

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI BERBASIS
ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR SENI RUPA**



MEGGI MARIO

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI BERBASIS
ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR SENI RUPA**

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Meggi Mario untuk persyaratan wisuda periode Desember 2018 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing

Padang, 21 Agustus 2018

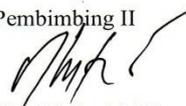
Pembimbing I



Drs. Suib Awrus, M.Pd

NIP. 19591212.198602.1.001

Pembimbing II



Drs. Abd. Hafiz, M.Pd

NIP. 19590524.198602.1.001

Abstrak Berbahasa Indonesia dan Inggris

Abstrak

Tujuan penelitian menghasilkan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa di SMKN 4 Padang yang berbasis aplikasi *android*. Menggunakan model 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Data angket lembar validitas, praktikalitas, dan efektifitas dianalisis dengan *moment kappa* dengan hasil nilai rata-rata dari ahli media 0,88 dan nilai dari ahli materi 0,86 dengan kevalidan yang sangat tinggi. Sedangkan nilai rata-rata dari praktikalitas media oleh guru 0,86 dan efektifitas media oleh guru dan peserta didik 0,89 dengan kategory kepraktisan yang sangat tinggi. Tersimpulkan media pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa sangat valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Abstract

Research aims to produce android-based learning media in eyes of the fine Arts Basics in SMKN 4 Padang. Using the 4-D models is difintion, design, development and dissemination. The data questionnaire, validity, practicality, and effectiveness with current kappa with avarage results from expert media 0.88 and values of 0.86 material were very high validity. While the average value of the media practicality by the teacher was 0.86 and the efectiveness of the media by teachers and students was 0.89 with very high practicality categories. Concluded the learning media the basics of fine Art lesson is very valid and easy learning medium.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR SENI RUPA

Meggi mario¹, Suib Awrus², Abd. Hafiz³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
email: [meggimariom@gmail](mailto:meggimariom@gmail.com)

Abstract

Research aims to produce android-based learning media in the eyes of the fine Arts Basics in SMKN 4 Padang. Using the 4-D models is definition, design, development and dissemination. The Data from questionnaire, validity, practicality, and effectiveness with current kappa with average results from expert media 0.88 and values of 0.86 material were very high validity. While the average value of the media practicality by the teacher was 0.86 and the effectiveness of the media by teachers and students was 0.89 with very high practicality categories. Concluded the learning media of the basics of fine Art lesson is very valid and easy learning medium.

Keyword : Pengembangan, media, android-based, 4-D model, SMKN 4 Padang

A. Pendahuluan

Mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa, merupakan salah satu paket keahlian seni lukis dan Animasi, standar kompetensi ini diberikan untuk program keahlian seni rupa di SMKN 4 padang. Terdapat beberapa materi yng diajarkan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa salah satunya materi eksplorasi unsur-unsur seni rupa dua dimensi. Wawancara yang dilakukan terhadap guru yang mengajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa di SMKN 4 Padang materi diajarkan dengan proses pembelajaran secara individu dan klasikal, ceramah, eksperimen, menggunakan buku teks dan lembar kerja peserta didik.

¹Mahasiswa Penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa Untuk Wisuda Periode Desember 2018

²Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

³Pemimbing II, Dosen Fbs Universitas Negeri Padang

Guru juga menjelaskan bahwa mereka tidak menggunakan media pembelajaran berbasis komputer karena pralatan pendukung yang terbatas, yang menyebabkan penyampaian materi hanya dilakukan secara verbal. menurut Daryanto, (2011:8) penyampaian materi secara verbal sangat membuat siswa kesulitan dalam memahami dan menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajari karena penyampaian materi yang disampaikan guru hanya dengan menjelaskan saja, sehingga peserta didik hanya dapat menyebutkan tetapi tidak mengetahui artinya.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat baik untuk memahami materi sebagaimana yang diungkapkan oleh Hamalik (2001:15) ”media yang digunakan dalam belajar dapat merespon minat peserta didik untuk belajar”. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran di masa sekarang sangat besar pengaruhnya terhadap dunia pendidikan, media yang menarik akan membangkitkan minat belajar peserta didik, perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan pembelajaran mandiri jarak jauh. Arsyad (2015:3) “mengatakan bahwa media pembelajaran sangat membantu dan mengatur hubungan yang sangat efektif oleh guru dan peserta didik”.

Salah satu pengembangan media pembelajaran yang dianggap sangat bagus pada era teknologi sekarang yang produktif adalah media pembelajaran berbasis *android* karena media sudah dikemas sedemikian rupa untuk mudah dipahami oleh peserta didik dan media bisa tersimpan pada handphone android peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *android* merupakan suatu yang menarik dan baru dalam dunia pendidikan, yang telah memberikan perkembangan pada media pembelajaran yang membuat tampilan media semakin menarik dan beragam sehingga mampu merangsang peserta didik untuk selalu mengingat yang sudah dipelajari. Musaddad (2016:23) “media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dapat di unduh atau didownload pada smarphone dan gaged yang bersistem operasi android sehingga media gampang untuk diakses dimana dan kapanpun”.

Pada pengembangan media pembelajaran ini difokuskan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa dalam memahami materi eksplorasi unsur-unsur seni rupa dua dimensi berupa titik, garis, bidang, bentuk, warna yang terdapat dalam indikator dalam media siswa dapat menjelaskan pengertian seni rupa dan menjelaskan dasar-dasar seni rupa natinya. Dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan jenis penelitian (R&D) dengan 4 model yang terdiri dari:

a. Pendefenisian

Tujuan langkah ini menetapkan dan mendefinisikan materi yang yang akan dikemas dalam media sebagai berikut :

1) Analisis langkah awal

Analisis langkah awal bertujuan untuk menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran pada mata pelajaran.

Dengan pedoman pada silabus yang diajarkan oleh guru pada mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa.

2) Langkah analisis peserta didik

Langkah ini menganalisis latar belakang pengetahuan, dan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa, yang sesuai dengan kemampuan kognitifnya.

3) Langkah Analisis tugas

Langkah ini menganalisis tugas pokok peserta didik untuk menguasai materi agar dapat mencapai kompetensi minimal.

4) Langkah analisis penyusunan materi

Langkah analisis konsep materi dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengatur strategi penguraian konsep materi yang akan diajarkan, mengaitkan konsep-konsep yang ada sehingga membentuk suatu peta konsep materi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa.

5) Langkah Analisis tujuan Kompetensi Dasar

Pada langkah analisis kompetensi Dasar bertujuan untuk membuat sebuah langkah pengubahan hasil analisis tugas dan analisis konsep ke dalam tujuan pembelajaran.

b. *Perancangan media*

Perancangan untuk menyiapkan media pembelajaran yang terdiri dari desain awal media, pemilihan isi materi, dan pemilihan format huruf pada media.

1) Pemilihan media

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang cocok untuk materi.

2) Pemilihan susunan format media

Pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran, dan sumber belajar.

3) Rancangan awal pada media

Pada rancangan awal pada media semua bahan yang dikumpulkan berupa desain awal media, pemilihan format, dan pemilihan isi materi sesuai dengan mata pelajaran kemudian dirancang untuk membuat sebuah media pembelajaran sebelum ujicoba dilaksanakan.

c. *Pengembangan media*

Terdapat dua kegiatan dalam langkah pengembangan yaitu: memvalidasi kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki media dan materi rancangan media pembelajaran yang telah disusun. Pada saat uji coba ini dicari

data respon, reaksi atau komentar dari saran pengguna media pembelajaran. Hasil uji coba pada media digunakan untuk memperbaiki produk media pembelajaran.

d. *Penyebaran media*

Kegiatan dari langkah penyebaran adalah melakukan pengemasan produk, Langkah selanjutnya merupakan langkah penggunaan media yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Dengan kata lain, langkah ini dilakukan agar produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

Tujuan penelitian 1) Akan menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa materi eksplorasi unsur-unsur seni rupa dua dimensi yang dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri dalam memahami materi 2) Menguji tingkat validitas, praktikalitas dan efektifitas penggunaan media pembelajaran aplikasi berbasis *android* untuk materi eksplorasi unsur-unsur seni rupa dua dimensi sehingga layak digunakan untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa di SMKN 4 Padang.

B. Metode Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis *android*, maka jenis penelitian ini digunakan jenis penelitian model pengembangan (*R&D*). Merupakan suatu proses penelitian atau membuat dan mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. “Menguji kevalidan dan keefektifan pada produk yang akan dihasilkan yaitu

media pembelajaran yang sesuai dengan langkah pengembangan produk” Sugiono (2012:407).

C. Pembahasan

Melalui observasi diketahui bahwa dalam proses kegiatan belajar peserta didik sangat terangsang minat belajarnya menggunakan media yang efektif dan menarik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa, yang bisa memudahkan peserta didik dalam belajar, sehingga perlu pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* pada materi eksplorasi unsur-unsur seni rupa dua dimensi di Kelas X Lukis SMKN 4 Padang.

Langkah pengembangan produk awal media pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis *android* menggunakan langkah model 4-D yaitu, yaitu : 1) langkah pendefinisian, 2) langkah perancangan, 3) langkah pengembangan, 4) langkah penyebaran. Pengembangan produk awal divalidasi oleh ahli pada materi dan ahli pada media yang berkompeten dalam bidangnya yang terdiri atas ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa, setelah itu direvisi dan dianalisis sesuai dengan saran ahli. Setelah media dikatakan layak oleh ahli, kemudian media diuji cobakan pada uji coba lapangan skala kecil dan kemudian direvisi dan menjadi sebuah produk akhir. Pada penelitian uji coba skala kecil dilakukan pada 27 peserta didik Kelas X Lukis uji coba lapangan skala kecil bertujuan untuk melihat praktikalitas, efektifitas produk sebagai produk media pembelajaran juga mengetahui kelemahan produk media pembelajaran.

Setelah pengujian kelayakan produk, maka produk tersebut direvisi dan dinyatakan layak maka jadilah sebuah produk akhir/ media pembelajaran.

Tujuan dari pengembangan produk media pembelajaran untuk membangkitkan gairah belajar dalam menguasai materi, khususnya materi eksplorasi unsur-unsur seni rupa dua dimensi. Sebelum menjadi sebuah produk media pembelajaran terlebih dahulu produk divalidasi/diuji kelayakan, praktikalitas, dan efektifitas yang dapat dijabarkan dalam pembahasan berikut ini.

Teknik analisis data uji validitas ahli media dan ahli materi langkah teknik analisis data dari hasil validasi oleh validator adalah sebagai berikut ini:

a. Memberi Skor

Pemberian skor diberikan pada masing-masing aspek yang dinilai, sesuai dengan Tabel 1.

Tabel 1. Skor lembar validasi dan praktikalitas

Jawaban	STS	TS	S	SS
Nilai	1	2	3	4

b. Mengolah Nilai Skor

Pengolahan skor dilakukan dengan menggunakan formula Kappa Cohen.

$$momentkappa (\kappa) = \frac{\rho_o - \rho_e}{1 - \rho_e}$$

Keterangan:

k = moment kappa yang menunjukkan vaiditas produk

ρ_o = proporsi yang terealisasi

ρ_e = proporsi yang tidak terealisasi

- c. Menghitung rata-rata *moment kappa* pada masing-masing validator
- d. Melakukan interpretasi nilai *moment kappa* pada kategori validitas ahli media dan ahli materi.
yang disajikan pada tabel 2.

Tabe 2. Rentang validitas berdasarkan moment kappa (k)

Rentang kevalidan	Pencapaian
Sangat valid	0.81 – 1.00
Valid	0.41 – 0.80
Tdak valid	0.21 – 0.40
Sangat tidak valid	0.00 – 0.20

Sumber : Boslaugh (2008: 12)

- a. Aspek Penilaian Dari Media

No.	ASPEK	Rata-rata nilai k	Kategori Kevalidan
1.	Ahli Media	0.88	Sangat valid
2.	Ahli Materi	0.89	Sangat valid
3.	Praktikalitas Angket Respon Guru	0.86	Sangat valid
4.	Praktikalitas dari Peserta Didik	0.89	Sangat valid
Rata- Rata		0.88	Sangat valid

Ket :k rata-rata = *moment kappa*

Berdasarkan data validasi yang dilakukan dari penlaian aspek ahli media, ahli materi, praktikalitas dari angket respon siswa yang dianalisis dengan moment kappa skor nilai rata-rata dari keseluruhan yang diperoleh 0,88 dengan kevalidan

yang sangat tinggi. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran materi eksplorasi unsur-unsur seni rupa dua dimensi menggunakan aplikasi berbasis *android* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa kelas X SMK 4 Padang, sangat valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

D. Kesimpulan dan Saran

Dari hasil penelitian pada media pembelajaran yang dikembangkan yaitu pengembangan media pembelajaran materi eksplorasi unsur-unsur seni rupa dua dimensi menggunakan aplikasi berbasis *android* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa Kelas X SMKN 4 Padang. Dari jenis penelitian pengembangan menggunakan model 4-D memiliki langkah langkah sebagai berikut:

1. *Define* (pendefenisian), terdiri dari analisis langkah awal, analisis langkah peserta didik, analisis konsep materi, dan analisis tujuan pembelajaran
2. *Design* (perancangan), langkah perancangan bertujuan memunculkan sebuah produk media pembelajaran yang berbasis aplikasi android, terdiri dari mempelajari kompetensi dasar, menentukan konsep, merancang media, membuat video untuk media, menambahkan rangkuman dan soal evaluasi pada media
3. *Develop* (pengembangan) terdiri dari, uji validitas, uji praktikalitas oleh guru dan pesrta didik
4. *Disseminate* (penyebaran)

Langkah penyebaran dilakukan sampai langkah sosialisasi media terhadap guru maupun peserta didik.

Berdasarkan dari kesimpulan sebagai berikut. *Pertama* bagi guru diharapkan media pembelajaran yg sedang dikembangkan dapat membantu percepatan pemahaman materi oleh peserta didik khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa di SMKN 4 Padang. *Kedua* bagi peserta didik media ini diharapkan lebih dapat dimanfaatkan dalam memahami materi dengan maksimal mungkin.

Catatan: Artikel disusun melalui pedoman skripsi penulis pembimbing I Drs. Suib awrus, M.Pd, dan Drs. Abd. Hafiz, M.Pd sebagai pembimbing II.

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar. 2015. *Media pembelajaran*. Rev.ed.cet.18. Jakarta: RajaGrafinda Persada.

Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa

Hamalik, Oemar. 2001. *Proses belajar mengajar*. Bandung : PT. Bumi Aksara.

Musaddad 2016. “*Media pembelajaran berbasis android*” dalam bentuk pdf (online) <https://ds.pace.uir.ac.id>, diakses 16 Agustus 2018.

Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Bumi Aksara.

