

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS

Yurni, Sofia Edriati, Satrio Junaidi

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

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengembangkan konten pembelajaran multimedia interaktif yang efektif dan praktis pada topik dasar desain grafis. Studi pengembangan ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap pengembangan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrument penelitian ada 2 macam yaitu instrument validitas dan instrument praktikalitas. Pengujian validitas melibatkan pakar materi desain grafis dan pakar multimedia. Uji praktikalitas melibatkan guru dan 15 siswa kelas X Multimedia SMKN 3 Mukomuko. Hasil analisis data menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif Dasar Desain Grafis sudah valid dari aspek instruksional dan aspek tampilan, serta sudah praktis dan layak digunakan untuk pembelajaran dasar desain grafis.

Kata kunci: ADDIE, Multimedia, Interaktif, Dasar Desain Grafis.

Abstract

The purpose of this research is to develop effective and practical interactive multimedia learning in the basic subject of graphic design. This development study uses the ADDIE model, which consists of five stages of development: analysis, design, development, implementation, and evaluation. His two types of research tools are plausibility tools and practical tools. Graphic design material experts and multimedia experts are involved in the validation. The practical exam was attended by SMKN 3 Mukomuko's Class X Multimedia teacher and her 15 students. The result of data analysis is interactive multimedia learning of graphic design basics is valid from the instruction aspect and display aspect, and is practical and feasible to use for basic graphic design learning.

Keywords: ADDIE, Multimedia, Interactive, Basic Graphic Design.

PENDAHULUAN

Desain Grafis merupakan salah satu mata kuliah wajib Paket Kompetensi Sekolah Tinggi Multimedia (SMK) yang fokus pada multimedia. Materi Desain Grafis mengacu dalam proses pembuatan, metode desain.

Berdasarkan observasi yang Dilaksanakan di Jurusan Multimedia, Kelas X, siswa menggunakan smartphone selama proses pembelajaran untuk memudahkan siswa mencari

bahan ajar. Bahkan banyak siswa yang tidak menggunakan smartphone untuk mencari bahan ajar. Tetapi siswa tersebut tidak mempergunakan smartphone dengan baik.

Ceramah adalah metode pembelajaran yang umum, dan khususnya, mata pelajaran desain grafis dasar dapat menjadi membosankan selama proses pembelajaran. Selain materi, baik teori maupun praktik yang disampaikan, guru hanya menjelaskan saja, sehingga siswa tidak tertarik

untuk belajar, dan siswa cepat bosan saat belajar.

Penggunaan media pembelajaran di sekolah sama sekali tidak ada, dan materi hanya disajikan secara lisan dan tertulis di papan tulis dan buku cetak sebagai acuan dalam proses pembelajaran. Selain itu, tidak ada penyajian materi dengan media pembelajaran yang menampilkan gambar, teks, video pembelajaran, atau tes pembelajaran.

Multimedia pembelajaran interaktif adalah kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi yang komprehensif dan sinergis. seperti pada perangkat komputasi, untuk memberikan bentuk interaksi tertentu yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara aktif dengan program. Ini adalah program pembelajaran yang mencapai tujuan pembelajaran. (Surdjono, 2017). :41). Pembelajaran multimedia memudahkan kegiatan belajar, kehadiran media

pembelajaran memungkinkan penyajian materi dengan menampilkan teks, gambar, video, dan penilaian pembelajaran. Siswa belum paham, guru hanya memberikan materi tanpa menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, mata pelajaran desain grafis dasar harus menggunakan media yang menarik untuk memberikan materi kepada siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian pengembangan (R&D) dan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Model ADDIE dibagi menjadi lima fase: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (Nababan, 2020).



Gambar 1. Langkah-langkah model ADDIE

Pakar yang terlibat dalam pengujian validitas multimedia yaitu pakar materi desain grafis dan pakar multimedia. Subjek uji praktikalitas yang terlibat yaitu guru dan siswa SMKN 3 Mukomuko.

Data validitas dianalisis menggunakan rumus skala linkert:

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

Data praktikalitas dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Praktikalitas (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut. Pengembangan multimedia interaktif mata kuliah dasar desain grafis. Produk media pembelajaran ini dikembangkan dan dirancang untuk mendukung proses pembelajaran siswa kelas X multimedia.

Software yang digunakan untuk membuat konten multimedia ini adalah Adobe Flash. Perangkat lunak serupa juga digunakan dalam beberapa studi pengembangan multimedia interaktif di berbagai bidang dan mata pelajaran ilmiah. ((Widiyastuti Slameto, dan Radia, 2018), (Afriani & Fitria, 2021), (Dewi Murtinugraha, dan Arthur, 2018), (Maulidta & Sukartiningsih, 2018),

(Nelawati & Saliman, 2021), (Harahap & Siregar, 2020)).

Hasil validasi oleh pakar dilakukan revisi terhadap multimedia yang dikembangkan sebagai berikut:

- 1) Beberapa icon pada menu disesuaikan dengan isi/konten menunya seperti pada gambar berikut.



Gambar 2. Icon pada media pembelajaran

- 2) Tombol back dan next diganti dengan yang terbaru tombol back dan next, tulisan dirapikan dan setiap

menu diberi nama. Revisi yang dilakukan terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Materi media pembelajaran

- 3) Informasi kompetensi dasar dan menu untuk kembali mengisi

evaluasi ditambahkan pada laman multimedia.



Gambar 4. Kompetensi dasar (KD)

- 4) Penjelasan sebuah materi harus ada yang dicontohkan dengan gambar atau animasi sehingga bisa membantu pemahaman siswa.



Gambar 5. Materi medi pembelajaran

- 5) Beberapa materi dilengkapi sesuai dengan kurikulum dasar desain grafis. Materi tambahan meliputi kemampuan dasar fitur dan elemen CMYK dan RGB, serta kelebihan dan kekurangan warna CMYK dan RGB. Selain itu, materi seperti proporsi, ritme, keseimbangan, kontras, kesatuan, prinsip-prinsip tata letak harmoni, dan penjelasan format gambar, yang merupakan dasar dari desain grafis, telah ditambahkan.

Hasil analisis data validitas media dari aspek instruksional diperoleh rata-rata 0,944, dan aspek tampilan dengan rata-rata 0,944. Hasil analisis validitas materi dari aspek isi (materi) diperoleh rata-rata 0,92, dan aspek instruksional diperoleh rata-rata 0,82. Hasil analisis data praktikalitas berdasarkan penilaian guru diperoleh Rata-rata 87,5, nilai rata-rata siswa 81,11. Dengan demikian, media yang dikembangkan sudah valid dari segi materi dan tampilan dan praktis digunakan dalam belajar Dasar Desain Grafis.

Beberapa penelitian sebelumnya yang telah mengembangkan Desain Grafis adalah penelitian Zhelmico dan Wibawa, (2020), Armiya & Huda, (2019), Giana & Lutfi, (2019), serta Khotijah, Razaqi, dan Suparto, (2021). Penelitian-penelitian tersebut

menghasilkan multimedia yang layak dari aspek validitas materi dan media, serta praktis dan memberi kemudahan bagi siswa dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil studi Pengembangan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Uji validitas media pembelajaran terbagi menjadi 2 macam yaitu, validitas materi dan validitas media. Validitas media mempunyai dua aspek yaitu aspek instruksional memperoleh rata-rata 0,944, dan aspek tampilan memperoleh rata-rata 0,944. Validitas materi mempunyai dua aspek yaitu aspek isi(materi) memperoleh rata-rata 0,92, dan aspek instruksional memperoleh rata-rata 0,82.

Uji praktikalitas media pembelajaran melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna media. Penilaian praktikalitas oleh guru memperoleh Rata-rata 87,5, nilai rata-rata siswa 0,811.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih dan pujian untuk Allah S.W.T. Terima kasih kepada kedua orang tua dan keluarga besar, sahabat. Terima kasih kepada ibu Dr. Adlia Alfiriani, M.Pd, bapak Anggri

Yulio Pernanda, M.Kom, dan bapak Haris Kurniawan, S.Pd, M.Kom, serta pengelola jurnal PeTeKa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2141–2148.
- Armiya, & Huda, A. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(1), 1–9.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvkbn Unj. *Jurnal PenSil*, 7(2), 95–104.
- Diartono, D. A. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *XIII(2)*, 155–167.
- Giana, G. J., & Lutfi, S. (2019). pengembangan media pembelajaran berbasis vidio tutorial mata pelajaran dasar desain grafis pada kelas X Multimedia di SMK N 1 Sakra. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(1).
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash cs6 untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi kesetimbangan kimia. *10(01)*, 1910–1924.
- Khotijah, S., Razaqi, R., & Suparto, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis POWERPOINT pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X TKJ SMK Nurul Huda Kapongan tahun ajaran 2020-2021. *Jurnal Nasional Holistic Science*, 1(2), 46–51.
- Maulidta, H., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 681–692.
- Nelawati, U., & Saliman, S. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis adobe flash untuk pembelajaran IPS SMP. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 8(2), 103–117.
- Widiyastuti, N., Slameto, S., & Radia, E. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 77–84.