengetahui tentang objek yang akan diajarnya sehingga dapat mengajarkan materi tersebut dengan penuh dinamika dan inovasi (Fajri, 2019)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat mempengaruhi segala aspek

kehidupan manusia tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Era Revolusi Industri 4.0 saat ini menjadikan sekolah harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi.

Masalah yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran. Hal ini terbukti dari hasil survei PISA tahun 2018 untuk kategori sains, Indonesia berada pada peringkat 71 dari 80 negara yang mengikuti program ini.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa pemahaman konsep dan kemampuan memecahkan masalah dari sebagian besar siswa terhadap mata pelajaran Desain Grafis Percetakan masih rendah.

Pemahaman konsep menyangkut dengan pengetahuan (kognitif) antara lain mengingat, memahami, mengaplikasikan masih rendah.

Tabel 1. Nilai ulangan Siswa XI Multimedia

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Nilai ulangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
I.	XI Multimedia	28	75	8	20
Persentase (%)				29%	71%

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 di SMK Negeri 5 Bungo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

Subjek penelitian yaitu terdiri dari siswa kelas XI Multimedia sebanyak 28 orang, validator media 3 orang, validator materi 2 orang, dan guru sebanyak 1 orang, sehingga total keseluruhan subjek penelitian sebanyak 34 orang.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket (kuesioner). Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi analisis validitas dan analisis uji praktikalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

I. Hasil Penelitian

a. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan melalui wawancara pada materi pada media pembelajaran yang membahas tentang Desain Grafis Percetakan siswa kelas XI Multimedia yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi belajar siswa disekolah SMK Negeri 5 Bungo.

b. Tahap Desain

Komponen-komponen yang terdapat didalam media pembelajaran meliputi petunjuk, profil, KI dan KD, materi, video, game dan kuis.

c. Hasil Pengembangan

I) Pembuatan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website

a) Tampilan Menu Utama



Gambar 1. Tampilan Menu Utama

b) Tampilan Petunjuk



Gambar 2. Tampilan Petunjuk

c) Tampilan Profil



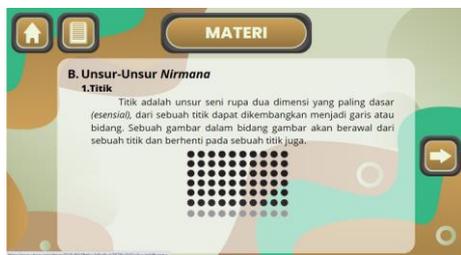
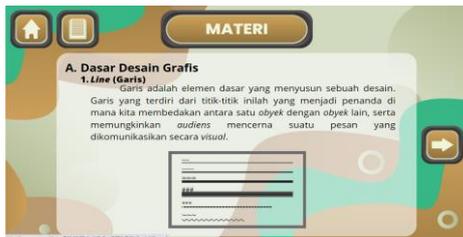
Gambar 3. Tampilan Profil

d) Tampilan KI/ KD



Gambar 4. Tampilan KI/KD

e) Tampilan Menu Materi



Gambar 5. Tampilan Menu Materi

f) Tampilan Video Pembelajaran



Gambar 6. Tampilan Video Pembelajaran

g) Tampilan Game



Gambar 7. Tampilan Game

h) Tampilan Kuis



Gambar 8. Tampilan Kuis

d. Hasil Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap dilakukan uji coba dengan skala besar pada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran.

e. Hasil Evaluasi

Proses evaluasi dalam penelitian ini dilakukan secara formatif dan sumatif, dimana evaluasi formatif dilakukan sebelum melakukan implementasi yaitu validasi isi media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi untuk melihat kelayakan dan juga keterbacaan dari media pembelajaran.

2. Analisis Data

a. Hasil Validitas Media

Dari analisis data media pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan siswa kelas XI Multimedia yang dinilai oleh validator ahli media dinyatakan "Valid" sebab kategori kevalidan pada media pembelajaran >0,667 dinyatakan "Valid" sebab pada table hasil validitas ahli media diatas dinyatakan 0,71131 dengan kategori "Valid" dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Hasil Validasi Materi

Dari analisis data media pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 5 Bungo pada aspek isi (materi) dan instruksional dalam penyajian materi yang dinilai oleh ahli materi dinyatakan "Valid" sebab pada kategori kevalidan pada media pembelajaran >0,667 dinyatakan >0,667 dan table diatas menunjukkan nilai sebesar 0,76905 yang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak

digunakan sebagai media pembelajaran dengan kategori "Valid".

c. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website.

Berdasarkan hasil yang dapat dilihat dari analisis dan presentase tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dinilai oleh guru Multimedia "Sangat Praktis" dengan presentase sebesar 89,35% dengan kategori "Sangat Praktis" sebab kategori praktikalitas 80-100% dinyatakan "Sangat Praktis".

Sedangkan praktikalitas respon Guru dan respon Siswa didapatkan kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan mata pelajaran Desain Grafis Percetakan siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 5 Bungo dengan rata-rata nilai praktikalitas guru sebesar 89,35% dengan kategori "Sangat Praktis" dan rata-rata

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari penilaian yang telah dilakukan untuk pengembangan media pembelajaran mencapai rata-rata keseluruhan oleh ahli media sebesar 0,71131 dengan kategori "Valid". Kemudian dari hasil penilaian rata-rata keseluruhan yang telah dilakukan oleh ahli materi mendapatkan perolehan sebesar 0,76905 dengan kategori "Valid". Selanjutnya penilaian rata-rata keseluruhan yang telah dilakukan dari aspek praktikalitas guru memperoleh nilai sebesar 89,35% dengan kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan pada praktikalitas siswa mendapatkan hasil nilai rata-rata 90% dengan kategori "Sangat Praktis".

Bagian hasil dan pembahasan berisi paparan hasil analisis yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian. Setiap hasil penelitian harus dibahas. Pembahasan berisi pemaknaan hasil dan perbandingan dengan teori dan/atau hasil penelitian sejenis. Panjang paparan hasil dan pembahasan 40-60% dari total panjang artikel.

Dalam PeTeKa, penulisan tabel adalah seperti contoh Tabel 1 dan Gambar 1 berikut ini. Tabel 1 menjelaskan beberapa nama Style dalam template artikel ini, sedangkan Gambar 1 menjelaskan tentang bobot banyaknya kata dalam setiap bagian yang ditentukan. Perhatikan bahwa tabel tidak memuat garis vertikal (tegak) dan garis horisontal (datar) hanya ada di kepala dan ekor tabel. Ukuran huruf isian tabel boleh diperkecil.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil yang telah diperoleh dari penilaian beberapa aspek untuk penelitian pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di siswa kelas XI Multimedia

di SMK Negeri 5 Bungo dari hasil uji validitas oleh ahli media dan ahli materi serta praktikalitas dari guru SMK Negeri 5 Bungo dan respon siswa, dapat diperoleh kesimpulan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 5 Bungo telah memenuhi kriteria sangat baik dan layak digunakan dan diterapkan dilingkungan pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan syukur kepada Allah SWT dan terima kasih kepada orang tua serta keluarga yang memberikan dukungan adalah ungkapan yang sangat tepat dalam momen ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Angela, W., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 1(2), 78. <https://doi.org/10.36549/ijis.v1i2.19>
- Fajri, K. N. (2019). Proses Pengembangan Kurikulum. *Islamika*, 1(2), 35–48. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.193>
- Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Itmaana, E. (2021). Pemanfaatan Website Dalam Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku (Studi Kasus: Pt. Adi Karya Gemilang Way Kanan). *Jurnal Alih Teknologi Sistem Informasi (JATSI)*, 1(2), 1–7. <http://jurnal.umat.ac.id/index.php/JATSI/article/view/720>
- Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Spoetra, Y. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://jurnal.stie.asia.ac.id/index.php/jpm/article/view/813/219>
- Mulyono, H., Irsyadunas, & Oktaliardi, R. (2017). Pengembangan Media pembelajaran berbasis

mobile pada mata pelajaran jaringan dasar di SMKN 5 Padang. Seminar Nasional: Jambore Konseling 3, 00(00), XX–XX. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>

Novra, Y., Ricky, Z., & Asmara, N. (2021). *Jurnal Penjaskesrek Pengembangan Model Latihan Kelincahan Dan Kekuatan Dalam Permainan Sepak Bola [Development Of An Agility Training Model Power In The Football Game]*. 8(2), 233–250. Samrin. (2016). Pendidikan Karakter (Sebuah Pendekatan Nilai). *Jurnal Al-Ta'dib*. 9(1):120-143.

Wibowo, M.E., Suyitno, H., Retnoningsih, A., Handoyo, E., Rahayuningsih, M., Yurniawan, T., Pratama, H., Sunawan, Syaifudin, A., Yulianto, A., & Surahmat. (2017). *Tiga Pilar Konservasi: Penopang Rumah Ilmu Pengembang Peradaban Unggul*. Semarang: UNNES Press.