Jurnal Seni Rupa, Vol. 11 No. 4, Tahun 2023, Hal 25-38
http:/e/journal.unesa.ac.id/index.php/va

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *POWERPOINT* PADA MATERI RAGAM HIAS DI SMP NEGERI 1 PAKIS, MALANG, JAWA TIMUR

Novia Indah Yani[1], Fera Ratyaningrum[2]
[1]Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: novia.18004@mhs.unesa.ac.id
[2]Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: feraratyaningrum@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang diujicoba pada siswa kelas VII SMPN 1 Pakis, Malang pada materi ragam hias. Tujuan penelitian ini yakni untuk menyusun dan mendeskripsikan konsep pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*, mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*, mengetahui dan mendiskripsikan hasil uji coba penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* pada materi penerapan ragam hias pada bahan buatan di SMP Negeri 1 Pakis. Metode penelitian menggunakan *Research and Development*, dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Pada tahapan validasi media mendapatkan nilai 96,5% dan mendapatkan predikat sangat layak, sedangkan hasil validasi materi setelah revisi mendapatkan nilai 92% dengan predikat sangat layak. Media interaktif diujicobakan kepada 27 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pakis dengan menggunakan angket dan 24 dari 27 siswa menilai bahwasanya media yang dikembangkan memiliki predikat sangat layak dan tiga yang lainnya memberikan penilaian dengan predikat layak. Berdasarkan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa predikat terbanyak yang didapatkan oleh media yang dikembangkan adalah kategori sangat layak dan dapat diteruskan penggunaannya sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mata pelajaran seni budaya pada materi ragam hias.
Kata Kunci: media pembelajaran, *PowerPoint*, ragam hias.

Abstract

This research was motivated to develop PowerPoint-based interactive learning media which was tested on grade VII students of SMPN 1Pakis, Malang on various ornamental materials. The purpose of this study is to compile and describe the concept of developing PowerPoint-based interactive learning media, knowing and describing the process of developing PowerPoint-based interactive learning media, knowing and describing the results of trials of the application of PowerPoint-based interactive learning media on material for the application of ornamental varieties on artificial materials at SMP Negeri 1 Pakis. The research method uses Research and Development, with the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation). Data collection through observation, interviews, questionnaires and documentation. At the media validation stage, it got a score of 96.5% and got a very decent predicate, while the results of material validation after revision got a value of 92% with a very decent predicate. Interactive media was tested on 27 grade VII students of SMP Negeri 1 Pakis using questionnaires and 24 out of 27 students assessed that the developed media had a very decent predicate and three others gave an assessment with a decent predicate. Based on this assessment, it can be concluded that the most predicate obtained by the developed media is a very feasible category and can continue its use as a learning medium in learning activities for art and culture subjects on ornamental variety materials.
Keywords: *Learning media, PowerPoint, Ornament*

PENDAHULUAN

Era globalisasi merupakan perubahan berbagai aspek kehidupan yang terjadi secara global. Pada masa sekarang ini aktivitas manusia selalu berkaitan dengan pemanfaatan teknologi, terutama teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik pada tahun 2020 sebanyak 131,66 per 100 penduduk di Indonesia telah menjadi pelanggan telepon seluler (Dhini,2021). Dampak globalisasi mempengaruhi perkembangan teknologi, tetapi belum tentu teknologi yang berkembang dimanfaatkan secara optimal pada semua lembaga pendidikan. Padahal pemanfaatan teknologi secara optimal akan memberikan dampak meningkatnya kualitas pendidikan. Perbaikan kualitas pendidikan dapat dicapai melalui memperbaiki kualitas pembelajaran. Memperbaiki kualitas pembelajaran dapat dicapai melalui pembaruan pada metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang berhasil terjadi apabila peserta didik memenuhi semua tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang tepat akan diterima oleh siswa secara maksimal apabila dibantu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil observasi mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Pakis dipadukan dengan mata pelajaran prakarya sehingga siswa harus menghasilkan sebuah karya yang dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Kurikulum yang digunakan SMP Negeri 1 Pakis adalah Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) pada pembelajaran dikelas VII. Menurut Zaida (2022) kemendikbudristek menyusun kurikulum merdeka untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan mengikuti kebutuhan siswa. Dalam implementasi kurikulum merdeka tidak hanya siswa, guru juga dituntut untuk menggunakan model belajar yang variatif diantaranya berbasis proyek, inkuiri maupun kooperatif. Sedangkan di SMP Negeri 1 Pakis kegiatan belajar mengajar di kelas guru pengajar lebih sering menggunakan model belajar ceramah dan kurang memanfaatkan keberadaannya teknologi untuk fasilitas pembelajaran. Selain kurikulum yang diterapkan di SMP Negeri 1 Pakis, sekolah ini merupakan sekolah yang telah mendapatkan penghargaan adiwiyata nasional, untuk mendukung program tersebut sekolah meminimalisir penggunaan kertas pada pembelajaran salah satu bentuk upayanya adalah dengan memaksimalkan kemajuan teknologi yaitu penggunaan *handpohone* dan komputer. Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif menjadi opsi yang dapat digunakan oleh guru untuk memulai memperkenalkan pengajaran berbasis proyek kepada siswa sebagai sebuah kebiasaan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dalam penelitian ini akan dibuat suatu media pembelajaran interaktif untuk materi penerapan ragam hias pada bahan buatan (tekstil) yang memanfaatkan *android* dengan menggunakan perangkat lunak *PowerPoint* dalam pembuatannya yang dapat mendukung terlaksananya Implementasi Kurikulum Merdeka belajar. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* pada Materi Ragam Hias di SMP Negeri 1 Pakis Kabupaten Malang Provinsi Jawa Timur". Dengan rumusan masalah (1) Bagaimana konsep pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* pada materi penerapan ragam hias pada bahan buatan di SMP Negeri 1 Pakis? (2) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* pada materi penerapan ragam hias pada bahan buatan di SMP Negeri 1 Pakis? (3) Bagaimana hasil uji coba penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* pada materi penerapan ragam hias pada bahan buatan di SMP Negeri 1 Pakis?.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini bertujuan untuk (1) Menyusun dan mendeskripsikan konsep pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *PowerPoint* pada materi penerapan ragam hias pada bahan buatan di SMP Negeri 1 Pakis. (2) Mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *PowerPoint* pada materi penerapan ragam hias pada bahan buatan di SMP Negeri 1 Pakis. (3) Mengetahui dan mendiskripsikan hasil uji coba penerapan media pembelajaran Interaktif berbasis *PowerPoint* pada materi penerapan ragam hias pada bahan buatan di SMP Negeri 1 Pakis.

Terdapat dua penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian yang pertama dilakukan oleh Muhammad Amri Yahya pada tahun 2015 dengan judul penelitian

"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Program Studi Keahlian Elektronika Industri di SMK". Penelitian kedua dilakukan oleh Ni Luh Putu Sintia Dewi dan Ida Bagus Surya Manuaba pada tahun 2021 dengan judul penelitian " Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD". Kedua penelitian di atas sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif namun untuk penelitian yang pertama berupa media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang memanfaatkan *software AdobeFlash* dan diterapkan pada siswa tingkat Sekolah Menengah Kejuruan, sedangkan penelitian yang kedua mengembangkan media pembelajaran berbentuk *PowerPoint* interaktif tetapi dengan pengaplikasian menggunakan komputer dan diterapkan kepada siswa tingkat Sekolah Dasar.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang mengkolaborasikan kedua penelitian tersebut yaitu pembuatan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan *Microsoft PowerPoint* karena perangkat lunak ini sudah tidak asing lagi dalam dunia pendidikan sehingga guru akan lebih mudah dalam pengembangan media dengan perangkat lunak tersebut. Hasil dari pengembangan media ini dapat diaplikasikan menggunakan *android* atau *smartphone* dan diterapkan untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pakis.

METODE PENELITIAN

Pembuatan media pembelajaran interaktif ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Pada tahap analisis kegiatan yang dilakukan analisis kebutuhan siswa, kemampuan siswa dan lingkungan belajar. Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain adalah mengumpulkan materi dan membuat *storyboard*. Pada tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan adalah merealisasikan desain sehingga menjadi media, validasi materi dan validasi media, serta revisi media. Pada tahap implementasi kegiatan yang dilakukan adalah uji coba pada siswa kelas VII di SMPN 1 Pakis. Pada tahap evaluasi kegiatan yang dilakukan adalah mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan media.

Penelitian dilakukan di SMPN 1 Pakis, Malang yang beralamat di Jl.Sumber Pasir No.1 Ngrangin Sumber Pasir Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. Subjek pada penelitian ini dilakukan secara *sampling* siswa kelas VII SMPN 1 Pakis Kabupaten Malang yang berjumlah 27 siswa. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dengan materi ragam hias.

Pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi di SMPN 1 Pakis Kabupaten Malang, wawancara kepada guru seni budaya, instrumen validasi pada ahli materi dan ahli media, dokumentasi berupa foto pada saat penelitian, angket penilaian produk oleh siswa. Validasi dilakukan 2 kali yaitu sebelum dan sesudah revisi.

KERANGKA TEORETIK

a. Media Pembelajaran.

Menurut Daryanto dalam Noviani (2013:8) media adalah salah satu elemen penting dalam proses komunikasi, berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Sedangkan menurut Hasan (2021:28) media pembelajaran merujuk pada semua objek atau alat yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara guru (pemberi informasi) dan siswa (penerima informasi) dalam proses pembelajaran. Tujuan penggunaan media ini adalah untuk merangsang motivasi siswa dan memungkinkan mereka mengikuti pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media komunikasi antara guru yang memberi penjelasan dengan siswa yang menerima penjelasan yang berperan sebaagai stimulus agar siswa dapat mengikuti pembelajaran secara utuh.

b. Perangkat Pengembangan Media

1. Microsoft PowerPoint

Gambar 1. *PowerPoint*
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2023)

Menurut Sholihin (2010:36) *PowerPoint* adalah salah satu alat untuk menyampaikan presentasi. PowerPoint dapat digunakan sebagai bagian dari presentasi secara keseluruhan atau sebagai satu-satunya sarana untuk menyampaikan informasi. Misalnya, *PowerPoint* dapat digunakan sebagai alat bantu visual dalam presentasi lisan. Selain itu, *PowerPoint* juga dapat menjadi media utama dalam penyampaian presentasi, seperti dalam presentasi produk atau iklan mini, profil perusahaan, atau presentasi online. Jenis presentasi ini dapat disertai dengan narasi dan penggunaan suara, musik, atau video yang diputar selama presentasi berlangsung.

2. *Spring Suite 9*

Gambar 2. *iSpring Suite*
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2023)

Aplikasi *iSpring Suite* adalah alat *authoring e-Learning* serba guna yang memungkinkan untuk emmbuat beragam tipe konten *e-Learning*. Dengan aplikasi *iSpring Suite 9* dapat digunakan untuk memasukkan kuis, survei, interaksi, simulasi dialog, atau perekam layar langsung ke presentasi *PowerPoint*.

3. *Website 2 Apk Builder Pro*

Gambar 3. *Website 2 Apk Builder Pro*
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2023)

Aplikasi ini dirancang uuntuk system operasi *Widows* dan memiliki fungsi utama untuk mempermudah konversi file berbasis web menjadi berbasis .apk. dalam prinsip kerjanya, aplikasi ini mengubah format file web (.html) menjadi format aplikasi Android (.apk), sehingga aplikasi berbasis web dapat dijalankan dengan baik di perangkat Android, termasuk *smartphone.* Aplikasi "*Website 2 APK*" memungkinkan pengguna untuk memberikan nama aplikasi, menambahkan ikon aplikasi, dan melakukan modifikasi sebelum menghasilkan aplikasi yang siap digunakan.

c. Elemen Desain dalam Perancangan Antarmuka Aplikasi

Menurut Wicaksono (2023) elemen desain adalah panduan dasar yang harus dipahami karena setiap elemen yang digunakan akan mempengaruhi persepsi penikmat karya. Elemen desain dibagi menjadi 7 yaitu (1) *Line* atau Garis (2) *Shape* atau Bentuk (3) *Texture* atau tekstur (4) *Colour* atau warna (5) *Value* atau gelap-terang (6) *Space* atau ruang (7) *Size* atau ukuran.

d. Materi Penerapan Ragam Hias Pada Bahan Buatan

Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran seni budaya tentang penerapan ragam hias pada bahan buatan mencakup pengertian ragam hias, jenis ragam hias, media yang digunakan untuk penerapan ragam hias, serta Teknik penerapan ragam hias pada bahan buatan. Salah satu standar kompetensi yang harus dicapai dalam mata pelajaran seni budaya pada kelas VII adalah kemampuan dalam menerapkan ragam hias pada bahan buatan. Pada mata pelajaran Seni Budaya terdapat satu pasang kompetensi dasar yang membahas tentang penerapan ragam hias pada bahan buatan. Untuk mencapai kompetensi dasar yang pertama, yaitu memahami prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan, penelitian ini akan menggunakan kain sebagai bahan buatan. Pemilihan kain sebagai bahan utama dipilih karena mudah ditemukan dan dapat dimanfaatkan dalam pembuatan tas, sarung bantal, taplak meja, dan sebagainya. Pada kompetensi dasar tersebut indikator pencapaiannya adalah siswa dapat menjelaskan prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan (tekstil). Untuk kompetensi dasar yang kedua yaitu membuat karya dengan berbagai motif ragam hias pada bahan buatan. Dalam kompetensi dasar tersebut indikator pencapaiannya adalah siswa dapat

membuat karya dua dimensi dengan menerapkan motif ragam hias pada bahan buatan (tekstil).

e. Kerangka Berpikir

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah berkembang sangat pesat. Salah satu contoh dari perkembangan tersebut adalah penggunaan *smartphone*. *Smartphone* telah digunakan oleh semua kalangan termasuk dalam dunia pendidikan. Tidak hanya tenaga pendidik yang menggunakan *smartphone* melainkan juga peserta didik (siswa), khususnya siswa SMP Negeri 1 Pakis. Metode pembelajaran yang sering dijumpai mayoritas guru yang mendominasi di dalam kelas dan siswa cenderung pasif. Materi penerapan ragam hias pada bahan buatan merupakan salah satu materi yang harus dipahami siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya. Siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari materi jika terdapat media pembelajaran yang mendukung serta yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, sehingga siswa akan cenderung lebih aktif dalam memahami materi.

Produk akhir yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan teori media pembelajaran. Media tersebut berupa aplikasi media pembelajaran berbasis powerpoint yang khusus digunakan untuk materi penerapan ragam hias pada bahan buatan. Aplikasi ini telah diuji keandalannya dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah media tersebut berhasil dibuat, media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas maupun sebagai alat pembelajaran mandiri di luar kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Pengembangan Media Pembelajaran

Media yang dikembangkan berbentuk *slide* yang disusun menggunakan *software Microsoft PowerPoint.* Elemen yang ada didalamnya di desain menggunakan *Adobe Photoshop* setelah itu disusun menggunakan *software Microsoft PowerPoint* setelah semua elemen tersusun dengan lengkap, untuk mengarahkan siswa ke *slide* selanjutnya secara runtut maka langkah selanjutnya adalah penggunaan *hyperlink.* Setelah semua elemen dan *hyperlink,* langkah selanjutnya adalah dengan *publish file PowerPoint* menggunakan *software Ispring Suite9. Software Ispring Suite9* berfungsi untuk mengubah file menjadi format *html.* Setelah format berubah menjadi html maka langkah selanjutnya adalah dengan mengubah format html ke dalam format apk, untuk langkah tersebut maka *software* yang digunakan adalah dengan *Website 2 Apk Builder Pro.* Setelah itu media bbisa diinstal menggunakan *handphone.*

B. Proses Pengembangan Media

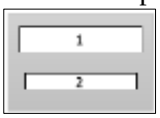
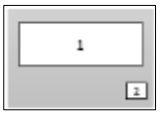
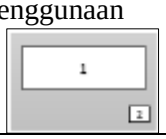
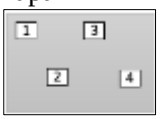
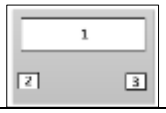
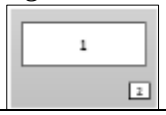
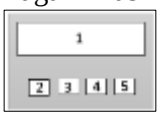
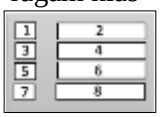
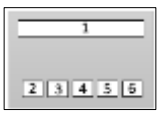
1. Analisis

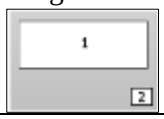
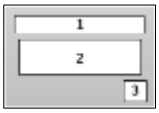
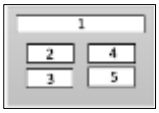
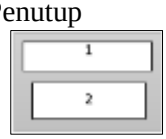
Pada tahap analisa, data yang didapatkan adalah sebagai berikut. Kompetensi dasar yang digunakan sebagai bahan pengembangan media sesuai dengan kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 1 Pakis yaitu penerapan ragam hias pada bahan buatan. Berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pencapaian tersebut maka materi yang diangkat pengertian ragam hias, jenis-jenis ragam hias beserta pengertiannya, penerapan ragam hias, pengertian bahan buatan, penerapan ragam hias pada bahan buatan termasuk jenis, pengertian, contoh, bahan dan tekniknya, praktik penerapan ragam hias pada bahan buatan yang berisikan alat dan bahan beserta langkah-langkahnya. Potensi yang dimiliki adalah diadakannya kelas khusus menggambar saat pembelajaran proyek P5, semangat siswa yang besar ketika sedang melakukan pembelajaran praktik. Masalah yang sedang dihadapi adalah kurangnya minat siswa ketika materi Seni Budaya disampaikan.

2. Desain

Dalam mendesain media yang akan dikembangkan terdapat dua tahap yang harus dikerjakan yang pertama adalah pembuatan storyboard dan visualisasi desain. Untuk visualisasi desain menggunakan *software Adobe Photoshop*. Rancangan awal media menggunakan format .jpg yaitu pada saat pembuatan storyboard untuk menentukan letak tombol dan divisualisasikan dalam format .jpg dan .png karena tombol yang digunakan ditempel ketika media disusun dalam *Microsoft PowerPoint*.

Tabel 1. *Storyboard*

No	Desain	Keterangan
1.	Halaman sampul 	1. Judul 2. Tombol selanjutnya
2.	Halaman menu utama atau identitas media 	1. Identitas media yang terdiri dari: a. Nama penyusun b. Tahun penyusunan c. Institusi d. Jenjang sekolah e. Alokasi waktu 2. Tombol selanjutnya
3.	Halaman petunjuk penggunaan 	1. Petunjuk penggunaan 2. Tombol selanjutnya
4.	Halaman tahapan 	1. Tahap satu 2. Tahap dua 3. Tahap tiga 4. Tahap empat
5.	Halaman materi a. Halaman pertanyaan stimulus 	1. Pertanyaan 2. Pilihan jawaban satu 3. Pilihan jawaban dua
	b. Halaman materi pengertian 	1. Penjelasan 2. Tombol selanjutnya
	b. Halaman pertanyaan stimulus jenis ragam hias 	1. Pertanyaan 2. Pilihan jawaban satu 3. Pilihan jawaban dua 4. Pilihan jawaban tiga
	c. Halaman materi jenis ragam hias 	1. Gambar jenis ragam hias flora 2. Penjelasan jenis ragam hias flora 3. gambar jenis ragam hias fauna 4. penjelasan jenis ragam hias fauna 5. Gambar jenis ragam hias geometri 6. Penjelasan jenis ragam hias geometri 7. Gambar jenis ragam hias figurative 8. Penjelasan jenis ragam hias figuratif
	d. Halaman materi bahan buatan 	1. Sub judul materi 2. Gambar bahan buatan satu 3. Gambar bahan buatan dua 4. Gambar bahan buatan tiga 5. Gambar bahan buatan empat 6. Gambar bahan buatan lima
	e. Halaman materi pemanfaatan bahan buatan	1. jenis bahan 2. gambar contoh karya satu 3. gambar contoh karya dua 4. gambar contoh karya tiga

		5. Teknik pemanfaatan bahan buatan
	f. Halaman materi langkah-langkah 	1. Intruksi 2. Tombol selanjutnya
6.	Halaman Tugas Mandiri 	1. Cara pengerjaan tugas mandiri 2. 10 soal uraian 3. Tombol selanjutnya
7.	Halaman Soal Evaluasi 	1. Soal 2. Pilihan jawaban 1 3. Pilihan jawaban 2 4. Pilihan jawaban 3 5. Pilihan jawaban 4
8.	Halaman Penutup 	1. Kata penutup 2. Kata-kata motivasi

3. Pengembangan

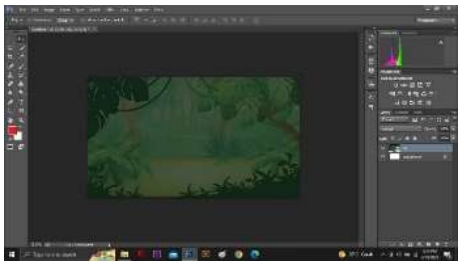
Tahapan dalam pengolahan gambar adalah sebagai berikut.

a. Pengumpulan bahan media berupa gambar yang didapatkan dari internet. Gambar gambar yang telah di dapatkan dijadikan satu folder agar mudah mencarinya.

Gambar 4. Bahan Media
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

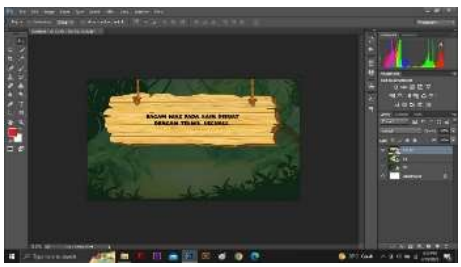
b. Membuat halaman sampul dan background yang akan digunakan dalam media. Pada bagian ini peneliti membuat tema lingkungan berbentuk hutan karena menyesuaikan dengan keadaan sekolah yang mendapatkan predikat adiwiyata nasional dan akan maju ke tahap adiwiyata mandiri sehingga media yang dikembangkan bisa masuk ke karya inovasi bertemakan lingkungan.

Gambar 5. Pengerjaan *Cover*
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)



Gambar 6. Pengerjaan *Background*
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Gambar *background* yang dibuat dijadikan latar dari halaman materi dan halaman evaluasi sehingga tinggal menambahkan elemen yang akan ditempel di atas latar.



Gambar 7. Memasukkan Elemen Materi
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Format desain yang dibuat adalah *.jpg* dan disimpan dalam satu *folder*.

Gambar 8. Elemen Media
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Adapun desain yang telah dibuat dalam *Adobe Photoshop* sebagai berikut.

1) *Slide* Halaman Sampul

Gambar 9. Halaman Sampul Media
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

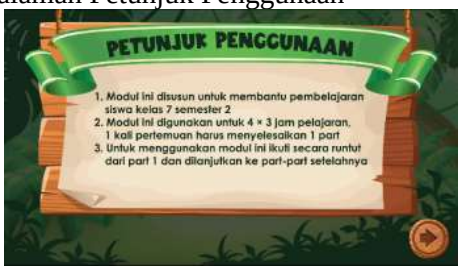
Pada media yang telah dikembangkan halaman sampul berisikan keterangan materi yang dimuat dan jenjang kelas yang dituju. Media interaktif yang dikembangkan memuat materi penerapan ragam hias pada bahan buatan dan digunakan untuk siswa kelas 7 atau 1 SMP di semester genap atau dua.

2) Halaman Menu Utama Atau Identitas Media

Gambar 10. Halaman Identitas Media
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Pada halaman slide menu utama berisikan identitas media. Identitas media yang diimuat anatara lain: nama penyusun, tahun penyusun, institusi penyusun (diisi sekolah yang digunakan untuk uji coba media), jenjang sekolah, dan alokasi waktu yang digunakan untuk pembelajaran materi yang penerapan ragam hias pada bahan buatan.

3) Halaman Petunjuk Penggunaan



Gambar 11. Halaman Petunjuk Penggunaan
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Halaman petunjuk penggunaan dirancang agar peserta didik bisa menggunakannya secara runtut karena dalam media pembelajaran ini terdapat beberapa tahapan pembelajaran. Halaman petunjuk penggunaan ditampilkan halaman yang senada dengan halaman sampul.

4) Halaman Tahapan

Gambar 12. Halaman tahapan
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Pada halaman petunjuk tahapan digunakan untuk mengarahkan siswa agar pembelajaran berjalan secara runtut dalam empat pertemuan. Media pembelajaran ini digunakan untuk empat kali pertemuan, pertemuan pertama digunakan untuk pembahasan materi, pertemuan yang kedua digunakan untuk tugas individu, pertemuan ketiga berisikan tuntunan untuk mengerjakan tugas praktik, pada pertemuan terakhir berisikan tugas evaluasi terakhir.

5) Halaman Materi

a) Pertanyaan Stimulus

Gambar 13. Halaman Pertanyaan Stimulus
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Pada bagian halaman materi dibagi menjadi beberapa bagian. Sebelum siswa memasuki ke dalam materi inti, bagian ini dibuka dengan pertanyaan stimulus. Pertanyaan stimulus diberikan untuk memancinng siswa dalam mengingat Kembali materi yang telah diberikan pada pembelajaran sebelumnya yaitu tentang penerapan ragam hias pada bahan alam.

b) Halaman Materi Pengertian

Gambar 14. Halaman Materi Pengertian
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Bagian selanjutnya dalam penyampaian materi adalah penjelasan mengenai konsep ragam hias. Pada bagian ini dijelaskan pengertian ragam hias.

c) Halaman Pertanyaan Stimulus Jenis Ragam Hias

Gambar 15. Halaman Pertanyaan Stimulus Jenis-Jenis Ragam Hias
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Bagian selanjutnya yaitu penjelasan mengenai jenis-jenis ragam hias. Sebelum memasuki materi jenis ragam hias siswa diberikan pertanyaan stimulus lagi untuk mengingat pembagian jenis-jenis ragam hias.

d) Halaman Materi Jenis Ragam Hias

Gambar 17. Halaman Materi Jenis Ragam Hias
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani)

Setelah siswa menjawab pertanyaan stimulus yang telah diberikan, halaman selanjutnya yaitu penjelasan mengenai jenis-jenis ragam hias secara keseluruhan. Materi ini diberikan agar siswa dapat membedakan antara keempat jenis ragam hias.

e) Halaman Materi Pengertian Bahan Buatan

Gambar 18. Halaman Materi Pengertian Bahan Buatan
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani)

Halaman pengertian ragam hias ini materi awal yang disampaikan pada media yang telah dikembangkan. Halaman ini digunakan untuk menyampaikan materi pada indikattor siswa dapat memahami konsep ragam hias.

f) Halaman Materi Jenis Bahan Buatan

Gambar 19. Halaman Materi Bahan-bahan Buatan
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

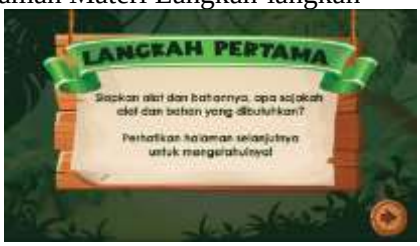
Halaman materi jenis bahan buatan ini disediakan hanya dalam bentuk gambar saja jika di klik maka akan masuk ke dalam halaman materi yang lebih spesifik. Gambar jenis bahan buatan yang ditampilkan adalah bahan-bahan buatan yang bisa dimanfaatkan untuk menerapkan ragam hias.

g) Halaman Materi Pemanfaatan Bahan Buatan

Gambar 20. Halaman Materi Pemanfaatan Bahan Buatan
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Pada halaman ini siswa dapat mengetahui contoh penerapan ragam hias pada bahan yang telah di klik. Pada halaman ini disediakan contoh gambar dan teknik yang dapat digunakan jika akan menerapkan ragam hias pada bahan yang telah dipilih.

h) Halaman Materi Langkah-langkah



Gambar 21. Halaman Materi Langkah-Langkah
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Pada media yang telah dikembangkan terdapat tuntunan atau tutorial dalam penerapan ragam hias pada bahan buatan. Pada halaman ini terdapat langkah-langkah yang disampaikan melalui bahasa verbal dan pada halamn selanjutnya terdapat langkah-langkah yang disampaikan menggunakan video tutorial.

i) Halaman Tugas Mandiri

Gambar 22. Halaman Tugas Mandiri
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

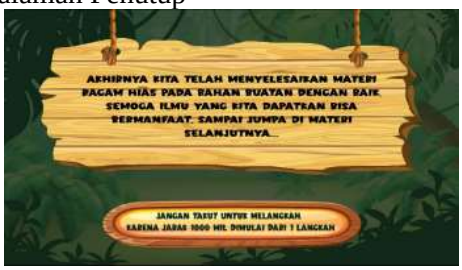
Pada media yang telah dikembangkan terdapat dua tahapan dalam menyampaikan materi, yaitu tahapan materi teori dan praktik. Halaman tugas mandiri ini berfungsi agar siswa tetap memiliki catatan pada buku tulis masing-masing. Selain itu, untuk mengukur tingkat pemahaman siswa pada materi teori yang disampaikan pada tahapan pertaman.

j) Halaman Soal Evaluasi

Gambar 23. Halaman Soal Evaluasi
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Halaman evaluasi terdiri dari pertanyaan berbantuk pilihan ganda dan soal benar. Soal evaluasi disusun berjumlah 15 butir soal. Pada tahap ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga.

k) Halaman Penutup



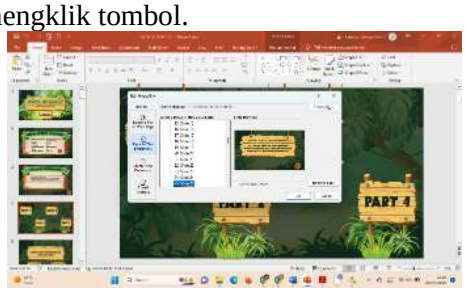
Gambar 24. Halaman Penutup
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Halaman penutup terdapat pada setiap akhir pertemuan mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat. Halaman penutup berisi kalimat penutup dan hal-hal yang harus disiapkan untuk pertemuan selanjutnya. Pada pertemuan terakhir halaman penutup terdapat kata-kata motivasi untuk siswa.

c. Setelah desain sudah selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah menyusun desain tersebut ke dalam *Microsoft PowerPoint.*

Gambar 25. Penyusunan Media
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

d. Setelah penyusunan semua desain ke dalam *Microsoft PowerPoint* menentukan *hyperlink.* Kegiatan ini dilakukan untuk mengarahkan halaman tujuan ketika mengklik tombol.



Gambar 26. Menentukan *Hyperlink* Media
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

e. Setelah selesai disusun media di *publish* menggunakan *iSpring Suite 9* untuk dijadikan format .html

Gambar 27. *Publish* Media di *Ispring Suite*
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

f. Setelah dijadikan format .html media yang dikembangkan diubah menjadi format .apk dengan menggunakan *Website 2 Apk Builder Pro.*

Gambar 28. Merubah Format .Apk
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

g. Aplikasi yang dikembangkan sudah tersimpan di *windows-SSD (C)* dalam format .apk. setelah itu media di upload ke *google drive* untuk bisa dibagikan ke orang lain yang akan memanfaatkannya.

Tahap Selanjutnya adalah media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dan mendapatkan catatan untuk revisi dalam beberapa bagian. Adapun hasil revisi media adalah sebagai berikut.

Gambar 29. Halaman Sapaan 1 Sesudah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Gambar 30. Halaman Sapaan 2 Sesudah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

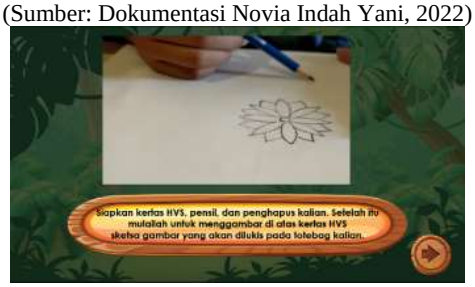
Gambar 31. Halaman Sapaan 3 Sesudah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Gambar 32. Halaman Sapaan 4 Sesudah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Gambar 33. Halaman Tugas Mandiri Nomor 1-4 Sesudah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Gambar 34. Halaman Tugas Mandiri Nomor 5-7 Sesudah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Gambar 35. Halaman Tugas Mandiri Nomor 8-10 Sesudah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)



Gambar 36. Halaman Video Tutorial Sesudah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Gambar 37. Halaman Materi dengan Tombol Kembali
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Gambar 38. Halaman Alat Dan Bahan Sesudah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Novia Indah Yani, 2022)

Validasi media interaktif yang dikembangkangkan dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi media mendapatkan nilai 96,5% dan mendapatkan predikat sangat layak dengan catatan media dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi materi setelah revisi mendapatkan nilai 92% dengan predikat sangat layak dan mendapatkan catatan media dapat digunakan tanpa revisi.

4. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap siswa kelas VII yang berjumlah 306 siswa dengan menggunakan sampel yang dipilih sejumlah 27 siswa dengan menggunakan angket penilaian siswa. Berdasarkan hasil penilaian siswa dapat disimpulkan 24 dari 27 siswa menilai bahwasanya media yang dikembangkan memiliki predikat sangat layak. Berdasarkan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwasanya media yang dikembangkan mendapat kategori sangat layak Untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran seni budaya pada materi penerapan ragam hias pada bahan buatan.

5. Evaluasi

Pada tahap ini media yang telah dikembangkan diidentifikasi kelemahan dan kelebihannya. Adapun kelemahan media interaktif yang telah dikembangkan adalah (1) Media interaktif ini hanya bisa dijalankan melalui *smartphone,* pembelajaran akan terkendala apabila terdapat seorang siswa yang tidak mempunyai *handphone.* (2) *Link* yang dibagikan untuk menginstal aplikasi tidak bisa dibagikan melalui aplikasi *WhatsApp* karena aplikasi media interaktif ini mempunyai ukuran lebih dari 100Mb, sehingga siswa harus mengunduh melalui *Google Drive* atau melalui aplikasi Telegram. (3) Pada tahap soal evaluasi atau *part* 4 tidak dapat memperhitungkan skor yang diperoleh siswa, sebagai penggantinya siswa akan mengulang soal yang sama apabila jawaban yang diberikan siswa salah.

Adapun kelebihan yang dimiliki oleh media yang telah dikembangkan adalah (1) Media dapat digunakan dimana saja dan kapan saja secara praktis. (2) Media ini dapat mendampingi siswa meskipun tanpa pengawasan guru pendamping. (3) Media dilengkapi dengan gambar atau foto bewarna yang dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan. (4) Media dilengkapi dengan video tutorial untuk memberikan contoh kepada siswa saat mengerjakan tugas proyek di dalamnya. (5) Media ini dilengkapi dengan soal evaluasi yang di dalamnya terdapat arahan untuk jawaban yang benar atau salah. (6) Dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena saat dilakukannya uji coba terhadap siswa, siswa dapat mengerjakan tugas mandiri, tugas praktik dan soal evaluasi dengan baik. (7) Dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa karena media pembelajaran yang dikembangkan merupakan hal baru yang ada di SMP Negeri 1 Pakis.

E. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Konsep pengembangan media interaktif berbasis PowerPoint adalah media prmbelajaran yang dikembangkan menggunakan *software PowerPoint*, *Ispring Suite 9* dan *Web Apk Builder Pro.* Proses Pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint* yang dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan awal adalah analisis, peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 1 Pakis dengan melakukan wawancara terhadap guru seni budaya dan melakukan pengamatan kegiatan pembelajaran seni budaya di kelas. Tahapan kedua adalah tahap perancangan, peneliti mulai merancang media interaktif yang dikembangkan dengan mempertimbangkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan. Tahapan selanjutnya adalah tahap pengembangan, setelah media interaktif dirancang menggunakan *PowerPoint*, *Ispring Suite 9* dan *Web Apk Builder Pro* maka selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, media yang telah dikembangkan diberikan penilaian serta saran atau masukan. Setelah itu pengembang memperbaiki media sesuai dengan masukan yang telah diberikan. Setelah media dinyatakan layak diuji cobakan maka tahap selanjutnya adalah implementasi. Pada taham implementasi, peneliti melakukan uji coba terbatas terhadap 27 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pakis, setelah uji coba terbatas dilakukan siswa diberikan lembar angket untuk menilai media interaktif yang telah dikembangkan. Tahapan selanjutnya adalah evaluasi, tahap

evaluasi merupakan tahap terakhir pada pengembangan model ADDIE, pada tahap evaluasi peneliti menganalisis kelemahan dan kelebihan media berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan.

2. Saran

Saran yang dapat diberikan peneliti mengenai penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint* di SMP Negeri 1 Pakis adalah sebagai berikut. (1) Karena media interaktif yang telah dikembangkan maka media ini dapat dimanfaatkan guru pengajar untuk membantu proses pembelajaran seni budaya pada materi penerapan ragam hias pada bahan buatan. (2) Media interaktif dapat dikembangkan untuk materi pembelajaran yang lainnya.

REFERENSI

Dhini, V. A. (2021). *Jumlah Pelanggan Telepon Seluler di Indonesia Meningkat pada 2020*. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/06/jumlah-pelanggan-telepon-seluler-di-indonesia-meningkat-pada-2020#:~:text=Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat,pada setiap 100 penduduk Indonesia

Zaida. (2022). *Kurikulum Merdeka Belajar dalam Menghadapi Era Society 5.0*. Kompasiana. https://www.kompasiana.com/salwazaida5298/62a0afd62154ae6a9d4e2602/kurikulum-merdeka-belajar-dalam-mengahadapi-era-society-5-0

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, *11*(1), 16. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145

Yahya, M. A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Iinteraktif Berbasis Android Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Program Studi Keahlian Elektronika Industri Di SMK*. *151*(2), 10–17.

Noviani, N. D. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe Flash*. 22–23.

Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).

Sholihin, K. H. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Power Point Pada Mata Diklat Teknik Bubut Di SMK N II Pengasih*. 3–4.

Wicaksono. (2023). *Elemen Dasar Desain Grafis*. Qubisa. https://www.qubisa.com/article/elemen-dasar-desain-grafis