

Pelatihan Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Desain Grafis

Huzaima Mas'ud^{a,*}, Sri Ayu Ashari^b, Bait Syaiful Rijal^c, Eka Vickraien Dangkoa^d, Arif Dwinanto^e, Muthia^f, Ihsanulfu'ad Suwandi^g, Esta Larosa^h, Wahyu Saputraⁱ

^{a,b,c,e,f,g} Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Negeri Gorontalo

^d Program Studi Sistem Informasi, Universitas Negeri Gorontalo

^h Program Studi Pendidikan Teknik Mesin

ⁱ Program Studi Teknik Arsitektur

^ahuzaima@ung.ac.id, ^bsriayu@ung.ac.id, ^cbait@ung.ac.id, ^deka_vickraien@ung.ac.id,
^earifdwinanto@ung.ac.id, ^fmutia@ung.ac.id, ^gihsanulfu'ad@ung.ac.id, ^hesta@ung.ac.id,
ⁱwahyusaputra@ung.ac.id

Abstract

The development of interactive learning media in multimedia subjects is very important. Interactive learning media provide opportunities for students to actively interact with learning content using various multimedia elements such as images, audio, video, animation, and simulation. In order to overcome the challenges of conventional learning and take advantage of existing multimedia technology opportunities, the development of interactive learning media in multimedia subjects is very relevant and urgent. The method used is R&D which includes 5 stages. Based on the development of interactive learning media in Graphic Design subjects, this approach provides a structured, interesting and effective learning experience for users. Through an intuitive menu display, interactive features, and provided practice questions, this learning media is able to facilitate a gradual and systematic understanding of Graphic Design concepts. In addition, this media also has the potential to increase student engagement and motivation in learning, as well as provide useful feedback on their ability to apply Graphic Design concepts. This service activity has a positive impact on students and accompanying teachers and students. Where students can share knowledge and help teachers to be able to develop student skills outside of class hours and add to student knowledge outside of the curriculum being taught.

Keywords : *Graphic design; Interactive Learning Media*

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran multimedia menjadi sangat penting. Media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran menggunakan berbagai elemen multimedia seperti gambar, audio, video, animasi, dan simulasi. Dalam rangka mengatasi tantangan pembelajaran konvensional dan memanfaatkan peluang teknologi multimedia yang ada, pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran multimedia menjadi sangat relevan dan mendesak. Metode yang digunakan yaitu R&D meliputi 5 tahapan. Berdasarkan pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Desain Grafis, pendekatan ini memberikan pengalaman pembelajaran yang terstruktur, menarik, dan efektif bagi pengguna. Melalui tampilan menu yang intuitif, fitur-fitur interaktif, dan soal latihan yang disediakan, media pembelajaran ini mampu memfasilitasi pemahaman konsep-konsep Desain Grafis secara bertahap dan sistematis. Selain itu, media ini juga memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran, serta memberikan umpan balik yang berguna terhadap kemampuan mereka dalam menerapkan konsep-konsep Desain Grafis. Kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif bagi mahasiswa dan guru pendamping serta peserta didik. Dimana mahasiswa dapat berbagi ilmu dan membantu guru untuk dapat mengembangkan keterampilan siswa diluar jam pelajaran serta menambah ilmu siswa diluar dari kurikulum yang diajarkan.

Keywords : *Desain Grafis; Media Pembelajaran Interaktif*

1. **Pendahuluan**

Era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, multimedia telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, multimedia tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran. Mata pelajaran multimedia dalam kurikulum pendidikan memainkan peran penting dalam membekali siswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan dalam dunia yang semakin digital.

Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran multimedia menjadi sangat penting. Media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran menggunakan berbagai elemen multimedia seperti gambar, audio, video, animasi, dan simulasi Mayer, R. E. (2009). Dengan media pembelajaran interaktif, siswa dapat berpartisipasi dalam permainan edukatif, percobaan virtual, dan pengalaman belajar lainnya yang memungkinkan mereka untuk mempraktikkan keterampilan, eksplorasi, dan eksperimen secara langsung.

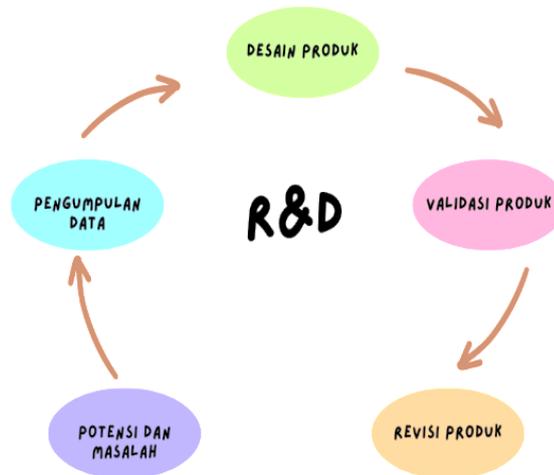
Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran multimedia memiliki beberapa manfaat yang signifikan. Pertama, penggunaan teknologi multimedia secara interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Kedua, media pembelajaran interaktif memungkinkan adanya personalisasi pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, dapat diterapkan pendekatan adaptif yang memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat keterampilan mereka.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran multimedia membantu siswa mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja masa depan Culatta, R. (2015). Dalam era di mana multimedia menjadi bagian integral dari berbagai industri, keterampilan seperti desain grafis, pengeditan video, pengembangan web, dan animasi sangat penting. Dengan memanfaatkan teknologi multimedia dalam pembelajaran, siswa dapat memperoleh pemahaman yang mendalam dan keterampilan praktis dalam menggunakan alat dan teknik multimedia. Salah satunya pemanfaatan Android. Android juga menjadi wadah bagi inovasi dan kreativitas para pengembang. Sundar Pichai (2019) "Android adalah platform yang terbuka bagi pengembang untuk menciptakan aplikasi yang inovatif dan menarik.

Dalam rangka mengatasi tantangan pembelajaran konvensional dan memanfaatkan peluang teknologi multimedia yang ada, pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran multimedia menjadi sangat relevan dan mendesak. Dengan memanfaatkan teknologi dan alat multimedia yang tersedia, pengembangan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan efektif bagi siswa. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik, keterampilan multimedia yang relevan, serta persiapan yang solid untuk menghadapi tuntutan dunia yang semakin digital dan multimedia.

2. **Metode Pelaksanaan**

Metode penelitian sebagai sebagai alat atau cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data pada penelitiannya, Sugiono (2019). Metode ini merupakan pendekatan yang cocok digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran multimedia.



Gambar 1. Langkah-Langkah Metode Penelitian R&D Sumber : Sugiyono, (2015: 409)

Berikut adalah langkah-langkah metode penelitian pengembangan yang dapat diterapkan:

- **Potensi dan masalah :** Langkah awal adalah mengidentifikasi potensi dan masalah dalam pembelajaran mata pelajaran multimedia di SMK Negeri 1 Gorontalo. Hal ini dapat dilakukan melalui observasi, wawancara, atau studi literatur untuk memahami konteks pembelajaran, kurikulum, dan karakteristik siswa.
- **Pengumpulan data :** Setelah mengetahui potensi dan masalahnya, langkah selanjutnya adalah pengumpulan data. Setelah melakukan pengumpulan data dilakukan perencanaan meliputi penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan konten yang relevan, dan pengembangan skenario interaktif. Desain mencakup pembuatan prototipe media pembelajaran, seperti modul atau aplikasi, serta penentuan fitur dan elemen interaktif yang sesuai.
- **Desain Produk:** Pada tahap ini, media pembelajaran interaktif akan dikembangkan dan diproduksi berdasarkan desain yang telah dirancang. Pembuatan konten, penggunaan teknologi multimedia, dan integrasi fitur interaktif menjadi fokus utama. Pengembangan ini melibatkan tim pengembang, seperti ahli multimedia, desainer grafis, dan pengembang perangkat lunak.
- **Validasi Produk:** Setelah media pembelajaran interaktif selesai dikembangkan, dilakukan tahap validasi dan evaluasi. Media pembelajaran interaktif akan diuji coba oleh siswa dan guru mata pelajaran multimedia di SMK Negeri 1 Gorontalo. Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket akan digunakan untuk mengevaluasi keefektifan dan kualitas media pembelajaran interaktif.
- **Revisi Produk:** Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan revisi dan perbaikan yang diperlukan. Media pembelajaran interaktif akan diimplementasikan dalam pembelajaran sebenarnya di kelas. Proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif akan dievaluasi untuk menilai keberhasilan penggunaannya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi dapat melibatkan pengumpulan data, seperti tes hasil belajar siswa, observasi, atau angket kepuasan siswa dan guru.

Dengan menggunakan metode penelitian pengembangan ini, penelitian di SMK Negeri 1 Gorontalo dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif yang relevan, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran multimedia.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Media pembelajaran interaktif tentang Desain Grafis menawarkan tampilan awal menu yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif. Pada tampilan menu, terdapat empat tombol utama yang memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai fitur dan konten yang disediakan. Tombol "Menu" membawa pengguna ke halaman utama yang menyajikan materi-materi terkait dengan desain grafis dalam cara yang mudah dipahami dan terstruktur. Setiap materi dilengkapi dengan tombol perpindahan materi selanjutnya, yang memungkinkan pengguna untuk mempelajari konsep-konsep desain grafis secara bertahap dan sistematis.



Gambar 2. Tampilan *User Interface* Media Pembelajaran Interaktif

Selain itu, terdapat tombol "Latihan" yang mengarahkan pengguna ke halaman dengan serangkaian soal latihan. Terdapat lima soal yang dirancang dengan cermat untuk menguji pemahaman pengguna tentang desain grafis. Setelah menjawab semua soal, pengguna akan menerima nilai yang memberikan umpan balik seputar kemampuan mereka dalam menerapkan konsep-konsep desain grafis.

Terdapat pula tombol "Profil" yang memberikan informasi detail tentang si pembuat media pembelajaran interaktif ini. Biodata pembuat mencakup nama, latar belakang pendidikan, tanggal lahir, alamat, dan email.

Selain itu, terdapat tombol "Referensi" yang mengarahkan pengguna ke halaman dengan daftar referensi yang relevan tentang desain grafis. Referensi ini memberikan sumber tambahan yang dapat digunakan pengguna untuk memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep desain grafis. Dengan mengakses referensi yang disarankan, pengguna dapat memperluas wawasan mereka tentang desain grafis dan melengkapi pembelajaran mereka dengan informasi yang lebih mendalam.



Gambar 3. *User Interface* Latihan dan referensi

Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif ini memberikan pengalaman pembelajaran yang menyeluruh dan terstruktur tentang desain grafis. Dengan tampilan menu yang intuitif dan beragam fitur yang disediakan, pengguna dapat belajar, berlatih, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep desain grafis dengan cara yang menarik dan efektif.

Pembahasan

Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Desain Grafis membangkitkan antusias peserta didik dan berjalan dengan lancar. Pelaksanaan segala agenda kegiatan telah terlaksana dengan baik, dari pelaksanaan penyampaian materi yang langsung dari instruktur serta tanya jawab kepada peserta pelatihan. Pertemuan tatap muka dengan metode ceramah dan praktek (demonstrasi), yang kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab diikuti oleh peserta pelatihan dengan sangat antusias. Berdasarkan dari penjelasan diatas serta tujuan dan pelaksanaan kegiatan ini, maka hasil yang dicapai sebagai berikut:

- 1) Peserta didik pada dasarnya tidak mengetahui konsep pembuatan media pembelajaran interaktif. Hal tersebut dapat dilihat dari pertanyaan umum pemateri kepada peserta didik yang tidak mengetahui maksud dan tujuan dari media pembelajaran interaktif.
- 2) Dengan adanya hal ini, para peserta didik telah memiliki pengetahuan tentang seperti apa pembuatan media pembelajaran interaktif yang baik dari fungsi dan kegunaannya. Peserta juga telah mampu membuat media pembelajaran interaktif yang dabit dan menarik sesuai dengan konsep yang telah dibuat oleh masing-masing peserta didik. Hal ini dapat ditunjukkan oleh:
 - Keaktifan dan semangat para peserta didik dalam mengikuti tahapan demi tahapan mulai awal hingga akhir kegiatan.
 - Hasil evaluasi praktek peserta didik yang antusias dalam membuat media pembelajaran interaktif yang dibuat sesuai dengan konsep yang dibuat oleh peserta, serta peserta memberikan kesan bahwa kegiatan ini cukup bermakna dan dapat memberikan tambahan pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran interaktif.



Gambar 4. Situasi Peserta didik pada pelaksanaan kegiatan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Desain Grafis, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini memberikan pengalaman pembelajaran yang terstruktur, menarik, dan efektif bagi pengguna. Melalui tampilan menu yang intuitif, fitur-fitur interaktif, dan soal latihan yang disediakan, media pembelajaran ini mampu memfasilitasi pemahaman konsep-konsep Desain Grafis secara bertahap dan sistematis. Selain itu, media ini juga memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran, serta memberikan umpan balik yang berguna terhadap kemampuan mereka dalam menerapkan konsep-konsep Desain Grafis.

Kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif bagi mahasiswa dan guru pendamping serta peserta didik. Dimana mahasiswa dapat berbagi ilmu dan membantu guru untuk dapat mengembangkan keterampilan siswa diluar jam pelajaran serta menambah ilmu siswa diluar dari kurikulum yang diajarkan.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Bapak Huzaima Mas'ud selaku Dosen dan Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo yang telah membimbing dan memberikan masukan terkait pelatihan pengembangan yang kami lakukan ini. Serta dosen-dosen prodi Pendidikan teknologi informasi yang juga banyak memberikan masukan terhadap kami.

Daftar Pustaka

- Brunet, R. R. (2014). *Teknologi Komunikasi: Media Baru dalam Masyarakat*. Longman.
- Culatta, R. (2015). *Mengimajinasikan Pembelajaran: Richard Culatta diTEDxBeaconStreet*. TEDx Talks.
- Dawson, K. (2019). *Integrasi Teknologi dan Kelas Berpotensi Tinggi: Membangun dari TPACK*. Routledge.

- Honey, M., & Hilton, M. (Eds.). (2011). Belajar Sains Melalui Permainan Komputer dan Simulasi. National Academies Press.
- Jonassen, D. H. (2011). Belajar Memecahkan Masalah: Panduan untuk Mendesain Lingkungan Pembelajaran Pemecahan Masalah. Routledge.
- Mayer, R. E. (2009). Pembelajaran Multimedia (Edisi ke-2). Cambridge University Press.
- Medina, J. (2008). Brain Rules: 12 Prinsip untuk Bertahan dan Berkembang di Tempat Kerja, Rumah, dan Sekolah. Pear Press.
- Pichai, S. (2019). Sundar Pichai: Android Digunakan oleh Satu Miliar Pengguna, 400 OEMs, dan 500
- Sugiono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). Bandung: Penerbit ALFABETA.
- Zielke, M. (2012). Multimedia untuk Pembelajaran: Metode dan Pengembangan (Edisi ke-3). Pearson.
- Ziegler, C. (2013). Android: Sejarah dalam Bentuk Visual. The Verge.