

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS KELAS X MULTIMEDIA DI SMKN 10 BUNGO

Ayu Sapitri, Sofia Edriati, Bernediv Nurdin

Program Studi Pendidikan Informatika Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas PGRI Sumatera Barat.
J. Gn. Pangilun, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25111
sofiaedriati81@email.com

Abstrak

Permasalahan yang ada pada mata pelajaran desain grafis khususnya di materi pembelajaran unsur-unsur desain grafis belum memakai media pembelajaran yg mendukung hasil belajar siswa, sebagai akibatnya siswa sulit memahami materi waktu belajar. Penelitian ini bertujuan buat membentuk multimedia interaktif yg valid dan simpel. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development Using the ADDIE Development Example (RdanD). Subyek penelitian ini adalah sampel sebanyak 9 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan menggunakan skala Likert. Teknik analisis data untuk pengembangan multimedia interaktif dalam Adobe Flash CS6 adalah data kuantitatif. dari akan terjadi penelitian ini membagikan nilai homogen-rata uji validitas ahli media sebanyak 1,388 dengan kategori valid dan pakar materi sebesar 1,272 dengan kategori valid. untuk uji praktikalitas terhadap respon guru mencapai 80,27% dengan kategori sangat simpel dan buat respon siswa mencapai 82,34% dengan kategori sangat praktis.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Valid dan Praktis, R&D, ADDIE.

Abstract

The problems that exist in graphic design subjects, especially in learning material elements of graphic design have not used learning media that support student learning outcomes, so students discover it difficult to recognize the material while studying. This take a look at objectives to provide legitimate and realistic interactive multimedia. This have a look at makes use of the studies and improvement (R&D) technique with the ADDIE improvement version. The subjects of this look at amounted to nine college college students as samples. The information The survey method used a questionnaire based on the Likert scale. Statistics analysis method in interactive multimedia development the usage of Adobe Flash CS6 is quantitative records. The outcomes of this take a look at suggest the average cost of the media professional's validity check is 1.388 with a valid category and 1.272 material expert with a legitimate class. For the practicality test, the trainer's response reached 80.27% inside the very practical class and for the student response it reached eighty two.34% inside the very realistic class.

Keywords: Interactive Multimedia, Valid and Practical, R&D, ADDIE.

PENDAHULUAN

Desain grafis adalah salah satu mata pelajaran kejuruan yang dimiliki oleh kejuruan multimedia dan juga termasuk pekerjaan yang banyak di minati di dunia pekerjaan, seperti desain percetakan spanduk, dan juga dalam

dunia industry seperti telekomunikasi informasi, periklanan, film, pendidikan, teknologi informasi dan banyak lagi lainnya. Desain grafis percetakan jika diuraikan sebagai cetak – mencetak gambar yang menggunakan bahan kain yang paling dominan di pakai untuk

sasaran cetak. Desain grafis di ajarkan di kelas X.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di SMK N 10 Bungo bahwa, permasalahan yang muncul adalah kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, dan hanya menggunakan model ceramah dan software power point saja dalam menjelaskan materi sehingga membuat kurangnya minat dan perhatian siswa dalam belajar.

Masalah yang sering di hadapi yaitu kurangnya kreativitas guru dalam pembelajaran. sehingga menjadi hambatan dalam menyebabkan peserta didik cenderung bersikap pasif dalam pembelajaran. Materi pembelajaran desain grafis menggunakan model ceramah menjadikan peserta didik kurang paham. Proses pembelajaran masih belum optimal .kurangnya penyajian materi menggunakan multimedia interaktif yang menampilkan teks, gambar, audio.

peserta didik kelas X Multimedia SMK N 1 Bungo memiliki siswa sebanyak 32 orang siswa , Dan dari hasil ujian siswa di kelas tersebut terdapat hanya beberapa siswa saja yang mendapatkan nilai lulus dari standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), jumlah siswa yang yaitu sebanyak 15 orang saja , dan terdapat 17 orang siswa yang mendapatkan nilai tidak lulus dari standar KKM (Standar Integritas Minimal). pada tema ini memiliki standar nilai KKM (kriteria Ketuntasan minimal) yaitu dengan angka 73. Kondisi ini di sebabkan karena kurang kreatifnya media yang di gunakan. Maka diperlukannya sebuah multimedia interaktif yang bisa membantu siswa dalam pembelajaranyayang berbasis adobe flash cs6 di SMK N 10 Bungo yang valid dan simpel buat dapat membantu siswa pada melakukan proses pembelajaran.

METODE

A. Waktu Dan Tempat Penelitian

Kawasan penelitian berasal judul yg diangkat yaitu: “pengembangan Multimedia interaktif dengan adobe flash cs6 di kelas desain grafis x multimedia Sekolah Menengah kejuruan N 10 bungo”.

B. Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Pengertian tersebut bisa disimpulkan bahwa penelitian dibidang ini adalah suatu jenis penelitian yang bertujuan buat membuat sebuah produk pembelajaran yang diawali dengan analisis, pengembangan produk, penilaian produk, revisi, pembayaran produk.

2. Model Pengembangan

Model ADDIE dipergunakan untuk mendeskripsikan pendekatan sistematis buat berbagi pembelajaran. Pengembangan mempunyai contoh ADDIE melakukan penelitian karena produk yang dikembangkannya adalah wahana pembelajaran, bukan rekayasa. software, sebagai akibatnya contoh ADDIE cocok buat proses pengembangan produk.

C. Definisi Operasional

Dalam definisi operasional buat memudahkan Mengumpulkan data. Gunakan definisi operasional untuk memperjelas ruang lingkup variabel studi. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan multimedia interaktif pada mempertinggi daya tarik siswa terhadap proses belajar dikelas X Multimedia SMK N 10 Bungo.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini yg menjadi populasi merupakan siswa kelas X Multimedia SMK N 10 Bungo ada 32 peserta didik dalam kelas tersebut. pada penelitian ini sampel yang dipilih ialah kelas X Multimedia SMK Negeri 10 Bungo yg berjumlah 9 orang buat respon serta 1 orang guru untuk respon pengajar.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini dipergunakan yaitu teknik pengumpulan data yg berupa angket (berita umum), angket yang berisikan berupa pertanyaan. Angket adalah teknik pengumpulan data yang berisikan pertanyaan untuk mendapatkan jawaban dari responden.

Instrumen angket yg digunakan dalam uji validitas serta uji validitas ditanyakan layak digunakan oleh dosen pembimbing 1, sehabis mengikuti perbaikan yang disarankan oleh pembimbing 1 dilanjutkan ke pembimbing 2. sehabis valid instrumen dipergunakan untuk mengukur validitas media pembelajaran. Sedangkan untuk menguji praktikalitas ini akan divalidasi oleh Supervisor 1 dan Supervisor 2, diberikan kepada guru dan siswa saat diaktifkan

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam data validitas terdapat dua instrumen akan diuji oleh dosen ahli media dan setelah valid pada dosen ahli media akan dilanjutkan mengisi angket. Dan begitu juga dengan validitas materi akan diuji oleh dosen ahli materi.

Data praktikalitas mempunyai dua instrumen yaitu instrumen praktikalitas guru dan instrumen praktikalitas siswa. Instrumen praktikalitas pengajar dilakukan sang pengajar mata pelajaran yang terdapat

di sekolah penelitian, guru melihat media yang sudah peneliti buat jika media sudah valid kemudian guru mengisi angket. Instrumen praktikalitas siswa dilakukan siswa di sekolah penelitian lakukan. Uji coba praktikalitas di ambil dari satu kelas siswa kemudian siswa tersebut diberi penjelasan sebelum menggunakan media tersebut.

G. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam R&D ini adalah pengumpulan data instrumental, dilanjutkan dengan prosedur R&D sambil menganalisis data dalam pengembangan multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash CS6. artinya data kuantitatif. Rumus yg digukan buat teknik analisis data yaitu :

1. Analisis Data Validitas

Analisis validasi media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 sebagai sumber belajar dilakukan setelah dilakukan uji validitas pada langkah Analisis Uji Validitas yang dilakukan pada langkah selanjutnya. pada skala likert.

2. Analisis Data Praktikalitas

Data uji praktikalitas digunakan untuk menguji apakah praktik dan layak sebuah media pembelajaran di rancang.pengujian praktikalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Kelas × Pengembangan dan Penelitian SMK N 1 Bungo. Penelitian ini membentuk Produk Multimedia Interaktif di Mata Pelajaran Desain Grafis menggunakan menggunakan aplikasi Adobe flash Cs6. Produk dikemas dalam bentuk software yang diberikan kepada peserta didik yang dapat digunakan dalam proses

pembelajaran pada dalam kelas juga belajar secara langsung dengan donasi perangkat aplikasi. Tahap-tahap yg sudah dilaku

1. Tahap Analisis

Penelitian ini dipergunakan yaitu teknik pengumpulan data yang berupa angket (info awam), angket dan permasalahan berupa materi berdasarkan kompetensi dasar, materi yang disajikan mencakup unsur-unsur desain grafis ,dalam tahap ini media yang

dibutuhkan siswa adalah media pembelajaran atau multimedia interaktif yg bisa membantu peserta didik dalam proses belajar.

2. Tahap Desain

Termin desain ialah tahap perancangan sebuah Multimedia interaktif yang mencakup tujuan pembuatan

3. Hasil Pengembangan
(Development)



Gambar 1. Tampilan Awal



Gambar 2. Tampilan Menu Utama



Gambar 3. Tampilan Profil



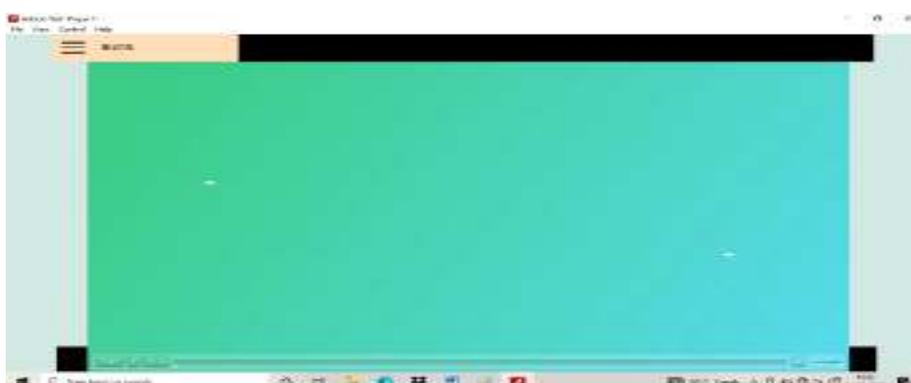
Gambar 4. Tampilan KD & Materi Pokok



Gambar 5. Tampilan menu materi



Gambar 6. Tampilan halaman masuk *quiz*



Gambar 7. Tampilan menu video



Gambar 8. Tampilan halaman petunjuk

4. Hasil Implementasi (Implementation) Ditermin implementasi mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif, divalidasi kemudian diuji coba ke pada siswa SMKN 10 Bungo serta guru Desain Grafis. Setelah diujicobakan serta diperlihatkan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar yang ditampilkan di Multimedia Interaktif sudah sesuai dengan indikator pencapaian pembelajaran yang digunakan di sekolah saat pembelajaran Desain Grafis.
5. Hasil Evaluasi (Evaluation) Pada tahap evaluasi ini merupakan tahap terakhir dari mengembangkan Multimedia interaktif dikembangkan berdasarkan Adobe Flash CS6 Mengembangkan multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 dilakukan revisi atau perbaikan terhadap ahli media oleh pakar media berdasarkan hasil evaluasi. interaktif sebagai berikut :

Tabel 1. Revisi Media dan Materi berdasarkan Saran Validator

No	Nama Validator	Sebelum	Sesudah
1	Haris Kurniawan		
		Selesaikan media agar siap digunakan oleh siswa. Sebelum di perbaiki	Sudah ditambahkan menu petunjuk sebagai panduan pengguna menggunakan media. Setelah di perbaiki
2	Dr. Faiza Rini, M.Kom		
		Video harus video peneliti sendiri. Sebelum di perbaiki	Sudah menggunakan video pembelajaran peneliti sendiri. Setelah di perbaiki

B. Analisis Data

1. Hasil Validitas Media

Validasi media ini bertujuan buat mengetahui pendapat pakar media mengenai kelayakan.

Tabel 2. Hasil Validitas Media

No	Aspek Penilaian	Validator			Jumlah	Hasil Validitas	Kategori
		V1	V2	V3			
1.	Aspek Instruksional	4	3,5	4	11,5	0,95	Valid
2.	Aspek Tampilan	3,66	3,22	3,44	10,33	0,86	
Total						1,81	
Rata-rata						0,90	

sesuai akibat analisis multimedia interaktif berbasis Adobe Flash Cs6 pada aspek media dan didaktik dinilai oleh validator dinyatakan “valid” sebab kategori kevalidan pada multimedia interaktif $\geq 0,667$ dinyatakan “valid” sedangkan 0-0,666 dinyatakan “tidak valid” dari tabel diatas yang menyatakan tentang hasil validasi media nilai sebesar 0,90 dinyatakan “valid” dan layak digunakan sebagai multimedia interaktif.

2. Hasil Validitas Materi

Validasi materi ini bertujuan buat mengetahui pendapat pakar materi tentang keterpakain Multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6. Verifikasi ini dilakukan dengan menggunakan bagaimana materi ditampilkan dalam multimedia interaktif berbasis adobe flash cs6 tadi dan menyerahkan sebuah angket validasi terhadap materi yang ada di media pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validitas Materi

No	Aspek Penilaian	Validator			Jumlah	Hasil Validitas	Kategori
		V1	V2	V3			
1.	Isi (Materi)	3,62	4	3,5	11,12	0,92	Valid
2.	Instruksional	2,42	3	2,85	8,28	0,69	
Total						1,61	
Rata-rata						0,80	

3. Hasil Praktikalitas Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash Cs6* Pembelajaran Berbasis multimedia interaktif Praktikalitas ini dilakukan untuk mengetahui

Uji multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 ini untuk sekolah Anda. praktikalitas dilakukan sang pengajar desain grafis dan peserta didik kelas X Multimedia.

Tabel 4. Yang Akan Terjadi Praktikalitas Respon Pengajar

No	Aspek Praktikalitas	(%)	Kategori
1.	Waktu yang dibutuhkan	73,33	Praktis
2.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	97,5	
3.	Hemat biaya	70	
Rata-rata		80,27	

Uji praktikalitas multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs6*

juga memerlukan masukan berupa respon dari siswa.

Tabel 5. Hasil Praktikalitas Respon Siswa

No	Aspek Praktikalitas	(%)	Kategori
1.	Waktu yang dibutuhkan	81,81	Sangat Praktis
2.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	88,88	
3.	Hemat biaya	76,66	
Rata-rata		82,34	

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan buat berbagi multimedia Tema desain grafis Adobe Flash CS6 Interaktif untuk ruang kelas X Multimedia pada Sekolah Menengah kejuruan N 10 Bungo.

1. Validitas

Hasil pengujian multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 maka *diketahui* bahwa aspek instruksional menunjukkan nilai sebesar 0,95 dengan kategori valid, aspek tampilan menunjukkan nilai sebesar 0,86 dengan kategori valid. penilaian dari keseluruhan aspek media memperoleh rata-rata 0,90 dengan kategori valid.

2. Praktikalitas

Berdasarkan hasil praktikalitas guru maka *diketahui* aspek kemudahan penggunaan mata pelajaran memperoleh nilai sebesar 97,5% menggunakan kategori sangat simpel serta buat aspek irit biaya memperoleh nilai sebesar 70 % menggunakan kategori simpel, buat aspek saat yg dibutuhkan menggunakan nilai 73,33 dan buat nilai rata-rata homogen keseluruhan praktikalitas guru memperoleh nilai sebanyak 80,27% dengan kategori simpel. untuk hasil praktikalitas peserta didik maka *diketahui* bahwa aspek kemudahan penggunaan mata pelajaran memperoleh nilai sebesar 88,88% menggunakan homogen-rata praktikalitas siswa memperoleh nilai sebanyak

82,34% dengan kategori sangat mudah.

SIMPULAN

Berdasarkan yang akan terjadi Penelitian dan Pembahasan Pengembangan Multimedia Kelas X Multimedia N SMK Mata Pelajaran Desain Grafis 10 Himpunan Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Penggunaan Produksi Multimedia Interaktif Dalam Desain Multimedia Mata Pelajaran Desain Grafis Adobe Software Adobe Flash CS6 akan mengerjakan software eFlash. Uji validasi multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 dilakukan oleh tiga validator. yaitu pemeriksa media serta validator materi, buat validator media dilakukan sang tiga orang dosen, dan buat validator materi dilakukan oleh 2 orang dosen serta 1 orang guru yg mengampu mata pelajaran tersebut di Sekolah Menengah kejuruan N 10 Bungo. validitas buat ahli media sebanyak 0,90 dengan kategori valid, validitas materi sebanyak 0,80 dengan kategori valid. menggunakan demikian dapat disimpulkan bahwa berasal yang akan terjadi validasi ahli media serta pakar materi multimedia interaktif bisa dinyatakan media tadi valid. Ujian praktek multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 asal data praktikalitas pengajar sebanyak 80,27% menggunakan kategori mudah. Sedangkan respon peserta didik diperoleh menggunakan nilai 82,34% menggunakan kategori sangat mudah. dengan demikian dapat disimpulkan respon pengajar serta siswa

multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6, sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran di Android sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, I. T.(2017). Analisis hubungan implementasi multimedia pada learning management system terhadap kemampuan mahasiswa dalam penguasaan materi pembelajaran. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 10(1),1-7.<http://jst.eng.unri.ac.id/index.php/jst/article/view/96>.
- Armansyah, Firdaus, Sulton, and Sulton Sulton, and Sulthono Sulton.“Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar – dasar Animasi.” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2(3):224-229. doi: 10.17977/um038vi32019p224.
- Anita Adesti, & Siti Nurkholimah.(2020). Pengembangan Meia Pembelajaran Berbasis Adroid Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Edutainment*, 8(1), 27-38. <https://doi.org/10.35438/e/v8il.221>.
- Dwi Surjono, H. (2017). Multimedia Embelajaran Nteraktif.
- Arina Dina, Mujiwati Endang Sri dan Kurnia Ita."Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar" *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Volume 1 no 2.
- Gravemeijer, K., & Cobb, P. (2013). *Educational Design Research*. Educational Design Research. Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO, 1–206. <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Ilmiawan, A. (2018). Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima). 2(3), 102–106.
- Irsyadunas, Thomson Mary, Annika Maizeli, R. lina. (2021). Pengembangan media pembelajaran pemahaman sintak model pembelajaran abad 21 berbasis mobile. *sJurnal Riset Fisika edukasi dan sains*. 8(1), 46-59
- Istiqlal, Muhammad. 2017. “Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika.” *JIPMat* 2(1).doi.:10.26877/jipmat.v2il.1480.
- Kurniawati, Inung Diah, and Sekreningsih- Nita. 2018. “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa.” *DoubleClick: Journal Of Computer And Information Technology* 1(2):68.doi:10.25273/doubleclik.v1i2.1540.
- Lenni Khotimah Harahap, A. D. S.(2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash cs6 untuk meningkatkan motivasu dan hasil belajar pada materi keseimbangan kimia. 10(01),1910-1924.
- Manurung Purbatua.2020. “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi

- Covid 19.”Jurnal ilmiah Volume 14 No 1.
- Muhammad, I., F. Yolanda, D. Andrian, and S. Rezeki. 2022. “Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Profesional Pada Materi Relasidan Fungsi.” *Journal of Authentic Research on mathematis education (JARME)* 4(1):128-140.
- M., Fadli, R., & Hakiki, M. (2020). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis. Pada, A., Pelajaran, M., Dan, K., Dasar, J., Sekolah, D. I., Kejuruan. 01, 9–15
- Putri, Dian Puspita Eka, and Ali Muhtadi. 2018 “ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kimia Berbasis Android Menggunakan Prinsip Mayer Pada Materi Laju Reaksi.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5(1):38-47.doi:10.21831/jitp.v5il.13752.
- Oktariyanti Ditania, Frima Aren, and Febriandi Riduan.2021”Pengembangan media Pembelajaran Online Berbasis Game edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar” *Jurnal Basicude* Volume 5 no 5 2580-3735.
- Putri, Saysthin; Purwati. 2019. “perbandingan kadar protein susu cair Uht full cream pada penyimpanan suhu kamar dan suhu lemari pendingin dengan variasi lama penyimpanan dengan metode Kjelhbal 18(1):212-214.
- Ratnasari, R. V, and Y. Ariani. 2021. “pengembangan multimedia interaktif berbasis adobe flash CS6 untuk meningkatkan hasil belajar keliling dan luas bangun datar dan hubungan pangkat dua” *journal of basic education studies* 4 (1).
- Rohayati, Y., Astra, I. . B., & Suwiwa, I. G. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi. *Jurnal IKA*, 16(1), 33. <https://doi.org/10.23887/ika.v16i1.19824>
- Rezeki, sri. 2018. “Pemanfaatan adobe flash CS6 berbasis problem based learning pada materi fungsi komposisi dan fungsi invers”. *Jurnal pendidikan tambusai* 2(4):856-864
- Sasela, Yeni R., Muhammad Amir M, and Riskan Qadar. 2017. “ interactive multimedia development based on adobe flash cs6 profesional on learning of chemical equilibrium”. *JKPK (Jurnal kimia dan pendidikan kimia)* 2(2):80.doi:10.20961/jkpk.v2i2.11978
- Septiyani, Eka, and M. Tohimin Apriyanto. 2019. “Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk tingkat smp”. *JKPM (Jurnal kajian pendidikan matematika)* 5(1):153.doi:10.30998/jkm.v5il.5230
- Sugiyono. 2017. ,etode penelitian kuantitatif,kualitatif dari R&D.
- Sugiyono.2019”Metodelogi penelitian pengembangan (R&D) Dalam Bimbingan Dan Konseling”Quanta.Bandung.
- Triyantyo, B.Feladi, V dan Fatmawati, E. 2019. Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi pengembangan jaringan sederhana. September, 215-222.