

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA ELEMEN SUBYEK WARNA DALAM DESAIN GRAFIS DI SMK NEGERI 1 KOTO BARU

Andes Pratama, Adlia Alfiriani, Anggri Yulio Pernanda

Fakultas Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Alam, Universitas PGRI Sumatera Barat
andespratama09@gmail.com

Abstrak

Permasalahan yang ada pada materi mata pelajaran unsur warna pada desain grafis di SMK Negeri 1 Koto Baru adalah belum tersedianya media pembelajaran berbasis gamifikasi, siswa belajar menggunakan modul yang dibagikan sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi selama proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model pengembangan 4-D (Four D). Subyek penelitian ini berjumlah 12 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner skala Likert. Teknik analisis data dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata tes validitas media sebesar 87,77% dengan kategori sangat valid, validitas substantif sebesar 92,30% dengan kategori sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa dari hasil validasi ahli media dan ahli materi media pembelajaran interaktif dapat dinyatakan sangat valid. Menguji penerapan praktis media pembelajaran berbasis gamifikasi dari data praktikum guru dan siswa sebesar 84,81% kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: Media Interaktif; sah; Praktis; R&D; 4-D (Empat D).

Abstract

The problem that exists in the subject matter of color elements in graphic design at SMK Negeri 1 Koto Baru is the unavailability of gamification-based learning media, students learn using the modules that are distributed so that students have difficulty understanding the material during the learning process. This study aims to develop valid and practical interactive learning media. This study uses the Research and Development method with the 4-D (Four D) development model. The subjects of this study amounted to 12 students. Data collection techniques using a Likert scale questionnaire. The data analysis technique in the development of this interactive learning media is quantitative. The results of this study showed that the average value of the media validity test was 87.77% in the very valid category, and the substantive validity was 92.30% in the very valid category. It can be concluded that from the validation results of media experts and material experts of interactive learning media it can be stated that it is very valid. Testing the practical application of gamification-based learning media from teacher and student practicum data of 84.81% in the very practical category. It can be concluded that the response of teachers and students to interactive learning media is very practical to use in the learning process at school.

Keywords: Interactive Media; legitimate; Practical; R&D; 4-D (Four D).

PENDAHULUAN

Di sekolah menengah kejuruan (SMK) terdapat mata pelajaran yang mempelajari unsur warna pada desain

grafis pada mata pelajaran dasar desain grafis yang salah satunya mempelajari bidang multimedia. Program ini mempersiapkan mahasiswa untuk dapat mempelajari unsur warna dimana

lulusan multimedia ini dapat bekerja di bidang media cetak, mendesain logo, spanduk dan masih banyak lagi karya lain yang menggunakan unsur warna. Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 1 Koto Baru. Kompetensi Keterampilan Multimedia Kelas X Proses pembelajaran pada pokok bahasan unsur warna pada desain grafis kurang efektif dilaksanakan. Apalagi masih banyak siswa yang belum memahami unsur warna pada desain grafis, hal ini terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami unsur warna adalah belum adanya media pembelajaran interaktif. Beberapa penelitian juga telah mengembangkan media pembelajaran interaktif seperti yang dilakukan oleh (Jaiz, dkk. 2022). Dalam penulisan ini, penulis mengembangkan multimedia interaktif berbasis pembuat aplikasi pintar bertema penjelajahan luar angkasa, dalam multimedia interaktif ini terdapat berbagai menu animasi, audio, video, Quiz dan LKPD.

Media pembelajaran berbasis android ini bernama Karya Bengkel dan Gambar Teknik (KBGT). Tampilan media pembelajaran ini diawali dengan tampilan awal halaman untuk memulai aplikasi. Aplikasi ini memiliki enam menu utama yaitu: profil, materi, silabus, RPP, kuis dan menu ujian semester. yang terhubung langsung ke Google Forms (Yallah dan Huda 2022). Berdasarkan penelitian ini, belum ada pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi unsur adil dalam desain grafis, sedangkan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang juga akan berdampak pada hasil belajar.

Media pembelajaran interaktif adalah sesuatu yang melibatkan

perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi bahan ajar dari sumber belajar kepada peserta didik dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan tanggapan kepada pengguna terhadap apa yang telah dimasukkan ke dalam media tersebut. Oleh karena itu, penulisan ini akan mengembangkan media pembelajaran interaktif tentang materi unsur warna pada desain grafis, dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan software Pembuat aplikasi pintar. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam makalah ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak pembuat aplikasi pintar. Software ini memiliki keunggulan ukuran file aplikasi ringan dan tidak membutuhkan banyak RAM, fitur yang tersedia cukup untuk dijadikan media pembelajaran, fitur yang tersedia mudah digunakan karena terdapat icon dan penjelasan yang jelas, mudah untuk membuat animasi, tampilan aplikasi sederhana dan nyaman, dapat disimpan dengan hasil untuk perangkat Android, ios, Exe (gaya emulator dan gaya desktop), HTML5 (Dewi, Murtinugraha dan Arthur 2018).

Berdasarkan uraian di atas, penulis akan mengembangkan media pembelajaran interaktif sehingga dapat membantu siswa memahami materi unsur warna pada desain grafis, memotivasi siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Berdasarkan (Sugiyono 2017), belajar Development (R&D) juga dapat diartikan sebagai suatu metode

penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Begitu juga Richey dan Kelin yang dikutip oleh (Sugiyono 2017), yang menyatakan sistematisitas kajian penelitian pengembangan dengan merencanakan bagaimana desain produk yang akan dikembangkan, melaksanakan perencanaan desain dan mengevaluasi kinerja produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran maupun non pembelajaran. Untuk melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan

Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel dikutip oleh (Risa Nur dan Wahyu 2020), Model Pengembangan 4D terdiri dari 4 tahapan utama, yaitu: Define, Design, Develop, dan Distribute. Dapat dilihat pada Gambar 3, prosedur pengembangan menggunakan model Four-D.

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Pencipta aplikasi pintarpada materi unsur warna dalam desain grafis di SMK Negeri 1 Koto Baru. Pada penelitian ini penulis mengambil sejumlah mahasiswa berdasarkan quota sampling untuk melakukan uji coba praktikum, dalam menentukan subjek penelitian berdasarkan fungsi dan keahliannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 1. Subyek Penelitian

No	Responden	Jumlah
1.	Siswa Kelas X Multimedia	12
2.	Validator Media	3
3.	Validator materi	2
4.	Guru	1
Total		18

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Pengembangan dan penelitian dilakukan di kelas X SMK N 1 Koto Baru. Penelitian ini menghasilkan produk multimedia interaktif dengan topik elemen penjamin dalam desain grafis dengan menggunakan perangkat lunak Smart Apps Creator. Produk dikemas dalam bentuk perangkat lunak yang diberikan kepada siswa yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas maupun pembelajaran privat

dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak Smart Apps Creator.

1) Tentukan tahapan.

Storyboard ini dibuat sebagai gambaran isi dari tampilan media pembelajaran multimedia yang akan dibuat. Tampilan awal media pembelajaran

Halaman awal adalah halaman pertama yang muncul di media sebelum Anda masuk ke halaman menu. Dan pada halaman pertama terdapat menu Play untuk melanjutkan ke halaman menu.



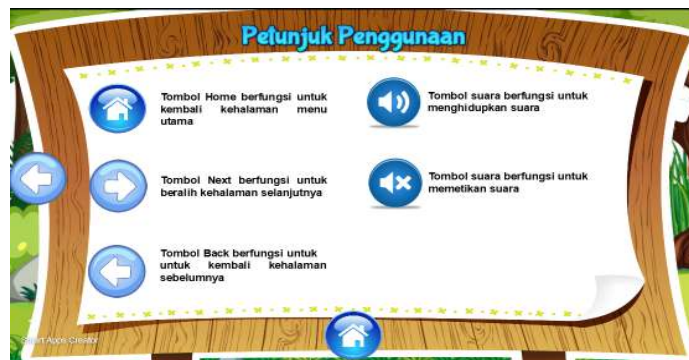
Gambar 1. Tampilan Halaman Awal

- a) Tampilkan Halaman Menu
Halaman menu pada media pembelajaran terdapat 6 tombol pilihan yang terdiri dari petunjuk penggunaan, C&KD, materi, video, latihan dan profil.



Gambar 2. Tampilan Halaman Menu

- b) Menampilkan halaman Petunjuk Penggunaan
Pada halaman user manual terdapat tombol-tombol yang berfungsi untuk menggunakan media pembelajaran. Terdapat tombol Home untuk kembali ke halaman awal. Dan tombol Next untuk halaman selanjutnya dan tombol Back untuk kembali ke halaman sebelumnya. Dan ada tombol suara untuk mematikan dan menghidupkan musik.



Gambar 3. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan

- c) Halaman otorisasi ditampilkan
Pada tampilan halaman kompetensi, pengguna dapat melihat kompetensi pembelajaran yaitu pada materi 3.2 Memahami fungsi dan elemen warna CMYK dan RGB dan 4.2 Menempatkan berbagai fungsi dan elemen warna CMYK dan RGB.



Gambar 4. Tampilan Halaman Kompetensi

Pada tampilan menu profile terdapat data diri peneliti dan nama pembimbing skripsi.



Gambar 5. Tampilan Menu Profil

2) Tahap perkembangan

Tujuan dari tahap pengembangan adalah menghasilkan media pembelajaran yang interaktif yang valid dan praktis, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kesesuaian hasil produk media pembelajaran interaktif ini terlihat melalui tulisan, isi, video dan latihan yang sesuai dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan di SMK Negeri 1 Koto Baru dengan jumlah siswa 12 orang. Berikut pemaparan

hasil validitas dan penerapan praktis media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

B. Diskusi

Belajar ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis smart application creator pada materi unsur warna pada desain grafis di kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Koto Baru. Uji kelayakan penggunaan media pembelajaran interaktif disajikan dalam bentuk angket. Kuesioner terdiri dari beberapa aspek yaitu pengajaran dan

paparan media, data yang diperoleh dari penilaian validator media selanjutnya akan dianalisis menggunakan skala Likert. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis pembuat aplikasi cerdas diketahui bahwa aspek pengajaran memiliki nilai 86,66% dengan kategori sangat valid aspek tampilan menunjukkan nilai sebesar 88,88% dengan banyak kategori valid. Penilaian semua aspek media mencapai rata-rata 87,77% dengan banyak kategori valid.

Penilaian seluruh aspek media pembelajaran mencapai rata-rata 87,77% dengan banyak kategori valid. Berdasarkan hasil rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran interaktif oleh ahli media tergolong sangat valid. meskipun dikatakan media pembelajaran interaktif sangat valid, akan tetapi nilai persentase validasinya masih kurang dari 100% karena masih banyak 4 poin yang tertulis di setiap aspek pada angket validasi, seperti aspek instruksional, dan aspek tampilan. sedangkan nilai tertinggi adalah 5 sehingga menyebabkan hasil validasi kurang dari 100%. Oleh karena itu menjadi pedoman penulis untuk lebih meningkatkan aspek pengajaran, aspek tampilan media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan agar lebih baik lagi.

SIMPULAN

Proses pengembangan Web-Based Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media pembelajaran interaktif materi unsur warna pada desain grafis di SMK Negeri 1 Koto Baru dapat Pengembangan media pembelajaran interaktif padapada subjek elemen warna dalam desain grafis dalam pembuatan media menggunakan metode

tersebut 4-D (Empat D) yang memiliki 5 tahapan yaitu (1) Tentukan tahap (define), (2) Tahapan desain (desain), (3) Tahapan Pengembangan (Develop), (4) Tahap pendistribusian (Distribution). Uji validasi media pembelajaran interaktif dilakukan oleh 3 orang validator yaitu validator media dan validator materi, untuk validator media dilakukan oleh 2 orang dosen dan untuk validator materi dilakukan oleh 1 orang dosen dan 1 orang guru yang mengajar di SMK Negeri 1 Koto Baru. Validitas media 87,77% dengan kategori sangat valid, validitas substantif sebesar 92,30% dengan kategori sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa dari hasil validasi ahli media dan ahli materi media pembelajaran interaktif dapat dinyatakan sangat valid. Uji kepraktisan media pembelajaran interaktif dari data kepraktisan guru dan siswa adalah 84,81% kategori sangat praktis. Dapat ditarik kesimpulan bahwa reaksi guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini Rembulan, Rizki Wahyu Yunian Putra. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa SMP". *Tanaman Sereal Untuk* 51(1) :51.
- Akhmad, EPA 2018. "Pengembangan Media Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Pengisian Surat Pemberitahuan Ekspor Barang Dan Surat Pemberitahuan Impor Barang Di Jurusan Pelayaran Program Diploma Tata Niaga Universitas Hang Tuah Surabaya (Pengembangan Computer Base)." *Jurnal Pelayaran dan Aplikasi Pelabuhan* 9 (1) :1) –12.

- Azizah, AR. 2020. "Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) untuk Mempelajari Pemanasan Global." *Prosiding Seminar Nasional Fisika Unesa (SNF)* 4(2):72–80.
- Dewi, Nanda, R.Eka Murtinugraha dan Riyan Arthur. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktikum Plumbing Program Studi Sarjana Pvkbn Unj." *Jurnal Pensil* 7(2):95–104. doi: 10.21009/pencil.7.2.6.
- Dwi Surjono, Herman. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*.
- Dwiyi, Gede Cris Smaramanik, I.Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I. Wayan Iliya Yuda Sukmana. 2020. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 8(2):33. doi: 10.23887/jeu.v8i2.28934.
- Fatria, Fita. 2021. "Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun 2021 Sosialisasi PKM Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri 064034 Medan Johor." *Dalam Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian* 4(1):95–101.
- Hingide, Meigi Nivgi, Alfrina Mewengkang and Cindy Pamela Cornelia Munaiseche. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Platform Android Pada Mata Pelajaran Sekolah Menengah Kejuruan." *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* 1(5):557–66. doi: 10.53682/edutik.v1i5.2922.
- Indriyani, Lemi. 2019. "Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 2(1):17–26.
- Isran Rasyid Karo-Karo S & Rohani. 2018. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pensil* VII, (2087 – 8249):88–100.
- Jaiz, Mutiara, Rian Vebrianto, Zulhidah Zulhidah and Mery Berlian. 2022. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Tematik SD/MI." *Jurnal Basicedu* 6(2):2625–36. doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2428.
- Khasanah, Khasanah dan Rusman Rusman. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 13(2):1006–16. doi: 10.35445/alishlah.v13i2.549.
- Mahdavi, Farshad, Farahnaz Rostami and Dara Alvandfar. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs5 Tema 8 Lingkungan Sahabat Subtema 1 Masyarakat dan Lingkungan Kelas V SD Negeri 104208 Cinta Rakyat Tahun 2019/2020." *Jurnal Obstetri, Ginekologi, dan Infertilitas Iran* 23(2):1–8.
- Murdani, Murdani, Ibnu Rasyid Munthe dan Sudi Suryadi. 2020. "Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Komputer (Cbi) Pada Aplikasi Pendidikan Jamu." *Jurnal Teknik Informatika U-NET* 4(1):25–36. doi: 10.52332/u-net.v4i1.188.

- Nadeak, Bashan. 2021. "Meningkatkan Kemampuan Menulis (BI) dan Cara Menulis Nilai Uang (MAMA) Menggunakan Media Audio Visual Bagi Siswa Kelas II SD N 3 Pasar Pangururan Tahun Pelajaran 2020." 1(2):49–58.
- Nurinda, Ritza. 2019. "Pengaruh Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan* 3(1):43. doi: 10.26740/jdmp.v3n1.p43-48.
- Nurrita. 2018. "Kata Kunci: Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa." *Miskat* 03:171–87.
- Prasetyo, Matriks Agoes. 2021. "Penggunaan Bahan Ajar Berbasis SAC untuk Mendukung Pembelajaran Virtual." Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Diakses pada 11 Desember 2022 (<https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/peuntungan-bahan-ajar-berbasis-sac-untuk-support-pembelajar-virtual/>).
- Rauf, Alfira, Sadriana Ayu and Uyunnasirah Hambali. 2022. "Perancangan Media Pembelajaran Kriya Berbasis Aplikasi Cerdas Kreator." 5(3):226–32.
- Ridwan. 2020. *Dasar-dasar Statistik*. ID Prana. London: ALPHABETA.
- Risa Nur dan Wahyu. 2020. *Metode Penelitian R&D*. diedit oleh A.Rosid. Malang: Lanjutkan. Literasi Nusantara Abadi.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabet Bandung.
- Suryani, Ade, M. Basir dan Rusmin R. 2014. "Pengembangan Model Game Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 1 Palembang." *Jurnal PROFIT Studi Ekonomi dan Pendidikan Ekonomi* 1(1):1–13.
- Syahputra, Fariz Krisna, and I. Gusti Lanang Putra Eka Prisma. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3D Berbasis Android Untuk Kelas XI SMKN 1 Driyorejo Gresik." 5(2):763–68.
- Nasib, Muhamad. 2017. "Kepomath Go 'Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa.'" *Riset Pendidikan INSANI* 20:1–6.
- Tarigan, Astuty Sriwahyuni, Abdul Hamid K and Efendi Napitupulu. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Manajemen Informasi (KKPI)." *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan* 6(1):13. doi: 10.24114/jtikp.v6i1.16935.
- Yallah, Sri Okta Rafdi dan Yasdinul Huda. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Smart App Creator3 Berbasis Android Pada Mata Kuliah Kerja Bengkel Dan Mata Pelajaran Gambar Teknik Di SMKN 1 Sumatera Barat." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(1):1244–55.
- Zainy, A., HN Nasution, dan IS Ahdi Lubis. 2020. "Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Padang Sidempuan." *Jurnal Pendidikan dan Pembangunan* 8(4):527–31.