

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMBAR PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS VII SMP NEGERI 7 CILEGON**

Samsuri selowsam35@gmail.com

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Kota Serang

Kurniati Rahmadani kurniatirahmadhani@gmail.com

PTI Universitas Bina Bangsa

Desty Endrawati Subroto desty2.subroto@gmail.com

FKIP, Univ. Bina Bangsa

ABSTRACT

Samsuri, 2024, Design of Image-Based Learning Media for Informatics Subjects in Class VII of Cilegon State Middle School.

In this research, researchers used the R&D (Research and Development) approach or development research which produces a product. This research aims to design image-based learning media. The resulting development products consist of one type, namely media-based learning. The media was developed by meeting the criteria for feasibility and effectiveness.

The design of image-based learning media uses the 4D development model stages Define, Design, Develop and Disseminate. In the initial development process, researchers consulted with media experts to get input and suggestions about the media being developed. To determine the suitability of the product, an expert validation test, media expert validation and material expert validation test (Informatics teacher) are carried out. This research instrument is in the form of a questionnaire which is used to determine the suitability of the product.

The research results obtained from the validation results of media expert tests and material expert tests (Informatics teachers) show that image-based learning media meets the criteria for feasibility and effectiveness. The scores obtained from the results of media expert test validation, material expert test validation and student usage tests are in the good category and do not need revision. Thus, image-based learning media can be used to increase students' interest in Informatics subjects.

Keywords: learning media, images, informatics

ABSTRAK

Samsuri, 2024, Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Gambar pada Mata Pelajaran Informatika di Kelas VII SMP Negeri Cilegon.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pendekatan R&D (*Research and Development*) atau penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis gambar. Produk pengembangan yang dihasilkan terdiri atas satu jenis, yaitu media pembelajaran berbasis. Media tersebut dikembangkan dengan memenuhi kriteria kelayakan dan keefektifan.

Perancangan media pembelajaran berbasis gambar menggunakan tahapan model pengembangan 4D *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Dalam proses pengembangan awal, peneliti melakukan konsultasi dengan ahli media untuk mendapatkan masukan dan saran tentang media yang dikembangkan. Untuk mengetahui kelayakan produk maka dilakukan uji ahli validasi ahli, validasi ahli media dan uji validasi ahli materi (guru Informatika). Instrumen penelitian ini berupa angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk.

Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil validasi uji ahli media dan uji ahli materi (guru Informatika) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gambar memenuhi kriteria kelayakan dan keefektifan. Skor yang diperoleh dari hasil validasi uji ahli media, validasi uji ahli materi serta uji pemakaian terhadap siswa masuk kedalam kategori baik dan tidak perlu revisi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis gambar untuk meningkatkan minat siswa terhadap mata Pelajaran Informatika dapat digunakan.

Kata kunci: media pembelajaran; gambar; informatika.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi menuntut dunia pendidikan berinovasi dalam metode pembelajaran. Informatika merupakan salah satu mata pelajaran penting di era digital. Namun, kurangnya minat belajar siswa menjadi hambatan utama dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk mengatasinya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis gambar. Gambar sebagai media visual dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, dan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis gambar yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Informatika di SMP Negeri 7 Cilegon.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 7 Cilegon dengan subjek siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, validasi ahli, dan penyebaran angket. Instrumen yang

digunakan adalah lembar validasi ahli materi dan media serta angket siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif berdasarkan skor validasi dari ahli dan hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis gambar dirancang menggunakan platform Canva dan diintegrasikan dengan materi Informatika. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 84 dan ahli media 93, keduanya masuk kategori sangat layak. Uji coba kepada siswa menunjukkan rata-rata skor 88,1 yang berarti sangat layak. Media ini memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, mudah digunakan, dan menarik. Gambar sebagai elemen utama berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Microsoft Excel yang diajarkan. Media ini dapat dijadikan referensi pembelajaran kreatif yang mampu menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan aktif selama proses belajar mengajar.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis gambar yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli dan tanggapan siswa.

Media ini efektif dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Guru disarankan menggunakan media berbasis gambar ini sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran serta menyesuaikan materi dengan kebutuhan peserta didik untuk hasil yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Agustian, R. & Salsabila, N. (2021).

Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran. Jurnal Teknologi Pendidikan.

Arief, S. (2013). Media Pendidikan. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Winarni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.

Pagarra, S. et al. (2022). Efektivitas Media Gambar terhadap Minat Belajar. Jurnal Teknologi Pendidikan.

Safitri, R. & Kabiba, H. (2020). Media Gambar dalam Pendidikan. Jurnal Inovasi Pembelajaran.