

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X SMK Antartika 1 Sidoarjo

Oleh:

Moch. Ibnu 'Ain

Cindy Cahyaning Astuti

Pendidikan Teknologi Informasi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2023

Pendahuluan

Adanya pandemi COVID-19 (*Coronavirus Disease-19*) sudah mengubah sistem pendidikan yang ada dunia, salah satu contoh yaitu penutupan sekolah, universitas atau perguruan tinggi. Pada tanggal 27 April 2020, sekitar 1,7 miliar siswa terkena dampak sebagai respons terhadap pandemi. Menurut pemantauan UNICEF, 186 negara saat ini telah menerapkan penutupan berskala nasional dan 8 negara menerapkan penutupan lokal. Hal ini berdampak pada sekitar 98.5% populasi siswa di dunia (UNESCO, 2020). Indonesia dan banyak negara lain mengambil kebijakan dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi peserta didik yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan pada lembaga pendidikan.

Pendahuluan

Berkembangnya IPTEK saat ini dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran. Pada proses pembelajaran, selain penggunaan metode yang tepat media pembelajaran juga merupakan unsur penting. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Media pembelajaran membuat proses pembelajaran lebih menarik sehingga dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Salah satu alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dikembangkan menggunakan *software Adobe Flash*.

Pendahuluan

Flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, membuat presentasi multimedia, mendukung pembuatan animasi secara langsung, mendukung penyisipan multimedia seperti suara, gambar, dan mudah digunakan karena dirancang untuk membuat animasi dua dimensi yang handal dan ringan. Animasi yang dihasilkan menggunakan *flash* adalah file *movie*. *Movie* yang dihasilkan yaitu berupa teks atau grafik, karena grafis ini berbasis vektor maka akan menampilkan animasi lebih cepat dan tampil lebih halus saat diakses melalui internet, selain itu *flash* juga dapat mengimpor file video, gambar, dan suara dari aplikasi lain.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X SMK Antartika 1 Sidoarjo?
- Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X SMK Antartika 1 Sidoarjo?

Manfaat Penelitian

- Manfaat Teoritis
 - Memahami materi unsur tata letak desain grafis
 - Menambah pengetahuan tentang materi unsur tata letak desain grafis
 - Dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian-penelitian serupa di masa yang akan datang

Manfaat Penelitian

- Manfaat Praktis

- Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai wujud implementasi pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi unsur tata letak desain grafis oleh peneliti selama belajar di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Penelitian ini juga sebagai tugas akhir skripsi di program studi Pendidikan Teknologi Informasi.

- Bagi Siswa

Memperoleh pengalaman menarik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif belajar dan memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Manfaat Penelitian

➤ Bagi Guru

Menambah masukan tentang alternatif media pembelajaran sehingga dapat memberikan sumbangan nyata bagi peningkatan profesional guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

➤ Bagi Mahasiswa

Dapat digunakan sebagai rujukan atau referensi mahasiswa untuk penelitian-penelitian serupa di masa yang akan datang dan sebagai informasi atau bahan bacaan bagi mahasiswa.

Spesifikasi Produk

- Dikembangkan dengan software Adobe Flash CS6
- Hanya dapat dijalankan dengan komputer (PC) atau laptop
- Penyimpan menggunakan CD (Compact Disk) dan flashdisk.
- Spesifikasi minimum Windows 7
- Terdapat animasi 2 dimensi
- Terdapat materi pembelajaran dan video pembelajaran

Definisi Operasional

Media pembelajaran interaktif merupakan sumber belajar berbentuk file .swf yang dapat diakses menggunakan komputer atau laptop. Media pembelajaran interaktif berisi mata pelajaran dasar desain grafis materi unsur tata letak desain grafis. Media pembelajaran interaktif berisi halaman awal, menu utama, menu KD, menu materi yang dilengkapi dengan video pembelajaran, menu evaluasi, menu petunjuk, serta profil pengembang.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Research and Development (R&D)* atau disebut dengan penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiono (2017), penelitian pengembangan adalah sebuah cara atau gagasan peneliti untuk membuat sebuah produk dan diuji kelayakannya. Penelitian ini bertujuan untuk dapat menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga peserta didik dapat memahami materi lebih jelas dan tersimpan lama dalam memori. Oleh sebab itu penelitian ini berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. ADDIE fokus pada pengembangan untuk tujuan pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran

Metode

Analisis (Analysis)

Analisis Kinerja

Analisis Kebutuhan

Desain (Design)

Membuat Storyboard

Pengembangan (Development)

Pembuatan Media

Validasi Media

Memperbaiki Media

Implementasi (Implementation)

Uji Coba Peserta

Didik

Evaluasi (Evaluation)

Memperbaiki Media

Pembelajaran

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk dapat menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan peserta didik dapat memahami materi lebih jelas serta tersimpan lama dalam memori. Oleh sebab itu penelitian ini berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan.

Hasil

Instrumen	Presentase	Tingkat Kelayakan
Validasi Media	91%	Sangat Layak
Validasi Materi	95%	Sangat Layak
Uji Coba Peserta didik	78,4%	Layak

Referensi

- A. Budiarti, J. Handhika, and S. Kartikawati, "Pengaruh Model Discovery Learning dengan Pendekatan Scientific Berbasis E-Book pada Materi rangkaian Induktror Terhadap Hasil Belajar Siswa," *J. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 2, no. 2, pp. 21–28, 2017.
- W. Wargadinata, I. Maimunah, E. Dewi, and Z. Rofiq, "Student's Responses on Learning in the Early COVID-19 Pandemic," *J. Kegur. dan Ilmu Tarb.*, vol. 5, no. 1, pp. 141–153, 2020.
- F. Mulyani and N. Haliza, "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 3, no. 1, pp. 101–109, 2021.
- M. Risda, Lu'mu, and F. Amir, "Pengembangan Modul Pembelajaran Jaringan Dasar Berbasis Media Interaktif di SMK," 2018.
- J. Kuswanto and F. Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI," *J. Media Infotama*, vol. 14, no. 1, pp. 15–20, 2018.
- N. Hamidi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Profesional CS6 untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013," *J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 14, no. 1, 2017.
- R. Dian and R. Kustijono, "Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Android," *J. Penelit. Fis. dan Apl.*, vol. 3, no. 1, 2013.

Referensi

- Y. Momang, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Mata Kuliah Fisika Modern, Materi Radiasi Benda Hitam," *J. Sains dan Pendidik. Fis.*, vol. 11, no. 1, 2015.
- I. Ernawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server di SMK Negeri 2 Depok," 2017.
- G. Mahardika, "Media Pembelajaran Perakitan PC Menggunakan Macromedia Flash Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan," 2014.
- H. C. Hidayat, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Dasar (debian CLI) Berbasis Adobe Flash CS5 Action Script 2 pada SMK Negeri 1 Magelang," 2015.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- N. Suryani, A. Setiawan, and A. Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- R. M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science + Business Media, 2009.
- S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.

