

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL BERBANTUAN ISPRING SUITE

Benyamin Panehas Malelak Iyu¹⁾, Nur Khoiri²⁾, Wijayanto³⁾.

¹Universitas PGRI Semarang

email: benyaminiyu@gmail.com

²Universitas PGRI Semarang

email: nurkhoiri78@upgris.ac.id

³Universitas PGRI Semarang

Email: wijayanto@upgris.ac.id

Abstrak

Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual dalam Pendidikan sebagai mata pelajaran dasar membuka pintu kreativitas dan pemahaman konsep visual. Desain komunikasi visual adalah proses menciptakan dan mengkomunikasikan pesan menggunakan elemen visual seperti gambar, simbol, warna, tipografi, dan tata letak. Tujuan dari desain komunikasi visual adalah menciptakan komunikasi yang efektif, membangkitkan emosi, dan menciptakan dampak visual kepada audiens (Walisyah 2019). Pada pembelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual saat ini guru dan siswa sangat memerlukan media pembelajaran. Sehingga peneliti membuat Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual berbantuan Ispring Suite. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk, mengetahui kevalidan dan mengetahui kepraktisan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual berbantuan Ispring Suite. Jenis penelitian yang digunakan yaitu R&D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE dari Dick and Carry yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas X DKV SMK Palebon Semarang. Hasil dari diperoleh skor yaitu 79,8% termasuk pada interval 61%-80% dengan kriteria "Layak" dan 87,5% termasuk pada interval 81% - 100% dengan kriteria "Sangat layak". Sehingga aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan ispring suite valid untuk digunakan dalam membantu guru menyampaikan materi pada siswa. Setelah media di aplikasikan dikelas maka peneliti menyebar angket respon siswa. Hasil rata-rata angket respon siswa terhadap penggunaan media yang diperoleh sebesar 76,1%. Sehingga aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan ispring suite valid dapat dikatakan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Aplikasi media pembelajaran, dasar-dasar desain komunikasi visual, ispring suite.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual adalah salah satu bagian penting dari kurikulum pendidikan. Dalam (Danisa dan Masduki 2019) pembelajaran yang dilakukan dengan buku atau media non interaktif lama kelamaan siswa kurang tertarik dan

mudah bosan. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun, pengajaran mata pelajaran ini seringkali dihadapi dengan beberapa tantangan, seperti keterbatasan sumber daya dan metode pengajaran yang kurang interaktif. Masih banyak guru yang belum memahami bagaimana

cara dalam memberikan media pembelajaran yang baik, padahal media pembelajaran sangat banyak pengaruhnya dalam proses belajar (Setiawan, Wijoyo, dan Wardhono 2021). Di sisi lain, siswa yang terbiasa dengan perangkat teknologi sering merasa kurang tertarik terhadap pembelajaran yang bersifat konvensional. Media pembelajaran merupakan sarana penting bagi dunia pendidikan di era digital untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran di sekolah (Zhelmico Hananta Agustiar 2020: 23).

Berdasarkan hasil observasi dan angket kebutuhan siswa di kelas X DKV, pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual guru hanya menggunakan media cetak berupa diklat dan belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Maka dari itu untuk memperoleh hasil yang baik dalam pembelajaran dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mengembangkan/ menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru pada zaman ini untuk membantu menyampaikan materi dalam proses pembelajaran (Estiani Lestari, Khoiri, dan Wijayanto 2020: 1).

Menghadapi permasalahan tersebut, penulis mengusulkan pengembangan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan i spring suite. Aplikasi ini akan dirancang untuk membantu siswa memahami konsep-konsep dasar atau materi dalam mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual dengan cara yang menarik dan interaktif. Salah satu alat yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah iSpring Suite, sebuah platform *e-learning* yang terkemuka dengan berbagai fitur hebat. Aplikasi Ispring merupakan sarana bagi guru untuk mengembangkan materi pembelajaran yang efektif dan efisien, dengan aplikasi ini dimungkinkan untuk membuat materi pembelajaran yang dapat diakses melalui smartphone Android, oleh karena itu, diharapkan minat belajar siswa semakin meningkat (Setiawan, Wijoyo, dan Wardhono 2021).

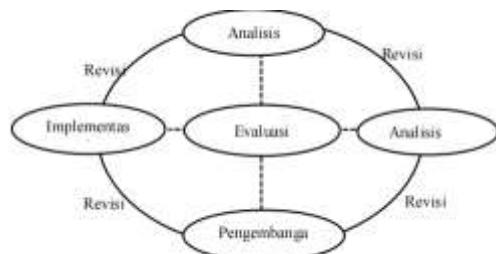
Perkembangan dan kemajuan teknologi semakin memudahkan pencarian kebutuhan ilmu pengetahuan dan penyajiannya harus cepat dan akurat. Media pembelajaran adalah sarana yang penting bagi dunia pendidikan di era

digital ini untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah (Zhelmico Hananta Agustiar 2020: 23). Dengan memanfaatkan teknologi dan metode pembelajaran yang inovatif, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual. Dengan memperkenalkan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk mata pelajaran tersebut, penulis berharap dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan hasil pembelajaran, dan membantu menciptakan generasi yang siap bersaing di dunia desain grafis yang semakin kompleks dan digital.

METODE

Metode Pada penelitian ini mengadaptasi model ADDIE dari Dick and Carry . ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu, *Analysis, Design, Development or Productions, Implementation or Delivery and Evaluations* (Sugiyono 2017: 38-39). Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena sering digunakan untuk mengembangkan pendekatan sistematis untuk mengembangkan instruksional.

Prosedur dalam model pengembangan ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Model ADDIE

Berikut merupakan penjelasan setia prosedur yang akan digunakan dalam penelitian:

a. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis ini bertujuan untuk menemukan permasalahan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran yang dilakukan serta solusi yang tepat dan sistematis. Permasalahan tersebut berkaitan dengan materi pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan observasi dan angket kebutuhan siswa yang telah dilakukan pada siswa kelas X DV SMK Palebon Semarang diperoleh hasil bahwa guru belum menggunakan media yang interaktif atau dapat diartikan media yang kurang menarik.

Maka dari itu, proses proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa sehingga siswa bosan dan masih ada yang kesulitan memahami materi yang diajarkan.

b. *Design* (Desain atau Rancangan)

Langkah desain ini untuk mendesain atau merancang media pembelajaran Interaktif Berbasis android mata pelajaran dasar dasar desain komunikasi visual berbantuan Ispring Suite sesuai dengan analisis yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya. Peneliti mempersiapkan media yang menggunakan teknologi digital untuk dikembangkan. Melalui media ini diharapkan bisa membantu guru dalam mengajar, bisa menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu, peneliti telah menghasilkan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual dengan berbantuan Ispring Suite yang dapat digunakan sebagai sarana

untuk menyampaikan materi dengan mudah dalam pembelajaran kelas X materi dasar-dasar desain komunikasi visual dengan menarik.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi media pembelajaran yang dipilih. Langkah ini meliputi kegiatan membuat atau memodifikasi media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media yang dihasilkan dalam penelitian ini diberi nama aplikasi media pembelajaran Interaktif Berbasis android mata pelajaran dasar dasar desain komunikasi visual berbantuan Ispring Suite. Media yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap validasi ini bertujuan untuk menilai kualitas dari media tersebut apakah layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas atau perlu adanya revisi.

d. *Implementation* (Implementasi atau Penerapan)

Tahap implementasi dilaksanakan setelah media sudah melalui tahapan validasi dari ahli media dan ahli materi, kemudian media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan Ispring Suite diujicobakan di kelas X SMK Palebon Semarang.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir darimodel pengembangan ADDIE. Pada penelitian pengembangan ini tidak sampai pada tahap evaluasi, karena kegiatan penelitian yang dilakukan hanya sebatas membuat bahan pembelajaran dengan kriteria yang sesuai dan mengetahui reaksi siswa setelah menggunakan bahan pembelajaran yang telah dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan Ispring

Suite akan melalui tahap validasi yang dilakukan oleh para ahli validasi. Pada tahap validasi ini digunakan untuk mengetahui kesesuaian dengan media yang sudah ditetapkan. Terdapat dua validasi yaitu validasi media dan validasi materi. Berikut hasil validasi:

Tabel 1. Hasil Validasi Media

N o	Valida tor	Jum lah	Skor Sko	Skor Maks imal	Perse ntase	kate gori
1	Labor an Prodi PTI Unive rsitas	52	72	72,2 %	72,2 %	Lay ak
2	Guru Kelas X DKV SMK Palebo n	63	72	87,5 %	87,5 %	San gat Lay ak

Semar
ang

$$\text{Rata-rata} = \frac{115}{144} \times 100\% = 79,8\% \quad \text{Layak}$$

Berdasarkan hasil rata-rata yang didapat dari penilaian ahli media, maka diketahui skor yang didapat sebesar 79,8% dari persentase tersebut berada diinterval 61% - 80% dimana termasuk dalam kriteria layak digunakan dengan adanya sedikit masukan dari ahli media 1.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

N	Valida tor	Jum lah	Skor Maks	Perse ntase	kate gori
1	Dosen PTI Unive rsitas PGRI Semar ang			90,6 %	San gat Lay ak
2	Guru Kelas X	54	68	84,3 %	San gat Lay

DKV
SMK
Palebo
n
Semar

ang

$$\text{Rata-rata} = \frac{112}{128} \times 100\% = 87,5\% \quad \text{San
gat
Lay
ak}$$

Berdasarkan hasil rata-rata yang didapat dari penilaian ahli materi, maka diketahui skor yang didapat 87,5% dari persentase tersebut berada diinterval 81% - 100% dimana termasuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan dengan terdapat sedikit sara dari ahli matei 1.

Setelah melakukan validasi, produk yang dihasilkan yaitu Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan Ispring suite. Berikut tampilan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan Ispring Suite:



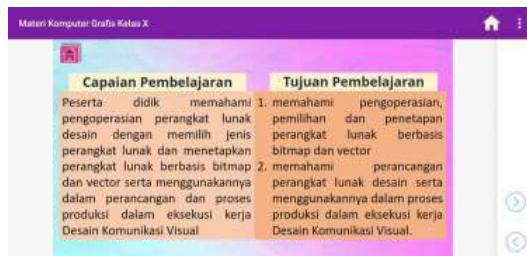
Gambar 2. Halaman Judul



Gambar 3. Halaman Menu



Gambar 4. Halaman Petunjuk



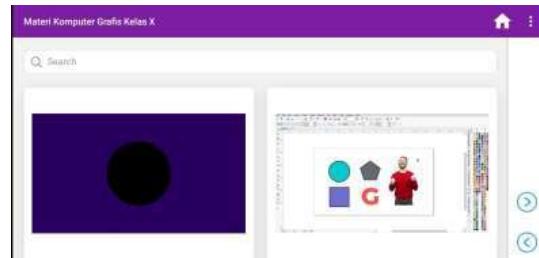
Gambar 5. Halaman CP&TP



Gambar 6. Halaman Materi



Gambar 7. Halaman Kuis



Gambar 8. Hakaman Video



Gambar 9. Halaman Profil

Untuk mengetahui hasil kepraktisan media maka dilakukan penyebaran angket kepada siswa setelah menggunakan aplikasi. Berikut hasil angket respon siswa terhadap aplikasi yang telah dikembangkan:

Nilai Kepraktisan

$$= \frac{\text{jumlah Skor Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{1.416}{1.860} \times 100\%$$

$$= 76,1\%$$

Dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa respon siswa sesuai dengan kriteria persentase skor rata-rata, maka aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual dengan berbantuan Ispring Suite ini termasuk kriteria “Praktis” untuk digunakan dengan hasil persentase kepraksisan sebesar 76,1%.

Berdasarkan penlitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual Berbantuan Ispring suite dapat dijadikan sebagai

media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi.

SIMPULAN

Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi visual Berbantuan Ispring Suite yang telah dibuat menggunakan tahapan ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluation*).

Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi visual Berbantuan Ispring Suite pada materi komputer grafis kelas X DKV di SMK Palebon Semarang, telah memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan materi dengan memperoleh kevalidan media 79,8%. kevalidan materi 87,5% dengan kategori “Sangat valid”. Hasil angket respon keseluruhan siswa diperoleh persentase 76,1%. Sehingga aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual berbantuan Ispring Suite memenuhi kriteria praktis untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Danisa, May, dan Zakarizah Masduki. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Mata Pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 2.
- Estiani Lestari, Kartika, Nur Khoiri, dan Wijayanto. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar Berbasis Augmented Realitydi SMK LPI Semarang.” 1(2): 1–7.
- Setiawan, Bagus, Satrio Hadi Wijoyo, dan Wibisono Sukmo Wardhono. 2021. “Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi ispring pada materi desain grafis di Kelas X Smk Negeri 5 Malang.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 5(10): 4328–38. <http://repository.ub.ac.id/184204/>.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Walisyah, Tengku. 2019. “Bentuk-Bentuk Komunikasi Visual Dalam Periklanan.” *Jurnal Komunika Islamika : Jurnal Ilmu Komunikasi dan Kajian Islam* 6(1): 33.
- Zhelmico Hananta Agustiar, Setya Chendra Wibawa. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di Smk Negeri 1 Mojokerto.” *Jurnal IT-EDU* 5(1): 23–29.