

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
WEBSITE PADA MATERI UI/UX DESIGN DI SMK NEGERI 1  
PANYINGKIRAN**

**A. TOLAK UKUR**

- 1) Kepuasan Pengguna (*User Satisfaction*)  
Diukur melalui kuesioner atau *feedback* dari siswa dan guru setelah menggunakan media pembelajaran.
- 2) Tingkat Pemahaman Siswa  
Diukur melalui *pre-test* dan *post-test* untuk melihat peningkatan pemahaman siswa tentang materi UI/UX Design.
- 3) Kemudahan Penggunaan (*Usability*)  
Diukur dengan metode *usability testing*, seperti *System Usability Scale* (SUS), untuk menilai seberapa mudah media digunakan.
- 4) Kesesuaian dengan Kurikulum  
Diukur berdasarkan penilaian guru terhadap kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku.
- 5) Aksesibilitas  
Diukur berdasarkan kemudahan akses media pembelajaran melalui berbagai perangkat (*desktop*, *mobile*, *tablet*).

**B. TUJUAN**

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran materi UI/UX *Design* di SMK Negeri 1 Panyingkiran.
- 2) Memberikan alternatif media pembelajaran yang modern, interaktif, dan mudah diakses.
- 3) Membantu siswa memahami konsep dasar UI/UX *Design* secara lebih mendalam.
- 4) Meningkatkan keterampilan siswa dalam merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX).
- 5) Memfasilitasi pembelajaran mandiri dan kolaboratif melalui media berbasis *website*.

### C. URGENSI

1) Kebutuhan Teknologi dalam Pendidikan

Dunia pendidikan saat ini membutuhkan integrasi teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

2) Kurangnya Media Pembelajaran Interaktif

Banyak sekolah, termasuk SMK, masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik bagi generasi Z.

3) Relevansi dengan Dunia Kerja

UI/UX *Design* adalah keterampilan yang sangat dibutuhkan di industri kreatif dan teknologi. Media pembelajaran interaktif akan membantu siswa mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja.

4) Pembelajaran Jarak Jauh

Media berbasis *website* memungkinkan pembelajaran dilakukan secara fleksibel, baik di dalam maupun luar kelas, yang sangat relevan di era digital.

### D. MANFAAT

1) Bagi Siswa:

- a. Meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam UI/UX *Design*.
- b. Memudahkan proses belajar mandiri dengan materi yang interaktif.
- c. Meningkatkan motivasi belajar karena media yang menarik dan modern.

2) Bagi Guru:

- a. Memudahkan proses pengajaran dengan media yang siap pakai.
- b. Memberikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif.

3) Bagi Sekolah:

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran dan daya saing sekolah di bidang teknologi.
- b. Menjadi pionir dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *website*.

4) Bagi Peneliti:

- a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.
- b. Menjadi referensi bagi penelitian sejenis di masa depan.

## **E. DAMPAK**

- 1) Dampak Positif bagi Siswa:
  - a. Siswa lebih siap menghadapi tuntutan industri kreatif dan teknologi.
  - b. Siswa memiliki portofolio awal dalam bidang *UI/UX Design*.
- 2) Dampak bagi Sekolah:
  - a. Sekolah menjadi lebih dikenal sebagai institusi yang mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.
  - b. Meningkatkan reputasi sekolah di bidang pendidikan vokasi.
- 3) Dampak bagi Pendidikan Nasional:
  - a. Memberikan contoh implementasi media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diadopsi oleh sekolah lain.
  - b. Mendukung program pemerintah dalam mewujudkan Merdeka Belajar dan digitalisasi pendidikan.

## **F. SDGS**

- 1) SDG 4: *Quality Education* (Pendidikan Berkualitas)

Media pembelajaran ini membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui teknologi.
- 2) SDG 8: *Decent Work and Economic Growth* (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi)
  - a. Dengan menguasai UI/UX, siswa memiliki keterampilan yang relevan untuk industri kreatif dan digital.
  - b. Meningkatkan kesiapan kerja siswa SMK di dunia industri berbasis teknologi.
- 3) SDG 9: *Industry, Innovation, and Infrastructure* (Industri, Inovasi, dan Infrastruktur)

Media ini merupakan inovasi dalam bidang pendidikan yang memanfaatkan infrastruktur digital.

No	Poin	Isi
1	Tolok Ukur	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kepuasan Pengguna (<i>User Satisfaction</i>)</li> <li>b. Tingkat Pemahaman Siswa</li> <li>c. Kemudahan Penggunaan (<i>Usability</i>)</li> <li>d. Kesesuaian dengan Kurikulum</li> <li>e. Aksesibilitas</li> </ul>
2	Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) Meningkatkan kualitas pembelajaran materi UI/UX <i>Design</i> di SMK Negeri 1 Panyingkiran.</li> <li>2) Memberikan alternatif media pembelajaran yang modern, interaktif, dan mudah diakses.</li> <li>3) Membantu siswa memahami konsep dasar UI/UX <i>Design</i> secara lebih mendalam.</li> <li>4) Meningkatkan keterampilan siswa dalam merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX).</li> <li>5) Memfasilitasi pembelajaran mandiri dan kolaboratif melalui media berbasis <i>website</i>.</li> </ul>
3	Urgensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kebutuhan Teknologi dalam Pendidikan</li> <li>b. Kurangnya Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>c. Relevansi dengan Dunia Kerja</li> <li>d. Pembelajaran Jarak Jauh</li> </ul>
4	Manfaat	Pada Lampiran
5	Dampak	Pada Lampiran
6	SDGs	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. SDG 4: <i>Quality Education</i> (Pendidikan Berkualitas)</li> <li>b. SDG 8: <i>Decent Work and Economic Growth</i> (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi)</li> <li>c. SDG 9: <i>Industry, Innovation, and Infrastructure</i> (Industri, Inovasi, dan Infrastruktur)</li> </ul>