

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *POWERPOINT* PADAMATAPELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS SISWA KELAS X TKJ SMK NURUL HUDA KAPONGAN TAHUN AJARAN 2020-2021

Siti Khotijah¹, RahmatShofan Razaqi², AricoAyani Suparto³
^{1,2,3} STKIP PGRI Situbondo, Indonesia

ABSTRACT

Berdasarkan data prapenelitian yang dilakukan, peneliti menemukan permasalahan bahwa pembelajaran Dasar Desain Grafis dilakukan dengan metode ceramah dengan di dukung media buku paket Dasar Desain Grafis, dengan metode ceramah yang monoton, penggunaan media yang kurang bervariasi dan menarik membuat siswa kurang berminat untuk belajar. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dan respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X TKJ SMK Nurul Huda Kapongan. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model *Waterfall* yang memiliki 5 tahapan yaitu tahap : Analisis Kebutuhan, Desain Produk, Validasi, Uji Coba Produk dan Pemeliharaan. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah sampling jenuh, yakni seluruh siswa kelas X TKJ SMK Nurul Huda Kapongan. Teknik pengumpulan data pada penelitian adalah observasi, wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* berdasarkan ahli materi mendapatkan kategori layak dengan skor rata-rata 51 dan ahli media mendapatkan kategori layak dengan skor rata-rata 55. Berdasarkan respon siswa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* mendapatkan kategori setuju dengan skor rata-rata 38,35. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Keyword: Multimedia Interaktif, *PowerPoint*, Dasar Desain Grafis

Corresponding Author:

Siti Khotijah
STKIP PGRI Situbondo,
Email: tije0403@gmail.com



1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran yang maksimal akan berakhir pada keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran akan berjalan maksimal apabila ditunjang dengan minat belajar siswa dan kreatifitas guru. Guru yang memiliki kreatifitas akan berusaha membuat proses pembelajaran menjadi menarik bagi siswa, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Karenanya, penggunaan media pembelajaran akan membantu guru selama proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Miarso dalam (Syahputra & Maulida, 2019) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam (Sari, 2015) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Dari pendapat di atas dapat

disimpulkan media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi sehingga mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Mengingat akan pentingnya penggunaan media pembelajaran, maka dalam hal ini peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Berdasarkan observasi pada kelas X TKJ SMK Nurul Huda Kapongan, bahwa kegiatan pembelajaran Dasar Desain Grafis tentang teori-teori desain grafis sebagian besar dilakukan dengan metode ceramah dengan di dukung media buku paket Dasar Desain Grafis. Dengan metode ceramah yang monoton, penggunaan media yang kurang bervariasi dan menarik membuat siswa kurang berminat untuk belajar. Hal itu dapat dilihat dengan kurangnya antusias siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Berdasarkan masalah yang ada, maka peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran. Pada pengembangan ini, media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Waterfall*. Pada penelitian ini peneliti membatasi tahapan sampai pada tahap uji coba produk, disebabkan keterbatasan waktu penelitian. Tahapan model pengembangan *Waterfall* adalah sebagai berikut :

1. Tahap Analisis Kebutuhan
Tahap ini membutuhkan pengumpulan informasi tentang metode pembelajaran, media pembelajaran, fasilitas dan minat siswa terhadap pembelajaran Dasar Desain Grafis. Pada tahapan ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara.
2. Tahap Desain Produk
Pada tahap ini peneliti fokus pada tata letak elemen visual dan penyajian konsep dalam setiap *slide*. Langkah pertama penentuan penyajian konsep, setelah penyajian konsep selesai selanjutnya menentukan tata letak dan warna.
3. Tahap Validasi
Pada tahap ini peneliti telah selesai merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan, sebelum produk di uji coba maka perlu di validasi baik terkait materi dan media. Tahap ini akan menentukan layak tidaknya media pembelajaran yang akan dikembangkan baik dari segi materi ataupun media. Jika belum dikatakan layak maka akan direvisi sesuai arahan dari ahli materi dan ahli media.
4. Tahap Uji Coba Produk
Tahap ini merupakan langkah menguji cobakan media pembelajaran yang telah di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* akan di uji cobakan pada kelas X TKJ SMK Nurul Huda Kapongan.
5. Tahap Pemeliharaan
Pada tahap ini terdapat penambahan atau perbaikan produk setelah produk tersebut di uji cobakan.

3. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil pengembangan sebagai berikut :

1. Analisis kebutuhan
 - Berdasarkan data hasil observasi dari segi pembelajaran antusias siswa kurang sehingga pembelajaran menjadi statis. Dari segi metode menggunakan metode ceramah, dari segi media pembelajaran menggunakan media buku paket dan dari segi fasilitas di kelas dapat mendukung media pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint*, hanya saja guru kurang memanfaatkan hal itu.
 - Berdasarkan data hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa guru hanya memanfaatkan buku paket dan metode ceramah sehingga antusias siswa kurang terhadap pembelajaran. Selain itu guru kurang memanfaatkan fasilitas sekolah, hal itu dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki guru.
2. Desain produk
Berikut ini adalah rancangan desain tampilan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point* :
 - 1 Pada *slide* halaman judul terdapat animasi-animasi dan efek suara klik, penyajian tata letak yang sederhana serta kombinasi warna yang menarik.



Gambar Slide halaman judul

- 2 *Slide* selanjutnya berisi sub materi dengan menambahkan animasi agar dapat tetap menarik perhatian siswa.



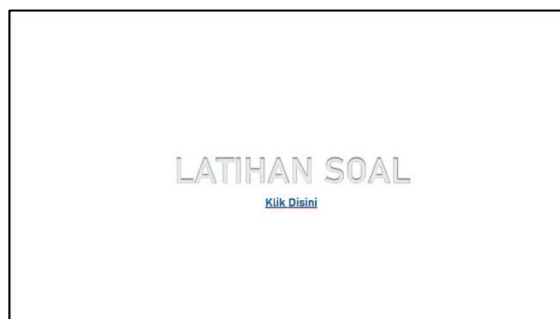
Gambar Slide sub materi

- 3 *Slide* materi terdapat gambar perangkat lunak pengolah gambar di setiap *slide*.



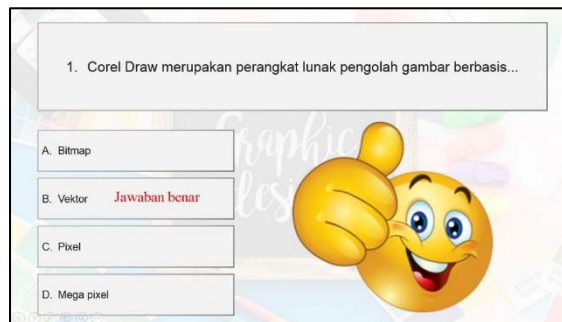
Gambar Slide sub materi

- 4 Pada *slide* judul latihan soal terdapat *link* yang menyambungkan pada file *Powerpoint* lain yang berisikan latihan soal.

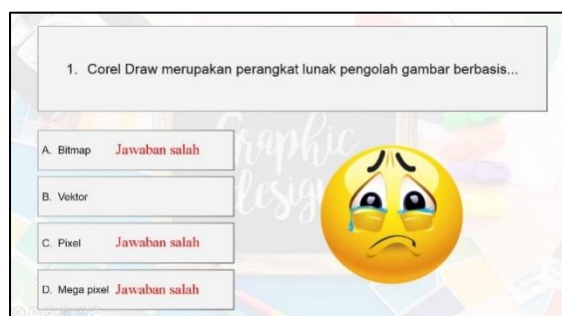


Gambar Slide halaman judul latihan soal

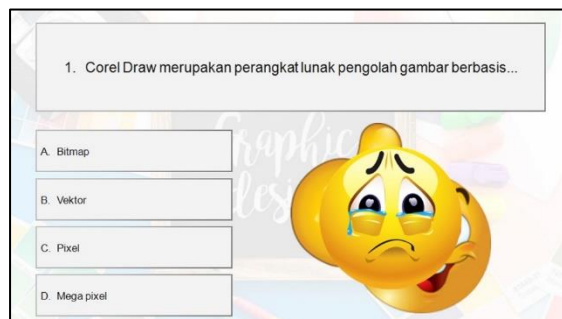
- 5 Slide latihan soal memanfaatkan *trigger animation* dan efek suara, jika klik jawaban benar atau salah akan muncul gambar yang berbeda.



Gambar Slide latihan soal dengan jawaban benar



Gambar Slide latihan soal dengan jawaban salah



Gambar Slide latihan soal

3. Validasi

Pada tahapan ini akan mengukur layak tidaknya media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang akan dikembangkan baik dari segi materi ataupun media. Berikut adalah hasil dari validasi ahli materi dan ahli media.

- Ahli materi

Berdasarkan data hasil penilaian dari ahli materi yang kemudian di analisis menggunakan skala likert, maka didapat rentang skor sebagai berikut :

Tabel Skor interval penilaian ahli materi

No	Rentang Skor	Interval Skor	Kategori
1	$\bar{X} > Mi + 1,5 S_{Bi}$	$\bar{X} > 54$	Sangat Layak
2	$Mi + 0,5 S_{Bi} < \bar{X} \leq Mi + 1,5 S_{Bi}$	$50 < \bar{X} \leq 54$	Layak
3	$Mi - 0,5 S_{Bi} < \bar{X} \leq Mi + 0,5 S_{Bi}$	$46 < \bar{X} \leq 50$	Cukup Layak

(Siti Khotijah)

4	$Mi - 1,5 SBi < \bar{X} \leq Mi - 0,5 SBi$	$42 < \bar{X} \leq 46$	TidakLayak
5	$\bar{X} > Mi - 1,5 SBi$	$\bar{X} > 42$	SangatTidakLayak

Dapat diketahui pula skor rata-rata 51, skor minimal ideal 36, skor maksimal ideal 60, skor rata-rata ideal (Mi) 48, skor simpangan baku ideal (SBi) 4, presentase 85% sehingga pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* termasuk dalam kategori layak.

- Ahli media

Berdasarkan data hasil penilaian dari ahli media yang kemudian di analisis menggunakan skala likert, maka didapat rentang skor sebagai berikut :

Tabel Skor interval penilaian ahli media

No	Rentang Skor	Interval Skor	Kategori
1	$\bar{X} > Mi + 1,5 SBi$	$\bar{X} > 58,49$	SangatLayak
2	$Mi + 0,5 SBi < \bar{X} \leq Mi + 1,5 SBi$	$54,16 < \bar{X} \leq 58,49$	Layak
3	$Mi - 0,5 SBi < \bar{X} \leq Mi + 0,5 SBi$	$49,84 < \bar{X} \leq 54,16$	CukupLayak
4	$Mi - 1,5 SBi < \bar{X} \leq Mi - 0,5 SBi$	$45,51 < \bar{X} \leq 49,84$	TidakLayak
5	$\bar{X} > Mi - 1,5 SBi$	$\bar{X} > 45,51$	SangatTidakLayak

Dapat diketahui pula skor rata-rata 55, skor minimal ideal 39, skor maksimal ideal 65, skor rata-rata ideal (Mi) 52, skor simpangan baku ideal (SBi) 4,33, presentase 84,61% sehingga pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* termasuk dalam kategori layak.

Uji coba produk

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* selesai di validasi baik oleh ahli materi maupun media, maka langkah selanjutnya adalah tahap uji coba. Pada tahap ini media pembelajaran di uji cobakan kepada 28 siswa kelas X TKJ SMK Nurul Huda Kapongan. Jumlah pernyataan yang di ajukan sebanyak 10 pernyataan. Berdasarkan data hasil penilaian dari siswa yang kemudian di analisis menggunakan skala likert, maka didapat rentang skor sebagai berikut :

Tabel Skor interval penilaian siswa

No	Rentang Skor	Interval Skor	Kategori
1	$\bar{X} > Mi + 1,5 SBi$	$\bar{X} > 42,5$	SangatSetuju
2	$Mi + 0,5 SBi < \bar{X} \leq Mi + 1,5 SBi$	$37,5 < \bar{X} \leq 42,5$	Setuju
3	$Mi - 0,5 SBi < \bar{X} \leq Mi + 0,5 SBi$	$32,5 < \bar{X} \leq 37,5$	Ragu-ragu
4	$Mi - 1,5 SBi < \bar{X} \leq Mi - 0,5 SBi$	$27,5 < \bar{X} \leq 32,5$	TidakSetuju
5	$\bar{X} > Mi - 1,5 SBi$	$\bar{X} > 27,5$	SangatTidakSetuju

Dapat diketahui pula skor rata-rata 38,35, skor minimal ideal 20, skor maksimal ideal 50, skor rata-rata ideal (Mi) 35, skor simpangan baku ideal (SBi) 5, sehingga pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* termasuk dalam kategori setuju.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan penilaian ahli materi, media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* mendapatkan skor rata-rata 51 atau kategori layak.
2. Berdasarkan penilaian ahli media, media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* mendapatkan skor rata-rata 55 atau kategori layak.

Berdasarkan tanggapan siswa, media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* mendapatkan skor rata-rata 38,35 atau kategori setuju

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. 2019. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Bagi Tenaga Pendidik Paud". *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. Vol. 6No. 1. 16-24.
- Himam, M. W., Mufida, L., Zukhaira, Z., & Miftahudin, A. 2017. "Rolling Ball: Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas VIII MTs di Kabupaten Pekalongan". *Lisan Al-Arab: Journal of Arabic Language And Arabic Teaching*. Vol. 6No. 1. 50-55.
- Jaya, I. P. N. P. K., & Dwirandra, A. 2014. "Pengaruh Pendapatan Asli Daerah pada Belanja Modal Dengan Pertumbuhan Ekonomi Sebagai Variabel Pemoderasi". *E-Jurnal Akuntansi*. Vol. 7 No. 1. 79-92.
- Marfuah, S. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint Disertai Visual Basic For Application Materi Jarak Pada Bangun Ruang Kelas X". Vol. 1 No. 1. 41-48.
- Ramdhani, E. C., Sapitri, J. E., & Rizkyansyah, M. 2018. "Sistem Informasi Penyewaan Peralatan Event Organizer Berbasis Web pada PT. Adecon Jakarta". *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. 1 No. 3.
- Ramli, M. 2018. "Pengaruh Pengendalian Persediaan Bahan Baku Terhadap Proses Produksi Produk Mountea". *Jurnal Ekonomi Balance Fakultas Ekonomi Dan Bisnis*. Vol. 4 No. 2. 110-132.
- S, Karo-karo, Rasyid, I. R. 2018. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran". Vol. VII No.1. 6.
- Sari, P. 2015. "Memotivasi Belajar dengan Menggunakan E-learning". *Ummul Quro*.
- Sianturi, B. S., & Dongoran, J. 2019. "Pengembangan Buku Ajar Inovatif IPA Terpadu Berbasis Inkuiri Terbimbing Sesuai Kurikulum 2013 di SMP Se-kabupaten Tapanuli Tengah". *Jurnal Darma Agung*. Vol. 27 No. 3. 1111–1123.
- Solihah, I., Susilawati, R. A. E., & Sari, A. R. 2016. "Analisis Pencatatan dan Penilaian Persediaan Sesuai Dengan PSAK No. 14 pada Sarinah Department Store Basuki Rachmat Malang". *Jurnal Riset Mahasiswa Akuntansi*. Vol. 4 No. 1.
- Syahputra, A., & Maulida, R. 2019. "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia (Studi Kasus: SMK TI Swasta Budi Agung Medan)". *JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)*. Vol. 3 No. 1. 15–21.