



Vol 4 No 2 Desember 2020 : 262-266

Jurnal BajET

(*Baturaja Journal of Educational Technology*
<http://journal.unbara.ac.id/index.php/BajET>



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS KELAS X

Holan Akbar¹

¹Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Email : holan.akbar99@gmail.com

Yelmi Yunarti²

²Dosen Prodi TP Universitas Baturaja

Email: yelmi_yunarti@fkip.unbara.ac.id

Kata Kunci

Pengembangan,
Android, Komputer
Grafis

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi Powerpoint 2013 pada mata pelajaran desain grafis kelas X di SMK YIS Martapura. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan adalah model prosedural dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Data hasil penelitian dianalisa dengan menggunakan rumus persentase. Dari hasil validasi ahli media memberikan nilai 82,46% dengan kriteria "Baik", ahli desain dengan persentase 80,82% dengan kriteria "Baik", dan ahli materi dengan persentase 85,40% dengan kriteria "Baik". Pada uji produk skala perorangan presentase 94,6% dengan kriteria "Baik sekali". Skala kecil diperoleh rata-rata persentase 93,38% dengan kriteria "Baik sekali". Selanjutnya untuk uji coba produk skala besar diperoleh rata-rata persentase 88,8% dengan kriteria "Baik sekali".

©2020 Universitas Baturaja

p-ISSN 25809067

e-ISSN 2580659

I. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu usaha dalam membelajarkan siswa yang terdiri dari komponen yang saling berhubungan meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi untuk menentukan media, metode dan strategi pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran merupakan berbagai macam jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar walaupun bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. [1]

Media pembelajaran merupakan berbagai macam jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar walaupun bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. [2]

Media pembelajaran merupakan alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran [2]. Media sebagai perantara dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan dari pelaksanaan pendidikan. Media pembelajaran harus yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Pada proses pembelajaran tersebut dibutuhkan seorang guru yang kreatif dan mampu mengintegrasikan seperti teknologi informasi dan komunikasi seiring dengan perkembangan zaman. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu memanfaatkan objek apa saja dan mengembangkan kemampuan di bidang teknologi yang terbaru sehingga mewujudkan proses belajar mengajar yang menarik [3]. Dengan penggunaan media secara kreatif oleh guru akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi saat ini, menjadikan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja misalnya pembelajaran berbasis android [4]. *Android* merupakan generasi baru *platform mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi [5]. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis android dapat membangkitkan motivasi belajar siswa serta memungkinkan siswa dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dimanapun dan kapanpun.

Akan tetapi pemanfaatan dari kemajuan teknologi tersebut belum terlihat dalam pembelajaran. Berdasarkan fenomena yang terjadi saat pembelajaran di dalam kelas adalah proses pembelajaran yang dilakukan guru hanya menggunakan media buku teks yang berisikan materi dengan beberapa gambar. Penggunaan

media lain seperti media berbasis android (handphone) belum dimanfaatkan. Padahal, guru dan siswa sudah memiliki handphone berbasis android namun belum dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Sebagian besar guru dan siswa hanya menggunakan android untuk membuka jejaring sosial atau game. Semestinya kemajuan teknologi seperti android ini bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas perlu adanya media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran desain grafis kelas X. Media pembelajaran tersebut dapat dijadikan media belajar bagi peserta didik baik disekolah maupun diluar sekolah, serta dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Selain itu dengan aplikasi ini siswa diarahkan agar lebih memanfaatkan smartphone yang mereka miliki tidak hanya untuk berkomunikasi namun juga untuk ranah pendidikan.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Merupakan penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan [6]. Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini menggunakan model prosedural yaitu model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk [7]. Langkah-langkah prosedur pengembangan meliputi: tahap perancangan, produksi, dan evaluasi [8].

Subjek dalam penelitian ini yaitu pada tahap awal dilakukan validasi oleh expert (ahli desain, media, dan materi). Kemudian dilanjutkan uji coba produk skala perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket digunakan untuk memperoleh informasi serta data untuk mengukur kelayakan produk yang dihasilkan.

Untuk menghitung *persentase* tiap-tiap instrument dari pengujian skala besar/lapangan menggunakan rumus sebagai berikut [9]

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- N = *Number of case* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)
- P = Angka *persentase*

III. PEMBAHASAN

Sesuai dengan langkah-langkah pengembangan yang telah dipilih, dihasilkan rancangan, produksi dan evaluasi sebagai berikut:

- Tahap rancangan: didapatkan hasil analisis kebutuhan berupa materi dan silabus mata pelajaran sesuai dengan kurikulum. Dilanjutkan dengan penyusunan naskah (*storyboard*).
- Tahap produksi: media yang dikembangkan berupa media audiovisual yaitu penggabungan antara teks, suara, gambar dan animasi.
- Tahap evaluasi: evaluasi pramaster yang terdiri dari evaluasi ahli, perorangan, dan kelompok kecil. Dilanjutkan dengan uji coba lapangan.

Hasil akhir dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis android yang digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi terdiri dari halaman-halaman yang saling terhubung, adapun tampilannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Utama

Gambar 1 merupakan halaman yang berisi tombol yang berfungsi untuk mempermudah pengguna dalam menjalankan atau mengakses tampilan yang diinginkan. Tombol-tombol yang berada di halaman utama tersebut antara lain Petunjuk, Kompetensi, Materi, Evaluasi, dan Profil.



Gambar 2. Tampilan Petunjuk

Gambar 2 Halaman petunjuk yang berisi informasi mengenai petunjuk umum cara pemakaian program yaitu mengenai fungsi-fungsi tombol atau tampilan yang digunakan dalam program ini.



Gambar 3. Tampilan Kompetensi

Gambar 3 Halaman kompetensi berisi informasi mengenai Kompetensi Inti, kompetensi dasar yang dibuat. Isi dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam program ini disesuaikan dengan silabus pembelajaran desain grafis.



Gambar 4. Tampilan Materi

Gambar 4 tampilan menu materi. Halaman materi ini merupakan sub menu dari halaman menu utama. Adapun dalam halaman materi ini terdapat menu untuk menghubungkan ke materi berupa teori.



Gambar 5. Tampilan Evaluasi

Gambar 5 Halaman evaluasi berisi soal-soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa. Soal pada media berupa pilihan ganda.



Gambar 6. Tampilan profil

Gambar 6 Halaman profil merupakan halaman yang berisi informasi tentang pengembang program media pembelajaran berbasis android ini. Sesuai dengan tahapan yang sudah dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis android, dikatakan bahwa media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan kurikulum mata pelajaran desain grafis kelas X.

Media pembelajaran berbasis android ini telah melalui tahapan evaluasi pramaster yang diawali dengan para ahli. Untuk validasi atau penilaian yang dilakukan kepada ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil validasi ahli

No	Uji Kelayakan	Presentase	Ket
1	Ahli Media	82,46%	Baik
2	Ahli Desain	80,82%	Baik
3	Ahli Materi	85,40%	Baik

Tabel 2 Hasil uji coba lapangan

No	Uji Kelayakan	Presentase	Ket
1	Perorangan	94,6%	Baik Sekali
2	Skala Kecil	93,38%	Baik Sekali
3	Skala Besar	88,8%	Baik Sekali

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android yaitu melalui beberapa tahap yaitu tahap uji coba ahli dan tahap uji coba ke lapangan. Hasil evaluasi pramaster yang dilakukan oleh ahli media diperoleh 82,46 dengan predikat baik, evaluasi ahli desain diperoleh persentase 80,82 dengan predikat baik, dan ahli materi menilai produk yang dibuat dengan persentase 85,40 predikat baik. Jadi keseluruhan nilai rata-rata persentase pada validasi ahli memperoleh kriteria kelayakan Baik.

Setelah dilakukan uji kelayakan para ahli maka dilanjutkan dengan uji coba perorangan diperoleh rata-rata persentase 94,6 dengan predikat baik sekali, uji coba skala kecil diperoleh rata-rata persentase

93,38 dengan predikat baik sekali, dan uji coba skala besar diperoleh rata-rata persentase 88,8 dengan predikat baik sekali. Jadi secara keseluruhan nilai rata-rata persentase pada responden memperoleh kriteria kelayakan Baik Sekali.

Berdasarkan hasil dari beberapa tahap uji coba yang dilakukan oleh ahli dan responden dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android ini layak diterapkan dalam pembelajaran desain grafis di kelas X.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Damar, Putra, Joko Kuswanto, Jumdapi Okta, "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII," *Baturaja Journal of Educational Technology (BaJET)*, Vol. 3, No. 2, Desember 2019.
- [2] Okta, Jumdapi, "Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran PKN Kelas VIII," *TEKNOMATIKA*, Vol. 08, No.01, Maret 2018.
- [3] Kuswanto, Joko, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI," *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, Vol. 2, No. 2, Desember 2019.
- [4] Sari, Dian Kartika. 2018. "Pengembangan Aplikasi Android Mobile Dictionary And Emulatorperintah Dasar Command Line Interfacelinux dan Windows". Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta.
- [5] Kuswanto, Joko "Perancangan Media Pembelajaran Model Game Mata Pelajaran Penjaskes Kelas V," *SITECH*, Vol. 2, No. 1, 2019.
- [6] Kuswanto, Joko, "Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII," *Media Infotama*, Vol. 15, No. 2, 2019.
- [7] Putra, Nusa. 2011. "Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar." Jakarta: Rajawali Pers.
- [8] Warsita, Bambang, 2008. "Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya." Jakarta: Rineka Cipta.
- [9] Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*: Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- [4] Nurgiyantoro, B. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta
- [5] Nurkholis. 2013. *Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi*. *Jurnal kependidika*, (Online), Vol 01, No 1, (<http://ejurnal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/download/530/473>)
- [5] Purta, N. 2013. *Research & development*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [6] Singgih, B., & Iswindarti, P. 2018. *Simulasi dan Komunikasi Digital*. Malang: PT Latif Kitto Mahesa (Kitto Book)
- [7] Sudijono, A. 2017. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [8] Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta