



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

Diah Agustrian¹, Faiza Rini², Thomson Mary³

^{1,2,3} Pendidikan Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Sumatera Barat
diahagustrian@gmail.com¹, faizarini201104@gmail.com², thomsonmary1980@gmail.com³

Abtrack

This study aims to develop learning media at SMK negeri 6 Mukomuko on basic Graphic Design Subjects in the learning process still using the dictation method, in the level of student understanding is still lacking, utilization of this media development can improve students understanding and knowledge for the better in the future. The analysis in this study uses the R&D (Research and Development) method. The model uses is the ADDIE development model. Media this development uses the validation of media experts and material experts, as well as the practicality of teachers and students. Based on the results of the research that the development of interactive learning media in basic graphic design subjects can facilitate teachers and students in the learning process and can be used anywhere.

Keywords: Interactive Learning, valid and practical, R&D, Spring Suite.

Pendahuluan

Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan, manusia tentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Peningkatan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari peran tenaga pendidik atau guru. Guru dituntut memiliki kemampuan berinovasi dalam pembelajaran, salah satu inovasi pembelajaran adalah pengembangan media pembelajaran (Palelupu dan Cholikh 2014).

SMK Negeri 6 Mukomuko masih menggunakan media Powerpoint dan metode Dikte. Dalam proses belajar menggunakan media powerpoint dan metode dikte, siswa masih mengalami beberapa kendala, seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, serta penyampaian guru yang bersifat satu arah dan monoton, siswa hanya pasif menerima materi dari guru. Hal ini cenderung menjadikan suasana belajar kaku, dan kurang menarik. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif perlu dilakukan inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran yaitu dengan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Menurut (Hanafi 2017) Pengembangan diartikan sebagai proses untuk memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada, misal pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pengetahuan-pengetahuan baru, misalnya penemuan penyebab tergerusnya karakter peduli dilingkungan siswa.

Pengembangan didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan untuk mencari, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, dan menguji keefektifitas produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna (Rohayati, Astra, dan Suwiwa 2019).

Media sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional disamping pesan, orang, teknik, latar dan peralatan. Pengertian media ini masih sering dikacaukan dengan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh dalam khazanah pendidikan, media dalam perkembangannya tampil dalam berbagai jenis dan format masing-masing dengan ciri-ciri dan kemampuannya sendiri (Istiqlal 2017).

Pengembangan media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 6 Mukomuko.

Masalah yang ada pada proses pembelajaran di SMK Negeri 6 Mukomuko berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dengan Guru mata pelajaran dasar desain grafis yaitu pemahaman siswa terhadap pembelajaran dasar desain grafis masih kurang, serta masih menggunakan media powerpoint dan juga metode dikte.

Saat observasi dilakukan peneliti masalah yang ditemukan belum adanya aplikasi khusus untuk menunjang keaktifan siswa saat proses belajar dan menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif.

Masalah lain yang dihadapi SMK Negeri 6 Mukomuko ini yaitu belum adanya media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis.

Untuk hal itu, pengembangan media pembelajaran interaktif SMK Negeri 6 Mukomuko diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan adanya media interaktif, dan memotivasi siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan media interaktif ini yaitu R&D (Research and Development) menurut (Arisantoso, Sanwasih, dan Pahlevi 2017) R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengemban sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasinya.

Model pengembangan media interaktif yaitu ADDIE yang ada sejak tahun 90-an dan dikembangkan oleh Robert A. Raiser dan Michael Melonda ada 5 tahapan, mulai dari Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian dari aspek kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif yang telah dirancang, bahwa media memiliki peranan yang penting untuk mendukung proses pembelajaran. Untuk mengetahui pendapat ahli media mengenai kelayakan produk sebagai media pembelajaran serta sebagai dasar dalam perbaikan dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat oleh validator. Hasil validasi ahli media dirangkum berdasarkan kategori validasi yang dinilai sebagai berikut:

Berdasarkan hasil analisis data media pembelajaran berbasis interaktif, pada aspek-aspek yang telah dinilai oleh validator ahli media dinyatakan “dengan nilai **0,944** dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis media pembelajaran interaktif pada aspek-aspek yang dinilai oleh validator ahli materi dinyatakan “valid” dengan nilai **0,859** dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Berdasarkan hasil analisis dan presentase tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Negeri 6 Mukomuko yang dinilai dari guru “sangat praktis” dengan presentase **95%** dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Uji praktikalitas media pembelajaran interaktif juga memerlukan masukan berupa respon dari siswa. Data ini didapatkan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media, melalui angket yang diberikan kepada siswa.

Berdasarkan hasil analisis dan presentase tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif yang nilai oleh siswa SMK Negeri 6 Mukomuko “Sangat Praktis” dengan presentase **88,63%** dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif yang telah dirancang dan dibuat digunakan sebagai media pembelajaran. Media interaktif merupakan penyajian informasi dimuka audience dengan bantuan alat peraga yang menyajikan informasi intraktif yang dapat diakses secara personal maupun umum. Dan memungkinkan pesertadidik atau pembaca untuk dapat belajar dengan mandiri dan lebih mudah mengakses materi ketika ingin belajar.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian Pramuaji, A. (2017) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara didapatkan bahwa media yang dihasilkan telah melalui tahap uji validasi dan uji praktikalitas.

Dan selanjutnya yaitu menurut pendapat (Hanafi 2017), dimana pengembangan diartikan sebagai proses untuk memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada.

Menurut pendapat (Ilmiawan 2018), pengembangan merupakan perluasan atau pendalaman suatu materi pelajaran sehingga menghasilkan suatu produk, mengartikan pengembangan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Media interakti adalah segala sesuatu baik software atau hardware yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi ajar dari sumber belajar ke peserta didik dengan metode yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan dari media tersebut (Nugraha et al, 2020:266).

Kesimpulan dan Saran

Pengembangan media pembelajaran interaktif SMK Negeri 6 Mukomuko dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE : Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pengembangan media yang di gunakan di SMK Negeri 6 Mukomuko ini dinyatakan layak sebagai berikut: (1) Media pembelajaran interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Mukomuko dengan rata-rata validasi 0,955 dengan kategori valid untuk media sedangkan validasi materi mendapatkan rata-rata 0,926 dengan kategori valid. (2) Media pembelajaran interaktif ini mendapat respon positif oleh Guru memperoleh presentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mendapat respon positif, memperoleh presentase sebesar 86,98% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka diajukan saran-saran sebagai berikut: (1) dapat dijadikan bahan kajian atau referensi bagi penelitian berikutnya. (2) penelitian yang dilakukan belum sampai ke tahap efektivitas sehingga ada kesempatan untuk peneliti selanjutnya untuk dapat mengkaji lebih jelas hasil belajar siswa melalui angket dengan presentase rata-rata dari keseluruhan adalah 86,98% yaitu dengan kategori

Daftar Rujukan

- Arisantoso, Mochamad Sanwasih, and Moh. Reza Pahlevi. 2017. "Penerapan Aplikasi Pengamanan Data / File Dengan Metode Enkripsi Dan Dekripsi Algoritma 3Des." : 43–48.
- Hanafi. 2017. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan." *Jurnal Kajian Keislaman* 4(2): 129–50. <http://www.aftanalisis.com>.
- Istiqlal, Muhammad. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika." *JIPMat* 2(1).
- Palelupu, Davik Neo, and Mochamad Cholik. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS5 Pada Mata Diklat Gambar Teknik Di Kelas X TPM SMK Krian 1 Sidoarjo." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 3(2): 10–19.
- Rohayati, Yeye, I.K Budaya Astra, and I Gede Suwiwa. 2019. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi." *Jurnal IKA* 16(1): 33.