

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

*May Danisa<sup>1</sup>, Masduki Zakarijah<sup>2</sup>*

Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika FT UNY<sup>1,2</sup>

Email: maydanisa.2019@student.uny.ac.id<sup>1</sup>, masduki\_zakaria@uny.ac.id<sup>2</sup>

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui analisis kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual yang digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 1 ROTA Bayat. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan subyek penelitian siswa kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 ROTA Bayat. Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa: (1) pengembangan media pembelajaran interaktif Fotografi Dasar melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, (2) media pembelajaran interaktif tersebut layak digunakan dengan penilaian tingkat kelayakan berdasarkan penilaian ahli media dengan rata-rata sebesar 90,89% dan penilaian ahli materi dengan rata-rata sebesar 97,92%. Uji coba kepada 34 siswa dengan rata-rata sebesar 91,68%. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 1 ROTA Bayat.

**Kata Kunci:** media pembelajaran interaktif, desain komunikasi visual, fotografi dasar, ADDIE.

## ABSTRACT

This study aims to develop and determine the feasibility analysis of interactive learning media in the subjects of Basics of Visual Communication Design which is used as a learning medium at SMK Negeri 1 ROTA Bayat. The research method used is Research and Development with the ADDIE development model. Data collection technique using questionnaire with research subjects of class X Visual Communication Design students at SMK Negeri 1 ROTA Bayat. The results of the research that has been carried out can be seen that: (1) the development of interactive learning media Basic Photography through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation, (2) The interactive learning media is suitable for use with a feasibility level assessment based on the assessment of media experts with an average of 90.89% and material expert assessment with an average of 97.92%. Trials on 34 students with an average of 91.68%. In this case, it can be said that this interactive learning media is very feasible to be used as a learning medium at SMK Negeri 1 ROTA Bayat.

**Keywords:** interactive learning media, visual communication design, basic photography, ADDIE.

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan kondisi siswa akan menyebabkan tidak berfungsinya media pembelajaran secara optimal. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran digunakan untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran sangatlah banyak. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan yaitu media pembelajaran interaktif.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran sangat diperlukan. Terutama pada saat pergantian kurikulum yang sedang terjadi, yakni pergantian Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Di sini guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa.

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang dilakukan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh SMK Negeri 1 ROTA Bayat menggunakan Kurikulum Merdeka khususnya pada kelas X. Pembelajaran ini merupakan tahun pertama menggunakan Kurikulum Merdeka. Perubahan kurikulum yang terjadi di SMK Negeri ROTA Bayat menyebabkan bergantinya beberapa jurusan yang ada. Salah satunya bergantinya Jurusan Multimedia menjadi Jurusan Desain Komunikasi Visual.

Perubahan jurusan tersebut juga menyebabkan pergantian beberapa mata pelajaran yang ada. Materi yang diajarkan juga akan perbedaan dari kurikulum sebelumnya. Dengan perbedaan materi yang diajarkan dari kurikulum sebelumnya, penyampaian materi pun juga masih terbatas pada penggunaan media pembelajaran berupa *PowerPoint*. Dengan keterbatasan media pembelajaran yang ada siswa kelas X juga menganggap pembelajarannya terasa kurang asik dan menyenangkan. Apa lagi setelah penyampaian materi, peserta didik hanya diminta untuk mengerjakan latihan soal dari buku paket maupun soal dari *PowerPoint*. Setelah itu siswa diminta untuk mengumpulkan jawaban pada *google classroom*

Mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu pelajaran yang ada di Jurusan Desain Komunikasi Visual. Jika pelajaran terus dilakukan dengan buku paket dan *PowerPoint* saja pembelajaran lama kelamaan siswa kurang tertarik dalam pelajaran tersebut karena merasa bosan. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik seperti media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan pelajaran yang sedang dilakukan.

Multimedia interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa komponen seperti teks, gambar, video, grafik dan audio, serta dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan memakai media elektronik seperti laptop dan komputer (Priyanto, 2009:2). Pengembangan aplikasi multimedia yang menarik, diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan belajar yang dilakukan disekolahan maupun tempat lain.

Media pembelajaran interaktif mampu menciptakan komunikasi dua arah dimana siswa melakukan aksi, saling aktif, dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara pengguna dengan media. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu memberi ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual. Jika siswa sudah tertarik dengan mata pelajaran tersebut diharapkan akan menghilangkan rasa bosan dalam pembelajaran dan membuat pelajaran menjadi menyenangkan.

Dari hasil wawancara dengan guru pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual yang ada di SMK Negeri 1 ROTA Bayat mengatakan bahwa kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual karena menggunakan kurikulum yang baru. Oleh karena itu media pembelajaran yang membahas tentang mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual juga masih sedikit dan jarang ditemukan. Karena masih tahun ajaran pertama menggunakan kurikulum pembelajaran yang baru, maka masih sedikit orang yang membahas atau membuat media tentang pembelajaran di kurikulum tersebut.

Guru pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual yang ada di SMK Negeri 1 ROTA Bayat juga mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual belum digunakan secara maksimal. Penggunaan *PowerPoint* dan buku paket masih menjadi andalan untuk membuat media pembelajaran agar tidak membutuhkan waktu yang lama. Terkadang juga dicarikan video melalui *youtube* untuk membantu kegiatan pembelajaran.

Selain itu guru juga mengalami keterbatasan waktu dan kemampuan dalam pembuatan media pembelajaran. Sehingga media pembelajaran yang dibagikan kepada siswa juga seadanya. Sekitar sepuluh siswa dari dua kelas mengatakan bahwa *Powerpoint* yang telah dibuat guru kurang menarik menurut mereka. Dengan pernyataan tersebut siswa lainnya membenarkan perkataan tersebut dan menambahkan argument bahwa siswa kelas X Jurusan Desai Komunikasi Visual dalam kegiatan pembelajaran tersebut merasakan kebosanan. Siswa juga kurang memperhatikan pelajaran karena tidak tertarik dan bosan.

Dari hasil pengamatan metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode ceramah. Akan tetapi dari metode pembelajaran yang digunakan, tidak semua siswa langsung dapat memahami materi pelajaran tersebut. Hal tersebut dikarenakan daya tangkap maupun pemahaman siswa yang berbeda-beda. Ditambah dengan penggunaan media pembelajaran yang disediakan oleh guru kurang menarik bagi siswa. Dengan hal tersebut membuat siswa merasa bosan terhadap kegiatan pembelajaran. Maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan siswa secara mandiri.

Selain itu belum adanya media pembelajaran interaktif yang membahas tentang Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual sesuai dengan mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 ROTA Bayat, khususnya pada materi Fotografi Dasar. Siswa masih kesulitan untuk menemukan media pembelajaran yang membahas tentang materi tersebut. Guru pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual juga mengatakan bahwa diperlukan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi yang ada.

Terdapat beberapa *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang dibutuhkan. Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu *software Adobe Animate*. Menurut Labrecque (2016:5) menyatakan bahwa *Adobe Animate CC* merupakan *software professional* yang digunakan untuk membuat berbagai jenis proyek termasuk animasi, media interaktif, *game*, aplikasi *smartphone*, dan lain-lain. Sedangkan menurut Masruroh (2016) *Adobe Animate* merupakan program multimedia *authoring* dan animasi komputer yang dikembangkan oleh *adobe system*. Cara penggunaan *Adobe Animate* kurang lebih sama dengan penggunaan *adobe flash*.

*Adobe Animate* dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu kegunaan *Adobe Animate* yaitu dapat mengembangkan proyek menarik yang mengintegrasikan teks, gambar, video, audio, dan animasi yang dapat dipublikasikan ke berbagai *platform*. Kelebihan *software* ini juga memfasilitasi beragam format yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan dapat ditampilkan ke berbagai media.

Berdasarkan dari identifikasi masalah di atas, terdapat beberapa masalah penting yang terjadi ditempat yang akan diteliti, namun untuk mempermudah peneliti maka peneliti akan membatasinya dengan memfokuskan masalah pada keterbatasan guru dalam penyediaan media pembelajaran untuk mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual dan media pembelajaran yang sudah ada belum memenuhi kelayakan yang sesuai di SMK Negeri 1 ROTA Bayat pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual khususnya materi pada elemen Fotografi Dasar menggunakan *Adobe Animate* yang digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 1 ROTA Bayat. (2) Mengetahui analisis kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual yang digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 1 ROTA Bayat.

*Association of Education and Communication Technology* (AETC) yang dikutip dari Basyaruddin (2002) "Media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi". Menurut Gagne dan Briggs (1979:3) menyatakan bahwa "Pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal".

Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) menyatakan bahwa "media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan". Dari beberapa pengertian yang telah disampaikan, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk penyaluran informasi yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, dan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan dari tujuan pembelajaran.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran dapat digunakan untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Manfaat media dalam pembelajaran menurut Nana Sudjana dan

Ahmad Rivaini (2010:2) yaitu: (a) Pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar. (b) Bahan pelajaran akan lebih bermakna sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. (c) Metode mengajar dapat lebih bervariasi, sehingga tidak menjemukan siswa. (d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengar keterangan dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasi, dan sebagainya.

Media pembelajaran banyak sekali macam dan jenisnya. Mulai dari yang sederhana hingga yang canggih. Ada media yang dibuat oleh guru sendiri, ada juga media yang dibuat dari perusahaan. Ada media yang telah disediakan untuk langsung dimanfaatkan, ada juga media yang secara khusus dibuat dan dirancang untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran dibuat untuk membantu proses pembelajaran dan akan disesuaikan dengan kebutuhan saat pembelajaran. Media pembelajaran sangat beragam yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dari media pembelajaran yang dicetak dalam bentuk buku maupun media cetak lainnya, hingga media pembelajaran yang berbentuk digital seperti media yang digunakan siswa sekolah sekarang.

Penggunaan komputer pada bidang pembelajaran semakin marak digunakan. Dalam bidang pendidikan penggunaan komputer sebagai pembantu tambahan dalam pembelajaran yang memiliki manfaat sebagai penyampaian materi dan latihan dalam pembelajaran. Dalam proses ini dapat terjadi secara dua arah karena ada timbal balik dari siswa dengan media pembelajaran yang digunakan. Pada proses ini biasa dikenal sebagai *computer assisted instruction* (CAI).

Salah satu ciri khas dari model CIA adalah dapat mengolah pesan dan tanggapan siswa sehingga media tersebut disebut sebagai media interaktif. Media interaktif yang berbasis komputer pada umumnya merupakan pengembangan dari media audio visual yang biasanya biasanya berupa tulisan naskah dan storyboard yang diiringi dengan narasi yang digunakan untuk menjelaskan materi.

Menurut Azhar Arsyad (2006:36) media interaktif merupakan suatu sistem yang dapat menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian kepada pengguna yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan tanggapan yang aktif dan tanggapan itu yang menentukan kecepatan

dan sekuensi penyajian. Tanggapan pengguna dapat berupa menjawab pertanyaan dari media pembelajaran interaktif atau pengoperasian yang dilakukan.

Sedangkan pengertian media pembelajaran interaktif menurut Susilana & Riyana (2008:22-23) mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang dimaksud tidak hanya memperlihatkan media dan objek saja, melainkan juga tuntutan untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Berbagai macam interaksi yang dapat dilakukan siswa dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan. Sebagai contoh siswa akan mengerjakan latihan soal atau bermain *game* yang ada dalam media pembelajaran interaktif.

Dari pengertian di atas media pembelajaran interaktif diartikan menjadi suatu perangkat pembelajaran untuk menyalurkan materi dari sebuah pembelajaran agar siswa dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kreativitas. Dalam hal pembelajaran, media pembelajaran harus berisi materi pembelajaran dengan cakupan keluasan dan kedalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Dalam media pembelajaran interaktif tujuan pembelajaran harus disampaikan dengan jelas, materi harus disajikan melalui kombinasi multimedia, dan terdapat latihan soal atau *quiz* untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar. Pembuatan media pembelajaran interaktif juga harus memperhatikan fitur agar pengguna dapat terlibat secara aktif untuk berinteraksi dengan media pembelajaran yang digunakan. Dengan media pembelajaran interaktif siswa dapat berinteraksi secara aktif.

Dengan fitur yang dirancang agar mempermudah interaksi dengan program, dalam proses pembelajaran diharapkan siswa belajar secara aktif dan mandiri. Dengan demikian media pembelajaran interaktif dirancang supaya siswa dapat belajar secara aktif dan mandiri. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya, misalnya bisa memilih materi yang akan dipelajari.

Dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, perlu diperhatikan hal-hal yang dapat membuat proses pembelajaran yang lebih mengasyikan sehingga dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan model pengembangan media pembelajaran yang dapat dijadikan acuan.

Model pengembangan media pembelajaran interaktif yang akan digunakan yaitu model pengembangan ADDIE. Menurut I Made Tegeh, dkk (2014: 1-47) dalam model pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan yaitu:

- a. Analisis (*Analyze*) tahapan ini dilakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik. Melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi. Dan melakukan analisis terhadap peserta didik.
- b. Desain (*Design*) tahapan ini dilakukan pembuatan desain dengan kriteria acuan pada peserta didik, kompetensi, strategi pembelajaran, maupun asesmen dan evaluasi.
- c. Pengembangan (*Development*) tahapan ini merupakan kegiatan menerjemahkan bentuk desain ke dalam bentuk fisik. Sehingga pada tahapan ini akan menghasilkan sebuah produk sesuai dengan desain yang telah dibuat.
- d. Implementasi (*Implementation*) ini digunakan untuk mengetahui pengaruh terhadap kualitas media pembelajaran terhadap pengguna.
- e. Evaluasi (*Evaluation*) tahapan ini meliputi dua hal yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk pengumpulan data setiap tahapan yang digunakan sebagai penyempurnaan. Sementara evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil pembelajaran peserta didik.

Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual merupakan mata pelajaran yang mendasari penguasaan keterampilan, pengetahuan, dan sikap dalam membuat konsep maupun produk desain secara digital maupun manual sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini yang mengacu pada kebutuhan dunia industri. Mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual berfungsi sebagai bekal kepada peserta didik dalam memahami dasar desain kreatif agar memiliki kepekaan estetika dalam penciptaan produk Desain Komunikasi Visual. Latihan yang dilakukan secara terus menerus akan menambah kreativitas siswa dalam pembuatan produk yang lebih estetik.

Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual meliputi: menggambar sketsa, menggambar bentuk, kemampuan kreatif bereksplorasi nirmana dasar, menggambar ilustrasi maupun beberapa materi lainnya. Masing-masing materi akan mengajarkan tahapan *softskill* maupun

*hardskill* dengan pendekatan *project based learning* yang akan menginternalisasikan, kreatif, bergotong royong, bernalar kritis dan mandiri yang lebih mudah dipahami dan diikuti oleh peserta didik. Peserta didik akan menerjemahkan arahan mendesain yang telah dijelaskan oleh guru, memahami konsep desain yang diberikan, lalu melakukan eksplorasi maupun eksperimen perancangan secara prosedural, menerapkan keterampilan maupun pengetahuan untuk menemukan solusi komunikasi visual yang imajinatif, efektif, dan inovatif.

Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam Jurusan Desain komunikasi Visual. Mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual termasuk salah satu mata pelajaran baru oleh siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Mata pelajaran tersebut memasuki pembelajaran Fase E. Fase atau tingkatan perkembangan merupakan capaian pembelajaran yang harus dicapai siswa, yang disesuaikan dengan karakteristik, potensi, serta kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Sementara Fase E dalam Kurikulum Merdeka merupakan fase yang diperuntukkan bagi kelas X baik tingkat Sekolah Menengah Atas, Sekolah Menengah Kejuruan, atau sederajat. Di fase ini, siswa dituntut untuk bisa mengenali potensi serta bakat sebelum masuk ke tingkat kelas yang lebih tinggi.

Capaian Pembelajaran Fase E pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual khususnya pada elemen Fotografi dasar yaitu pada fase E, peserta didik mampu memahami jenis kamera, menentukan komposisi pemotretan dan mengatur komposisi pemotretan dan mengatur pencahayaan, melakukan pemotretan, serta menerapkannya dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

Alur tujuan pembelajaran dapat dibuat setelah adanya sebuah capaian pembelajaran. Dari capaian pembelajaran Fotografi Dasar dapat dimulai pembuatan alur tujuan pembelajaran, dimulai dari pemetaan capaian pembelajaran menjadi tujuan pembelajaran untuk tiap elemen.

Setelah dilakukan pemetaan capaian pembelajaran menjadi tujuan pembelajaran pada elemen Fotografi Dasar, selanjutnya dilakukan identifikasi konten yang akan diberikan untuk setiap tujuan pembelajaran

yang ada. Identifikasi konten untuk elemen Fotografi Dasar akan dijelaskan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Identifikasi konten pembelajaran

Kode TP	Tujuan Pembelajaran Elemen FODAS	Konten / Muatan
X.FO DAS.1	Menjelaskan jenis kamera dan perangkat kamera	Jenis-jenis kamera dan alat bantu
X.FO DAS.2	Menerapkan teknik pengaturan sudut pengambilan gambar	Teknik pengambilan gambar
X.FO DAS.3	Menerapkan pengaturan pencahayaan	Teknik pencahayaan

Dalam penilaian kelayakan, kriteria dalam penilaian kualitas media pembelajaran akan digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki kesalahan yang mungkin terjadi pada saat pengembangan media pembelajaran interaktif. Tujuan dari dilakukan penilaian kelayakan yaitu untuk menghasilkan dan menentukan produk agar dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan digunakan sebagai acuan untuk mengidentifikasi masalah yang harus diperbaiki.

Menurut Thorn (1995) memaparkan ada enam kriteria untuk menilai multimedia yaitu: (1) Kemudahan Navigasi. Program yang dibuat dirancang sederhana. (2) Kandungan Kognisi. Program dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yaitu pengetahuan yang cukup jelas dan mudah untuk dimengerti. (3) Presentasi Informasi. Program ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. (4) Integrasi Media. Dalam sebuah media harus mengintegrasikan aspek dan keterampilan yang harus dipelajari secara praktek maupun teori. (5) Artistik dan Estetika. Digunakan untuk menumbuhkan minat dan dibuat secara menarik. (6) Fungsi Keseluruhan. Media yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang dibutuhkan dan diinginkan oleh siswa. Setelah itu media baru dapat dinyatakan sebagai media yang layak digunakan untuk media pembelajaran.

Terdapat beberapa kriteria penilaian, menurut Herman Dwi Surjono (2017: 78-83) mengatakan bahwa kriteria yang digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran interaktif meliputi tiga aspek antara lain: aspek

isi, aspek instruksional, dan aspek tampilan. Tiga aspek kriteria kualitas media pembelajaran interaktif yang dimaksud sebagai berikut:

- Aspek materi atau aspek isi ini harus memenuhi standar kualitas yang menjadi pokok bahasan multimedia pembelajaran interaktif, sehingga peserta didik tidak bingung ketika mempelajari materi secara mandiri. Aspek isi ini perlu dievaluasi oleh ahli materi yang relevan.
- Aspek instruksional ini dalam praktek sering dijadikan satu bahan untuk evaluasi oleh ahli media. Aspek instruksional akan berkaitan dengan dengan fungsi media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu pembelajaran agar mempermudah siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan.
- Aspek tampilan ini berkaitan dengan tampilan dari media pembelajaran interaktif yaitu komponen *interface* yang menghubungkan antara materi dengan pengguna media. Pada aspek tampilan ini yang harus mengevaluasi aspek ini adalah ahli media.

Dari hasil pengamatan di atas, maka perlu dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual khususnya materi pada elemen Fotografi Dasar menggunakan *Adobe Animate* yang dikemas dengan media yang lebih menarik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dengan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam proses pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, dan dapat digunakan sebagai media belajar yang praktis dan mudah digunakan pada komputer. Media pembelajaran yang dibuat diharapkan agar siswa dapat belajar secara mandiri tentang materi Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian *Research and Development* (R&D). Produk yang dihasilkan melalui penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual khususnya materi pada elemen Fotografi Dasar yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 ROTA Bayat.

Penelitian *Research and Development* merupakan sebuah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan sebuah produk yang telah dihasilkan tersebut. Sedangkan menurut Endang (2011:186) tujuan dari pengembangan jenis *Research and Development* ini adalah untuk menghasilkan suatu produk yang empiris dan telah teruji. Jadi jika produk telah selesai dikembangkan, sebuah produk akan diujikan untuk mengetahui dan mendapatkan hasil yang terbaik dari sebuah produk yang dikembangkan.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Menurut Endang Mulyatiningsih (2012:200) model ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses utama dari proses pengembangan yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi).

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan metode ini didasarkan dengan proses pengembangan yang lebih runtut. Model ADDIE ini menggunakan 5 tahapan atau langkah-langkah. Yang pertama yaitu tahapan analisis yang dapat digunakan untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Kemudian memaduki tahapan desain atau perancangan yang digunakan sebagai penyusunan desain yang digunakan acuan pada pengembangan. Lalu tahapan pengembangan yang digunakan untuk membuat aplikasi dan uji ahli media maupun materi. Selanjutnya tahap implementasi yang digunakan untuk uji coba produk media kepada pengguna. Terakhir tahap evaluasi dapat digunakan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

Penelitian dan pengembangan media serta uji kelayakannya dan uji coba lapangan akan dilaksanakan di SMK Negeri 1 ROTA Bayat Jurusan Desain Komunikasi Visual. Pelaksanaan penelitian dan pengembangan serta uji kelayakannya dan uji coba lapangan akan dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 pada bulan Mei sampai Juli 2023. Subjek penelitian ini terdiri dari ahli media untuk menguji kelayakan media yang telah dikembangkan dan ahli materi untuk

menguji kelayakan materi dalam media pembelajaran interaktif serta siswa kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 ROTA Bayat sebagai pengguna media pembelajaran interaktif. Sampel dari subjek penelitian diambil sejumlah siswa dalam satu kelas.

Dalam penelitian diperlukan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Wawancara yang dilakukan merupakan wawancara secara terstruktur, yang mana peneliti sudah membuat pertanyaan secara sistematis mengenai informasi yang akan digali. Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan masalah kebutuhan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif. Wawancara ini dilakukan dengan narasumber yaitu guru dari Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 ROTA Bayat. Teknik observasi yang dilakukan pengamatan langsung kepada proses pembelajaran siswa kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual. Teknik pengumpulan data dengan kuesioner digunakan untuk pengujian aspek media, pengujian kualitas materi, serta penilaian pengguna terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dibuat.

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari instrumen untuk ahli media, ahli materi, dan responden pengguna untuk menguji kelayakan produk media pembelajaran interaktif. Menurut Thorn (1995) mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif yaitu kemudahan navigasi, kandungan kognisi, presentasi informasi, integritas media, artistik dan estetika dan fungsi secara keseluruhan. Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk ahli media terdapat empat aspek kelayakan antara lain: kemudahan navigasi, integritas media, artistik dan estetika, serta fungsi keseluruhan. Kisi-kisi instrument yang digunakan untuk ahli materi terdapat dua aspek yang terdiri dari dua aspek yaitu kandungan kognisi dan penyajian informasi. Sementara kisi-kisi pada instrumen penelitian ini yang akan digunakan dalam uji coba kelayakan untuk responden terdiri dari lima aspek, yaitu aspek (1) kandungan kognisi, (2) penyajian informasi, (3) kemudahan navigasi, (4) artistik dan estetika, (5) fungsi Keseluruhan.

Penelitian ini menggunakan uji validitas konstruk (*construct validity*). Pengujian validitas konstruksi dilakukan dengan

mengkosultasikan instrumen dengan para ahli (expert judgment). Jadi dari ahli diminta pendapat tentang instrumen yang telah disusun. Instrumen akan dibuat sesuai dengan aspek-aspek yang akan diukur dan selanjutnya instrument dikonsultasikan kepada ahli untuk meminta pendapat bahwa instrumen layak digunakan atau tidak. Dalam hal ini instrumen yang telah dibuat akan diuji oleh dosen yang berkompeten di Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika di Universitas Negeri Yogyakarta.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua teknik analisis data yang digunakan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review dari ahli media maupun ahli materi. Teknik analisis data ini digunakan untuk mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa saran, masukan, kritik, dan pendapat dari ahli media dan ahli materi yang terdapat pada angket. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menjelaskan hasil implementasi produk dari perancangan media pembelajaran interaktif dan menguji tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif tersebut. Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian ahli media, ahli materi, dan kuesioner dari responden. Selanjutnya akan diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan skala *likert*.

Data yang diambil dari sebuah angket dengan skala *likert* empat pilihan jawaban yang akan dikonversikan menjadi nilai. Tingkatan bobot nilai yang dapat digunakan sebagai skala pengukuran adalah 4, 3, 2, 1 dengan artian Sangat Baik, Baik, Kurang Baik, dan Tidak Baik. Dengan beberapa skala nilai yang sudah dibuat penelitian dijelaskan pada Tabel 2.

Tabel 2. Interpretasi skala *likert* menurut Sugiyono (2015)

Kategori	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
KB	Kurang Baik	2
TB	Tidak Baik	1

Proses yang dilakukan selanjutnya adalah memaparkan hasil dari angkat. Data instrumen penelitian yang diperoleh dan dikonversikan ke dalam data data kuantitatif dan dilihat bobotnya dari tiap tanggapan. Menentukan skor yang

diperoleh dari angket menggunakan rumus menurut Suharsimi (2015:264) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$\bar{x}$  = skor rata-rata

$\sum x$  = skor total masing-masing

$n$  = jumlah penilai

Kemudian data tersebut diolah menjadi bentuk deskriptif persentase. Perhitungan persentase skor menggunakan rumus yaitu:

$$\text{Kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{hasil skor}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100$$

Setelah nilai persentase rerata didapatkan, maka dilanjutkan dengan penunjukan predikat kualitas dari produk yang dibuat berdasarkan skala pengukuran *rating scale*. Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2010:115) dengan *rating scale* data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Penafsiran kategori kelayakan produk digolongkan menggunakan *rating scale* seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Kategori Kelayakan menurut Akbar dan Sriwiyana (2011:207)

No	Kategori	Presentasi
1	Sangat Layak	75,01% - 100%
2	Cukup Layak	50,01% - 75%
3	Kurang Layak	25,01% - 50%
4	Tidak Layak	0% - 25%

Kriteria penilaian tersebut akan dijadikan acuan terhadap hasil penilaian yang digunakan untuk menentukan kriteria layak tidaknya media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual untuk kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 ROTA Bayat. Pengembangan media ini menggunakan *software Adobe Animate*. Media pembelajaran interaktif pada materi Fotografi Dasar ini dikembangkan berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE. Dengan hasil penelitian sebagai berikut:

### **Analysis (analisis)**

Tahapan pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis dengan melakukan observasi di SMK Negeri 1 ROTA

Bayat. Informasi diperoleh dari hasil observasi setelah melakukan praktik kependidikan pada tahun ajaran 2022/2023, saat pelaksanaan pembelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual di kelas X Desain Komunikasi Visual, serta observasi kedua yang dilakukan bersamaan wawancara pada bulan April 2023.

Hasil dari tahap analisis akan digunakan untuk acuan pengembangan produk media pembelajaran interaktif. Hasil yang diperoleh pada tahap analisis antara lain: (1) Metode yang digunakan guru dalam proses kegiatan pembelajaran berupa penjelasan lisan dengan menggunakan *PowerPoint*. (2) Siswa kesulitan memahami materi yang pada guru, oleh karena itu siswa kesulitan dalam pengerjaan tugasnya. (3) Siswa membutuhkan media pembelajaran yang praktis dan mudah untuk sumber belajar mandiri karena tidak semua siswa memiliki daya tangkap yang sama untuk mengikuti penjelasan dari guru. (4) Siswa membutuhkan pembelajaran yang lebih bervariasi, tidak hanya dari komunikasi verbal melalui penjelasan dari guru. (5) Siswa merasakan kegiatan pembelajaran kurang menarik dan terasa membosankan. (6) Guru membutuhkan pengembangan media pembelajaran lainnya untuk meningkatkan kemandirian siswa dalam kegiatan belajar.

Target penggunaan dari media pembelajaran interaktif Fotografi Dasar adalah siswa kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 ROTA Bayat yang kurang tertarik dan membutuhkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual. Materi disusun dari capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang ada kemudian diolah dalam bentuk modul ajar. Isi materi yang dimuat dalam media pembelajaran interaktif adalah: (1) Jenis kamera dan alat bantu fotografi. (2) Teknik pengambilan gambar. (3) Teknik pencahayaan fotografi.

Terdapat banyak media pembelajaran interaktif yang digunakan untuk menunjang pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan. Media pembelajaran interaktif yang telah ada membahas beberapa materi yang berbeda-beda. Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual ini menfokuskan pada materi Fotografi Dasar. Media pembelajaran interaktif akan membahas tiga dari tujuan pembelajaran. Analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Analisis kebutuhan media

Judul	Fotografi Dasar
Target Pengguna	Siswa kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 ROTA Bayat
Target Platform	Game yang dihasilkan berbasis desktop yang dapat berjalan di platform windows. Format file yang digunakan adalah .exe sehingga tidak diperlukan proses instalasi yang rumit
Fitur	Fitur yang diperlukan pada media pembelajaran interaktif yaitu: petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, informasi pengembang, materi pembelajaran, video pembelajaran, dan kuis untuk mengevaluasi pembelajaran. Kuis yang disediakan terdapat tiga kuis sesuai dengan jumlah materi yang ada.

### Design (desain)

Pada tahapan desain atau perencanaan merupakan tahapan untuk merancang media pembelajaran interaktif. Pada tahapan desain ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan tampilan berikutnya. Berikut ini penjelasan dan hasil desain yang telah dibuat:

- a. Penyusunan materi atau modul ajar
 

Materi disusun mengacu pada hasil yang didapatkan pada saat tahapan analisis yaitu pada pokok bahasan Fotografi Dasar. Penyusunan materi akan disesuaikan pada tahapan perencanaan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Dari tahapan tersebut dapat dibuat desain instruksional, yang digunakan untuk membantu proses penyusunan materi. Desain pembelajaran merupakan praktik penyusunan media teknologi dan isi yang digunakan untuk membantu guru agar dapat memberikan pengetahuan secara efektif kepada siswa.



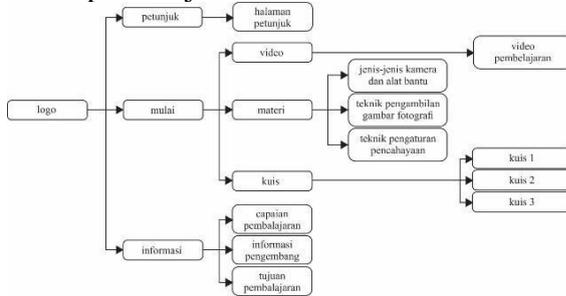
Gambar 1. Desain pembelajaran

b. Penyusunan instrumen

Instrumen yang akan digunakan berbentuk angket yang terdiri dari angket untuk ahli media, ahli materi, dan angket untuk siswa atau responden. Penyusunan instrumen bertujuan untuk mempermudah penilaian uji kelayakan produk. Untuk instrumen penelitian disusun dalam bentuk kuesioner atau angket dengan menggunakan skala Likert. Angket tersebut terdiri dari empat pilihan jawaban.

c. Desain tampilan

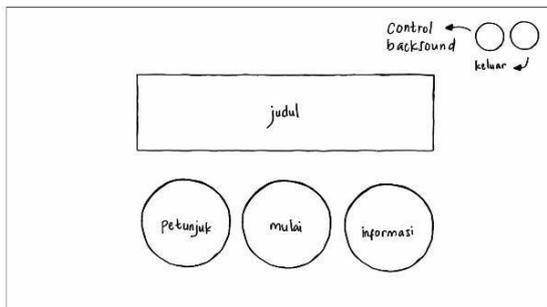
Desain tampilan dibuat untuk merancang hubungan antara beberapa konten yang ada dalam media pembelajaran interaktif. Desain tampilan yang dibuat untuk memudahkan dalam pembuatan struktur navigasi dalam media pembelajaran interaktif.



Gambar 2. Desain tampilan

d. Storyboard

Storyboard dapat digambarkan dengan sketsa yang digambar secara berurutan. Storyboard digunakan sebagai papan acuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif. Disini storyboard dibuat dalam bentuk sketsa dan kata-kata untuk menjelaskan isi dari sketsa tersebut. Storyboard juga akan mempermudah untuk memahami fitur yang ada dalam media pembelajaran interaktif.



Tabel 3. Storyboard

Development (pengembangan)

Pada tahapan ini merupakan tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif sesuai dengan yang telah direncanakan di tahapan desain. Pengembangan media pembelajaran interaktif akan mengacu pada storyboard yang telah dibuat. Akan tetapi pada

tahap ini tidak menutup kemungkinan terdapat pengembangan yang dilakukan agar menjadi efektif dan efisien. Pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan bantuan software *Adobe Animate*.

Pada tahapan ini juga dilakukan validasi instrumen yang bertujuan untuk menguji instrumen tersebut layak digunakan atau belum. Hasil dari validasi instrumen yang akan digunakan dinyatakan oleh validator bahwa instrumen layak untuk digunakan. Setelah instrumen dinyatakan layak maka selanjutnya akan dilakukan penilaian terhadap ahli media dan ahli materi.

Penilaian oleh ahli media dan juga ahli materi digunakan untuk mendapatkan saran dan perbaikan untuk media pembelajaran interaktif sebelum diujikan kepada siswa Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 ROTA Bayat. Setelah didapatkan hasil dari tahap validasi maka media pembelajaran akan masuk pada tahapan revisi, yaitu perbaikan pada media berdasarkan saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi.

a. Pengembangan media pembelajaran interaktif

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan aplikasi dari tahapan desain yang telah dilakukan sebelumnya. Pengembangan dimulai dari membuat desain *interface* yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Setelah desain selesai dibuat kemudian dimasukkan kedalam aplikasi *Adobe Animate*. Lalu desain diatur dan dilakukan proses pengkodean agar dari desain yang telah dibuat dapat menjadi aplikasi yang bisa dijalankan. Berikut ini contoh hasil dari tahap pengembangan yang telah dilakukan.

Halaman utama atau *home* merupakan halaman yang menampilkan menu awal dalam media pembelajaran interaktif. Halaman ini terdapat menu petunjuk, menu mulai, dan menu informasi. Selain itu juga disediakan navigasi di setiap halaman.



Gambar 4. Tampilan halaman home

Halaman petunjuk berisi tentang petunjuk penggunaan dan fungsi-fungsi dari tombol-tombol yang ada dalam media pembelajaran interaktif. Sehingga mempermudah siswa untuk menggunakan media tersebut secara mandiri. Tampilan halaman petunjuk dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan halaman petunjuk

Pada halaman capaian pembelajaran terdapat dua tampilan yang tersedia. Pada tampilan pertama terdapat deskripsi dari elemen fotografi dasar. Lalu pada tampilan kedua terdapat penjelasan capaian pembelajaran elemen fotografi dasar.



Gambar 6. Tampilan capaian pembelajaran

Halaman pilihan menu disini terdapat tiga menu pilihan. Terdapat menu video, menu materi, dan menu kuis. Pada halaman ini juga terdapat tambahan navigasi untuk kembali kehalaman utama.



Gambar 7. Tampilan halaman pilihan menu

Pada halaman video akan disajikan sebuah video teknik pengambilan gambar berdasarkan ukuran dan sudut. Pada halaman video navigasi musik diatur secara otomatis tidak bisa menyala agar suara video dengan

*backsound* media pembelajaran interaktif tidak bertabrakan dengan suara video pembelajaran.



Gambar 8. Tampilan halaman video

Pada halaman materi dipaparkan sebuah materi sesuai dengan pilihan yang dipilih. Pada halaman materi terdapat tombol di samping kiri untuk memilih topik materi yang akan dipelajari. Selain itu pada bagian materi juga terdapat tombol *next* dan *back* untuk kembali atau melanjutkan membaca materi.



Gambar 9. Tampilan halaman materi

Pada halaman soal kuis terdapat berbagai pertanyaan sesuai dengan jumlah yang ditampilkan pada halaman awal kuis. Setiap pertanyaan terdapat lima pilihan jawaban dan salah satu dari jawaban tersebut benar.



Gambar 10. Tampilan halaman soal kuis

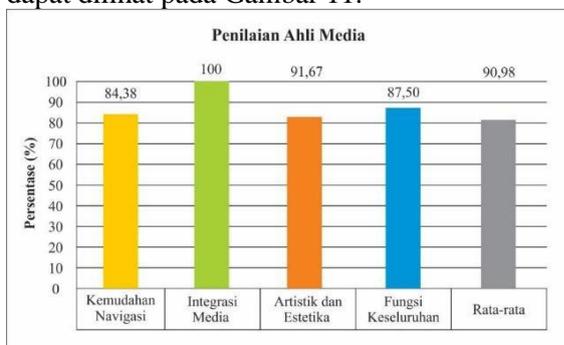
Disetiap memasuki menu materi maupun menu kuis terdapat tiga pilihan masing masing menu. Sesuai dengan tiga pokok pembahasan pada media pembelajaran interaktif Fotografi Dasar. Setelah dilakukan pembuatan desain *interface* selanjutnya dilakukan pengkodean yang bertujuan agar aplikasi yang dibuat dapat dijalankan. Pengkodean dilakukan beriringan dengan pembuatan aplikasi Fotografi Dasar.

b. Pengujian media pembelajaran interaktif Tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan hasil penilaian mengenai kelayakan dan juga mendapat saran maupun masukan agar media pembelajaran interaktif lebih baik sebelum digunakan. Dalam tahapan ini terdapat dua macam jenis pengujian, yang pertama adalah uji validasi dari ahli media dan yang kedua uji validasi dari ahli materi.

Pengujian dilakukan oleh guru dari Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 ROTA Bayat. Untuk media diuji oleh guru yang mempunyai keterampilan pada bidang media pembelajaran interaktif dan untuk materi diuji oleh guru pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual. Tahapan ini dibutuhkan untuk mengetahui kelayakan media dan materi dari media pembelajaran interaktif. Berikut ini merupakan hasil validasi yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi:

#### 1) Penilaian Ahli Media

Hasil uji validasi dari ahli media digunakan untuk mendapati kevalidan dari ahli media. Setelah memperoleh data penilaian dari ahli media, selanjutnya data dihitung guna mencari persentase kelayakan media pembelajaran. Berdasarkan dari data uji validasi dari ahli media, dihasilkan persentase kelayakan media pembelajaran interaktif pada aspek kemudahan navigasi sebesar 84,38% masuk dalam kategori sangat layak, integrasi media sebesar 100% masuk dalam kategori sangat layak, artistik dan estetika sebesar 91,67% masuk dalam kategori sangat layak, dan fungsi keseluruhan sebesar 87,50% masuk dalam kategori sangat layak. Untuk total rata-rata dari seluruh aspek sebesar 90,89% masuk dalam kategori sangat layak. Diagram persentase dari hasil uji validasi ahli media dapat dilihat pada Gambar 11.



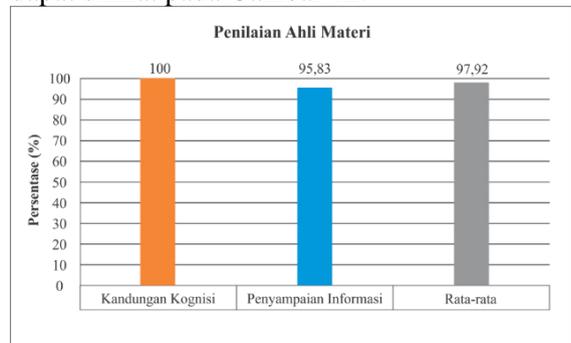
Gambar 11. Grafik penilaian ahli media

#### 2) Penilaian Ahli Materi

Hasil uji validasi dari ahli materi digunakan untuk melihat apakah materi pada media yang dikembangkan dapat digunakan

atau tidak. Setelah memperoleh data penilaian uji validasi dari ahli materi selanjutnya data dihitung guna mencari persentase kelayakan materi pada media pembelajaran interaktif yang dapat dilihat dari data penilaian uji validasi oleh ahli materi.

Berdasarkan dari data uji validasi dari ahli materi yang telah dihitung, dihasilkan persentase kelayakan media pembelajaran interaktif pada aspek kandungan kognisi sebesar 100% masuk dalam kategori sangat layak, dan persentase kelayakan dari aspek penyajian informasi sebesar 95,83% masuk dalam kategori sangat layak. Untuk total rata-rata dari seluruh aspek sebesar 97,92% masuk dalam kategori sangat layak. Diagram persentase dari hasil uji validasi ahli materi dapat dilihat pada Gambar 12.



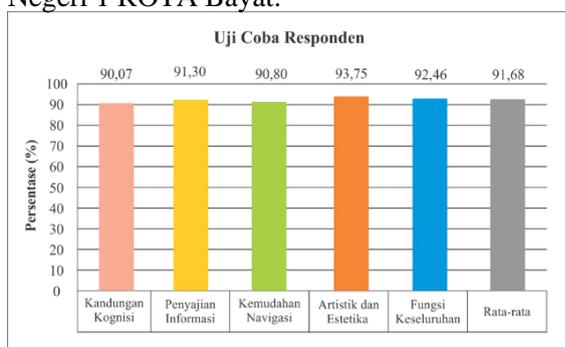
Gambar 12. Grafik penilaian ahli materi

#### Implementation (implementasi)

Pada tahap implementasi dilakukan dengan jumlah 34 siswa di kelas X Desain Komunikasi Visual 1 di SMK Negeri 1 ROTA Bayat yang beralamatkan di Jl. Cawas-Bayat Km. 1, Beluk, Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Sebelum produk digunakan oleh siswa, peneliti menginstall produk pada perangkat komputer di Laboratorium Multimedia 1. Setelah semua siap media pembelajaran interaktif dipresentasikan peneliti menggunakan laptop dan proyektor. Kemudian peneliti mendemonstrasikan produk dan siswa menggunakan produk yang sudah diinstall di komputer masing-masing. Setelah dilakukan demonstrasi produk, siswa diberikan kuesioner dengan 20 indikator yang meliputi 5 aspek meliputi kandungan kognisi, penyajian informasi, kemudahan navigasi, artistik dan estetika, serta fungsi keseluruhan. Sebelum pengisian kuesioner peneliti menjelaskan cara pengisian yang telah diberikan.

Dari hasil pengujian maka dapat diperoleh hasil dari aspek kandungan kognisi memperoleh hasil sebesar 90,07% masuk dalam kategori sangat layak, penyajian informasi

memperoleh hasil sebesar 91,30% masuk dalam kategori sangat layak, kemudahan navigasi memperoleh hasil 90,80% masuk dalam kategori sangat layak, artistik dan estetika memperoleh hasil sebesar 93,75% masuk dalam kategori sangat layak, dan yang terakhir fungsi keseluruhan memperoleh hasil 92,46% masuk dalam kategori sangat layak. Untuk total rata-rata dari seluruh aspek sebesar 91,68% masuk dalam kategori sangat layak. Dengan hal ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif layak digunakan untuk siswa kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 ROTA Bayat.



Gambar 13. Grafik penilaian responden

#### Evaluate (evaluasi)

Tahapan evaluasi dilakukan setelah melakukan validasi terhadap ahli media maupun ahli materi. Tahap evaluasi dilakukan apabila terdapat saran maupun revisi dengan materi maupun media berupa media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual. Tahap ini juga dilakukan untuk menganalisis hasil dari media pembelajaran yang telah dibuat. Media pembelajaran yang telah dibuat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 1 ROTA Bayat sesuai dengan hasil implementasi yang telah dilakukan uji coba kepada 34 siswa Jurusan Desain Komunikasi Visual 1 di SMK Negeri 1 ROTA Bayat.

#### Pembahasan Penelitian

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya, diperoleh suatu media pembelajaran interaktif berdasarkan model pengembangan ADDIE. Pembahasan hasil penelitian ditujukan untuk menjawab tujuan penelitian sesuai dengan hasil data yang diperoleh: (1) Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pengembangan media pembelajaran interaktif dilakukan pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual khususnya

pada materi fotografi dasar bagi siswa kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 ROTA Bayat. Pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pengembangannya menggunakan *software Adobe Animate*. Setelah itu dilakukan juga serangkaian validasi instrumen uji ahli media, uji ahli materi, dan uji coba siswa kelas X Desain Komunikasi Visual 1 di SMK Negeri 1 ROTA Bayat. (2) Uji tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif yang telah dilakukan pada kelas Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 ROTA Bayat. Dalam pengujian kelayakan ini media pembelajaran interaktif pada materi fotografi dasar memperoleh hasil sebesar 89,46% masuk pada kategori sangat layak. Dengan hal itu media pembelajaran interaktif pada materi Fotografi Dasar dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 ROTA Bayat.

#### Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pada pengalaman langsung yang dialami peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor yang dapat dijadikan perhatian khusus bagi peneliti yang akan datang yaitu: (1) Penilaian yang diberikan responden melalui kuesioner yang terkadang tidak menyatakan pendapat responden yang sebenarnya, hal ini terjadi karena kadang perbedaan pemikiran dan pemahaman yang berbeda pada tiap responden sehingga ada kemungkinan hasil yang kurang akurat. (2) Penelitian ini tidak membahas satu bab pada elemen fotografi akan tetapi hanya membahas tiga tujuan pembelajaran dari elemen fotografi. (3) Penelitian ini hanya mengkaji terhadap kelayakan media tidak sampai tahap mengukur hasil belajar siswa.

Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual dapat disempurnakan pada pengembang berikutnya. Penyempurnaan tersebut dapat dilakukan dengan masukan peneliti sebagai berikut: (1) Materi dapat ditambahkan sesuai dengan tujuan pembelajaran pada elemen fotografi dasar sehingga isi dari materi lebih kompleks. (2) Penambahan animasi sehingga meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa untuk menggunakan media pembelajaran interaktif ini. (3) Penambahan permainan yang sesuai pada media pembelajaran interaktif agar siswa lebih tertarik menggunakan media pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 ROTA Bayat, dapat ditarik kesimpulan bahwa: (1) Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif pada materi fotografi dasar untuk kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 ROTA Bayat. Media pembelajaran interaktif dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Proses pembuatan dilakukan secara bertahap dan merujuk pada tahapan sebelumnya untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak digunakan dengan melakukan serangkaian validasi ahli media, validasi ahli materi, dan uji coba pada 34 siswa kelas X Desain Komunikasi Visual 1 di SMK Negeri 1 ROTA Bayat. (2) Pengembangan media pembelajaran interaktif telah dilakukan sesuai prosedur dan hasil penelitian ini dinyatakan sangat layak. Hal ini dapat dibuktikan dari rata-rata dari uji ahli media sebesar 90,89% masuk dalam kategori sangat layak, uji ahli materi sebesar 97,92% masuk dalam kategori sangat layak, dan diuji coba terhadap 34 siswa kelas X Desain Komunikasi Visual 1 di SMK Negeri 1 ROTA Bayat yang mendapatkan hasil sebesar 89,46%, dalam hal ini masuk dalam kategori sangat layak. Dengan hal tersebut media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 ROTA Bayat. Media pembelajaran interaktif dinyatakan sebagai media pembelajaran yang layak digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. & Syastra, M.T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Jurnal CBIS*. 3. 78-90.
- Anderson, 1976. *Media Pembelajaran*. PT. Erlangga: Jakarta
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nelawati, U. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran IPS SMP. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia)*. 15. 103-117.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Manoppo, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan. *Jurnal Media TIK*. 6. 37-42.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Mulyatiningsih, E. (2012) *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Munir, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuri Terbimbing. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 7. 184-190.
- Usman, A. & Basyaruddin. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press
- Pramuaji, A. & Munir, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo*. 7. 183-189.
- Riskawati, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Untuk Anak Disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. *Jurnal Media TIK*. 4. 17-20.
- Sanusi, A. & Haq, F.Y.A. (2021) Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penggunaan Adobe Animate CC di Sekolah. *Journal of Arabic Culture, Language, and Literature*. 14. 1-14.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, .S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Surjono, H.D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2008) *Media Pembelajaran Konsep Dasar*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Tegeh, I. M. dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja : Yogyakarta Graha Ilmu.
- Widaraeni, F.S. & Vivianti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*. 16. 186-201.