

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI KOMUNIKASI DIGITAL DI SMK TI BALI GLOBAL SINGARAJA**

Oleh

**I Komang Irawadi, NIM 1729071004**

**Program Study Teknologi Pembelajaran, Universitas Pendidikan Ganesha**

## ABSTRAK

Bahan ajar memiliki peranan sangat penting dalam pendidikan, pengemasan bahan ajar secara elektornik akan meningkatkan minat belajar siswa. Dengan Pemberian masalah pada awal pembahasan materi pada media pembelajaran berbasis masalah merupakan solusi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di SMK TI Bali Global Singaraja pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Pengembangan produk media pembelajaran berbasis masalah ini menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian ini melibatkan siswa kelas X Akuntansi di SMK TI Bali Global Singaraja yang berjumlah 30 orang. Hasil pengembangan sebelum di gunakan dalam proses pembelajaran produk ini melewati *review* dari ahli diantaranya adalah 1)ahli isi pembelajaran, 2) ahli desain pembelajaran, dan 3)ahli media pembelajaran, ketiga ahli memberikan penilaian pada angket. Setelah melewati proses review ahli, proses selanjutnya di lakukan uji lapangan. Uji lapangan ini dibagi menjadi beberapa proses yaitu uji guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, uji perorangan yang melibatkan 3 orang siswa, dilanjutkan dengan uji kelompok kecil yang melibatkan 9 orang siswa, dan terakhir uji lapangan yang dalam penelitian ini melibatkan 30 orang siswa kelas X Akuntansi. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan instrumen kuisisioner, dan tes prestasi belajar. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif, dan statistik inferensial (uji-t). Setelah data di analisis maka tanggapan ahli isi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis masalah sudah sesuai, tanggapan selanjutnya diberikan oleh ahli desain pembelajaran yang menyatakan bahwa dari aspek desain pembelajaran sebesar 96% masuk ke kategori sangat baik. Tanggapan ahli selanjutnya adalah ahli media pembelajaran yang menyatakan dari aspek media pembelajaran sebesar 88% masuk ke kategori baik. Setelah hasil review para ahli maka media ini dilakukan pengujian berupa test prestasi belajar dan pada tahap ini ada dua tes yang diberikan kepada siswa yaitu pretest dan posttest hasil masing-masing tes akan dilakukan uji-t. Dilihat dari konversi nilai di SMK TI Bali Global Singaraja, nilai rata-rata nilai pretest sebesar 57,1 dan nilai posttest peserta didik sebesar 79,03. Berdasarkan PAP, nilai posttest siswa berkualifikasi “Baik” dan berada di atas nilai KKM mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sebesar 75.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Masalah, Simulasi dan Komunikasi Digital, Prestasi Belajar.

## ABSTRACT

### **DEVELOPMENT OF INTERACTIVE PROBLEM-BASED LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENT LEARNING ACHIEVEMENTS IN DIGITAL COMMUNICATION SIMULATION LESSONS IN TI BALI GLOBAL SINGARAJA VOCATIONAL SCHOOL**

**I Komang Irawadi, NIM 1729071004  
Learning Technology Program, Pendidikan Ganesha University**

## ABSTRACT

Teaching materials have a very important role in education, packaging of teaching materials electronically will increase students' interest in study. By giving problems at the beginning of the material discussion, the development of problem-based learning media to improve critical thinking skills at TI Bali Global Singaraja Vocational School is one of the solutions to improve students learning achievement. The development of this problem-based learning media product uses the ADDIE model which has 5 stages, such as analyze, design, development, implementation, and evaluation. This research involved 30 students of 10<sup>th</sup> Accounting at TI Bali Global Singaraja Vocational School. The development results before being used in the learning process of this product must pass experts reviews, there are first is the content learning experts, second is learning design experts, and third is learning media experts, these three experts will provide responses to the questionnaire. After passing through the experts review process, the next process is field testing. This field testing is divided into several processes, such as testing teacher simulation and digital communication subjects, individual involving 3 students, followed by a small group test involving 9 students, and finally a field testing in this study involving 30 students of 10<sup>th</sup> Accounting. The research data was collected using questionnaire instruments, and learning achievement tests. Data analysis was conducted in qualitative descriptive, quantitative descriptive, and inferential statistics (t-test). After the data was analyzed, the responses of content experts indicate that the problem-based learning media is appropriate, next responses is given by learning design experts who stated that from the aspect of learning design 96% belonged to the excellent category. The next expert responses is an instructional media expert who stated that from the aspect of learning media 88% belonged to the good category. After the review results of the expert, this media was tested in the form of a learning achievement test and at this stage there were two tests given to students namely pretest and posttest, the results of each test will be carried out t-test. Seen from the conversion of values at TI Bali Global Singaraja Vocational School, the average pretest score is 57,1 and the posttest score of students is 79,03. Based on the PAP, the posttest score of students who are "Good" and above the KKM score of simulation and digital communication subjects is 75.

**Keyword** : Learning Media, Problem-Based Learning, Digital Simulation And Communication, Learning Achievement