

PERANCANGAN DESAIN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI FOTOGRAFI DASAR KELAS X DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SMK

Farhan Dimas Almuzaki¹⁾ Supandi²⁾ Th Indriati Wardani³⁾

^{1,2,3} Universitas PGRI Semarang

[1^{farhanalmuzaki@gmail.com}](mailto:farhanalmuzaki@gmail.com), [2^{supandi@upgris.ac.id}](mailto:supandi@upgris.ac.id), [3^{indriatiwardani@upgris.ac.id}](mailto:indriatiwardani@upgris.ac.id)

Abstrak-, Media adalah bahan atau alat yang digunakan untuk mendukung dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru karena dapat meningkatkan partisipasi siswa, merangsang rasa ingin tahu, dan menyumbang pemahaman terhadap materi Pelajaran. Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dapat menciptakan situasi dan suasana yang mendukung kegiatan pembelajaran serta membantu siswa mencapai dan mengoptimalkan tujuannya. Oleh karena itu, penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan teknologi dalam media pembelajaran yang digunakan di kelas. Dan tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sebuah media pembelajaran berupa Aplikasi Media Pembelajaran pada mata Pelajaran fotografi dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SMK Widya Praja Ungaran, dengan sasaran kelas X Desain Komunikasi Visual yang berjumlah 25 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi ahli media, ahli materi dan lembar responded siswa untuk mengukur kelayakan dan keefektifan Aplikasi. Hasil validasi ahli media I dan II

sebesar 81,3% dengan kategori “sangat layak”, hasil validasi ahli materi I dan II sebesar 86% dengan kategori sangat layak,

dan hasil dari responded

siswa sebesar 84,5%. Hasil penelitian ini adalah Aplikasi media pembelajaran pada materi fotografi dasar sangat valid dan layak digunakan.

Kata Kunci : Media, Aplikasi, ADDIE, Fotografi

Pendahuluan

Pada saat ini perkembangan pemikiran manusia dalam menetapkan batasan mengenai makna dan pengertian pendidikan menunjukkan perubahan yang terus menerus. Perubahan tersebut didasari oleh berbagai wawasan dan perubahan di bidang tersebut terkait dengan bertambahnya jumlah komponen sistem pendidikan yang ada. Pengertian pendidikan itu sendiri yaitu penciptaan suasana dan proses belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat. Dalam pengertian yang sederhana dan umum pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi jasmani dan rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan

budaya (Rahman et al. 2022; 3).

Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari pemberi kepada penerima pesan yang dapat merangsang akal, pikiran, emosi, perhatian, dan proses belajar (Shomad dan Rahayu 2022; 1). Atau dapat diartikan juga media adalah bahan atau alat yang digunakan untuk mendukung dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru karena dapat meningkatkan partisipasi siswa, merangsang rasa ingin tahu, dan menyumbang pemahaman terhadap materi pelajaran (Siregar, Ferdina; Singgih Adhi Prasetyo 2023; 2508). Sehingga media menjadi suatu kebutuhan yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan. Sebagai fasilitator, guru harus mampu mengelola pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Yang terlihat saat ini adalah kurangnya media pembelajaran bagi siswa karena guru hanya mempunyai sedikit waktu dan tenaga untuk membuat media. Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dapat menciptakan situasi dan suasana yang mendukung kegiatan pembelajaran serta membantu siswa mencapai dan mengoptimalkan tujuannya.

Proses belajar akan dikatakan berhasil apabila siswa dapat mencapai ketuntasan hasil belajar sesuai standar yang telah ditetapkan (Arip dan Aswat 2021; 262). Hasil belajar yang merupakan daya serap siswa yang berupa kemampuan kognitif atau kemampuan mengerjakan tes pada saat ini masih menjadikan pedoman dalam menaikkan siswa ke kelas yang lebih tinggi dan menerima siswa atau mahasiswa baru.

Materi fotografi dasar diajarkan pada siswa kelas X DKV. Gambar adalah suatu hasil kegiatan membentuk objek tertentu

dengan berbagai teknik dan alat. Pengertian fotografi menurut para ahli banyak sekali versinya, tetapi pada intinya pengertian fotografi adalah salah satu teknik dalam menghasilkan gambar, yaitu proses menangkap bentuk dan warna suatu objek gambar (Ambarwati 2022). Sekarang ini perkembangan peralatan fotografi sudah banyak menggunakan teknologi digital. Penggunaan teknologi digital pada fotografi memberikan banyak kelebihan daripada teknologi analog, baik dari segi kualitas gambarnya, fitur-fitur kegunaannya, maupun kemudahannya dalam proses produksi untuk tahap produksi berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas X DKV SMK Widya Praja Ungaran, saat pembelajaran berlangsung guru masih kurang dalam penggunaan media yang lebih inovasi dan mudah diakses. Walupun guru sudah menggunakan media, tetapi siswa merasa media yang digunakan membosankan dan kurang menarik. Sehingga terdapat beberapa siswa yang kurang memahami materi yang diajarkan. Maka dikembangkanlah media pembelajaran pada materi fotografi dasar kelas x dkv di smk yang berupa aplikasi media pembelajaran pada materi fotografi dasar kelas X DKV. Dalam hal ini peran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk dapat menjadi wadah atau perantara sehingga pembelajaran lebih menjadi efektif. Dengan menggunakan media berupa aplikasi android dapat memudahkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wadah atau tempat dari sebuah pesan, pesan yang disampaikan adalah materi dan pesan pembelajaran, serta tujuan yang ingin dicapai adalah ialah proses pembelajaran (Hasiru, Badu, dan Uno 2021; 60). Penggunaan media secara inovatif dan kreatif akan menambah lebih banyak pengetahuan bagi peserta didik

sehingga dapat belajar lebih banyak, apa yang mereka pelajari akan lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesui dengan apa yang menjadi tujuan pembelajaran. Maka dibuatlah Perancangan Desain Aplikasi Media Pembelajaran Pada Materi Fotografi Dasar Kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK. Dengan metode penelitian ADDIE dan desain aplikasi media pembelajaran ini bertujuan untuk memudahkan dan membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini peneliti mengadaptasi model ADDIE dari *Dick and Carry*. ADDIE terdapat 5 tahapan diantaranya yaitu *Analysis, Design, Development or Productions, Implementation or Delivery and Evaluations* (Sugiyono 2017; 38-39). Produk yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah Aplikasi Media Pembelajaran Pada Materi Fotografi Dasar Kelas X Desain Komunikasi Visual. Perancangan aplikasi ini dimulai dengan perencanaan pembuatan *flowchart, use case diagram, activity diagram*. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan teknik pustaka berupa buku, artikel ataupun penelitian terdahulu dan teknik studi lapangan berupa observasi dan angket Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan teknik pustaka berupa buku, artikel ataupun penelitian terdahulu dan teknik studi lapangan berupa observasi dan angket (Sugiyono 2015).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan ketentuan model pengembangan ADDIE dengan ketentuan sebagai berikut :

Tahap Analysis, Berdasarkan hasil

observasi yang telah dilakukan di SMK Widya Praja Ungaran diperoleh permasalahan yaitu guru masih kurang menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa masih kurang memahami dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga merasa bosan karena belum menggunakan media pembelajaran yang mudah untuk diakses di manapun dan kapanpun ketika siswa membutuhkan.

Tahap Design, Tahap ini digunakan untuk merancang media pembelajaran sebagai solusi dari permasalahan yang diperoleh di tahap analisis, kemudian proses membuat dan mendesain Aplikasi menggunakan website kodular creator lalu diterapkan menjadi aplikasi mobile

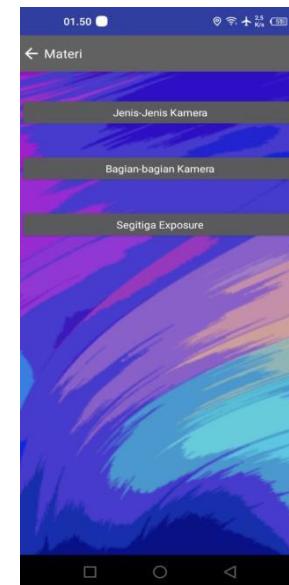


Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi

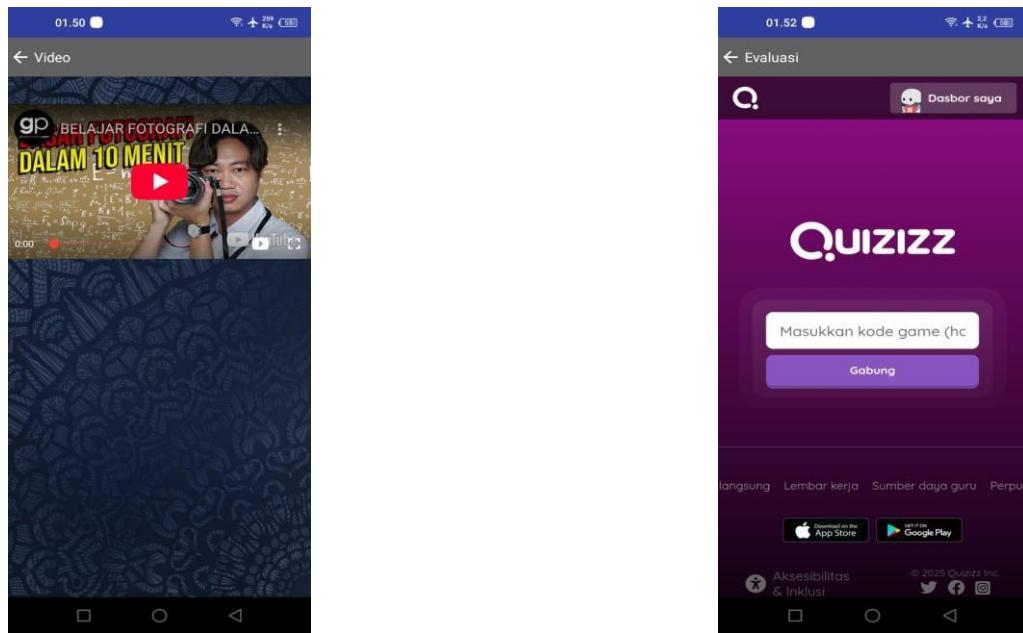
Gambar 3. Halaman Pendahuluan



Gambar 2. Menu Utama



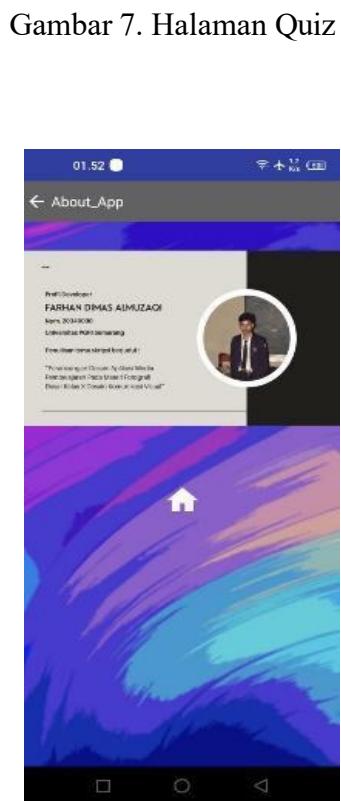
Gambar 4. Halaman Materi



Gambar 5. Halaman Video



Gambar 6. Halaman Simulasi



Gambar 8. Halaman *About App*

Tahap Development, Pada tahap development, desain produk yang sudah dibuat sesuai dengan rancangan akan diterapkan menjadi aplikasi mobile menggunakan website kodular creator dan hanya bisa diakses dan digunakan dalam perangkat Android saja. Desain produk yang sudah tersusun kemudian dikembangkan menjadi Aplikasi media pembelajaran. Setelah tahap pengembangan selesai, hasil dari media pembelajaran tersebut akan dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Tahap Implementation, Tahap implementasi dilaksanakan setelah media pembelajaran yang akan dikembangkan melewati tahap validasi. Kemudian aplikasi media pembelajaran materi fotografi dasar diimplementasikan di siswa kelas X DKV SMK Widya Praja Ungaran. Media pembelajaran yang sudah dikembangkan akan diimplementasikan. Setelah peneliti mengimplementasikan aplikasi materi fotografi dasar di sekolah, maka peneliti memberikan lembar angket respon pada siswa untuk mengetahui kepuasan siswa terhadap aplikasi media pembelajaran tersebut yang diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas X DKV SMK Widya Praja Ungaran.

Tahap Evaluation, Evaluasi merupakan tahap akhir dari model 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 dikembangkan.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi dan angket. Pada angket terdapat tiga angket yang

digunakan yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, angket respon siswa.

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan validator ahli media dan materi yang akan dideskripsikan untuk acuan perbaikan media yang telah dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif berupa nilai skor yang diperoleh dari angket validasi media, validasi materi, dan responden.

Dalam penelitian ini peneliti memilih teknik kuisioner dengan menggunakan skala likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, atau pendapat individu atau kelompok terhadap suatu peristiwa atau fenomena sosial. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi terhadap individu atau kelompok terkait dengan fenomena sosial yang sedang menjadi objek penelitian (Sugiyono 2015).

Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini, terdapat lima pilihan jawaban pada skor positif dan skor negatif. Untuk jawaban skor positif yaitu, skor 5 = Sangat Setuju (SS), skor 4 = Setuju (S), skor 3 = Ragu-Ragu (RG), skor 2 = Tidak Setuju (TS), skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS). Sedangkan, untuk jawaban negatif yaitu, skor 1 = Sangat Setuju (SS), skor 2 = Setuju (S), skor 3 = Ragu – Ragu (RG), skor 4 = Tidak Setuju (TS), skor 5 = Sangat Tidak Setuju (STS).

Data yang dikumpulkan dalam angket validasi dianalisis menggunakan metode kuantitatif. Petunjuk pemberian skor untuk model dijadikan dalam tabel

No	Interval	Kriteria	
1	81% - 100%	Sangat layak	
2	61% - 80%	Layak	
3	41% - 60%	Cukup layak	
4	21% - 40%	Tidak layak	
No	Keterangan	Skor Sangat Positif	Skor tidak layak Negatif
5	0% - 20%		
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Ragu-ragu	3	3
4	Tidak Setuju	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

berikut:

Tabel 1. Pemberian Skor Ahli Media dan Materi

Skor yang sudah terkumpulkan dibuat dalam bentuk peresentase untuk dianalisis secara kualitatif. Rumus yang digunakan untuk mendapatkan presentase menurut (Arikunto 2010; 193) sebagai berikut:

$$\text{Presentase nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Hasil yang telah dinyatakan selanjutnya diubah dalam kuantitatif dengan ketentuan range presentase dan kriteria menurut (Arikunto 2010) yang dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2. Rentan Presentase

Hasil validasi ahli media 1 didapatkan hasil penilaian sebesar 81,3% dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan untuk penilaian oleh validasi ahli media 2 didapatkan hasil penilaian sebesar 81,3% dengan kategori “sangat Layak”. Untuk hasil keseluruhan validasi ahli media mendapatkan nilai rata-rata 81,3% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi 1 didapatkan hasil penilaian sebesar 81,3% dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan untuk penilaian oleh validasi ahli materi 2 didapatkan hasil penilaian sebesar 90,7% dengan kategori “sangat layak”. Untuk hasil keseluruhan validasi ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 86% dengan kategori “sangat layak”. Kemudian Hasil perhitungan angket responden siswa mendapatkan hasil 84,5% dengan kategori “Sangat layak”. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media Aplikasi Media pembelajaran sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Aplikasi Media Pembelajaran pada Materi Fotografi Dasar Kelas X DKV di SMK sudah memenuhi kriteria kevalidan dan kelayakan dalam penggunaannya, sehingga memperoleh Kesimpulan sebagai berikut :

pada hasil perhitungan validasi ahli

media Aplikasi Media Pembelajaran pada Materi Fotografi Dasar Kelas X DKV di SMK dengan hasil rata-rata 81,3%. Adapun hasil perhitungan validasi dari ahli materi dengan rata-rata 86%. Dengan itu, Aplikasi Media Pembelajaran pada Materi Fotografi Dasar Kelas X DKV di SMK ini dinyatakan valid. Pada hasil perhitungan uji kelayakan dengan menggunakan angket responden siswa yang berjumlah 25, mendapatkan hasil rata-rata 84,5% dengan tingkat kelayakan “sangat layak”. Maka Aplikasi Media Pembelajaran pada Materi Fotografi Dasar layak dan dapatdigunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Rahman, Abd et al. 2022. “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan.” *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2(1): 1–8.
- Shomad, Moh. Abdul, dan Susi Rahayu. 2022. “Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika.” *Journal Of Techonlogy Mathematics And Social Science* 2(2): 2829–3363.
- Siregar, Ferdina; Singgih Adhi Prasetyo, Kartinah. 2023. “VALIDASI MEDIA POP UP BOOK MATERI BANGUN RUANG KELAS V SDN KALICARI 02 SEMARANG.” *International Journal of Research in Science, Commerce, Arts, Management and Technology* 09: 410–21.
- Arip, Malfia, dan Hijrawatil Aswat. 2021. “Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar.” *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(1): 261–68.
- Ambarwati, Maylinda. 2022. *SMK/MAK KELAS X Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual*.
- Hasiru, Dewasni, Syamsu Qamar Badu, dan Hamzah B. Uno. 2021. “Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh.” *Jambura Journal of Mathematics Education* 2(2): 59–69.
- Sugiyono. 2015. *Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2010). Metode peneltian. *Jakarta: Rineka Cipta*, 173(2).