Jambura: Jurnal Seni dan Desain
Vol, 5, No.1, Maret, 2025, Hal. 26 - 47
http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jjsd

Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Teknik Kerja Ukir Kelas Xi Jurusan Kriya Kayu Dan Rotan SMK Negeri 4 Gorontalo

Ida Prihati Ningrum[1], I Wayan Sudana[2], Isnawati Mohamad[3]
[1,2,3]Seni Rupa dan Desain, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia
(*ningrumkarim586@gmail.com)*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran teknik kerja ukir kelas XI Jurusan Kriya Kayu dan Rotan SMK Negeri 4 Gorontalo. Penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian R&D (Research and Development) model 4D, yaitu define, design, develop, disseminate. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan media pembelajaran berbasis multimedia mata pelajaran teknik kerja ukir kelas XI Jurusan Kriya Kayu dan Rotan dapat dilakukan melalui beberapa tahapan: 1) pendefinisian yaitu melakukan analisis awal-akhir terdiri dari aspek sejarah, sarana dan prasarana, sumber daya, dan kurikulum, analisis siswa, konsep, dan tujuan; 2) perancangan yaitu penyusunan rancangan desain materi dan evaluasi tampilan multimedia, pembuatan storyboard, dan penyajian tampilan visual; 3) pengembangan yaitu merealisasikan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia, kemudian divalidasi oleh ahli materi memperoleh skor 52 dengan nilai persentase 94%, termasuk kategori "sangat layak", validasi oleh validator ahli media mendapatkan skor 75 dengan persentase kevalidan 93% termasuk kategori "sangat layak", dan hasil uji coba terbatas untuk menentukan keefektifan media pembelajaran dari respons siswa dan guru memperoleh rata-rata nilai 57 dengan persentase 95% dengan kategori "sangat efektif"; 4) penyebaran media pembelajaran berbasis multimedia yang berhasil dirancang dikemas berbentuk exe disebarkan dengan memberikan produk ke pihak sekolah. Disimpulkan, bahwa media pembelajaran berbasis multimedia untuk mata pelajaran teknik kerja ukir yang berhasil dirancang telah memenuhi kriteria layak dan efektif, sehingga dapat digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran teknik kerja ukir di kelas XI Jurusan Kriya Kayu dan Rotan SMK Negeri 4 Gorontalo.

Kata kunci: Perancangan, Media pembelajaran, Multimedia, teknik kerja ukir

The Design of Multimedia-Based Learning Media for the Wood Carving Techniques Subject in Grade XI of the Wood and Rattan Craft Major at SMK Negeri 4 Gorontalo

Abstract

This research aims to design multimedia-based learning media for the wood carving techniques subject in Grade XI of the Wood and Rattan Craft Major at SMK Negeri 4 Gorontalo. This research employs a quantitative descriptive method with a 4D R&D model, consisting of define, design, develop, and disseminate stages. The results show that the design of multimedia-based learning media for the wood carving techniques subject in Grade XI of the Wood and Rattan Craft Major could be conducted through the following stages: 1) the stage of define, which includes conducting a preliminary and final analysis covering historical aspects, facilities and

infrastructure, resources, curriculum, student analysis, concepts, and objectives; 2) the stage of design, which involves preparing the material design and evaluating the multimedia display, creating storyboards, and presenting visual displays; 3) the stage of develop, which includes realizing the product in the form of multimedia-based learning media, validated by material experts with a score of 52 and a percentage of 94%, categorized as "very feasible" and validation by media experts with a score of 75 and a validity percentage of 93%, also categorized as "very feasible" Limited trials are conducted to analyze the effectiveness of the learning media, resulting in an average score of 57 with a percentage of 95%, categorized as "very effective"; 4) disseminate, where the successfully designed multimedia-based learning media is packaged as an executable file (exe) and distributed to the school. Thus, this research concludes that this multimedia-based learning media for the wood carving techniques subject is successfully designed. Yet, it also meets the criteria for feasibility and effectiveness, making it suitable for continuous use in teaching wood carving techniques in Grade XI Wood and Rattan Craft Major at SMK Negeri 4 Gorontalo.

Keywords: Design, Learning Media, Multimedia, Wood Carving Techniques

I. PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan adalah penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran secara sadar dan terencana, sehingga individu dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pendidikan mampu mengembangkan kemampuan pribadi melalui proses pembelajaran yang tepat, untuk mencapai keberhasilan pembelajaran.

Sejalan dengan itu, pembelajaran menurut Khoirun Anwar (2014:169) adalah suatu kegiatan yang menentukan berhasil atau tidaknya jika siswa dapat mengalami perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang lebih langsung dalam kaitannya dengan pencapaian keberhasilan, dan guru harus mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik kepada siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran.

SMK Negeri 4 Gorontalo, sebagai salah satu sekolah yang dalam proses pembelajarannya memanfaatkan media pembelajaran. Berdasarkan data profil sekolah tahun 2023-2024 diketahui, bahwa saat ini SMK Negeri 4 Gorontalo memiliki beberapa jurusan yaitu; 1) jurusan teknik jaringan komputer, 2) jurusan akuntansi, 3) jurusan desain dan produksi kriya tekstil, 4) jurusan kriya kayu dan rotan. Dari empat jurusan tersebut, akan difokuskan pada Jurusan Kriya Kayu dan Rotan. Jurusan Kriya Kayu dan Rotan memiliki beberapa kompetensi yang wajib dipelajari oleh siswa yaitu; 1) produksi kerajinan kayu, 2) teknik kerja ukir, 3) teknik kerja mesin, dan 4) kerja finishing.

Jurusan Kriya Kayu dan Rotan dalam proses pembelajaran, lebih banyak praktek dibandingkan dengan teori. Hal ini seperti diungkapkan oleh Ramli .Z (47 tahun) dan Nuraeni, S.Pd. (47), selaku guru mata pelajaran Teknik Kerja Ukir bahwa, materi pelajaran ini terdiri dari 70% praktek dan 30% teori. Adapun metode pembelajaran yang digunakan selama ini adalah ceramah dengan LCD (liquid crystal display) sebagai alat bantu untuk menayangkan materi dalam power point. Media tersebut masih terus digunakan, karena belum tersedia dan belum pernah mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi (Wawancara, 6/9/2023, pukul 10.30). dianalisis bahwa siswa cenderung bersifat pasif atau hanya sebagai penerima informasi dari guru. Kondisi ini memungkinkan terjadinya rasa bosan pada siswa. Hal ini seperti diungkapkan oleh Rasya Kantu (16 tahun) salah satu siswa yang mengikuti mata pelajaran Teknik Kerja Ukir, bahwa materi yang ditampilkan selama ini, tidak dapat membantunya menemukan ide atau gagasan baru, sehingga dirinya cenderung pasif di dalam kelas dan lebih tertarik dengan pembelajaran praktek yang dilaksanakan di ruang laboratorium. (Wawancara 9/0/2023, pukul 11.30)

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dianalisis bahwa, pembelajaran Teknik Kerja Ukir belum memaksimalkan media pembelajaran yang berbasis multimedia Seperti yang diketahui bahwa salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis multimedia, dengan menggabungkan teks, gambar, video, dan audio, media pembelajaran ini akan lebih menarik. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Teknik Kerja Ukir Kelas XI Jurusan Kriya Kayu dan Rotan SMK Negeri 4 Gorontalo''.

II METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan. Metode penelitian Pengembangan menurut Thiagarajan (dalam Arifin, 2012:128) metode yang sering disebut sebagai metode penelitian R&D (*Research and Development*) model 4d, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancang), *develop* (pengembangan), disseminate (penyebaran).

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian perancangan media pembelajaran ini deskriptif kuantitatif. jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan hasil validasi dan keefektifan media pembelajaran berdasarkan fenomena dan

data rancangan media pembelajaran Teknik Kerja Ukir berbasis multimedia untuk siswa kelas XI Jurusan Kriya Kayu Dan Rotan.

2. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan angket. Teknik angket digunakan peneliti untuk mengumpulkan data: 1) validitas media pembelajaran berbasis multimedia melalui ahli media dan ahli materi, berupa skor penilaian terhadap media pembelajaran, 2) angket keefektifan media pembelajaran yang diperoleh dari respons siswa dan guru.

3. Populasi dan sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Jurusan Kriya Kayu dan Rotan yang berjumlah 12 orang yang terdiri dari 10 siswa dan 2 guru Guru mata pelajaran Teknik Kerja Ukir. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Masih menurut Sugiyono (2015: 118), teknik sampling jenuh adalah teknik penelitian sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Maka dari itu peneliti memilih sampel dengan menggunakan teknik sampling jenuh karena jumlah populasi yang relatif kecil. Sehingga sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 12 orang yaitu seluruh siswa kelas XI Jurusan Kriya Kayu dan Rotan dan guru mata pelajaran Teknik Kerja Ukir.

4. Teknik analisis data

Analisis data deskriptif kuantitatif pada penelitian ini, yaitu analisis validitas dan analisis keefektifan. Analisis yang digunakan peneliti sebagai berikut:

a) Analisis validasi

Media pembelajaran yang dirancang dinilai para ahli dengan menggunakan instrumen validasi yang disusun, kemudian dianalisis menggunakan skala likers.

Menurut Ratna Wijayanti Daniar Paramita (2021:604), untuk mengubah variabel yang diukur menjadi terukur seperti disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1 Penilaian dengan Skala Likert

Kategori	Skor
Tidak Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

(Sumber: Ratna Wijayanti Daniar Paramita (2021:604))

Awaludin Muin (2017:134) mengungkapkan bahwa data yang terkumpul diolah dengan dijumlahkan, kemudian skor yang diperoleh berdasarkan angket dibagi dengan skor yang diharapkan dan dikali seratus persen untuk mendapatkan persentase kevalidan, sehingga dapat ditulis dengan rumus sebagai berikut:

$$p\ (\%) = \frac{Total\ Skor}{Skor\ Maksimum}\ x\ 100$$

(Sumber: Hamzah (2014:243))

Awaludin Muin (2017:134) menyatakan berdasarkan ketetapan dalam hasil analisis data yang diperoleh, data yang sebelumnya persentase penilaian kuantitatif kemudian diubah menjadi data deskriptif kuantitatif menghasilkan nilai rata-rata. Kualitas dari kelayakan suatu produk dapat dilihat dari kriteria kelayakan hasil validasi produk pengembangan yang disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2 Kriteria Persentase Angket Validasi

Hasil Pencapaian	Hasil Pencapaian
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

(Sumber: Hamzah (2014:243))

Interpretasi nilai persentase yang diperoleh untuk mengetahui kelayakan rancangan media pembelajaran berbasis multimedia, dikatakan valid apabila persentase yang diperoleh ≥ 61% atau termasuk dalam penilaian layak atau sangat layak digunakan maka media yang dibuat dianggap valid (Awaludin Muin, 2017:134).

b) Analisis keefektifan media pembelajaran

Angket respon siswa digunakan untuk menilai keefektifan produk yang dirancang untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dirancang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Sugiyono (2017:135) analisis data keefektifan dari angket respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan cara skala Likert seperti disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3 Penilaian dengan Skala Likert

Penilaian	Kategori	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

(Sumber: Sugiyono (2017:135))

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P\ (\%) = \frac{Tse}{Tsh}\ x\ 100$$

(Sumber: Sugiyono (2017:135))

Keterangan

P : Persentase respon siswa

T_{se} : Jumlah skor yang didapatkan

T_{sh} : Jumlah skor maksimal

Sugiyono (2017:135) mengungkapkan kesesuaian interpretasi hasil persentase berdasarkan kriteria persentase dalam perancangan media pembelajaran berbasis multimedia dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Skala Persentase Keefektifan

Kategori	Skala
Sangat Efektif	81% - 100%
Efektif	61% - 80%
Cukup Efektif	41% - 60%
Tidak Efektif	21% - 40%
Sangat Tidak Efektif	< 20%

(Sumber: Sugiyono (2017:135))

Respon siswa terhadap media pembelajaran dikatakan efektif atau sangat efektif apabila persentase hasil rata-rata yang diperoleh ≥ 61%. Tetapi jika persentase yang diperoleh ≤ 60% dari maka respon tersebut dikatakan tidak efektif dan media pembelajaran perlu diperbaiki atau direvisi. Hal ini mengungkapkan secara keseluruhan media pembelajaran dikatakan efektif digunakan apabila memenuhi syarat jika terdapat 61% - 80% dari respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis multimedia (Sugiyono, 2017:135).

5. Desain penelitian

Penelitian ini dibutuhkan desain perancangan agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan sistematis. Hal ini dijelaskan oleh Sugiyono (2017:140) bahwa desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Berikut merupakan langkah-langkah desain penelitian dalam pembuatan media pembelajaran:

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yaitu dengan melakukan observasi awal mengenai kondisi sekolah.

a. Analisis awal-akhir

Analisis awal-akhir bertujuan untuk menemukan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran Teknik Kerja Ukir kelas XI Jurusan Kriya Kayu dan Rotan di SMK Negeri 4 Gorontalo. Hal ini diperlukan, untuk mengkaji profil dan kurikulum sekolah.

b. Analisis siswa

Analisis siswa ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa kelas XI Jurusan Kriya Kayu dan Rotan dalam proses pembelajaran Teknik Kerja Ukir.

c. Analisis konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menjabarkan isi materi pada pembelajaran Teknik Kerja Ukir serta mengidentifikasi konsep-konsep yang terkait dengan pembelajaran Teknik Kerja Ukir . Konsep-konsep tersebut disusun secara sistematis dan rinci yang kemudian dicantumkan ke dalam media pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai pencapaian pembelajaran tertentu dengan mengidentifikasi dan komponen utama

d. Analisis tujuan

Tahap ini bertujuan untuk mengkonversi hasil dari analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran, yang sesuai dengan kurikulum tentang pembelajaran Teknik Kerja Ukir .

2. Tahap Perencanaan (*design*)

Tahap perancangan merupakan desain awal media yang dirancang menggunakan

laptop dan aplikasi *Articulate Storyline*. Perancangan melalui beberapa tahap: 1) desain materi dan evaluasi dari tampilan multimedia pembelajaran Teknik Kerja Ukir , 2) pembuatan Storyboard, 3) penyajian tampilan visual.

3. Tahap Pengembangan (*development)*

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi Teknik Kerja Ukir. Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk rancangan yang dilakukan melalui validitas dan pengujian perancangan.

a. Validasi ahli

Pada tahapan ini peneliti juga melakukan uji kelayakan produk media pembelajaran yang dirancang kepada validasi, dengan dua validasi ahli yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media.

a) Ahli Materi

Ahli materi merupakan dosen dan guru mata pelajaran Teknik Kerja Ukir di SMK Negeri 4 Gorontalo.

b) Ahli Media

Ahli media merupakan dosen yang mengajar di bidang media pembelajaran.

b. Pengujian perancangan

Uji coba hanya dilakukan dengan uji coba terbatas bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa dan guru terhadap keefektifan produk media pembelajaran yang dirancang.

4. Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Setelah melakukan uji coba, dan dinyatakan relevan oleh ahli materi tahap selanjutnya adalah melakukan penyebaran hasil produk rancangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan cara memberikan kepada guru mata pelajaran Teknik Kerja Ukir yang disimpan pada *flash* dalam bentuk *exe* (file atau aplikasi). Hal ini berfungsi agar media pembelajaran dapat digunakan secara dalam proses pembelajaran yang efektif dan menarik.

III HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Tahap *Define* (pendefinisian)

Tahap pendefinisian ini menghasilkan fakta dan serangkaian kebutuhan dalam pembelajaran mata pelajaran Teknik Kerja Ukir kelas XI Jurusan Kriya Kayu dan Rotan. Tahap *define* (pendefinisian) dibagi menjadi beberapa langkah sebagai berikut:

a. Analisis awal-akhir

Berdasarkan tahap analisis tentang aspek sejarah, aspek sarana dan prasarana, sumber daya, dan aspek kurikulum dapat disimpulkan bahwa SMK Negeri 4 Gorontalo memiliki kelebihan pada beberapa aspek yang penting yaitu, 1) SMK Negeri 4 Gorontalo sudah berdiri

selama 19 tahun, terakreditas A, telah tersertifikasi ISO 9001:2008, serta memiliki visi yang jelas unggul dalam bidang akademik, dan misi yang bermutu dan berkualitas, 2) memiliki fasilitas sekolah yang memadai dalam proses pembelajaran yaitu, ruagan yang lengkap dan bangunan yang memadai di lingkungan sekolah, 3) sumber daya yang memadai, karena memiliki tenaga pendidik yang cukup banyak sehingga setiap guru memegang 1 kelas sebagai wali kelas. 4) SMK Negeri 4 Gorontalo telah menggunakan kurikulum merdeka, yang memberikan fleksibilitas lebih besar kepada siswa dalam memilih jalur dan kompetensi yang sesuai dengan minat serta kebutuhan mereka.

Sementara itu, selain memiliki kelebihan SMK Negeri 4 Gorontalo juga memiliki kelemahan bahwa guru di sekolah belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan teknolog terutama pada guru mata pelajaran Teknik Kerja Ukir, siswa cenderung pasif di dalam kelas dan lebih tertarik dengan pembelajaran praktek yang dilaksanakan di ruang laboratorium, siswa lebih tertarik pada detail kerajinan, dan cenderung lebih responsif terhadap metode dan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis praktik dari pada teori. Berdasarkan kelemahan yang dijelaskan hal ini dibutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang cocok digunakan oleh guru dan siswa dalam lingkungan sekolah sehingga proses belajar mengajar terlihat lebih menarik dan efektif.

b. Analisis siswa

Hasil Analisis siswa melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Teknik Kerja Ukir yaitu Nuraeni, S.Pd (47 tahun), bermacam-macam karakteristik siswa di kelas XI jurusan kriya kayu dn rotan, sebagian tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tidak fokus terhadap materi yang disampaikan guru tetapi cenderung aktif menggunakan *Smartphone* untuk memfoto catatan, sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya, sehingga siswa cenderung pasif di dalam kelas dan lebih tertarik dengan pembelajaran praktek yang dilaksanakan di ruang laboratorium, dan siswa kurang keterlibatan dan motivasi belajar, efektifitas dan efisiensi pembelajaran, dalam proses pembelajaran Teknik Kerja Ukir (Wawancara, 29/1/2024, pukul 10.30).

c. Analisis konsep

Analisis konsep pada penelitian mengacu pada materi yang akan diajarakan pada proses pembelajaran Teknik Kerja Ukir.

d. Analisis tujuan

Tahap ini bertujuan untuk perumusan tujuan pembelajaran pada tujuan pembelajaran Teknik Kerja Ukir dalam modul pembelajaran.

B. Tahap *design* (perancangan)

Tahap *design* ini merupakan tahap perancangan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Teknik Kerja Ukir di SMK Negeri 4 Gorontalo. Adapun tahap perancangan multimedia perancangan melalui beberapa tahapan sebagai berikut

a. Desain materi dan evaluasi tampilan multimedia pembelajaran Teknik Kerja Ukir

Tahap ini merupakan pemilihan komponen untuk desain materi dan evaluasi dari tampilan multimedia pembelajaran. bahan-bahan yang digunakan untuk mendesain materi dan evaluasi adalah sebagai berikut:

a) Teks

Teks yang digunakan pada perancangan ini merupakan teks deskripsi. Teks deskripsi digunakan untuk memberikan penjelasan rinci mengenai suatu konsep, objek, atau prosedur.

b) Gambar

Hasil pemilihan gambar yang digunakan dalam rancangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Teknik Kerja Ukir disesuaikan dengan materi, pilihan gambar yang jelas, menarik dan dimengerti oleh peserta didik

c) Audio

Pemilihan audio pada media pembelajaran Teknik Kerja Ukir ini, menggunakan empat audio, yaitu audio efek suara benar, audio efek suara salah, audio efek suara tombol, dan musik yang digunakan pada semua tampilan media pembelajaran, audio dirancang dengan jelas untuk memberikan pengalaman lebih menarik kepada pengguna agar tidak merasa bosan dan merasa terhibur pada saat menggunakan media pembelajaran.

d) Video

Pemilihan video pada media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Teknik Kerja Ukir disesuaikan dengan isi materi yang dicantumkan agar pengguna mudah memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran. Video yang terpilih dan dicantumkan dalam media pembelajaran merupakan video untuk pendamping materi

b. Pembuatan *Storyboard*

Pembutan *storyboard* untuk media pembelajaran berdasarkan dari flowchart yang telah dibuat secara berurutan dengan jumlah 13 tampilan yang berawal tampilan menu, tampilan menu materi, tampilan menu tampilan materi, tampilan pencapaian pembelajaran, tampilan menu

video, tampilan pemutan video, tampilan latihan evaluasi, tampilan jawaban benar/salah, tampilan menu hasil, tampilan menu bantuan dan tampilan menu profil. Semua tampilan yang telah disusun akan dimasukan ke dalam pemrograman untuk membuat *Storyboard* dan dimasukan ke media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline.*

c. Penyajian tampilan visual

Berikut merupakan tampilan visual dari media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Teknik Kerja Ukir yang dirancang oleh peneliti sesuai dengan *storyboard* pada tahap sebelumnya.

a) Tampilan pembuka

Sebelum masuk ke menu utama akan muncul judul media pembelajaran berbasis multimedia pada tampilan pembuka. Tampilan pembuka diawali dengan teks judul media pembelajaran, nama mata pelajaran, keterangan pengisian data diri, kotak pengisian nama dan jurusan, dan tombol mulai/save and next yang berfungsi untuk masuk ke menu utama dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 1: Tampilan pembuka
(Sumber: Peneliti 2024)

b) Tampilan menu utama

Tampilan menu utama terdapat logo sekolah dan nama sekolah, tampilan nama pengguna, ucapan sebelum memulai pembelajaran, bagian atas terdapat simbol dan nama pengguna, bagian bawa kiri terdapat tombol kembali ke pembuka, tombol bantuan, tombol on musik, tombol off musik, dan profil perancang. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 2: Tampilan menu utama
(Sumber: Peneliti 2024)

c) Tampilan menu

Tampilan menu terdapat judul menu, di bagian pojok kanan atas terdapat simbol dan nama pengguna, menu materi, menu capaian pembelajaran, menu video, menu evaluasi, terdapat tombol buka setiap menu, bagian kiri bawah kiri terdapat tombol menu pembuka, tombol menu utama, tombol on musik, dan tombol off musik. Tampilan menu dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 3: Tampilan menu
(Sumber: Peneliti 2024)

d) Tampilan menu materi

Tampilan menu materi terdapat judul materi, delapan pilihan materi, materi dapat terbuka dengan klik nama materi. Tampilan menu materi dapat dilihat pada gambar sebagai beriku:

Gambar 4: Tampilan menu materi
(Sumber: Peneliti 2024

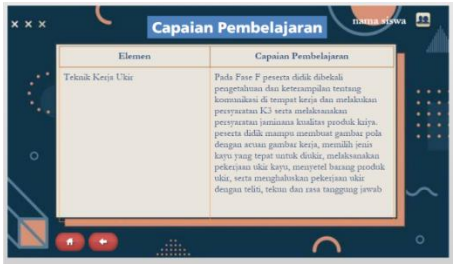
e) Tampilan materi

Tampilan pada materi terdapat judul materi, nama materi, dan penjelasan pada materi. Tampilan materi dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 5: Tampilan materi
(Sumber: Peneliti 2024)

f) Tampilan capaian pembelajaran

Tampilan capaian pembelajaran berisi tentang capaian pembelajaran yang terdapat pada modul pembelajaran. Tampilan capaian pembelajaran dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 6: Tampilan capaian pembelajaran
(Sumber: Peneliti 2024)

g) Tampilan menu video

Tampilan menu video terdapat judul video, tujuh pilihan video, video dapat terbuka dengan klik nama video. Tampilan menu video dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 7: Tampilan menu video
(Sumber: Peneliti 2024)

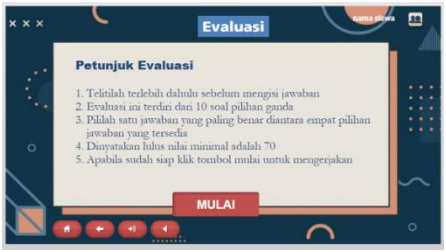
h) Tampilan pemutaran video

Tampilan pemutaran video terdapat judul video, nama video yang akan diputar, video diputar dengan klik tombol play pada video. Tampilan pemutaran video dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 8: Tampilan pemutaran video
(Sumber: Peneliti 2024)

i) Tampilan utama evaluasi

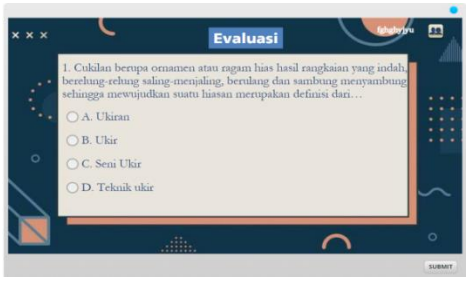
Tampilan utama evaluasi terdapat judul evaluasi, berisi poin-poin petunjuk mengerjakan soal, dan untuk menuju ke soal klik tombol mulai. video dapat terbuka dengan klik nama video. Tampilan petunjuk evaluasi dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 9: Tampilan utama evaluasi
(Sumber: Peneliti 2024)

j) Tampilan evaluasi

Tampilan evaluasi berisi latihan soal yang berupa pilihan ganda dan waktu 90 detik untuk pengisian soal. Tampilan evaluasi dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 10: Tampilan evaluasi
(Sumber: Peneliti 2024)

k) Tampilan evaluasi benar dan salah

Tampilan evaluasi Jika jawaban benar atau salah akan tetap menuju ke soal berikutnya. Tampilan notifikasi benar dan salah dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 11: Tampilan jawaban salah dan jawaban benar
(Sumber: Peneliti 2024)

l) Tampilan hasil evaluasi

Tampilan hasil evaluasi akan muncul apabila pengguna telah selesai mengerjakan soal. Tampilan evaluasi akan menampilkan nilai hasil evaluasi dan nilai KKM, apabila nilai pengguna melebihi

KKM pengguna dinyatakan lulus tetapi apabila nilai pengguna kurang dari KKM maka pengguna dinyatakan tidak lulus. Tampilan asil akhir dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 12: Tampilan hasil evaluasi
(Sumber: Peneliti 2024)

m) Tampilan menu bantuan

Tampilan menu bantuan terdapat judul bantuan, gambar simbol, tombol-tombol beserta keterangan fungsinya dalam media pembelajaran berbasis multimedia. Tampilan bantuan dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 13: Tampilan menu bantuan
(Sumber: Peneliti 2024)

n) Tampilan profil perancang

Tampilan profil perancang berisi identitas perancang media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Teknik Kerja Ukir , dan nama dosen pembimbing. Tampilan profil perancang dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 14: Tampilan profil perancang
(Sumber: Peneliti 2024)

C. Tahap *development (*pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan untuk melakukan validasi dan pengujian perancangan terhadap produk rancangan media pembelajaran berbasisi multimedia pada mata pelajaran Teknik Kerja Ukir . Validasi dan pengujian perancangan dilakukan dengan memberikan nilai hasil validasi dengan menggunakan skala *Likers* agar menjadi terukur dengan ketagori 1 = tidak baik, 2 = kurang baik, 3 = cukup baik, 4 = baik, dan 5 = sangat baik. Hasil validasi dan pengujian perancangan sebagai berikut:

a. Hasil validasi

Media yang sudah dirancang selanjutnya akan melalui tahap validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media untuk menentukan hasil dari media pembelajaran berbasis multimedia.

a) Ahli materi

Hasil dari tahap ini media di validasi oleh 2 orang ahli materi merupakan dosen pendidikan seni rupa yaitu bapak Akbar Abdulah, S.Pd., M.Sn, dan guru mata pelajaran yaitu Ibu Nuraeni, S.Pd.

Penilaian dan hasil oleh ahli materi pada materi Teknik Kerja Ukir pada media pembelajaran berbasis multimedia yang dari kedua validator memiliki penilaian yang beragam untuk semua aspek pernyataan yaitu dengan memberikan nilai 5 dan 4 dengan jumlah nilai yang sama, merupakan nilai yang tinggi berdasarkan skala *Likers*. Selanjutnya untuk mengetahui kevalidan materi, hasil penilaian validasi ahli materi 1 dan 2 dimasukkan ke dalam 1 rumus sebagai berikut:

$$p\ (\%) = \frac{Total\ Skor}{Skor\ Maksimum}\ x\ 100$$

Dapat dihitung:

Ahli materi 1

p (%)

$$= \frac{5+5+4+5+5+5+4+5+5+4+5}{5\ \times 11}\ x\ 100$$

$$p\ = \frac{52}{55}\ x\ 100$$

$$p\ =\ 94\%$$

Ahli materi 2

p (%)

$$= \frac{5+5+4+5+4+5+5+4+5+5+5}{5\ \times 11}\ x\ 100$$

$$p\ = \frac{52}{55}\ x\ 100$$

$$p\ =\ 94\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh dari ahli materi memperoleh jumlah 94 % dengan kategori "sangat layak" dan ahli materi 2 memperoleh jumlah 94% dengan kategori "sangat layak". Apabila persentase yang diperoleh ≥ 61% atau termasuk dalam penilaian layak atau sangat layak digunakan maka media yang dibuat dianggap valid (Awaludin Muin, 2017:134). Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata keseluruhan validator menghasilkan jumlah 94% dengan kategori "sangat layak" sehingga mata pelajaran Teknik Kerja Ukir valid untuk digunakannya dalam media pembelajaran berbasis multimedia.

b) Ahli media

Setelah melakukan validasi ahli materi dan dinyatakan valid, materi Teknik Kerja Ukir dimasukkan ke dalam media pembelajaran, kemudian di validasi oleh ahli media. Hasil dari tahap ini media di validasi oleh 1 orang ahli media yaitu dosen pendidikan seni rupa yaitu ibu Ulin Naini, S.Pd., M.Sn. Penilaian dari ahli media pada materi Teknik Kerja Ukir pada media pembelajaran berbasis multimedia yang dari validator memiliki penilaian yang beragam untuk semua aspek pernyataan yaitu dengan memberikan nilai 5 dan 4 dengan jumlah nilai yang tinggi berdasarkan skala *Likers*. Selanjutnya untuk mengetahui kevalidan media, hasil penilaian validasi ahli media

dimasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$p\ (\%) = \frac{Total\ Skor}{Skor\ Maksimum}\ x\ 100$$

Dapat dihitung:

$$p\ (\%) = \frac{5+5+4+5+4+4+4+4+5+5+5+5+5+5+5+5}{5\ \times 16}\ x\ 100$$

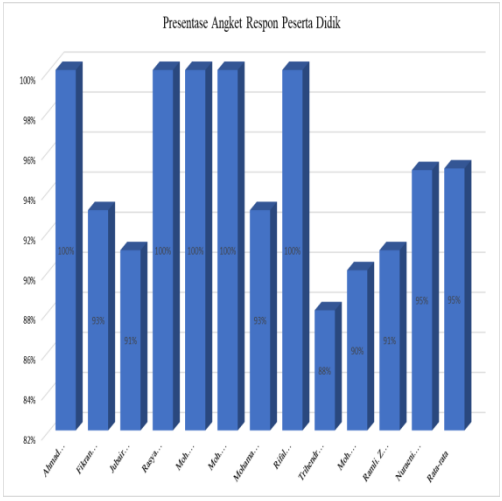
$$p\ = \frac{75}{80}\ x\ 100$$

$$p\ =\ 93\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh dari ahli media memperoleh jumlah 93 % dengan kategori "sangat layak". Apabila persentase yang diperoleh 61% - 80% termasuk dalam penilaian layak dan 81% - 100% termasuk dalam penilaian sangat layak digunakan, maka media yang dibuat dianggap valid (Awaludin Muin, 2017:134). Hal ini menunjukan bahwa nilai rata-rata keseluruhan validator menghasilkan jumlah 93% dengan kategori "sangat layak" sehingga media pembelajaran berbasis multimedia sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil pengujian perancangan

Hasil pengujian perancangan dilakukan dengan uji coba terbatas produk perancangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran teknik ukir kayu untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap keefektifan media pembelajaran dengan menggunakan seluruh siswa dan guru kelas XI Jurusan Kriya Kayu dan Rotanyang berjumlah 10 siswa dan 2 guru. Hasil uji coba terbatas produk perancangan media pembelajaran dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 15 Presentasi angket respon peserta didik dan guru
(Sumber: Peneliti 2024)

Berdasarkan gambar di atas, diketahui hasil nilai rata-rata angket respons siswa dan guru terhadap keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Teknik Kerja Ukir dari uji coba terbatas di kelas XI Jurusan Kriya Kayu dan Rotan dengan jumlah siswa sebanyak 10 siswa dan 2 guru memperoleh rata-rata nilai 57 dengan persentase 95% dengan kategori "sangat efektif", dari hasil presentasi tersebut bahwa siswa dan guru mempunyai respons yang baik terhadap media pembelajaran berbasis multimedia yang telah dirancang oleh peneliti dan

dikatakan efektif dan layak dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Tahap *disseminate* (penyebaran)

Tahap penyebaran merupakan proses akhir perancangan. Tahap implementasi dilakukan dengan menyebarkan media pembelajaran berbasis multimedia kepada guru mata pelajaran Teknik Kerja Ukir kelas XI Jurusan Kriya Kayu dan Rotan yaitu ibu Nuraeni, S.Pd. S.Pd dalam bentuk RAR yang telah dimasukkan ke dalam flash yang telah selesai dirancang, validasi, dan uji coba. Penyebaran dan pengiriman file media pembelajaran berbasis multimedia dilakukan melalui 2 tahap yaitu: 1) penyalinan online dengan mengirim ke Drive; 2) melalui flash untuk penyalinan file offline ke laptop yang bisa dilakukan tidak terbatas.

Pembahasan

Proses perancangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Teknik Kerja Ukir telah peneliti laksanakan dengan melalui serangkaian proses validasi dan uji coba. Media pembelajaran yang berhasil dirancang merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi dan interaksi untuk menyalurkan dan menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti dikemukakan oleh Jalinus (2016:4), bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Peneliti membuat rancangan media pembelajaran berbasis multimedia agar siswa lebih tertarik dan efektif dalam menyalurkan pesan dan kemauan belajar guna mendorong terjadinya proses belajar sesuai dengan tujuan.

Tampilan-tampilan pada media pembelajaran yang ditampilkan berisi capaian pembelajaran, isi materi yang dipelajari, beserta video yang berkaitan dengan isi materi, dan evaluasi untuk penilaian hasil belajar peserta didik, yang dapat guru gunakan secara efektif. Oleh karena itu, media pembelajaran yang berhasil dirancang telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik digunakan. Hal ini sebagaimana dinyatakan Ramli (dalam Muh Fitra 2023), bahwa ketepatan dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, keefektifan dalam memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakannya, tersedia waktu untuk menggunakannya, dan sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Tampilan visual dari media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Teknik Kerja Ukir yang dirancang sesuai dengan *storyboard*

dengan pengisian teks dengan penggunaan kalimat yang baku, penggunaan gambar dengan tampilan resolusi tinggi agar pengguna dapat melihat dengan jelas, pemakaian audio yang jelas, dan tampilan video yang sesuai dengan materi agar pengguna mudah memahami dalam proses pembelajaran. Sehingga tampilan media pembelajaran terlihat lebih menarik perhatian siswa untuk meningkatkan motivasi belajar, dan mempermudah pemahaman konsep materi yang disajikan, Hal ini sejalan dengan pendapat Abdul Wahab Rosyidi (2009:28) dan Jamil Suprihatiningrum (2016:320-321) bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah tentang meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan retensi dan pemahaman, meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, dan mempermudah pemahaman konsep untuk meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif.

Rangkaian proses dalam tahapan penelitian pengembangan atau *Research and Development* model 4d yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancang), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran) untuk merancang produk media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran teknik ukir kayu telah dilaksanakan guna menciptakan produk pengembangan multimedia yang memenuhi standar validasi ahli materi dan validasi ahli media, serta serangkaian uji coba keefektifan dilaksanakan secara sistematis sehingga menghasilkan produk yang layak dan efektif digunakan oleh para siswa dan guru. Ini relevan dengan pernyataan Sugiyono (2016:406), bahwa dengan menggunakan metode penelitian pengembangan model R&D (*Research and Development*) model 4d, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran), dapat memberikan pendekatan dan sistematis dalam merancang memenuhi standar validasi ahli materi uji coba untuk menciptakan produk yang layak dan efektif digunakan.

Tahap *define* (pendefinisian) peneliti melakukan analisis awal-akhir yaitu selama ini media yang digunakan yaitu media buku dengan metode ceramah, siswa lebih banyak praktek yang dilaksanakan di ruang laboratorium dari pada teori, selanjutnya analisis siswa yaitu untuk mengetahui permasalahan karakteristik siswa sebagian tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tidak fokus terhadap materi, cenderung aktif menggunakan Smartphone, sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya, sehingga siswa cenderung pasif di dalam kelas dan lebih tertarik dengan pembelajaran praktek yang dilaksanakan di ruang laboratorium, selanjutnya analisis

konsep menghasilkan Penyusunan konsep materi disesuaikan dengan kurikulum, elemen mata pelajaran, capaian pembelajaran, dan materi pembelajaran yang diambil dari Modul Pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Teknik Kerja Ukir di SMK Negeri 4 Gorontalo. Terakhir, tujuan pembelajaran yang diharapkan dari perancangan media pembelajaran berbasis Multimedia. Tahap ini sesuai pernyataan Thiagarajan (dalam Arifin, 2012:128), bahwa pendefinisian melibatkan kebutuhan dan tujuan proyek pengembangan multimedia dengan melakukan identifikasi kebutuhan siswa, sasaran, dan tujuan pembelajaran.

Tahap *design* (perancang) dilakukan perancangan media pembelajaran berbasis multimedia yang disusun, yaitu desain materi dan evaluasi dari tampilan multimedia pembelajaran Teknik Kerja Ukir. Tahap ini merupakan pemilihan komponen untuk desain materi dan evaluasi dari tampilan multimedia pembelajaran mendesain materi berupa bahan yang dibutuhkan yaitu teks, gambar, audio, dan video. Pembuatan Storyboard digunakan sebagai acuan dan untuk mempermudah dalam menyusun multimedia pembelajaran serta mempermudah dalam pemrograman. dan penyajian tampilan visual dimana tampilan dari media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Teknik Kerja Ukir yang dirancang oleh peneliti sesuai dengan storyboard. Hal ini sejalan dengan pendapat Thiagarajan (dalam Arifin, 2012:128) perancangan merupakan desain awal multimedia yang akan dirancang sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan dengan melalui tahap merancang struktur alur cerita multimedia, sketsa visual beserta layout dan elemen multimedia yang digunakan yaitu teks, gambar, video, dan audio.

Pada tahap *develop* (pengembangan) dihasilkan produk media pembelajaran yang siap divalidasi ahli media dan ahli materi untuk menilai dengan memberikan masukan dan saran terhadap produk media pembelajaran berbasis multimedia yang dibuat demi menciptakan produk pengembangan multimedia yang memenuhi standar kevalidan serta serangkaian uji coba keefektifan media pembelajaran yang dilaksanakan peneliti agar menciptakan produk yang layak dan efektif digunakan oleh para siswa dan guru. Ini sesuai dengan saran yang dikemukakan Thiagarajan (dalam Arifin, 2012:128), bahwa pengembangan yang terdiri atas penilaian dari validasi ahli yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang sudah di revisi berdasarkan komentar, saran dan penilaian

validator ahli untuk menciptakan produk yang layak digunakan.

Hasil data kuantitatif dari proses validasi materi oleh 2 validator ahli masing-masing memiliki jumlah skor 52 dengan persentase kevalidan materi rata-rata nilai 94%. Hasil persentase kevalidan materi tersebut masuk dalam kriteria "sangat layak", sehingga materi teknik ukir kayu pada media sangat layak digunakan. Hasil data validasi media validator ahli media mendapatkan skor 75 dengan persentase kevalidan media den 93%. Persentase kevalidan yang didapat dari proses validasi tersebut masuk dalam kriteria "sangat layak". Ini telah sesuai dengan standar validitas yang dikemukakan Awaludin Muin (2017:134), suatu media pembelajaran dinyatakan valid apabila persentase yang diperoleh ≥ 61% atau termasuk dalam penilaian layak atau sangat layak digunakan, maka media yang dibuat dianggap valid. Hasil persentase keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia dari respon siswa dengan jumlah siswa sebanyak 10 siswa dan 2 guru menghasilkan nilai 95% dengan kategori "sangat efektif" digunakan. Seperti pendapat yang dikemukakan Sugiyono (2017:135), bahwa secara keseluruhan media pembelajaran dikatakan efektif digunakan apabila memenuhi syarat jika terdapat 61% - 80% dari respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis multimedia.

Tahap penyebaran (*Disseminate)* hasil rancangan produk media pembelajaran berbasis multimedia dikemas dalam bentuk RAR kemudian dimasukkan kedalam flash yang telah selesai dirancang, validasi, dan uji coba. Penyebaran dan pengiriman file media pembelajaran berbasis multimedia dilakukan bisah melalui 2 tahap yaitu penyalinan online dengan mengirim ke Drive dan flash untuk penyalinan file offline ke laptop.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Teknik Kerja Ukir yang dirancang kemudian divalidasi oleh 2 validator ahli materi dan 1 validator ahli media telah memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, dilihat dari nilai hasil validasi materi dengan nilai 94% memperoleh kategori "sangat layak", nilai hasil validasi media dengan nilai 93% memperoleh kategori "sangat layak", dan hasil presentase uji coba terbatas untuk menentukan keefektifan media pembelajaran dengan jumlah siswa sebanyak 10 siswa dan 2 guru menghasilkan nilai 95% dengan kategori "sangat efektif" digunakan.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat ditegaskan bahwa, perancangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Teknik Kerja Ukir berhasil dirancang melalui serangkaian proses, validasi dan uji coba dianggap "sangat layak" dan "sangat efektif" dengan kebutuhan siswa dan guru mata pelajaran Teknik Kerja Ukir kelas XI Jurusan Kriya Kayu dan Rotan di SMK Negeri 4 Gorontalo dan hasil rancangan produk media pembelajaran berbasis multimedia dikemas dalam bentuk RAR kemudian diberikan ke pihak sekolah. Penelitian ini dikatakan berhasil dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Teknik Kerja Ukir dapat menarik perhatian siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

IV KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai proses perancangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran teknik ukir kayu kelas XI Jurusan Kriya kayu SMK Negeri 4 Gorontalo yang telah menghasilkan media pembelajaran yang siap digunakan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rancangan media pembelajaran berbasis multimedia dirancang melalui empat tahap yaitu: define (pendefisian), design (perancang), develop (perkembangkan), disseminate (penyebaran).
2. Rancangan media pembelajaran berbasis multimedia telah meliputi tahap analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tujuan.
3. Kebutuhan dalam Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia memiliki beberapa komponen yaitu teks, audio, gambar, video, pembuatan desain materi dan evaluasi dari tampilan multimedia, dan pembuatan storyboard
4. Kelayakan produk melalui validasi produk media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran teknik ukir kayu yang divalidasi oleh 2 validator ahli materi yang memiliki masing-masing jumlah skor 52 dengan persentase kevalidan materi dengan nilai persentase 94% dengan kategori "sangat layak". Penilaian dari validasi oleh 1 validator ahli media mendapatkan jumlah skor 75 dengan persentase kevalidan media dengan nilai persentase 93% dengan kategori "sangat layak".
5. Hasil uji coba produk terbatas untuk menentukan keefektifan media pembelajaran dari respon siswa mengenai media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Teknik Kerja Ukir dengan

jumlah siswa sebanyak 10 siswa dan 2 guru menghasilkan rata-rata nilai persentase 95% dengan kategori "sangat efektif" digunakan oleh siswa.

6. Penelitian dan perancangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Teknik Kerja Ukir kelas XI Jurusan Kriya Kayu dan Rotan di SMK Negeri 4 Gorontalo yang berhasil dirancang telah menghasilkan produk multimedia pembelajaran yang berbentuk exe dengan kualitas produk "sangat layak" dan "sangat efektif" digunakan oleh siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi guru pengajar mata pelajaran Teknik Kerja Ukir disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti untuk digunakan dalam prose pembelajaran Teknik Kerja Ukir.
2. Bagi para siswa kelas XI di Jurusan Kriya Kayu dan Rotan disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pembelajaran teknik ukir kayu yang dibuat peneliti untuk digunakan belajar dan memahami materi. Siswa juga harus aktif untuk bertanya kepada guru mengenai materi yang tidak paham agar dapat menguasai materi.
3. Media pembelajaran berbasis multimedia pada pembelajaran Teknik Kerja Ukir yang berhasil dirancang masih memiliki kelemahan yaitu validasi media hanya dilakukan oleh seorang ahli dan uji coba hanya dilakukan dengan skala kecil pada 1 kelas. Oleh karena itu, disarankan pada peneliti selanjutnya untuk menutupi kelemahan tersebut dengan menambah jumlah validator agar lebih objektif dan memperluas uji coba pada skala yang lebih besar sehingga media yang dihasilkan berpeluang diterapkan pada beberapa sekolah yang memiliki mata pelajaran yang relevan.
4. Bagi peneliti selanjutnya bisa menambahkan teknik penilaian evaluasi untuk guru dan siswa pada media pembelajaran berbasis multimedia, karena pada penelitia ini hanya melakukan penilaian validasi media dan validasi keefektifan media pembelajaran.

REFERENSI

Anwar, K. 2014. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Turunan Fungsi Melalui Pembelajaran Jigsaw Berdasarkan Student Activities Handout. Jurnal Krano 5(2):169-171

Arifin, dan Zainal. 2012. Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru. PT. Remaja Rosdakarya.k. Bandung. Depdiknas. 2003. Sistem Pendidikan Nasional. Depdiknas. Jakarta

Fitra, M. 2023. Kriteria Media Pembelajaran. https://www.researchgate.net/publication/369384151. 19 September 2023.

Jalinus. 2016. Media dan Sumber Belajar. Kencana. Jakarta

Muin, A. 2017. Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI 20(2):133-135

Paramitra, R. W. D. 2021. Metode Penelitian Kuantitatif. Widya Gama Press. Lumajang.

Rosyidi, A.W. 2009. Media Pembelajaran Bahasa Arab. UIN Malang Pres. Malang.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian pendidikan. Alfabeta. Bandung.

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta. Bandung.

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/RnD). Alfabeta. Bandung.

Suprihatiningrum, J. 2016. Strategi Pembelajaran. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.