

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAGAM HIAS GEOMETRIS BERBASIS *APLIKASI ANDROID* DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SMP NEGERI 1 MUNGKID

DEVELOPMENT OF THE GEOMETRIC DECORATIVE LEARNING MEDIA BASED ON ANDROID IN THE FINE ARTS LESSONS IN JUNIOR HIGH SCHOOL

Oleh: Ade Radyan Kirana, 14206244008, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta,
Rendybagus47gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Ragam Hias untuk jenjang siswa SMP; 2) Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Ragam Hias Geometris Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran Seni Budaya untuk siswa SMP Negeri 1 Mungkid berdasarkan validasi/penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Seni Budaya aspek Seni Rupa; 3) Mengetahui pendapat/respon siswa mengenai penggunaan Media Pembelajaran Ragam Hias Geometris Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran Seni Budaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengadaptasi model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) namun dalam pelaksanaannya sampai tahap implementasi. Tingkat kelayakan media pembelajaran Ragam Hias Geometris Berbasis *Android* berdasarkan penilaian: (1) ahli materi diperoleh rata-rata 4,44 termasuk kategori “Sangat Layak” (2) ahli media diperoleh rata-rata 4,10 termasuk kategori “Layak” (3) praktisi pembelajaran Seni Budaya aspek Seni Rupa diperoleh rata-rata 4,85 termasuk kategori “Sangat Layak”. Media ini mendapat respon positif dari siswa dengan perolehan persentase pada semua indikator $\geq 65\%$. Siswa berpendapat bahwa penyampaian materi, soal, dan pembahasan sangat jelas, media didesain secara menarik, penggunaan media dapat membantu pemahaman materi ragam hias geometris.

Kata kunci: Pengembangan Media, Media Pembelajaran Berbasis *Android*, *ADDIE*

Abstract

This research aims to: 1) Develop Android-Based Learning Media as a Learning Media for Ornamental Variety for junior high school students; 2) Knowing the feasibility of Android-based Geometric Decorative Learning Media as a learning media for Cultural Arts for students of SMP Negeri 1 Mungkid based on the validation / assessment of material experts, media experts, and cultural arts learning practitioners in the aspect of Fine Arts; 3) Knowing the opinions / responses of students regarding the use of Learning Media for geometric ornaments based on Android as a learning media for Arts Culture. This research is a type of research and development that adapts the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) but in its implementation until the implementation stage. The level of feasibility of learning media based on Android Geometric Ornaments based on assessment: (1) material experts obtained an average of 4.44 including the category "Very Worthy" (2) media experts obtained an average of 4.10 including the category "Eligible" (3) Arts Culture learning practitioners in the aspect of Fine Arts obtained an average of 4.85 including the "Very Worthy" category. This media received a positive response from students with the percentage of all indicators $\geq 65\%$. Students argue that the delivery of material, questions, and discussion is very clear, the media is designed attractively, the use of media can help understanding geometric ornament material.

Keywords: Media Development, Learning Media Based On Android, ADDIE.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di dunia modern ini semakin lama semakin maju. Alat – alat yang dulunya belum kita kenal kini menjadi salah satu kebutuhan, khususnya dalam hal ini adalah *gadget* (Perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus), contohnya : *smartphone*, *netbook*. Penggunaan *gadget* khususnya *smartphone* (komputer kecil yang mempunyai kemampuan menelpon) sangat luar biasa terlebih di Indonesia penggunaannya sudah merambah ke desa termasuk menghilangkan batas usia di dalamnya. Pemilik *gadget* jenis ini di Indonesia pun dari berbagai kalangan, pegawai pemerintah, pegawai swasta, pengangguran, remaja, bahkan anak – anak tidak terlepas dari penggunaan *smartphone*, Sepertinya perangkat ini yang merupakan barang mewah sebagai kebutuhan tersier di karenakan kemajuan zaman berubah menjadi kebutuhan sekunder bahkan bagi beberapa kalangan mungkin menjadi kebutuhan primer.

Saat ini remaja mulai dari masa siswa menengah pertama atau SMP hampir semua memiliki *gadget* pribadi dan hampir tidak pernah lepas dari genggamannya pada setiap aktifitas yang dilakukan khususnya *gadget* jenis *smartphone* ini. Harga yang terjangkau, fasilitas di dalam perangkat ini serta tak ada larangan batas minimal usia membuat siapa saja dapat memilikinya tak kecuali para murid – murid SMP, apalagi barang ini sudah tak lagi menjadi kebutuhan tersier melainkan kebutuhan sekunder akibat semakin berkembangnya zaman. Memiliki *smartphone* adalah gaya hidup orang di era modern ini, maka tak heran anak - anak kini bukannya bermain sepak bola di lapangan namun bermain sepak

bola di rumah ataupun bahkan di tempat makan dengan menggunakan *smartphone*. Masalah yang dihadapi oleh para pelajar sekolah menengah pertama dalam menggunakan *smartphone* adalah kurangnya pemahaman akan pemanfaatan perangkat ini yang seharusnya digunakan untuk kepentingan mengakses informasi baik yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran ataupun pengetahuan ilmiah lainnya dengan menggunakan layanan data di *smartphone*. Dan usia masa-masa ini masih senang bermain daripada belajar ataupun membaca menyebabkan mereka salah dalam menggunakan perangkat ini, *smartphone* di tangan mereka menjadi sarana hiburan yang terbilang mengandung efek candu, dan salah satu surat kabar besar di Indonesia yaitu Tempo pada 25 November 2016 mengatakan bahwa Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesi (APJII) menyebutkan sebanyak 24 persen pengguna *smartphone* memanfaatkan perangkatnya untuk beraktivitas di media sosial, 20 persen untuk menonton tayangan hiburan, dan 12 persen bermain permainan, hanya 16 persen saja *smartphone* di Indonesia digunakan untuk mencari informasi atau pembacaan berita sisanya untuk bertukar pesan dan belanja di dunia maya. Bisa di bayangkan apabila 2 dari 10 orang pengguna *smartphone* adalah anak-anak yang masih bersekolah sebagai pelajar SMP maka sudah di pastikan perangkat yang mereka pegang hanya digunakan untuk hiburan saja, (Tempo.co).

Observasi selama peneliti magang pendidikan di sekolah SMP Negeri 1 Mungkid, peneliti melakukan wawancara kepada para siswa dan siswi yang memiliki perangkat telepon seluler pribadi, hasilnya mereka menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain *game* ataupun

media sosial saja bukan untuk mencari informasi yang menunjang kegiatan belajarnya. Dan wawancara terhadap Bapak Fauzi, S.Pd selaku guru Seni Budaya SMP Negeri 1 Mungkid di saat jam istirahat peneliti magang, pembelajaran selama ini menggunakan metode ceramah dan terkadang media *slide power point* menggunakan proyektor, pembelajaran seni budaya dirasa dapat dinikmati dan membuat siswa antusias saat kegiatan praktik, lain halnya dengan teori siswa cenderung tidak tertarik karena dirasa membosankan, dan keterbatasan waktu untuk penyampaian teori karena harus dibagi dengan kegiatan praktik yang jauh memakan banyak waktu membuat daya serap siswa mengenai pelajaran seni budaya khususnya ragam hias geometris menjadi kurang. Permasalahan yang dihadapi selama ini adalah peserta didik belum atau kurang paham tentang pelajaran gambar ragam hias geometris. Hanya sebatas dasar – dasarnya saja sehingga upaya untuk dapat memahami isi pelajaran ragam hias geometris melalukan praktik menggambar ragam hias geometris namun dampaknya masih belum memenuhi yang diharapkan, perlu sesuatu media yang lebih membuat siswa tertarik atau pengajaran tertentu agar siswa lebih minat agar lebih memahami pelajaran ragam hias geometris yang mampu mengatasi keberagaman kecepatan belajar dan gaya belajar peserta didik.

Dari permasalahan di atas penulis mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Android* (Salah satu sistem operasi yang digunakan di *smartphone*) dengan tujuan agar nantinya perangkat ini bagi para remaja khususnya yang masih sekolah tidak hanya

digunakan untuk sarana hiburan saja, tapi mendukung lebih beprestasi di sekolah dan lebih memahami mata pelajaran. Pengembangan Media Pembelajaran Ragam Hias Geometris Pada Pelajaran Seni Budaya Berbasis *Android* di SMP yang dilakukan penulis berisi materi, kuis, dan contoh gambar ragam hias geometris yang nantinya membuat siswa mengingat dan mengetahui tingkat pemahaman mereka atas hasil sekor kuis di dalam media pembelajaran ini.

Hasil yang diharapkan dari media pembelajaran ini adalah *gadget* khususnya *smartphone* menjadi alat belajar yang menyenangkan dan dapat belajar setiap saat dan dimana saja dengan membuka *aplikasi* media pembelajaran ini karena sejatinya belajar itu tak harus ketika berada di sekolah. Hal ini seperti yang di ungkapkan Arief Sadiman Dkk Media Pendidikan (2012 : 1) yang menyatakan bahwa, “proses belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*).

Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, (Sudaryono, 2014).

Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian dan tempat untuk melakukan uji coba terhadap pengguna dilaksanakan di SMP Negeri 1 Mungkid Magelang yang merupakan target studi kasus

dalam penelitian ini. Waktu penelitian ini dilaksanakan dalam kurung waktu 20 Agustus sampai dengan 30 September 2018.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba yang terlibat dalam penelitian ini adalah 30 siswa SMP Negeri 1 Mungkid. Objek uji coba yang diteliti adalah *Aplikasi* pembelajaran berbasis *Android* sebagai media pembelajaran ragam hias geometris pada pelajaran seni budaya.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua data, yaitu: data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data mengenai pengembangan media yang meliputi proses pengembangan media, kritik, dan saran mengenai proses pengembangan media dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran seni budaya aspek seni rupa. Data kuantitatif berupa data penilaian kelayakan media pembelajaran seni rupa berupa *aplikasi* berbasis *Android* dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran seni budaya aspek seni rupa serta data pendapat siswa mengenai penggunaan media pembelajaran seni rupa dengan isi materi ragam hias geometris berupa *aplikasi* berbasis *Android*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran seni budaya aspek seni rupa, serta angket respon penggunaan media oleh siswa.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian media oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi, serta angket respon penggunaan media oleh siswa. Berikut ketentuan analisis data kuantitatif tersebut:

1. Analisis data penilaian media diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria konversi skala lima menurut Sukardjo (2012:98), skor yang diperoleh dihitung dengan rumus:

Keterangan :

$X\bar{}$ = nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai

N = jumlah subjek

(Sukardjo, 2012 : 98)

2. Teknik analisis data yang digunakan untuk data respon siswa yaitu menggunakan persentase. Respon siswa dianggap positif apabila mendapat persentase 65% (Sunoto, 2007: 38). Persentase dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase tiap nomor (\%)} = \frac{\text{Jumlah siswa menjawab ya}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Sunoto, 2007 : 37)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam Endang Mulyaningsih (2014: 199-202) yang terdiri dari 5 tahap yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), imple-mentasi

(*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun dalam penelitian ini peneliti membatasi hanya sampai tahap implementasi karena media yang dikembangkan sebatas untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dan respon siswa terhadap penggunaan media tersebut. Berikut hasil dan pembahasannya.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan, peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan, kompetensi dan instruksional yang didasarkan pada observasi. Analisis kebutuhan mencakup permasalahan karakteristik siswa, perangkat keras dan perangkat lunak. Analisis permasalahan dan karakteristik siswa dilakukan dengan observasi pada kegiatan pembelajaran dan wawancara dengan guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang berlangsung kurang kondusif. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang fokus, berbicara dengan teman sebangku dan terlihat sedang menggunakan *smartphone*. Kondisi tersebut dapat menyebabkan kurangnya kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran. Hal itu sesuai dengan penjelasan guru bahwa materi akuntansi persediaan dianggap sebagai materi yang sulit. Pada kegiatan pembelajarannya dilakukan secara terpusat pada guru yang dilakukan dengan metode ceramah kemudian dilanjutkan praktik menggambar. Penggunaan metode pembelajaran oleh guru seharusnya disesuaikan oleh karakteristik siswa dan materi yang disampaikan. Selain permasalahan tersebut, hampir seluruh siswa telah memiliki *smartphone* dengan sistem operasi berbasis *Android*. Dalam kegiatan sehari-

hari siswa banyak menghabiskan waktunya untuk menggunakan *smartphone*. Hal tersebut juga sering kali mengganggu kegiatan belajar siswa di kelas ataupun kegiatan belajar mandiri. Permasalahan dalam kegiatan belajar siswa tersebut dapat disiasati dengan membuat media pembelajaran yang dapat dioperasikan di *smartphone* untuk menarik minat belajar siswa dan meminimalkan penggunaan *smartphone* yang mengganggu kegiatan belajar. Berdasarkan analisis permasalahan yang telah dilakukan, peneliti kemudian menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media. Kebutuhan yang diperlukan antara lain perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras berupa komputer atau Laptop dengan spesifikasi: Windows 7, 32 bit atau 64 bit, Processor Inter Core 2 Duo, 2 GB Ram, 1 GB Hardisk dan perangkat lunak yang dibutuhkan yaitu: *Notepad++*, *Github*, *Photoshop*, dan *Coreldraw*

Analisis kompetensi dilakukan berdasarkan pada analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Pada analisis ini peneliti menganalisis kompetensi yang harus dikuasai siswa pada materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang. Peneliti melakukan analisis terhadap kompetensi inti dan kompetensi dasar pada materi yang telah ditentukan. Pada analisis kompetensi inti dihasilkan bahwa kompetensi inti yang digunakan pada pengembangan materi hanya kompetensi terkait pengetahuan (K3) dan keterampilan (K4). Kedua kompetensi inti tersebut membutuhkan adanya penjabaran terkait pengetahuan dan keterampilan apa saja yang harus dikuasai oleh siswa. Penjabaran kedua kompetensi inti tersebut dilakukan pada analisis kompetensi dasar. Pada analisis ini dihasilkan

bahwa dalam kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa memuat berbagai definisi dan metode dalam pencatatan dan penilaian persediaan. Hal tersebut mengakibatkan siswa harus banyak latihan agar mampu memahami materi dengan baik. Latihan yang dilakukan tidak akan cukup apabila hanya mengandalkan kegiatan belajar di kelas karena kondisi dalam kegiatan belajar yang dilakukan di kelas kurang kondusif sehingga hasil belajar juga kurang maksimal. Siswa dituntut untuk belajar secara mandiri. Kegiatan belajar secara mandiri dapat dilakukan apabila terdapat media yang dapat digunakan untuk belajar mandiri. Oleh karena itu dikembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan.

Analisis instruksional dilakukan dengan melakukan penjabaran kompetensi dasar ke dalam cakupan materi. Penjabaran tersebut dilakukan supaya materi yang disajikan pada media sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap design peneliti merancang konsep pengembangan media, menyusun materi, soal dan pembahasan serta penyusunan instrumen penilaian media. Rancangan konsep pembuatan media ditampilkan dalam bentuk *storyboard* yang dibuat dengan menggunakan *Corel Draw*. Kemudian disusun secara sistematis pada *Ms. Word*. Selanjutnya peneliti menyusun materi, contoh soal dan pembahasan yang didasarkan pada referensi yang relevan dan dilakukan pengembangan oleh peneliti yang kemudian disusun secara pada *Ms Word* untuk dijadikan panduan dalam pembuatan media.

Selanjutnya dilakukan penyusunan instrumen penilaian media oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran seni budaya aspek seni rupa serta disusun angket respon siswa. Penyusunan instrumen tersebut di dasarkan pada kisi-kisi penilaian media yang telah dibuat yang di dasarkan pada aspek dan kriteria dalam penilaian pengembangan media pembelajaran (Wahono, 2006).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

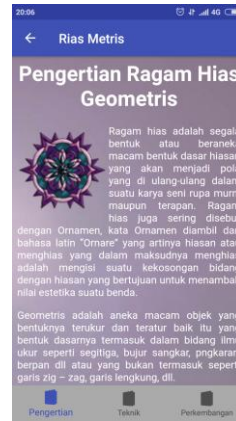
Pada tahap ini dilakukan pengembangan media, penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran seni budaya aspek seni rupa. Di karenakan keterbatasan menggunakan android studio untuk menggabungkan komponen yang telah dibuat peneliti meminta bantuan teman yaitu mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika UNY untuk menggabungkan setiap komponen menjadi sebuah media. Media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran ragam hias geometris berbasis *aplikasi Android* dengan nama *Riasmetris* yang artinya ragam hias geometris. Berikut ini gambaran tampilan media yang telah dibuat:



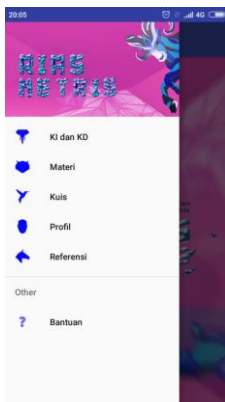
Gambar 1: Tampilan *Splash Screen*



Gambar 2: Halaman Awal



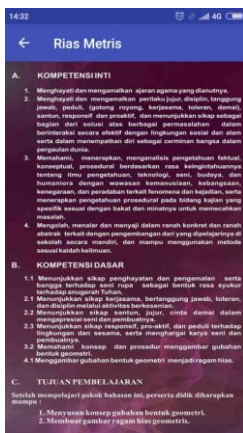
Gambar 6: Halaman Sub-Materi Pengertian Ragam Hias Geometris



Gambar 3: Halaman Menu Utama



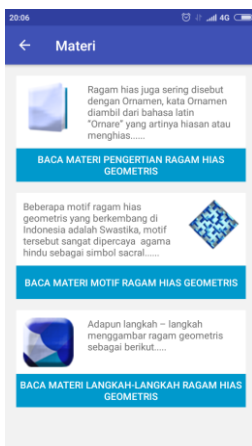
Gambar 7: Halaman Sub-Materi Motif Ragam Hias Geometris



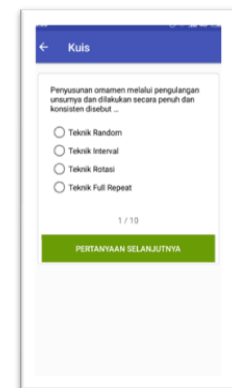
Gambar 4: Halaman Menu Kompetensi



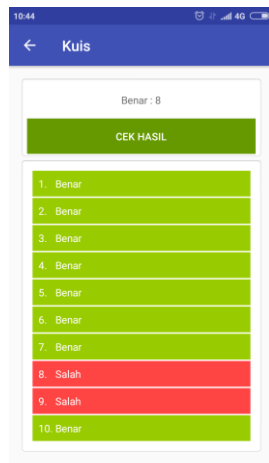
Gambar 8: Halaman Sub-Materi Langkah Menggambar Ragam Hias Geometris



Gambar 5: Halaman Materi



Gambar 9: Halaman Kuis



Gambar 10: Halaman Hasil Kuis



Gambar 11: Halaman Profil



Gambar 12: Halaman Bantuan

Setelah media selesai dibuat selanjutnya dilakukan penilaian kelayakan. Berikut hasil penilaian kelayakan media yang telah dilakukan:

a. Penilaian oleh Ahli Materi

Penilaian kelayakan terhadap Media Pembelajaran Ragam Hias Geometris Berbasis *Aplikasi Android* oleh ahli materi ditinjau dari

aspek desain pembelajaran mendapat nilai rata-rata sebesar 4,44, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

b. Penilaian oleh Ahli Media

Penilaian kelayakan terhadap Media Pembelajaran Ragam Hias Geometris Berbasis *Aplikasi Android* oleh ahli media ditinjau dari aspek rekayasa perangkat memperoleh nilai rata-rata 4,10, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Layak”. Pada aspek tampilan visual nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 4,11 nilai tersebut termasuk dalam kategori “Layak”. Rata-rata keseluruhan media oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,13, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Layak”.

c. Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran Seni Budaya aspek Seni Rupa

Penilaian kelayakan terhadap Media Pembelajaran Ragam Hias Geometris Berbasis *Aplikasi Android* oleh Praktisi Pembelajaran Seni Budaya ditinjau dari aspek rekayasa perangkat memperoleh nilai rata-rata 4,85, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Pada aspek rekayasa perangkat memperoleh nilai rata-rata 4,75 nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Pada aspek tampilan visual nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 5,00 nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Rata-rata keseluruhan media oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,85, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”

Berdasarkan data saran yang diperoleh pada saat penilaian media berikut revisi terhadap media yang diperlukan.

a. Revisi oleh Ahli Materi

1) Kesalahan Teks

Kalimat di dalam media terlalu panjang dan berbelit-belit sehingga membuat pengguna media merasa bosan dan media menjadi tidak menarik. Perbaikan yang dilakukan adalah menyederhanakan teks namun masih memberi informasi dengan dibantu memberikan tambahan contoh motif atau contoh gambar.

2) Contoh Gambar Kurang jelas

Gambar motif atau contoh gambar di dalam media tidak jelas dikarenakan peneliti mengambil gambar dari internet sehingga kualitas gambar yang diambil kurang bagus dan ahli materi menyarankan agar gambar dibuat sendiri saja tidak mengambil internet di mana gambar di internet kurang menarik dan kurang cocok. Perbaikan yang dilakukan peneliti adalah membuat seluruh gambar motif ataupun contoh yang terdapat pada media.

b. Revisi oleh Ahli Media

1) Tidak Ada *Background* Pada Halaman Isi Media.

Pada halaman materi media peneliti menggunakan *background* putih dikarenakan gambar motif atau contoh gambar yang telah dibuat oleh peneliti hampir ke semuanya berwarna gelap. Maka peneliti menggunakan *background* putih agar gambar motif atau contoh gambar terlihat jelas. Namun ahli media menyarankan memberikan *background* pada halaman materi agar terlihat sinkron dengan *background* pada halaman awal dan lebih terlihat menarik tidak putih begitu saja yang terlihat seperti program *MS.Word*. Revisi yang dilakukan peneliti adalah memberikan *Background* pada halaman isi media agar sinkron dengan halaman

awal media dan menambah daya tarik media sehingga pengguna tidak bosan.

2) Tulisan dan *Layout* Media Kurang Tepat.

Tingkat pembacaan tulisan pada media dirasa kurang akibat jenuh melihat warna hitam pada huruf bila *discroll* ke bawah dan juga penempatan atau *layout* kurang menarik masih terlihat seperti dokumen biasa hanya pindah ke media lain. Ahli materi menyarankan mengganti warna huruf menjadi putih dan dipertebal atau *bold* dan *layout* diubah menjadi lebih menarik sehingga tampilan tidak seperti dokumen biasa. Revisi yang dilakukan peneliti adalah mengganti warna huruf dan dipertebal kemudian membuat *layout* media menjadi lebih menarik.

3) *Font* pada Halaman KI dan KD dan Halaman Referensi Kurang Tepat.

Pada media ini apabila telah keluar dari materi yang sebelumnya dibuka secara detail kemudian kembali membuka materi yang sama maka akan menampilkan materi yang dibuka terakhir kali. Hal tersebut akan membuat pengguna menjadi susah dan bingung. Oleh karena itu diperlukan adanya perbaikan media untuk menghilangkan tampilan *recent view* ke tampilan default aplikasi.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini peneliti mengambil data berupa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Implementasi penggunaan media pembelajaran di kelas VIII G. Data yang diperoleh dalam tahap tersebut menunjukkan respon positif yaitu dengan perolehan persentase jawaban “Ya” pada seluruh indikator $\geq 65\%$. Berikut ini hasil yang diperoleh pada tahap

implementasi yang ditunjukkan dalam persentase jawaban “ya” dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Implementasi Penggunaan Media

No	Indikator	Jumlah	Jawaban Ya
1	Kejelasan penyampaian materi	30	96,67%
2	Kejelasan contoh yang diberikan	30	96,67%
3	Kejelasan rumusan Soal	30	90,00%
4	Kejelasan Tulisan media	30	100%
5	Kejelasan penggunaan bahasa	30	96,67%
6	Kesesuaian soal dalam media	30	93,33%
7	Kejelasan contoh gambar yang dalam media	30	96,67%
8	Kejelasan tampilan warna dalam media	30	100%
9	Tingkat keterbacaan dalam media	30	93,33%
10	Kemenarikan materi dalam media	30	100%
11	Tingkat pemahaman latihan dalam media	30	93,33%
12	Kemanfaatan media dalam kegiatan Belajar	30	100%
13	Tingkat pemahaman materi setelah penggunaan media	30	76,67%
14	Kemenarikan desain dalam media	30	96,67%
15	Meningkatkan pengetahuan	30	96,67%

SIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (Analysis).

Pada tahap ini dilakukan dengan adanya analisis terhadap kebutuhan, kompetensi dan instruksional. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan siswa membutuhkan media pembelajaran yang inovatif yaitu dengan pengembangan media pembelajaran berupa *aplikasi* media pembelajaran yang dapat digunakan melalui *smarthphone*

2. Tahap Desain (Design).

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan media pembelajaran yang berupa *storyboard*, menyusun materi, soal dan jawaban, serta menyusun instrumen penilaian media dan respon siswa.

3. Tahap pengembangan (Development).

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media, validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran seni budaya aspek seni rupa, dan dilakukan revisi terhadap media sesuai hasil validasi untuk dihasilkan produk akhir. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata 4,44 dengan kategori sangat layak. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,10 dengan kategori layak. Validasi oleh praktisi pembelajaran seni budaya aspek seni rupa diperoleh nilai rata-rata 4,85 dengan kategori sangat layak.

4. Tahap Implementasi.

Media pembelajaran yang berupa *aplikasi* berbasis *Android* hasilnya menunjukkan

respon positif. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan persentase pada semua indikator dalam dalam tahap ujicoba dan implementasi $\geq 65\%$. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penyampaian materi, soal, dan pembahasan jelas, media didesain secara menarik, penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman dan media ini bermanfaat dalam kegiatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

a. buku teks:

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sadiman, Arief S (dkk). 2009. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta. Raja Grafindo Persada

Sudaryono. (2014). *Metodologi Riset Dibidang TI (Panduan Pratik Teori dan Contoh)*. Yogyakarta: Andi

Sukardjo. (2012). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Modul PPs UNY. Yogyakarta: Pps UNY

Sunoto. (2007). *Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: Andi Publishing

b. internet

[Http://www.tempo.co/read/kolom/2015/10/02/2310/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia](http://www.tempo.co/read/kolom/2015/10/02/2310/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia).
Diakses pada 03 Maret 2018 jam 13.40

Wahono, R.S. (200)6. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. RomiSatriaWahono.Net. diakses dari <http://mustolihbrs.wordpress.com/2007/09/11/pengantar-media-pembelajaran/>, pada 21 Juni 2018, jam 20.15 WIB.