

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DENGAN PENYAJIAN MATERI BERBASIS *DIGITAL
STORYTELLING* PADA MATA PELAJARAN DASAR
DESAIN GRAFIS UNTUK KELAS X MULTIMEDIA
DI SMK NEGERI 10 MEDAN**

Catrin Octovani Tarigan
Universitas Negeri Medan
Email: catrinotovanit@gmail.com

ABSTRAK

Adapun maksud dari penelitian dan pengembangan yang dikatakan dalam tulisan ini adalah supaya adanya produk berupa media belajar yang bersifat interaktif dengan penyajian materi berbasis *digital storytelling* yang layak digunakan oleh pendidik maupun pemateri serta siswa-siswi maupun audiens. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah rasa antusias siswa terhadap penyampaian topik materi pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 10 Medan. Model yang dipakai dalam pengembangan yakni, model ADDIE dengan lima tahap penelitian, yaitu: tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Hasil dari penelitian berupa produk digital format HTML yang selanjutnya di publish ke website menggunakan Github sehingga dapat diakses melalui link <https://catrinot.github.io/DDG/> Subjek penelitian yang digunakan terdiri atas ahli materi, ahli desain media pembelajaran, dan ahli media. Serta untuk mengetahui hasil belajar sebagai objek dari penelitian ini, media diimplementasikan untuk siswa kelas X Multimedia tahun pelajaran 2021/2022 di SMK Negeri 10 Medan. Terdapat 2 kelompok yang digunakan yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tahap penelitian yang dilewati yaitu tahap *pretest*, tahap perlakuan (*treatment*), dan tahap *posttest*. Hasil dari penilaian ahli media terhadap media berkategori “sangat layak” dengan perolehan persentase 96,4%, hasil dari penilaian oleh ahli desain media pembelajaran berkategori “sangat layak” mendapat perolehan persentase 85%, dan hasil penilaian oleh ahli materi berkategori "layak" dengan perolehan persentase 76%. Untuk hasil uji beda berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas Kolmogorov Smirnov, maka dapat disimpulkan data menyebar secara normal. Selanjutnya yang dilakukan adalah uji *paired sample t test*. Berdasarkan hasil perhitungan Uji *Paired Sample t Test* disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk itu tahap selanjutnya yang dilakukan adalah Uji Homogenitas. Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh hasil $\text{varians 1} \neq \text{varians 2}$, sehingga dapat disimpulkan data tidak homogen. Dikarenakan data terdistribusi normal namun tidak homogen maka dilakukan Uji Mann Whitney.

Untuk pengujian dua pihak dengan harga $\alpha = 0,05$ diperoleh $Z_{tabel} = 1,96$ dan nilai $Z_{hit} = - 5,165299672$, hal ini menyatakan bahwa Z_{hit} ternyata lebih besar dari Z_{tabel} ($5,16 > 1,96$) ingat harga negatif tidak diperhitungkan karena harga mutlak. Dengan demikian H_0 diterima dan H_1 ditolak yang dapat diartikan artinya ada perbedaan yang signifikan nilai siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk uji efektivitas, berdasarkan uji *n-gain* pada kelas eksperimen diperoleh skor 0,7315 yang termasuk kategori tinggi dengan nilai persentase *n-gain* yang diperoleh adalah 73,15 dan termasuk dalam kategori cukup efektif . Berdasarkan uji *n-gain* pada kelas kontrol diperoleh skor 0,3255 yang termasuk kategori sedang dengan nilai persentase *n-gain* yang diperoleh adalah 32,55 dan termasuk dalam kategori tidak efektif. Berdasarkan hasil uji *n-gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut maka dapat dinyatakan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan penyajian materi berbasis *digital storytelling* lebih efektif dibandingkan kelas kontrol yang melakukan sistem pembelajaran seperti biasa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Digital Storytelling*, Dasar Desain Grafis



**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA
WITH THE PRESENTATION OF DIGITAL
STORYTELLING-BASED MATERIALS IN
SUBJECTS DASAR DESAIN GRAFIS
FOR CLASS X MULTIMEDIA
AT SMK NEGERI 10 MEDAN**

*Catrin Octovani Tarigan
State University of Medan
Email: catrinoctovanit@gmail.com*

ABSTRACT

The purpose of the research and development said in this paper is so that there is a product in the form of interactive learning media with the presentation of digital storytelling-based material that is suitable for use by educators and speakers as well as students and audiences. This research is also expected to increase students' enthusiasm for the delivery of Dasar Desain Grafis subject topics at SMK Negeri 10 Medan. The model used in development is the ADDIE model with five stages of research, namely: the analysis stage, the planning stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The results of the research are in the form of html format digital products which are then published to the website using Github so that they can be accessed through link <https://catrinot.github.io/DDG/> The research subjects used consisted of material experts, learning media design experts, and media experts. As well as to find the learning outcomes as the object of this research, media implemented for class X Multimedia students for the 2021/2022 academic year at SMK Negeri 10 Medan. There were two groups used, namely the experimental class and the control class with the research stage passed, namely the pretest stage, the treatment stage (treatment), and the posttest stage. The results of the media expert's assessment of the media category "very feasible" with a percentage gain of 96.4%, the results of

the evaluation by learning media design experts categorized as "very worthy" received a percentage gain of 85%, and the results of the assessment by material experts were classified as "feasible" with a percentage gain of 76%. For different test results based on the calculation results of the Kolmogorov Smirnov normality test, it can be concluded that the data spread normally. Furthermore, what is done is a paired sample t test. Based on the calculation results of the Paired Sample t Test, it was concluded that there were significant differences in student scores in the experimental class and control class. For this reason, the next stage carried out is the Homogeneity Test. Based on the results of the homogeneity test calculation, the results of variance 1 \neq variance 2 are obtained, so that it can be concluded that the data are not homogeneous. Because the data is distributed normally but not homogeneously, the Mann Whitney Test was carried out. For two-party testing at a price of $\alpha = 0.05$ obtained $Z_{table} = 1.96$ and the value of $Z_{hit} = - 5.165299672$, it states that Z_{hit} turned out to be greater than Z_{table} ($5.16 > 1.96$) remember the negative price is not taken into account because the absolute price. Thus H_0 accepted and H_1 rejected which can be interpreted to mean that there is a significant difference in the value of students in the experimental class and the control class. For the effectiveness test, based on the n-gain test in the experimental class, a score of 0.7315 was obtained which belonged to the high category with the percentage value of the n-gain obtained was 73.15 and belonged to the category of quite effective . Based on the n-gain test in the control class, a score of 0.3255 was obtained which belonged to the medium category with the percentage value of the n-gain obtained was 32.55 and belonged to the ineffective category. Based on the results of the n-gain test in the experimental class and the control class, it can be stated that the experimental class that uses interactive learning media with the presentation of material based on digital storytelling is more effective than the control class that conducts learning system as usual.

Keywords: Learning Media, Digital Storytelling, Dasar Desain Grafis