

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X DI SMKN 1 PRAYA MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)

Damanhari Surya Rasyid, Lalu Mutawalli, Maulana Ashari

STMIK Lombok, Indonesia

Email: damanhari96@gmail.com, laluallistilo@gmail.com,

maulanaashari863@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bagi siswa kelas X Multimedia sebagai sarana yang dapat dimanfaatkan untuk melaksanakan kegiatan belajar pada masa pandemi Covid 19 di SMKN 1 Praya Kabupaten Lombok Tengah. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa e-modul untuk mengulang materi yang telah diterima dari guru pengampu pelajaran dengan mengikuti trend digital saat ini. Penelitian ini termasuk jenis penelitian yang menggunakan metode penelitian kualitatif menggunakan metode pengembangan MDLC. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini mengacu pada data awal yaitu materi desain grafis dan beberapa data penunjang lainnya. Subjek observasi pada penelitian ini adalah siswa SMKN 1 praya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket. Angket yang kemudian di analisis secara deskriptif kualitatif. Pengujian sistem menggunakan metode Blackbox dan menunjukkan bahwa 70% pengguna merasa puas dengan tampilan yang di berikan. Sedangkan 80% siswa merasa puas dengan kemudahan dalam penyajian materi dan 90% siswa merasa produktifitasnya meningkat saat belajar dari rumah menggunakan media interaktif.

Kata Kunci: dasar desain grafis; metode MDLC; black box; PJB1; multimedia; covid 19

Abstract

This study aims to develop learning media for class X Multimedia students as a means that can be used to carry out learning activities during the Covid 19 pandemic at SMKN 1 Praya, Central Lombok Regency. The product produced in this research is in the form of an e-module to repeat the material that has been received from the tutor by following the current digital trend. This research is a type of research that uses qualitative research methods using the MDLC development method. The product developed in this study refers to the initial data, namely graphic design material and several other supporting data. Observation subjects in this study were students of SMKN 1 praya. The data collection technique was done by using a questionnaire. The questionnaire was then analyzed descriptively qualitatively. System testing uses the Blackbox method and shows that 70% of users are satisfied with the display provided. While 80% of students are

satisfied with the ease of presenting the material and 90% of students feel that their productivity has increased when learning from home using interactive media.

Keywords: *basic graphic design; MDLC method; black box; PJBL; multimedia; covid*
19

Pendahuluan

Desain adalah usaha yang berkaitan dengan perancangan estetika, cita rasa serta kreativitas sehingga desain tidak hanya mencakup eksplorasi visual semata namun juga dengan berbagai aspek seperti kultur sosial, filosofis teknis dan bisnis (Wahyuningsih, 2015).

Materi Dasar desain grafis merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting di kelas X multimedia SMKN 1 Praya. Tujuannya adalah untuk mengasah nalar berkonsep pelajar dalam menuangkan kreasinya melalui grafis komputer. Teknik kombinasi warna dan estetika objek sangat menentukan hasil dari pembelajaran dasar desain grafis sehingga guru pun dituntut untuk lebih kreatif lagi agar dapat mengefisienkan waktu siswa menyerap materi yang ada. Melihat materi dasar desain grafis merupakan salah satu disiplin ilmu eksakta, artinya adalah ilmu yang sudah pasti jawabannya secara logika dan tidak dapat berubah, maka pelajaran yang satu ini harus lebih banyak praktiknya dibandingkan dengan teori.

Oleh sebab itu digitalisasi buku pelajaran dalam bentuk media interaktif pada materi dasar desain grafis adalah salah satu upaya untuk mengefisienkan waktu belajar siswa agar praktikum dapat di tingkatkan. Dengan memvisualkan buku pelajaran juga dapat lebih menarik perhatian peserta didik. Sehingga media pembelajaran interaktif harus dikembangkan di SMKN 1 Praya sebagai upaya mempermudah guru produktif dasar desain grafis mencapai tujuan pembelajaran di kelas multimedia.

Kesulitan yang dialami oleh guru produktif multimedia, diantaranya adalah perlengkapan praktik siswa yang hanya dapat diakses di sekolah, sedangkan aturan untuk belajar tatap muka belum boleh dilakukan.

“Permasalahan tersebut menimbulkan tanya pada Peneliti yaitu bagaimana Metode pembelajaran yang tepat agar mengefisienkan waktu praktik pada materi dasar desain grafis saat pembelajaran jarak jauh dari rumah (Daring)”.

Komunikasi visual tidak akan terlepas dari pemilihan warna, walaupun terlihat sangat mudah, memilih warna merupakan sesuatu yang sangat sulit dilakukan oleh para desainer. Pasalnya corak warna dan gaya desain selalu berkembang setiap tahunnya. Warna menjadi penting dalam desain grafis karena memberikan pengaruh yang sangat besar di segala aspek visual (kelasdesain.com, 2020).

Sebagai contoh warna merah sangat melekat pada sesuatu yang berbahaya, secara tak sadar ketika kita melihat lampu berwarna merah berkedap kedip maka syaraf kita akan menangkapnya sebagai sesuatu yang berbahaya dan genting.

Kemudian dalam hal berkarya, kedalaman dan estetika pada sebuah desain menjadi sesuatu yang harus di pahami oleh seorang desainer, kedalaman dan estetika yang dimaksud bisa mengacu pada warna, ketebalan, ukuran dan komposisi dalam desain.

1. Tinjauan Pustaka dan Teori

a. Tinjauan Pustaka

Menurut Erni Ratna Dewi dalam penelitiannya yang berjudul “Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas” menyebutkan bahwa dalam menerapkan metode pembelajaran modern dan konvensional, guru selalu memperhatikan aspek efisiensi waktu pembelajaran, dengan menyesuaikan aspek efektivitas pemanfaatan media pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar yang berkualitas. Demikian pula dengan siswa yang menerima metode pembelajaran modern dan konvensional harus sesuai dengan efisiensi waktu belajar, efektif dalam menggunakan media pembelajaran dan menunjukkan hasil evaluasi (Dewi, 2018).

Model pembelajaran merupakan suatu bentuk proses yang memiliki nama, ciri, sintak, pengaturan, dan budaya misalnya seperti *discovery learning*, *project based learning*, *problem-based learning* dan *inquiry learning*. Pada kurikulum 2013 menggunakan saat ini menggunakan modus pembelajaran langsung (*direct instructional*) dan tidak langsung (*indirect instructional*). Pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan menggunakan pengetahuan peserta didik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP. Pembelajaran langsung menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung, yang disebut dengan dampak pembelajaran (*instructional effect*) (Kemdikbud RI, 2014).

Kemudian menurut Sintia Yuliandari dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa” untuk proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menunjukkan bahwa secara statistik rata-rata nilai siswa dengan pembelajaran konvensional dan nilai rata-rata siswa yang menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran jauh dilampaui (Yuliandari & Wahjudi, 2016).

b. Dasar Teori

1) Media Interaktif

Menurut Vaughan dalam bukunya yang berjudul “Multimedia: Making It Work Eighth Edition” menyatakan bahwa sistem multimedia merupakan kombinasi digital untuk memanipulasi yaitu teks, foto, desain grafis, audio, animasi, dan video yang di atur sedemikian rupa sehingga dapat memberikan edukasi yang menarik bagi penggunanya. Maka arti edukasi di sini dapat di pahami sebagai pembelajaran, yaitu seluruh isi dalam media tersebut dapat memberikan pemahaman pada penggunanya (Vaughan, 2011).

Pembelajaran interaktif merupakan proses mengajak siswa untuk melibatkan pikiran, pengelihatannya, pendengarannya dan keterampilan mereka sekaligus. Dengan proses belajar interaktif, siswa di rangsang untuk bertanya,

menjawab dan mengemukakan pendapatnya dan di rangsang untuk bertanya, menjawab dan pendapatnya (www.pengertianmenurutparaahli.net, 2020).

Pemanfaatan berbagai media dalam aplikasi ruangguru telah berhasil menciptakan ruang baru bagi murid dan guru untuk belajar secara mandiri dari mana saja begitupula dengan aplikasi – aplikasi berbasis multimedia lainnya, aplikasi mobile ruangguru adalah aplikasi belajar yang menyediakan materi dalam bentuk video, kuis, dan infografis agar lebih mudah dipahami. Siswa juga bisa menanyakan soal dan materi yang sulit kepada tutor secara online, memesan guru privat (baik guru akademis maupun non-akademis), serta mengikuti tryout UN, SBMPTN, dan ujian lainnya (Ruangguru.com, n.d.).

Maka sebab itulah mengapa pemanfaatan multimedia sangat penting dalam dunia pendidikan saat ini dengan tujuan untuk mengefisienkan proses pembelajaran di lombok tengah.

2) Dasar Desain Grafis

Sri Wahyuningsih dalam jurnalnya yang berjudul Aspek Desain Komunikasi Visual mengungkapkan bahwa, desain ialah usaha yang berkaitan dengan perancangan estetika, cita rasa serta kreativitas sehingga desain tidak hanya mencakup eksplorasi visual semata namun juga dengan berbagai aspek seperti kultur sosial, filosofis teknis dan bisnis. ([Wahyuningsih, 2015](#))

3) MDLC (*Multimedia Defelopment Life Cycle*)

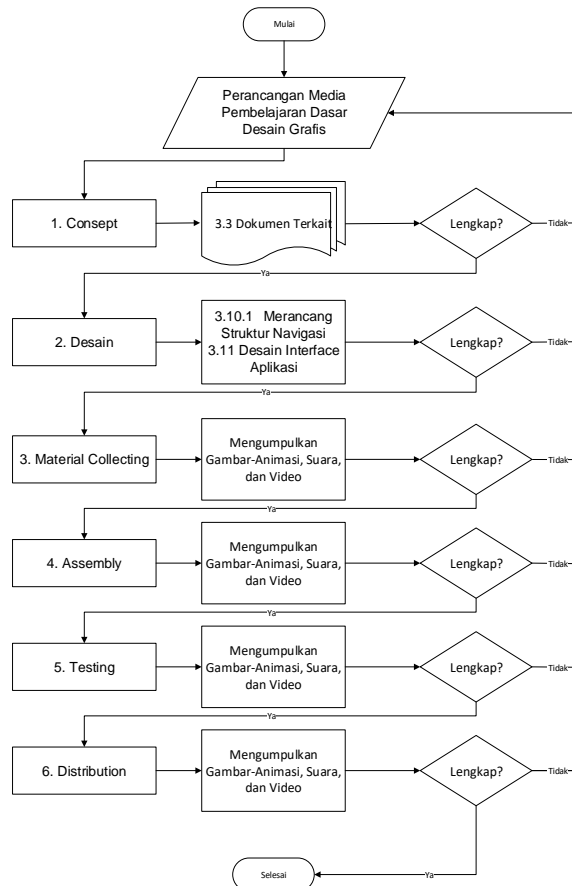
Metode Perancangan Dari berbagai sumber yang telah di pelajari oleh peneliti, MDLC merupakan singkatan dari Multimedia Development Life Cycle, sebuah metode perancangan aplikasi multimedia dengan menggunakan enam tahapan pengembangan yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Distribution* ([Prasetya, Sugara, & Pratiwi, 2017](#)).

Model proses pengembangan untuk multimedia selalu mengacu pada metode Multimedia Development Life Cycle. Model perancangan ini memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien. Berikut adalah penjelasan tentang metode perancangan aplikasi multimedia MDLC (*Multimedia Development Life Cicle*).

Metode Penelitian

1. Skema Alur Penelitian

Kerangka kerja penelitian bertujuan untuk menjelaskan keseluruhan alur penelitian dalam menyelesaikan masalah yang ada secara sistematis. Berikut ini adalah bagian dari *flow chart* penelitian yang ditunjukkan dalam gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 1
Skema Alur Penelitian

2. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang terjadi di SMKN 1 Praya saat ini adalah terkait dengan proses pembelajaran praktikum materi produktif multimedia yang berhadapan dengan kebijakan belajar dari rumah. Sehingga Kesulitan yang dialami oleh guru produktif multimedia, diantaranya adalah perlengkapan praktik siswa yang hanya dapat diakses di sekolah, sedangkan aturan untuk belajar tatap muka belum boleh dilakukan. Hal tersebut membuat siswa jarang melakukan praktik. Karna pada dasarnya siswa sangat membutuhkan bimbingan langsung dari guru.

3. Pengumpulan Data

Untuk lebih meyakinkan peneliti bahwa siswa memang sedang mengalami kesulitan dalam mengembangkan imajinasinya, peneliti memutuskan untuk melakukan riset terhadap nilai Uji Kompetensi kelas XII Multimedia 2 dengan jumlah siswa 34 orang. Setelah data tersebut di analisis maka peneliti mendapat perolehan nilai akhir siswa seperti dalam tabel berikut.

Tabel 1
Nilai Uji Kompetensi Siswa

No	Keterangan	Jumlah Siswa
1	Siswa dengan nilai kurang dari 75	29 orang
2	Siswa dengan nilai di atas 75	5 orang

Dari hasil riset tersebut diketahui bahwa siswa kesulitan mengaplikasikan software editing walaupun sebelum melaksanakan uji kompetensi, siswa dibekali dengan kegiatan les tambahan di sekolah. Maka untuk mengetahui detail masalah, peneliti juga melakukan pendekatan personal dan melakukan tanya jawab kepada siswa kelas XII. Maka terungkap bahwa siswa mengalami masalah pada jam praktik materi produktif yang terdisrupsi akibat Pandemi Covid-19. Hal ini diperkuat oleh pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peneliti kepada siswa kelas X, diantaranya adalah:

- a. Apa saja hal yang paling penting untuk di pahami oleh seorang desainer grafis dalam software editing?
- b. Bagaimana cara mengubah gambar manual menjadi gambar digital?
- c. seperti apa saja yang pernah saudara buat selama satu semester?

4. Analisis Data Metode SWOT

a. Faktor Kekuatan Internal

Sekolah telah memiliki laboratorium komputer yang mencukupi untuk praktikum siswa multimedia serta telah Memiliki sistem informasi pengelolaan kelas untuk belajar online yaitu ESAKA. Selain itu dari hasil questioner yang dilakukan peneliti, rata-rata siswa telah memiliki smartphone.

b. Faktor Kelemahan Internal

Proses pembelajaran harus di rumah pada masa pandemi covid 19 sedangkan laboratorium untuk Praktikum dasar desain grafis hanya mampu dilaksanakan di sekolah dan rata-rata siswa belum memiliki komputer pribadi di rumah. Kemudian Penggunaan aplikasi ESAKA oleh Siswa terkendala sinyal dan kuota. Sehingga pemberian tugas dan materi dasar desain grafis kurang efektif dan rata-rata siswa menyatakan “Mungkin” telah menginstal aplikasi editor di smartphone mereka saat peneliti melakukan proses Tanya jawab melalui *google form*, yang artinya adalah masih di ragukan jawaban para siswa tersebut.

c. Faktor Kesempatan Eksternal

Selain menggunakan aplikasi ESAKA, guru dapat menggunakan aplikasi khusus yang bersifat offline pada materi dasar desain grafis. Seperti media interaktif yang mampu menampung materi pelajaran. Guru juga dapat memanfaatkan aplikasi editor di smartphone siswa untuk praktikum Desain grafis di rumah serta memanfaatkan media sosial siswa sebagai wadah mengekspresikan karyanya dan guru dapat melihat portofolio siswa.

d. Faktor Ancaman Eksternal

Adanya perubahan kebiasaan dari aplikasi komputer menuju aplikasi smartphone, sehingga memasuki dunia industri, siswa harus beradaptasi kembali dengan kompetensi yang dibutuhkan industri.

5. Perancangan Sistem

a. Perancangan Sistem metode MDLC

Peneliti menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). berikut merupakan penjelasan dari metode MDLC yang digunakan :

1) *Concept* (Rencana pembelajaran)

Konsep belajar yang dapat di adopsi dari kurikulum 2013 oleh jurusan Multimedia di SMKN 1 Praya adalah Model Project Based Learning (PjBL) yang struktur pembelajarannya sebagai berikut :

Tabel 2
Struktur Project Based Learning

No	Langkah Pembelajaran	Implementasi
1.	Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan dan Memotivasi siswa tentang materi yang akan di pelajari Menjelaskan tujuan dan Menyiapkan Perlengkapan belajar
2.	Mengorganisasi siswa	Siswa mendefinisikan masalah

Tabel 2
Struktur Project Based Learning (Lanjutan)

		Mengorganisasi tugas belajar
1.	Membimbing Penyelidikan	Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi, dan eksperimen untuk menjelaskan masalah
2.	Mengembangkan dan Menyajikan Hasil	Guru membimbing siswa mengembangkan dan membangun laporan hasil karyanya.
3.	Menganalisis dan evaluasi masalah	Evaluasi terhadap penyelidikan siswa dan proses-proses yang digunakan.

Media interaktif yang di kembangkan oleh Peneliti akan merujuk pada struktur *Project Based Learning* yang Langkah pertama dilakukan oleh guru adalah memberi perkenalan materi dan masalah yang akan di hadapi oleh siswa. Kemudian siswa akan berusaha untuk mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan tugas belajar.

2) Design (Rancangan Aplikasi)

Desain media interaktif yang akan di gunakan dalam penelitian ini terinspirasi dari salah satu software editing foto yaitu Photoscape dan software

HP Support System, maka penulis melakukan kolaborasi antara kedua jenis desain aplikasi tersebut menjadi satu.

3) Material Collecting (Mengumpulkan Komponen)

Material di butuhkan dalam tahap pembuatan aplikasi yang akan datang berupa Struktur navigasi aplikasi, membuat sketsa aplikasi, dan mengumpulkan gambar, audio, video, animasi, teks dan sejumlah bidang yang di butuhkan dan kemudian akan di satukan menggunakan software adobe Flash CS 6. Tidak terlupakan pula material yang sangat penting adalah data sekunder penelitian, maka RPP dan Silabus menjadi tolak ukur penyampaian materi dalam perancangan media interaktif tersebut.

4) Assembly (Pembuatan Aplikasi)

Aplikasi yang di buat berjudul Media Pembelajaran Interaktif Dasar Desain Grafis kelas X di SMKN 1 Praya menggunakan Adobe Flash CS6, sebuah software pengolah gambar berbasis animasi. Material yang telah terkumpul kemudian. Pembuatan akan dilakukan di SMKN 1 Praya dan kediaman penulis di desa Lajut kecamatan praya tengah kab. Lombok tengah NTB.

5) Distribution (Penyaluran Aplikasi)

Distribution atau tahap penyaluran Aplikasi dilakukan jika Aplikasi telah siap untuk digunakan. Error dan kesalahan yang terjadi dalam aplikasi telah tuntas di perbaiki. Distribusi bisa berupa serah terima kepada guru multimedia kelas X SMKN 1 Praya.

6) Testing (Percobaan Aplikasi)

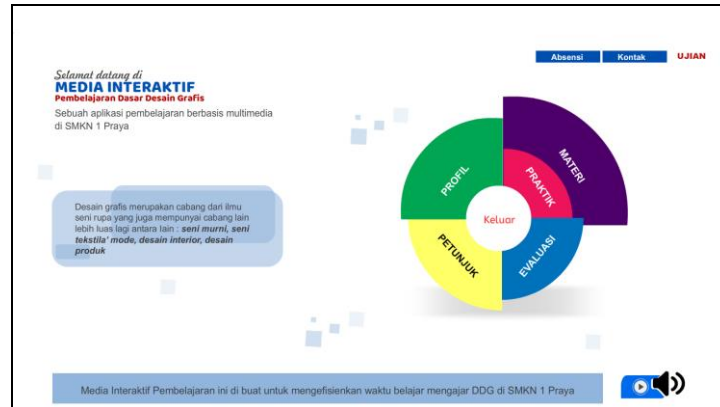
Testing atau percobaan aplikasi di lakukan untuk mengetahui kelemahan sistem yang di buat dan mengevaluasi kebutuhan selanjutnya, teknik pengujian ini akan menggunakan metode Black box dengan melibatkan beberapa elemen diantaranya adalah Guru dan siswa multimedia kelas X SMKN 1 Praya.

Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah hasil penelitian berupa interface dari media interaktif dasar desain grafis kelas X SMKN 1 Praya dengan metode MDLC.

1. Fitur Menu Utama

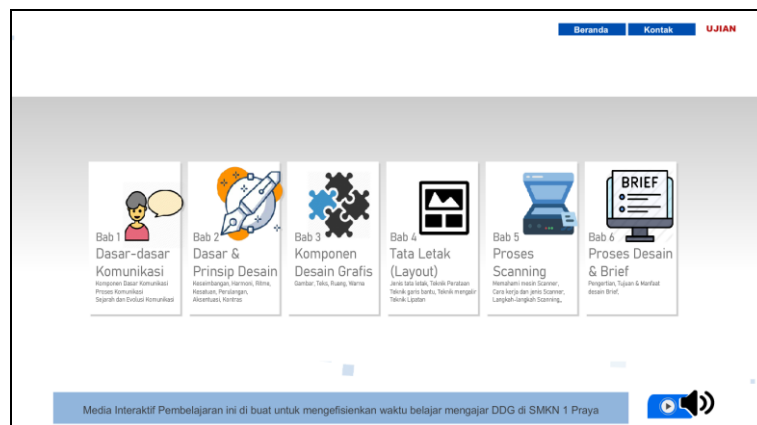
Pada halaman utama, user akan di suguhkan tombol sebanyak lima buah sebagai navigasi untuk mengakses beberapa halaman diantaranya adalah tombol Materi, Praktik, Evaluasi, Profil dan Petunjuk. Hal pertama yang harus dilakukan user adalah mempelajari materi yang telah di sediakan, halaman materi dapat di lihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1
Tampilan Halaman Menu Utama

2. Fitur Materi

Dihalaman materi, terdapat enam bab yang dapat dipelajari oleh user, diantaranya adalah materi bab 1 yaitu (dasar-dasar komunikasi), Bab 2 (dasar prinsip desain), bab 3 (Komponen Desain Grafis), bab 4 (Tata Letak/*Layout*), Bab 5 (Proses Scanning) dan yang terakhir adalah bab 6 (Proses desain dan brief client).



Gambar 2
Tampilan Halaman Materi

Selanjutnya dibawah ini adalah Fitur tampilan dari masing-masing pembahasan :

a. Fitur BAB 1 (Komunikasi)

Pada bab ini, di buat lima tombol navigasi yang berfungsi untuk memudahkan user menemukan materi pelajaran.

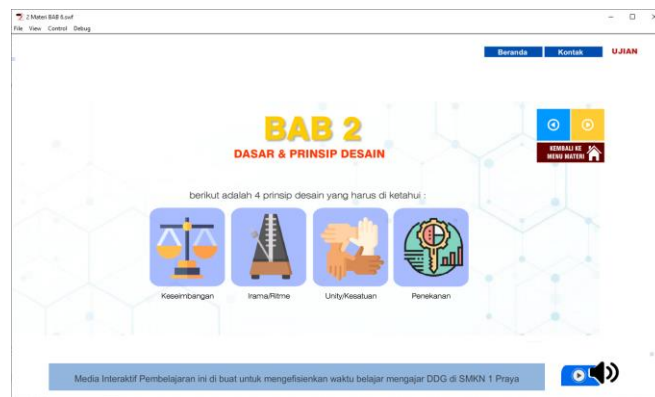
Pengembangan Media Interaktif Dasar Desain Grafis Kelas X di SMKN 1 Praya
Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*



Gambar 3
Tampilan awal Halaman

b. Fitur BAB 2 (Dasar dan Prinsip Desain)

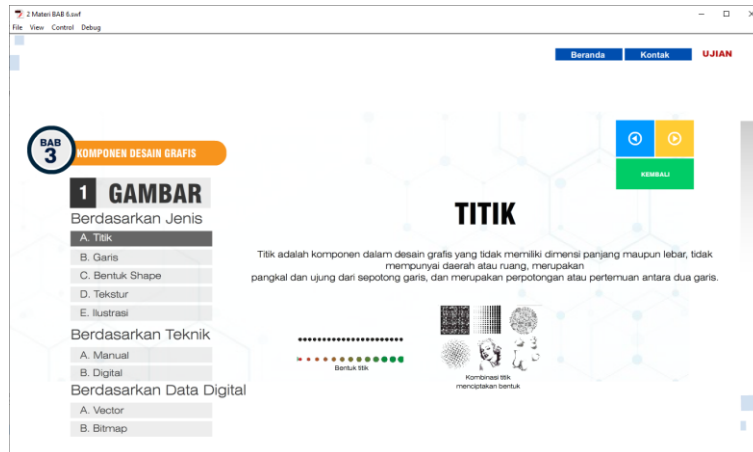
Di bab ini terdapat empat tombol navigasi diantaranya adalah Tombol menuju materi keseimbangan, irama, kesatuan dan materi penekanan.



Gambar 4
Tampilan Halaman BAB 2

c. Fitur BAB 3

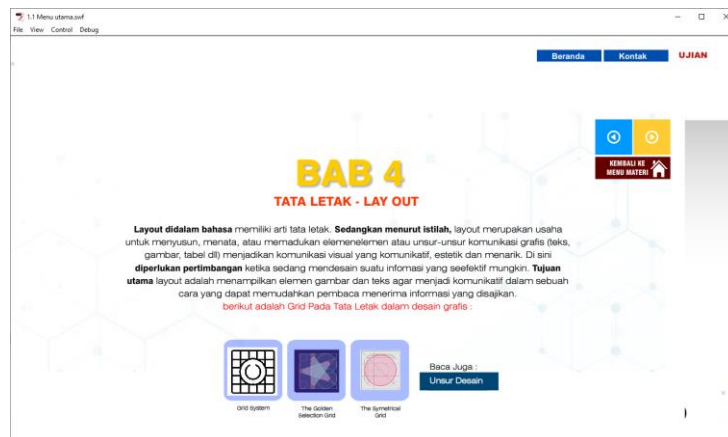
Dalam unsur desain grafis, Gambar adalah hal yang urgen untuk di bahas. Maka pada halaman ini akan di bahas apa saja unsur-unsur yang terkandung dalam sebuah gambar diantaranya adalah Titik, Garis, Bentuk, Tekstur, Ilustrasi.



Gambar 5
Materi tentang Gambar

d. Fitur BAB 4 (Layout)

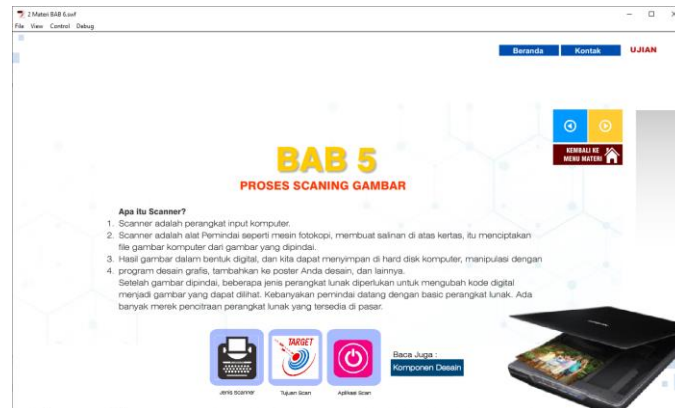
Layout bermakna tata letak, materi satu ini penting bagi desainer pemula. Salah penggunaan Layout maka hasil desainnya pun kurang menarik. Sehingga materi Layout perlu untuk di canangkan dalam sistem ini. Macam-macam Layout adalah Grid System, Golden Ratio, Simetrical Grid ratio.



Gambar 6
Tampilan Halaman BAB 4

e. Fitur BAB 5 (Scaning Gambar)

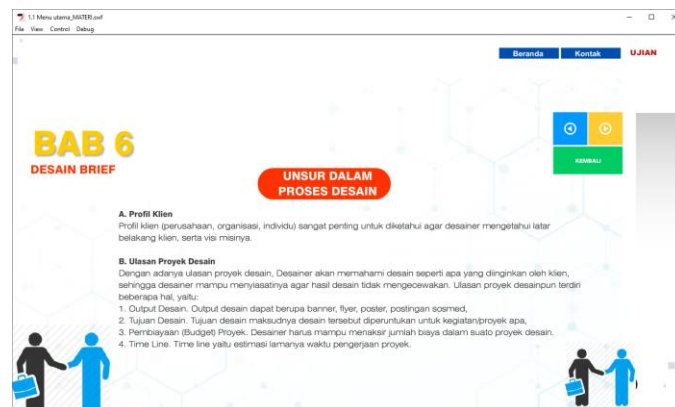
Halaman ini berangkat dari banyaknya kasus yang sering terjadi di kalangan siswa-siswi jurusan multimedia saat ini, yaitu tidak bisa me-*scan* gambar.



Gambar 7
Tampilan Halaman Bab 5

f. Fitur BAB 6 (Unsur Dalam Proses Desain)

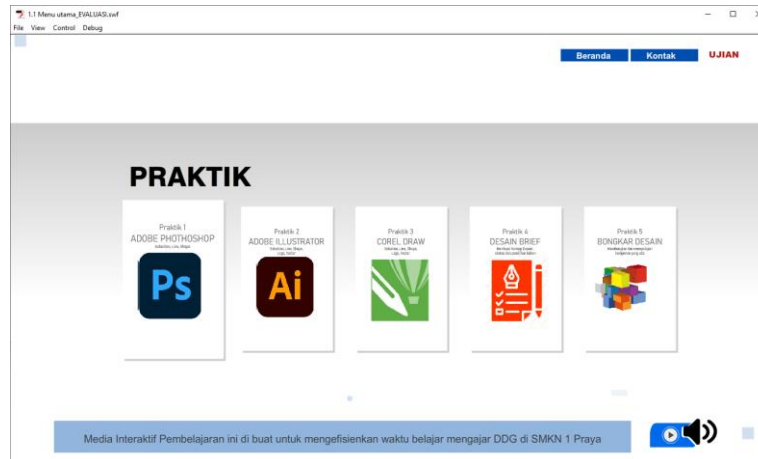
Sebelum menciptakan sebuah desain, desainer harus melakukan Briefing dari klien maka materi desain brief pada ban ini.



Gambar 8
Materi Unsur Proses Desain

3. Fitur Menu Praktik

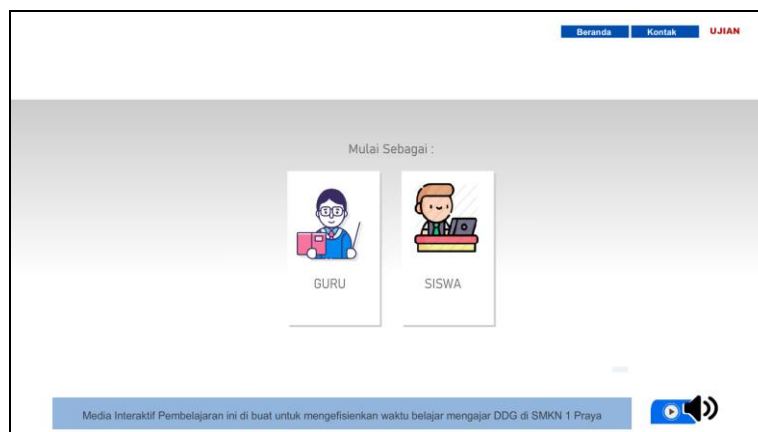
Terdapat lima tombol navigasi yang berfungsi untuk menggiring user mempraktikkan teori desain grafis yang telah di pelajari sebelumnya. Praktik Adobe Photoshop dasar, Illustrator Dasar, Corel Draw Dasar, Membuat Desain Brief, dan Bongkar Desain.



Gambar 9
Tampilan Halaman Praktik

4. Halaman Evaluasi

Menu Evaluasi di hadapan untuk menguji seberapa jauh pemahaman siswa pada materi yang telah mereka pelajari. Maka untuk evaluasi siswa pada media interaktif ini akan memanfaatkan kelas Online yaitu Quiziz.com.

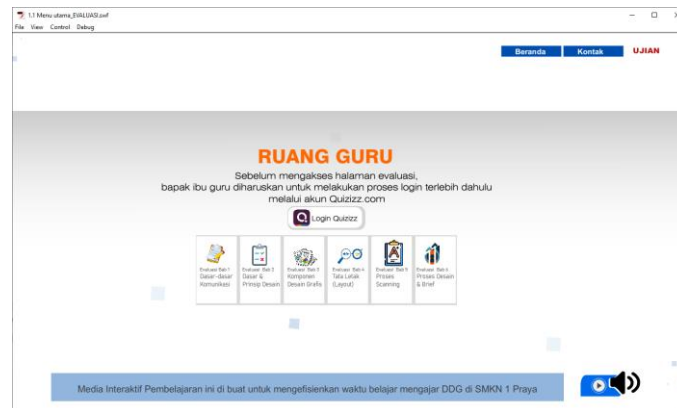


Gambar 10
Tampilan Menu Evaluasi

Pengembangan Media Interaktif Dasar Desain Grafis Kelas X di SMKN 1 Praya Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

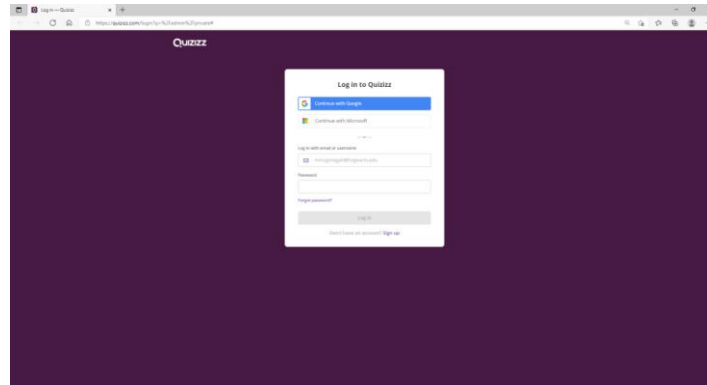
1) Halaman Ruang Evaluasi Untuk Guru

Berikut adalah gambar 11 yaitu tampilan menu evaluasi untuk guru.



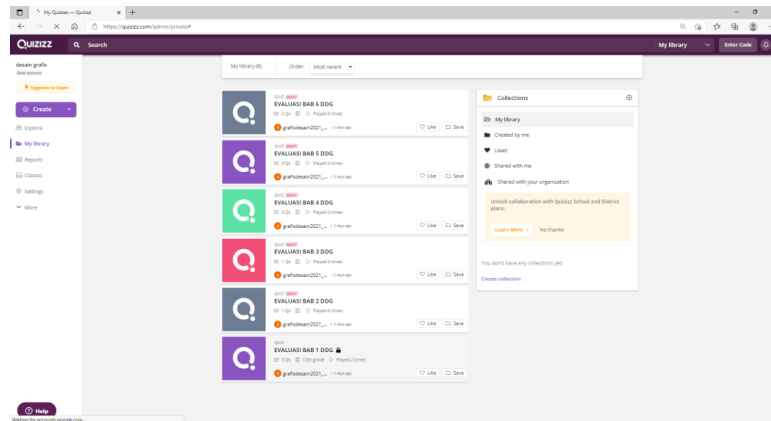
Gambar 11
Tampilan Menu Evaluasi Guru

Selanjutnya pada gambar 13 di bawah guru akan di minta untuk login terlebih dahulu sebelum memulai Quis. Media interaktif dasar desain grafis ini sudah di lengkapi dengan email khusus untuk mengakses soal dan game edukatif online yang telah di sediakan. Berikut adalah tampilan awal setelah menekan tombol navigasi Login Quizizz.



Gambar 13
Tampilan Menu Login Guru

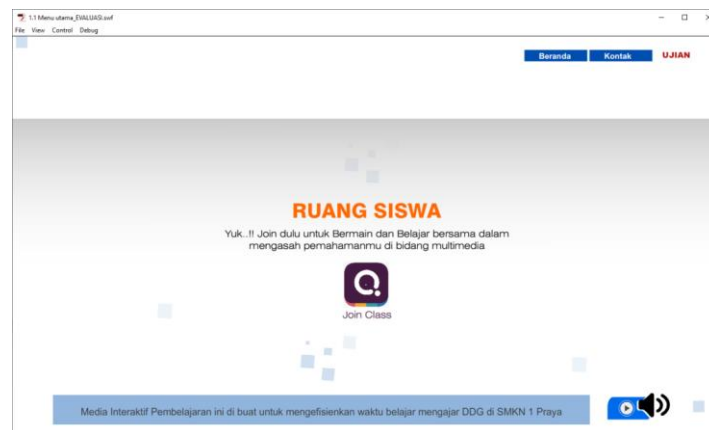
Selanjutnya pada gambar 14 di bawah adalah tampilan My Library Quizizz berisi soal yang akan di mainkan bersama.



Gambar 14
Tampilan My Library Quizizz

Tahap selanjutnya adalah gambar 15 dibawah yaitu menunggu siswa untuk bergabung ke dalam kelas dengan mengklik tombol siswa pada gambar 4.4 di atas.

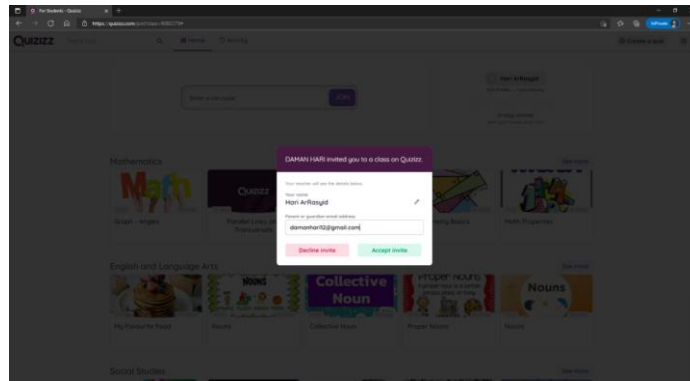
2) Halaman Ruang Evaluasi Untuk Siswa



Gambar 15
Tampilan Menu Evaluasi Siswa

Pada gambar 16 di bawah merupakan ilustrasi cara Siswa untuk join kelas terlebih dahulu dengan memasukkan Email dan menuliskan nama lengkap, kemudian siswa sudah dapat masuk ke dalam kelas evaluasi dasar desain grafis.

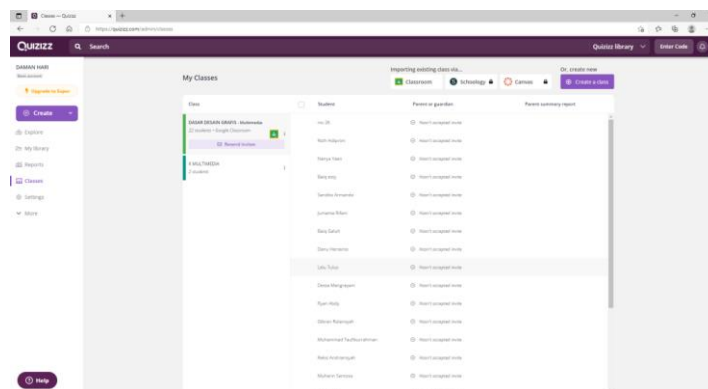
Pengembangan Media Interaktif Dasar Desain Grafis Kelas X di SMKN 1 Praya
Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*



Gambar 16
Tampilan Join Class di Quizizz

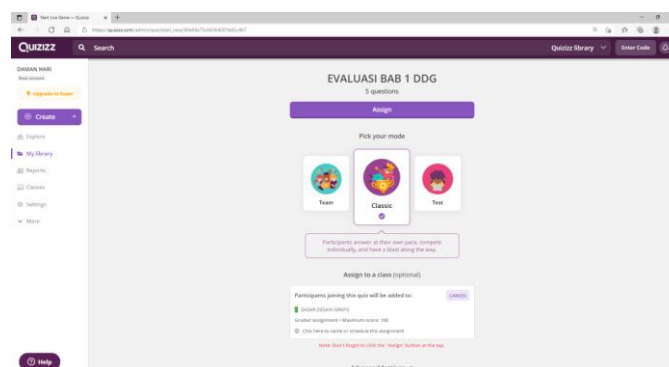
3) Memulai Class Evaluasi

Untuk memulai kelas evaluasi, pastikan seluruh siswa telah bergabung.



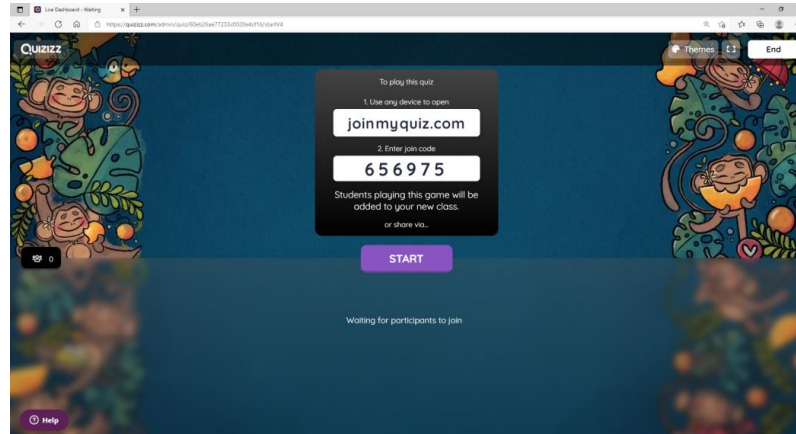
Gambar 17
Tampilan Siswa yang telah Masuk

Apabila seluruh siswa telah melakukan proses login, maka guru dapat memulai evaluasi menuju halaman evaluasi Quizizz seperti gambar 4. 37 di bawah untuk memulai dan memilih kelas sesuai dengan jenjang yang akan di uji.



Gambar 18
Tampilan Memulai Game Oleh Guru

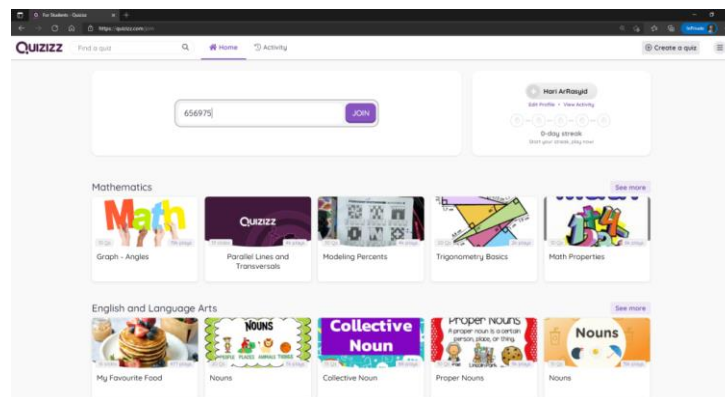
Setelah membuka sesi evaluasi, mintalah para siswa untuk memasukkan kode join untuk bergabung dalam kelas evaluasi. Lihat gambar 19 di bawah adalah proses join Quis evaluasi siswa dan Guru.



Gambar 19
Proses menunggu Join

4) Evaluasi siswa Oleh Guru

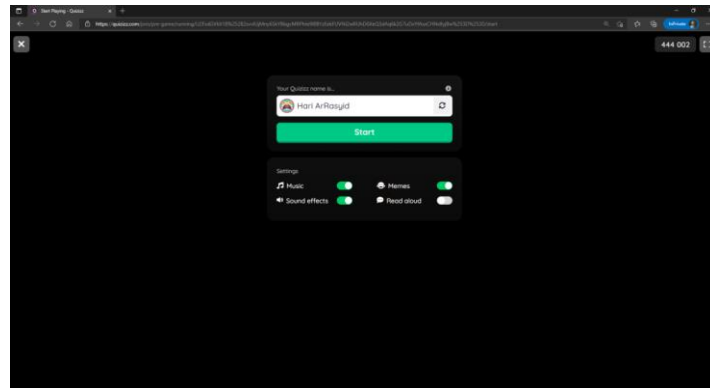
Selanjutnya siswa akan memasukkan kode yang telah di share oleh guru mata pelajaran Dasar desain grafis lalu pilih “Join”.



Gambar 20
Proses Join Evaluasi siswa

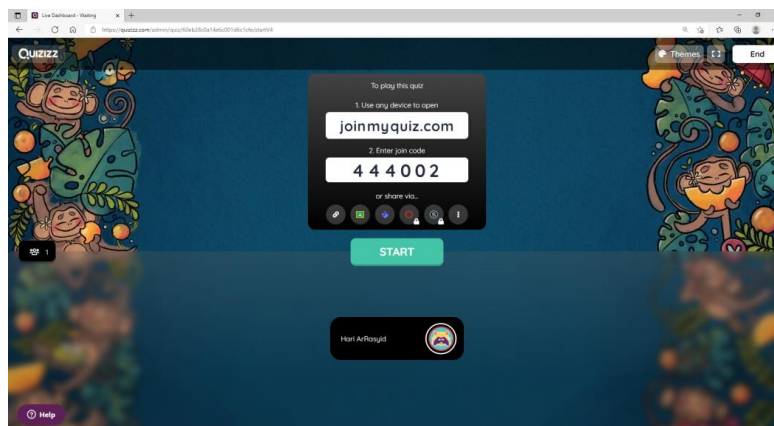
Klik Start Untuk Memulai Quis seperti gambar 20 di bawah ini.

Pengembangan Media Interaktif Dasar Desain Grafis Kelas X di SMKN 1 Praya Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*



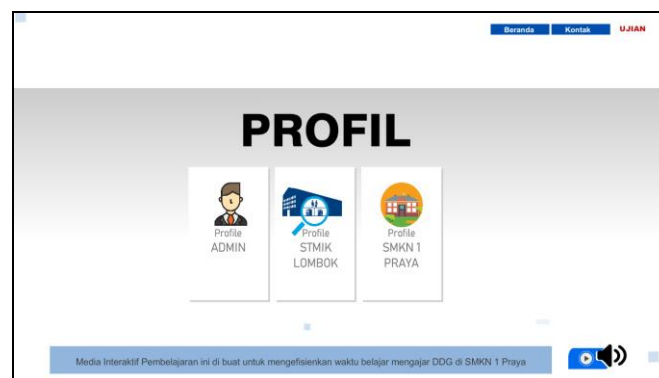
Gambar 21
Siswa Memulai Quiz

Jika seluruh siswa sudah berhasil untuk gabung kelas, maka guru pengampu sudah dapat memulai Quiz dengan mengklik tombol Start seperti gambar 22 di bawah ini.



Gambar 22
Guru Memulai Quiz

5) Halaman Profil

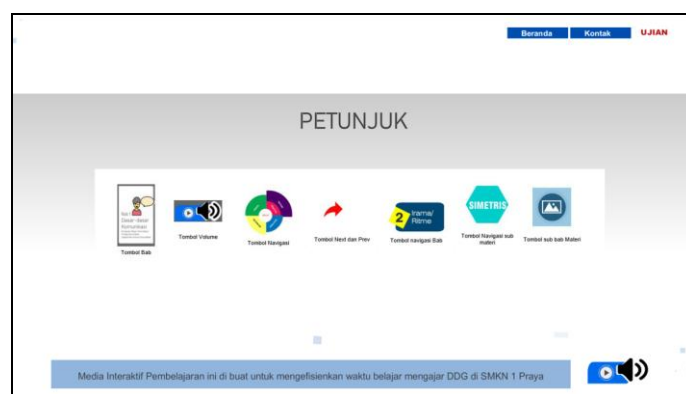


Gambar 23
Tampilan Halaman Profil Evaluasi

Halaman profil berisi beberapa informasi tentang institusi-institusi terkait dengan objek penelitian. Terdapat tiga navigasi yang terkandung pada halaman profil diantaranya adalah tombol Profil admin yang berisi informasi pengembang media interaktif dasar desain grafis. Selanjutnya adalah tombol profil Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (STMIK) Lombok yang merupakan kampus tempat menimba ilmu Sistem Informasi penulis. Kemudian yang terakhir adalah profil SMKN 1 Praya yang merupakan instansi tempat penelitian media pembelajaran di lakukan.

Setiap halaman yang terdapat di halaman tersebut akan menampilkan informasi berupa video profil yang telah tersedia sebelumnya sehingga dapat mengurangi masa produksi media interaktif pembelajaran dasar desain grafis kelas X di SMKN 1 Praya.

6) Halaman Petunjuk



Gambar 24
Tampilan Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk memiliki unsur penjelasan tombol navigasi yang terkandung dalam media interaktif dasar desain grafis. Setiap tombol akan di jelaskan secara terperinci agar pengguna dapat mudah memahami program.

Selain menyediakan penjelasan pada fungsi tombol navigasi program, di halaman petunjuk juga mengandung tahapan cara menggunakan aplikasi untuk siswa dan guru mata pelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data pada penelitian yang dilakukan, penulis membuat kesimpulan bahwa metode pembelajaran yang tepat untuk materi dasar desain grafis pada masa pandemi covid 19 di SMKN 1 Praya yaitu PJBL (*Project Based Learning*). Metode tersebut merupakan salah satu metode pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum 2013.

Untuk mengaplikasikan metode tersebut, maka di kembangkanlah Media Interaktif Dasar Desain Grafis yang dapat di gunakan untuk mengefisienkan waktu belajar dan

Pengembangan Media Interaktif Dasar Desain Grafis Kelas X di SMKN 1 Praya
Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

praktikum siswa ketika belajar dari rumah. Sehingga tugas guru sebagai controlling terlaksana dengan baik.

Metode penelitian yang digunakan adalah Kualitatif menggunakan metode pengembangan aplikasi MDLC. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini mengacu pada data awal yaitu materi desain grafis dan beberapa data penunjang lainnya. Subjek observasi pada penelitian ini adalah siswa SMKN 1 praya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket. Angket yang kemudian di analisis secara deskriptif kualitatif.

Pengujian sistem menggunakan metode Blackbox dan menunjukkan bahwa 70% pengguna aplikasi merasa puas dengan tampilan yang di berikan. Sedangkan 80% siswa merasa puas dengan kemudahan dalam penyajian materi dan 90% siswa merasa produktifitasnya meningkat saat belajar dari rumah menggunakan media interaktif.

BIBLIOGRAFI

- Dewi, Erni Ratna. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 44–52. [Google Scholar](#)
- kelasdesain.com. (2020). Dasar – Dasar Desain Grafis. [Google Scholar](#)
- Kemdikbud RI. (2014). *Permendikbud No 103 Tahun 2014 Tentang*. (1). [Google Scholar](#)
- Prasetya, Eka, Sugara, Adhy, & Pratiwi, Maissy. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. 2(2), 121–126. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>. [Google Scholar](#)
- Ruangguru.com. (n.d.). Pertanyaan yang sering diajukan? [Google Scholar](#)
- Vaughan, Tay. (2011). *Multimedia : Making It Work (8th edition)*. 1. [Google Scholar](#)
- Wahyuningsih, Sri. (2015). Desain Komunikasi Visual. *Aspek Desain Komunikasi Visual*, 172. [Google Scholar](#)
- Www.pengertianmenurutparaahli.net. (2020). Pengertian Interaktif. [Google Scholar](#)
- Yuliandari, Sintia, & Wahjudi, Eko. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*, 1(1), 1–9. [Google Scholar](#)

Copyright holder:

Damanhari Surya Rasyid, Lalu Mutawalli, Maulana Ashari (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

