

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV Jurusan Desain Komunikasi Visual Kelas XI SMK

Sonia Maifa¹, Syafril², Darmansyah³, Meldi Ade Kurnia Yusri⁴

¹²³⁴Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas Negeri Padang
e-mail: soniamaifa10@gmail.com , syafril621@gmail.com ,
darmansyah2013tp@gmail.com , ade.maky23@gmail.com

Abstrak

Hasil observasi yang telah dilakukan ditemui fakta bahwa metode yang digunakan guru cenderung bersifat satu arah yaitu dengan penggunaan slide presentasi sederhana melalui *powerpoint* dan video pembelajaran dari youtube yang hanya ditayangkan di depan kelas. Hal tersebut masih membuat siswa kurang memperhatikan dan terlibat dalam pembelajaran. Setelah pemaparan materi dan praktek selesai dilakukan, masih terdapat sejumlah siswa kesulitan dalam memahami materi dan kesulitan dalam mengaplikasikan kembali materi yang telah dipelajari, hal tersebut terjadi karena kurangnya panduan, buku bahan ajar dan media pendukung yang dapat digunakan oleh siswa untuk memahami dan mengulang materi. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *research and development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, development, disseminate*). Data penelitian ini diperoleh dari uji validitas (oleh ahli media dan ahli materi) yang selanjutnya dilakukan uji praktikalitas (angket respon siswa). Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah berupa produk multimedia pembelajaran berbasis *android* yang dibuat menggunakan aplikasi *smart apps creator* untuk mata pelajaran konsentrasi keahlian DKV kelas XI SMK. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa penilaian dari validator materi dinyatakan "sangat valid" dengan persentase 96%, hasil penilaian dari validator media I dan II dinyatakan "sangat valid" dengan persentase 99%. Sedangkan penilaian dari peserta didik dinyatakan "sangat praktis" dengan persentase 91%. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan "layak digunakan" dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Android, Multimedia Pembelajaran, Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV*

Abstract

As a result of the observations that have been made, it was found that the methods used by teachers tend to be one-way, namely by using simple presentation slides via PowerPoint and learning videos from YouTube which are only shown in front of the class. This still makes students less attentive and involved in learning. After the presentation of the material and practice had been completed, there were still a number of students who had difficulty understanding the material and had difficulty reapplying the material they had studied, this occurred due to the lack of guides, teaching material books and supporting media that could be used by students to understand and repeat the material. This type of research is research and development (R&D) using the 4D development model (define, design, development, disseminate). This research data was obtained from a validity test (by media experts and material experts) which was then carried out by a practicality test (student response questionnaire). The result of this development research is an Android-based multimedia learning product created using the smart apps creator application for DKV class XI vocational school skills concentration subjects. The results of this research explain that the assessment from the material validator was declared "very valid" with a percentage of 96%, the assessment results from media validators I and II were declared "very valid" with a percentage of 99%. Meanwhile, the assessment from students was declared "very practical" with a percentage of 91%. Based on these calculations, it can be concluded that the learning multimedia developed is declared "fit for use" in the learning process.

Keywords: *Development, Learning Media, Android, Learning Multimedia, DKV Expertise Concentration Subjects*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan zaman. Hal tersebut didasarkan dari inovasi dan kreativitas sumber daya manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi berbagai bidang, terutama bidang pendidikan. Dalam hal ini, pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Menurut Elsap (2018), Pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan sistematis dan sistemik yang sifatnya interaktif dan komunikatif antara guru dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk memungkinkan terjadinya kegiatan belajar bagi siswa agar terlibat dalam pembelajaran. Dalam penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas, diperlukan proses pembelajaran yang harus dijalani baik itu dari jenis pendidikan *formal*, *informal*, maupun *non-formal*. Penyelenggaraan sistem pendidikan tidak lepas dari pengaruh teknologi. Proses pembelajaran yang menerapkan dan memanfaatkan teknologi di dalamnya seperti penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran jauh lebih menarik sehingga siswa memiliki motivasi dan minat dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Magdalena (2021), Penggunaan

teknologi berupa media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu proses pembelajaran yang ada sehingga guru tidak perlu menjelaskan materi kepada siswa secara berlebihan.

Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terdapat salah satu mata pelajaran yang siswanya dituntut agar bisa menggunakan teknologi dalam pembelajaran salah satu mata pelajarannya yaitu mata pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV. Pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV siswa dituntut untuk bisa menguasai keterampilan atau keahlian dalam penggunaan teknologi seperti penggunaan perangkat lunak desain grafis, penggunaan teknologi cetak, penggunaan perangkat keras, pengoperasian kamera dan pengolahan gambar. Menurut Suryanti, et.al (2021), desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan).

Berdasarkan observasi dan wawancara di SMKN 1 Suliki pada tanggal 7 Agustus 2023, didapatkan fakta bahwa kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di sekolah yaitu dilaksanakan di ruang laboratorium komputer dengan bantuan media pembelajaran berupa slide presentasi yang sederhana melalui *Powerpoint* yang sesekali ditayangkan juga video pembelajaran menggunakan *YouTube* di depan kelas, media pembelajaran tersebut hanya membuat pembelajaran menjadi satu arah saja. Hal tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang efektif, karena ruang laboratorium komputer yang begitu luas membuat guru kewalahan mengontrol siswa. Ini dapat dilihat melalui masih banyaknya siswa yang tidak memperhatikan guru dan terkadang mereka juga sibuk sendiri dengan *smartphone*. Lalu setelah pemaparan materi selesai dilakukan, dilanjutkan dengan pembelajaran praktek. Namun setelah dilakukan pembelajaran teori dan praktek, ketika pembelajaran diulang dan diminta siswa untuk mengaplikasikannya kembali masih ada beberapa siswa yang belum paham dan mengerti, ini karena tidak adanya panduan, buku bahan ajar, dan media yang mendukung yang bisa digunakan oleh siswa.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, peneliti ingin mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *Android*. Dengan adanya multimedia pembelajaran berbasis *Android* ini dapat membuat proses pembelajaran berlangsung lebih fleksibel dan juga menjadi solusi alternatif dalam membantu keterbatasan pendidik baik dari segi ruang maupun waktu untuk memberikan materi secara mendetail. Dengan menyediakan materi yang terperinci dan dapat diakses kapan saja, peserta didik dapat melanjutkan pembelajaran di rumah atau di tempat lain dengan bantuan *smartphone*. Dengan adanya multimedia pembelajaran berbasis *Android*, diharapkan peserta didik dalam pembelajaran dapat lebih aktif lagi dan juga dengan multimedia pembelajaran berbasis *Android* ini peserta didik bisa belajar secara mandiri dan juga bisa mengulang materi pelajaran di rumah, atau di mana pun karena bisa diakses menggunakan *smartphone* yang berbasis *Android*. Multimedia pembelajaran berbasis *android* ini juga

diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi desain brief pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV kelas XI.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2016:407) *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model 4D. Menurut Arywiantari, dkk (2015) salah satu kelebihan model 4D yaitu lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran bukan untuk mengembangkan sistem pembelajaran. Adapun tahapan pengembangan model 4D, adalah *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.

Dalam melakukan pengembangan media, dibutuhkan penilaian ahli, sebelum dilakukan ujicoba di lapangan perangkat telah dilakukan revisi berdasarkan penilaian, saran dan masukan para ahli. Pada penelitian ini validasi media dilakukan dengan 2 orang validator media dan 1 orang validator materi. Sedangkan untuk ujicoba praktikalitas melibatkan 13 orang peserta didik kelas XI SMKN 1 Suliki Jurusan Desain Komunikasi Visual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam menunjang terlaksananya proses belajar mengajar. Menurut Muammar & Suhartina (2018) media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (*massage*) merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Media pembelajaran sudah sangat berkembang sesuai dengan perkembangan zaman, salah satu contoh media pembelajaran adalah multimedia pembelajaran berbasis *android*. Saat ini penggunaan perangkat *smartphone android* sudah melekat dalam kehidupan sehari-hari banyak orang, termasuk peserta didik.

Sebelum mengembangkan produk terlebih dahulu dilakukan analisis kebutuhan sesuai dengan tahapan dari model 4D yang dipakai, mulai dari tahap *define* (pendefenisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Proses pengembangan multimedia pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* sebagai *software* utama. Sebelum membuat media pembelajaran, terlebih dahulu dibuat rancangan awal dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*. Setelah produk dibuat, selanjutnya dilakukan uji validitas produk pada satu orang ahli materi dan dua orang ahli media, setelah uji validitas dilanjutkan dengan uji praktikalitas produk pada siswa kelas XI SMKN 1 Suliki. Tujuan dilakukan uji praktikalitas adalah untuk melihat apakah terdapat kelayakan pada pengembangan media sesuai dengan instrumen kriteria kelayakan media.

Tabel 1. Hasil penilaian validasi ahli media dan validasi ahli materi

Validator	Rata-rata	Persentase	Kategori
Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd	4,95	99%	Sangat Valid
Septriyani Anugrah, S.Kom., M.Pd	4,95	99%	Sangat Valid
Kelvin Pratama, S.Pd	4,82	96%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pengembangan multimedia pembelajaran dengan materi menerapkan desain brief dapat disimpulkan bahwa media yang telah di validasi oleh para validator media 1 dan 2 dengan persentase skor 99%, media ini dikategorikan ke dalam "Sangat Valid". Sedangkan hasil uji validasi oleh validator materi, hasil validasinya dengan persentase 96% di kategorikan "Sangat Valid". Oleh karena itu, multimedia pembelajaran sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas

Kriteria Variabel	Indikator	Rata-rata	Persentase
Panduan Penggunaan Media	1-9	4,55	91%
Pemahaman Materi	1-6	4,50	90%
Evaluasi	1-3	4,54	91%
Manfaat	1-3	4,51	90%
Total	21	4,53	91%
Kategori		Sangat Praktis	

Berdasarkan data hasil uji praktikalitas multimedia pembelajaran di atas, diperoleh hasil rata-rata 4,53 dengan persentase 91%, dengan begitu multimedia pembelajaran telah dikategorikan "Sangat Praktis".

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut: Pengembangan multimedia pembelajaran menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *android* yang dapat digunakan pada *smartphone*. Multimedia pembelajaran untuk pembelajaran Konsentrasi Keahlian DKV yang telah dikembangkan dan dapat dikatakan "Sangat Valid" setelah melakukan revisi berdasarkan uji validitas dari ahli media dan ahli materi. Hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan pada siswa memperoleh kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil kesimpulan tersebut, maka produk Multimedia Pembelajaran pada materi Menerapkan Desain Brief kelas XI SMK valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arywiantari, D., Agung, A. A. G., & Tastra, I. D. K. (2015). Pengembangan multimedia interaktif model 4D pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 3(1).
- Elsap, Dewi Safitri. (2018). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Peningkatan Karakter Dan Motivasi Belajar Anak Melalui Pendidikan Non Formal. *Jurnal Pendidikan*

- Nonformal 13.(2): 85-91.*Basyir. (2001). *Ikhtisar Fiqih Jinayat*. Yogyakarta : UII press.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi, 3(2)*, 312-325.
- Muammar, M., & Suhartina, S. (2018). Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan minat belajar akidah akhlak. *Kuriositas: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan, 11(2)*, 176-188.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanti, A., Putra, I. N. A. S., & Nurrahman, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, 11(2)*, 147-156.