

PENGEMBANGAN MEDIA *JOBSHEET* FIGMA SEBAGAI SOFTWARE ALTERNATIF DALAM DESAIN GRAFIS UNTUK SMAN 1 BANGUNTAPAN

Muhammad Rizky Putra Wadhana

Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Email: muhammad868ft.2018@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dirancang sedemikian rupa untuk: (1) Mengembangkan Media Pembelajaran *Jobsheet* Figma sesuai dengan kurikulum untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Banguntapan sebagai *software* gambar berbasis vektor alternatif untuk mata pelajaran TIK materi Desain Grafis; (2) Mengetahui tingkat persentase kelayakan *jobsheet* Figma sebagai perangkat pembelajaran penerapan *software* alternatif desain grafis. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan pokok yaitu, (1) Analisis (*Analyze*); (2) Perancangan (*Design*); (3) Pengembangan (*Develop*); (4) Implementasi (*Implementation*); (5) Evaluasi (*Evaluate*). Jenis data yang digunakan adalah kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan instrumen angket atau kuesioner untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Banguntapan. Hasil penelitian diketahui bahwa, (1) Pengembangan *jobsheet* sesuai dengan model ADDIE; dan (2) berdasarkan hasil penilaian ahli materi meliputi aspek isi materi, desain pembelajaran dan manfaat mencapai nilai rata-rata sebesar 89.08% (sangat layak), ahli media mencapai rata-rata sebesar 78.81% (layak), dan respon siswa yang mendapatkan persentase rata-rata sebesar 90.24% (sangat layak), sehingga dapat disimpulkan bahwa *jobsheet* Figma untuk SMA Negeri 1 Banguntapan ini layak digunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Jobsheet* Figma, ADDIE

ABSTRACT

This research is designed to: (1) Develop Figma Jobsheet Learning Media in accordance with the curriculum for the tenth-grade students of SMAN 1 Banguntapan as an alternative vector-based drawing software for the subject of ICT in Graphic Design material; (2) Determine the percentage level of feasibility of Figma jobsheet as a learning tool for the application of alternative graphic design software. This research is a Research and Development (R&D) study using the ADDIE development model, which consists of five main stages: (1) Analyze; (2) Design; (3) Develop; (4) Implementation; (5) Evaluate. The type of data used is quantitative. This research was conducted using questionnaire instruments to obtain the necessary data. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis. The subjects of this study were the tenth-grade students of SMAN 1 Banguntapan. The results of the research show that (1) the development of the jobsheet is in accordance with the ADDIE model; and (2) based on the assessment results of material experts, covering aspects of content, instructional design, and benefits, it reached an average score of 89.08% (highly feasible), media experts reached an average score of 78.81% (feasible), and student responses obtained an average percentage of 90.24% (highly feasible), thus it can be concluded that the Figma jobsheet for SMAN 1 Banguntapan is feasible to use.

Keywords: Learning Media, Figma Jobsheet, ADDIE

PENDAHULUAN

Merancang (*designing*) merupakan suatu tindakan memecahkan masalah dengan menggunakan metode yang terstruktur. Proses desain juga merupakan keterampilan penting yang perlu dipelajari. Agar pembelajaran efektif dapat dicapai, diperlukan pendekatan yang merangsang kemampuan peserta didik untuk dapat menguasai proses desain secara komprehensif melalui tingkat berpikir sistematis. Satu cara di antara lainnya yang bisa dilaksanakan yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam pengajaran, bertujuan untuk merangsang minat siswa terhadap pembelajaran [1]. Media pembelajaran juga memiliki fungsi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan penyampaian materi kelas dari abstrak menjadi lebih konkret. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, materi bisa disajikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami, serta dapat memotivasi dan memberi semangat belajar siswa [2].

Pembelajaran materi desain pada mata pelajaran TIK di SMA N 1 Banguntapan masih belum memahami secara mendalam bagaimana ilmu desain grafis ini diterapkan di dunia industri, dikarenakan masih menggunakan *software* yang terbilang sudah tidak pada zamannya, yaitu masih menggunakan CorelDRAW versi lama. Hal ini tentunya menimbulkan dua masalah, yang pertama yaitu tidak sesuai dengan dunia industri

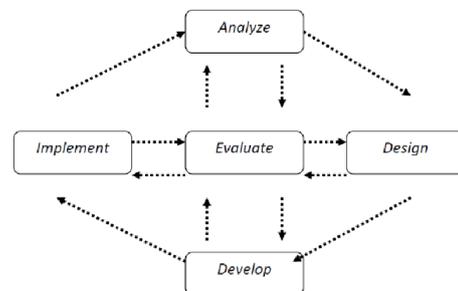
terutama pada perusahaan di bidang teknologi, serta penggunaan *software* yang tidak memiliki fasilitas dan fitur seperti *software* terbaru. Namun, penggunaan *software* desain versi terbaru terkadang tidak bisa difasilitasi oleh Sekolah karena harga lisensi yang mahal dan kompleksitas yang tinggi. Oleh karena itu, diperlukan alternatif *software* desain yang lebih mudah digunakan dan terjangkau.

Merujuk kepada permasalahan yang telah dijabarkan di atas, peneliti bermaksud merancang dan mengembangkan media pembelajaran *jobsheet* Figma yang *software open-source* berbasis *web* yang dibentuk untuk membuat desain baik itu desain antarmuka atau *user interface* (UI), hingga desain grafis pada umumnya. Figma juga memiliki fitur kolaborasi yang memungkinkan para desainer untuk bekerja bersama dalam proyek desain.

METODE

Metode Pengembangan Sistem

Model pengembangan yang dipakai merupakan model pengembangan ADDIE yang diadaptasi oleh Robert Maribe Branch (Gambar 1). Terdiri dari lima tahap, yaitu *analyze*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluate* [3].



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Subjek Penelitian

Uji validasi dibagi menjadi dua, yaitu validasi ahli materi yang diuji oleh guru pengampu dan validasi ahli media yang diuji oleh dosen UNY. Sementara hasil angket ditujukan kepada 36 responden yang seluruhnya merupakan siswa kelas X1 SMAN 1 Banguntapan.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran TIK dan mengamati ruang komputer yang dipakai siswa SMAN 1 Banguntapan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran TIK pada SMAN 1 Banguntapan.

3. Kuesioner

Penggunaan kuesioner dalam pengumpulan data dilakukan untuk menguji kualitas media *jobsheet* berdasarkan aspek *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguraikan data yang telah didapatkan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, dan uji kelayakan.

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu alat ukur yang dianggap valid jika tingkat ketepatan serta ketelitian pengukuran bisa diandalkan dan berfungsi untuk memahami sejauh mana alat pengukur (kuesioner atau angket) dapat mengukur apa yang diinginkan. Terdapat 2 cara menghitung, yakni jika r hitung lebih besar

dari r tabel maka valid, dan cara lain yaitu jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 maka juga valid (*P value*).

2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas bertujuan demi memastikan bahwa instrumen mempunyai konsistensi sebagai alat ukur, akibatnya bisa memberikan hasil stabil dan dapat diandalkan. Pengujian reliabilitas instrumen dilaksanakan menggunakan metode Alpha Cronbach. Instrumen penelitian dianggap valid apabila nilai Alpha Cronbach mencapai 0,6 atau lebih [4]. Pada penelitian ini, nilai 0,6 dipilih sebagai batas minimal koefisien reliabilitas. Adapun kriteria dari pengujian reliabilitas yaitu:

1) Apabila nilai koefisien reliabilitas $> 0,6$ maka instrumen mempunyai reliabilitas yang bagus, dengan kata lain instrumen dinyatakan valid atau terpercaya.

2) Apabila nilai koefisien reliabilitas $< 0,6$ maka instrumen yang diuji merupakan instrumen yang tidak valid atau tidak dapat dipercaya.

3. Uji Kelayakan

Setelah data dinyatakan reliabel dan valid maka langkah selanjutnya adalah menggunakan skala *Likert* yang berfungsi untuk memberikan penilaian produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Skala tersebut memakai empat skala untuk memberikan jawaban pasti dan mengurangi responden memilih pilihan netral. Rentang opsi yang diberikan berupa 4 skor (Sangat Setuju) hingga 1 skor (Sangat Tidak Setuju). Tingkatan skala *Likert* sendiri dapat dilihat lebih lanjut pada tabel 1.

Tabel 1 Kisi-Kisi Skor Penilaian

Kategori	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Data angket yang sudah terkumpul kemudian akan di konversi menjadi skala interval dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} & \text{Presentase kelayakan (\%)} \\ &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \end{aligned}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. *Analyze* (Analisis)

Langkah analisis dilaksanakan beberapa tindakan yaitu menganalisis jobsheet yang digunakan, materi yang sebelumnya digunakan oleh sekolah dalam hal ini SMA Negeri 1 Banguntapan. Selain itu, peneliti tidak lupa untuk menganalisis masalah, kebutuhan, dan potensi peserta didik pada mata pelajaran TIK khususnya materi desain grafis kelas X di SMA Negeri 1 Banguntapan. Kegiatan wawancara dilaksanakan dengan melemparkan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada pendidik. Beberapa pertanyaan tersebut berkaitan dengan masalah program yang biasa digunakan, lisensi, kelayakan, tantangan, potensi siswa, materi, serta waktu penelitian yang dapat dilihat pada tabel 3.

Kemudian akan didapat hasil skala intervalnya (nilai persentase), lalu dilihat kelayakannya melalui tabel kategori kriteria kelayakan media menggunakan acuan berikut [5]:

Tabel 2 Konversi Persentase Kelayakan

Persentase Kelayakan	Interpretasi
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang Layak
<20%	Sangat Kurang Layak

Tabel 3 Intisari Wawancara

Pertanyaan	Jawaban
Program saat ini	CorelDRAW X7
Lisensi program	Belum resmi
Kelayakan	Hanya untuk belajar
Kendala program	Saat instalasi
Potensi siswa	Sangat berpotensi
Kurikulum	Kurikulum Merdeka

Analisis menunjukkan terbatasnya pilihan siswa dalam mengakses program desain dalam pembelajaran praktik sehingga potensi siswa. Pembelajaran praktikum tersebut mengakibatkan informasi yang diambil menjadi kurang maksimal. Sehingga diperlukan bahan ajar yang sesuai dengan pembelajaran praktik.

Penyesuaian dilakukan dengan mendasari jawaban wawancara yaitu materi sejauh ini hanya logo dan poster. Sehingga disesuaikan dengan materi tersebut serta memperkenalkan cara pembuatan *user interface* sebagai keunggulan dari Figma.

2. Design (Perancangan)

Langkah perancangan merupakan langkah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan rangkaian isi media *jobsheet* secara menyeluruh. Produk awal hendaknya mempertimbangkan kelayakan supaya bisa diterapkan di lapangan. Ada empat tahap pada perancangan desain ini, yakni sebagai berikut:

a. Penyusunan Garis Besar

Garis besar *jobsheet* mencakup rencana awal mengenai apa yang ingin ditulis pada *jobsheet* serta menyusun urutan pokok materi yang akan disajikan. Berdasarkan analisis di awal, media *jobsheet* pada penelitian ini memiliki empat kegiatan pembelajaran dengan susunan sebagai berikut.

- 1) Kegiatan pertama, mempelajari dan memahami *software* Figma terlebih dahulu dengan membuat poster sederhana.
- 2) Kegiatan kedua, mempelajari cara berkolaborasi menggunakan Figma untuk mempermudah pekerjaan dengan membuat logo sederhana.
- 3) Kegiatan ketiga, memahami fitur-fitur lain pada Figma yang kemudian diterapkan dengan membuat *mockup* aplikasi pada *smartphone*.
- 4) Kegiatan keempat, melakukan *finishing mockup* yang dibuat pada kegiatan ketiga dibantu dengan mempelajari fitur lain yang terdapat pada Figma.

b. Merancang Isi Pembelajaran

Materi pembelajaran praktik yang diterangkan dalam *jobsheet* yang pertama yaitu mengenai materi

desain grafis menggunakan *software* vektor alternatif yang bernama Figma. Materi pembelajaran praktik yang diterangkan dalam *jobsheet* terdiri dari tujuan, dasar teori, alat dan bahan, langkah-langkah kerja, gambar sebagai alat bantu, dan referensi.

c. Pemilihan Format

Format penyusunan *jobsheet* ini mengikuti pedoman yang tercantum dalam tinjauan pustaka, antara lain:

- 1) Konsistensi dalam penggunaan jarak spasi, ukuran huruf, dan bentuk huruf.
- 2) Penggunaan nomor gambar per-job untuk mempermudah pencarian gambar.
- 3) Penataan kolom menyesuaikan ukuran kertas dan penggunaan tanda ikon yang mudah dipahami.
- 4) Penyajian materi disusun secara teratur dan sistematis.
- 5) *Cover* (sampul depan) dirancang menggunakan warna putih sebagai warna utama, dengan ukuran huruf, bentuk, dan gambar yang harmonis.
- 6) Desain rancangan gambar, *header*, dan *footer* menggunakan warna serasi dan menarik.
- 7) Jenis huruf yang dipakai adalah *Times New Roman* ukuran 12, disusun secara proporsional antara judul, sub-judul, dan teks.
- 8) Menggunakan spasi tanpa isi demi memudahkan siswa dalam mencatat data hasil praktikum.
- 9) Spasi antar baris diatur sebesar 1.5 demi menaikkan tingkat kualitas tampilan dan kualitas keterbacaan.

d. Penulisan Naskah *Jobsheet*

Jobsheet disusun menggunakan *software* Microsoft Word dan sampul depan serta sampul pada sub judul dirancang menggunakan *software* Figma. Langkah penulisan isi naskah media pembelajaran *jobsheet* dibagi menjadi tiga, yaitu:

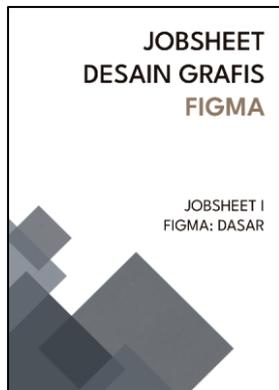
1) Draf

a) Sampul depan (*cover*)



Gambar 3 Tampilan *Cover Jobsheet*

b) Materi I



Gambar 4 Sampul Materi I

c) Kompetensi Dasar I

<p>A. KOMPETENSI</p> <ul style="list-style-type: none"> Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor. Membuat desain berbasis gambar vektor. <p>B. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>Dengan mengikuti pembelajaran ini diharapkan siswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengenal <i>basic tools</i> yang terdapat pada <i>Figma</i>. Siswa mampu membuat sebuah poster sederhana.
--

Gambar 5 Kompetensi dan Tujuan I

d) Materi II



Gambar 6 Sampul Materi II

e) Kompetensi Dasar II

<p>A. KOMPETENSI</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat desain logo berbasis gambar vektor. Memmanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek. <p>B. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>Dengan mengikuti pembelajaran ini diharapkan siswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengenal fitur kolaborasi yang terdapat pada <i>Figma</i>. Siswa mampu membuat sebuah logo sederhana.
--

Gambar 7 Kompetensi dan Tujuan II

f) Materi III



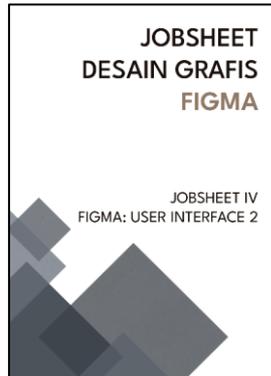
Gambar 8 Sampul Materi III

g) Kompetensi Dasar III

<p>A. KOMPETENSI</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat <i>mockup</i> sederhana berbasis gambar vektor. <p>B. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>Dengan mengikuti pembelajaran ini diharapkan siswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengenal fungsi <i>Constraints</i> dan <i>Plugin</i> pada <i>Figma</i> Siswa mampu membuat kerangka luaran desain aplikasi <i>Android</i>
--

Gambar 9 Kompetensi dan Tujuan III

h) Materi IV



Gambar 10 Sampul Materi IV

i) Kompetensi Dasar IV

<p>A. KOMPETENSI</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat <i>mockup</i> sederhana berbasis gambar vektor. <p>B. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>Dengan mengikuti pembelajaran ini diharapkan siswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengenal fungsi <i>Components</i>, <i>Variants</i>, dan <i>Prototype</i> pada <i>Figma</i> Siswa mampu membuat <i>mockup</i> aplikasi <i>Android</i> sederhana

Gambar 11 Kompetensi dan Tujuan IV

2) Penulisan konten isi *jobsheet*

- Judul praktikum
- Kompetensi
- Tujuan Pembelajaran
- Dasar Teori
- Latihan
- Alat dan Bahan
- Langkah Kerja
- Evaluasi
- Referensi

3) Penyuntingan

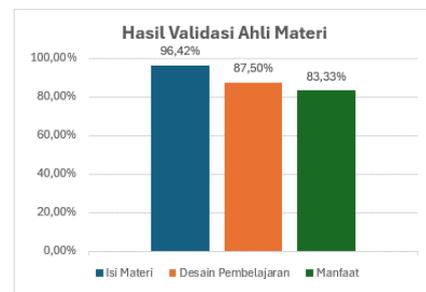
Setelah draf *jobsheet* selesai, langkah berikutnya adalah mengonsultasikannya dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan saran dan kritik. Perbaikan dilaksanakan berdasarkan masukan dosen pembimbing, dan draf yang telah diperbaiki kemudian dikonsultasikan

kembali untuk memperoleh persetujuan sebelum divalidasi oleh ahli.

3. *Develop* (Pengembangan)

Langkah pengembangan ditujukan demi menghasilkan media *jobsheet* dalam bentuk akhir setelah melakukan revisi yang didasari oleh umpan balik dari validator ahli media, materi, serta peserta didik sebagai responden. Tahap ini melibatkan beberapa langkah, yakni validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, dan respons dari siswa.

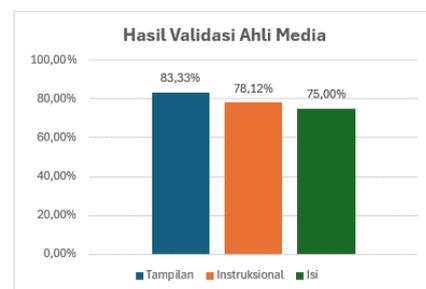
a. Validasi Ahli Materi



Gambar 8 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil di atas, aspek isi materi mendapatkan 96.42%, aspek desain pembelajaran 87.50%, dan aspek manfaat 83.33%. Sehingga memperoleh persentase rata-rata sebesar 89.08% dan termasuk dalam kategori sangat layak.

b. Validasi Ahli Media



Gambar 9 Grafik Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi di atas, aspek tampilan mendapatkan 83.33%, aspek instruksional 78.12%, dan aspek isi 75%. Sehingga media pembelajaran memperoleh persentase rata-rata sebesar 74.09% dan termasuk dalam kategori layak.

4. Implement (Implementasi)

Implementasi dilakukan dengan mengujikannya kepada siswa. Setelah siswa memberikan *feedback* melalui angket yang disediakan. Langkah berikutnya yakni menguji validitas dan reliabilitas data terlebih dahulu.

a. Uji Validitas

Berdasarkan hasil perhitungan validitas angket untuk siswa menggunakan nilai signifikansi kurang dari 0,05 menghasilkan bahwa dari total 18 butir pertanyaan, terdapat 6 butir pertanyaan yang mendapatkan hasil tidak valid. Sehingga hanya 12 pertanyaan yang digunakan dalam analisis data.

b. Uji Reliabilitas

Pada uji reliabilitas digunakan rumus Alpha Cronbach. Dalam hasil perhitungan didapatkan nilai sebesar 0.794, terhitung lebih dari 0.6, sehingga dapat disimpulkan bahwa angket data penelitian memiliki reliabilitas yang valid. Hasil perhitungan dapat dilihat pada gambar 10.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	36	100.0

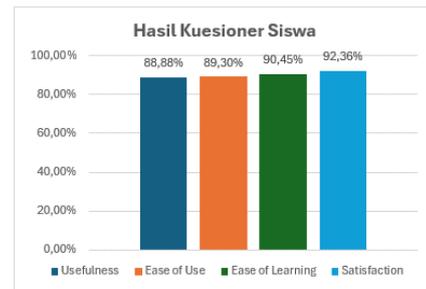
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.794	12

Gambar 10 Hasil Uji Reliabilitas

c. Kuesioner



Gambar 11 Grafik Hasil Angket Siswa

Berdasarkan hasil angket siswa, pada aspek instruksional mendapatkan persentase sebesar 88.88%, pada aspek isi mendapatkan 89.30%, pada aspek tampilan sebesar 90.45%, dan pada aspek manfaat mendapatkan persentase sebesar 92.36%. Sehingga hasil angket siswa diperoleh skor rata-rata sebanyak 90.24% dan termasuk dalam kategori sangat layak.

5. Evaluate (Evaluasi)

Setelah dilaksanakan implementasi, langkah selanjutnya yaitu evaluasi. Tahap evaluasi berguna demi mengetahui tingkat kelayakan suatu produk yang dalam hal ini merupakan *jobsheet* praktik desain grafis Figma yang telah dikembangkan.



Gambar 12 Perbandingan Hasil Kelayakan

Sehingga berdasarkan hasil skor yang didapatkan, dapat dinyatakan bahwa *jobsheet* layak untuk digunakan oleh sekolah.

Pembahasan

Berdasarkan uji coba yang dilakukan, secara umum proses pembelajaran menggunakan *jobsheet* telah sesuai dengan tahap penggunaannya. Siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dan kemandirian dalam menyelesaikan tugas praktikum serta berinteraksi dengan pendidik. Guru juga merasakan kemudahan dalam mengajar karena peserta didik dapat mengikuti alur praktikum secara mandiri berkat panduan yang ada di dalam *jobsheet*.

Tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan siswa. Berikut merupakan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan siswa.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi merupakan guru pengampu mata pelajaran TIK SMA Negeri 1 Banguntapan. Hasil validasi ahli materi pada tiap-tiap aspek mendapatkan: 96.42% untuk aspek isi materi, 87.50% untuk aspek desain

pembelajaran, dan 83.33% untuk aspek manfaat. Sehingga rata-rata persentase keseluruhan menjadi 89.08% dengan kategori sangat layak.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validator ahli media merupakan dosen PTEI UNY. Hasil validasi ahli media pada tiap-tiap aspek mendapatkan: 83.33% untuk aspek tampilan, 78.12% untuk aspek instruksional, dan 75% untuk aspek isi. Sehingga rata-rata persentase keseluruhan menjadi 78.81% dengan kategori layak. Diketahui pada aspek isi memiliki persentase paling rendah, disertai dengan beberapa saran perbaikan dari ahli media. Untuk aspek isi yang memiliki persentase terendah berdasarkan pertanyaan dapat disimpulkan karena minat masing-masing siswa terhadap *software* yang berbeda subjektif.

3. Hasil Angket Siswa

Responden siswa diambil dari kelas X SMA Negeri 1 Banguntapan, sejumlah 36 siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, didapatkan persentase sebesar 88.88% untuk aspek *usefulness*, 89.30% untuk aspek *ease of use*, 90.45% untuk aspek *ease of learning*, dan 92.36% untuk aspek *satisfaction*. Sehingga rata-rata persentase keseluruhan menjadi 90.24% dengan kategori sangat layak.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *jobsheet* Figma untuk materi desain grafis mata pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Banguntapan. Dikembangkan menggunakan model pengembangan

ADDIE. Dalam pengembangan produk digunakan *software* Figma. Pada media pembelajaran terdapat empat menu utama seperti kompetensi, tujuan pembelajaran, dasar teori, latihan, alat dan bahan, langkah kerja, serta evaluasi. Materi pembelajaran menyesuaikan materi yang sudah diajarkan sebelumnya ditambah dengan materi unggul Figma.

Hasil uji kelayakan media pembelajaran untuk siswa SMA Negeri 1 Banguntapan mendapatkan persentase sebesar 89.08% oleh ahli materi, sehingga masuk kategori sangat layak, mendapatkan persentase sebesar 78.81% oleh ahli media, sehingga masuk kategori layak, dan penilaian siswa sebagai pengguna mendapatkan persentase sebesar 90.24% sehingga masuk kategori sangat layak. Berdasarkan tiga pengujian tersebut, media *jobsheet* Figma mendapatkan kategori sangat layak untuk digunakan di SMA Negeri 1 Banguntapan.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] A. Arsyad, "Media Pembelajaran," *Jakarta Raja Graf. Persada*, pp. 23–35, 2011.
- [2] L. Pradilasari, A. Gani, and I. Khaldun, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA," *J. Pendidik. Sains Indones.*, vol. 7, no. 1, pp. 9–15, 2020, doi: 10.24815/jpsi.v7i1.13293.
- [3] R. M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE approach*. 2010. doi: 10.1007/978-0-387-09506-6.
- [4] Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif dan R&D)," *Bandung Alf.*, 2013.
- [5] A. Suharsimi and C. S. A. Jafar, "Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan," *Jakarta Bumi Aksara*, vol. 7, no. 2, pp. 809–820, 2009.