

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN SENI GRAFIS SISWA KELAS VIII SMPN 1 NGEEMPLAK

THE DEVELOPING INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR GRAPHIC ART LEARNING FOR GRADE VIII STUDENTS OF SMPN 1 NGEEMPLAK

Oleh : Afrila Wahyuastuti, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
E-mail : afrilad2@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif pembelajaran seni grafis siswa kelas VIII SMPN 1 Ngeemplak yang layak untuk memenuhi kebutuhan belajar mandiri siswa kelas VIII SMP dalam pembelajaran seni grafis. Prosedur penelitian: Pertama, analisis potensi masalah melalui observasi lapangan dan pengumpulan bahan materi untuk menentukan materi pembelajaran seni grafis di kelas VIII melalui SK & KD kurikulum KTSP, RPP, dan buku ajar. Kedua, perancangan produk melalui pembuatan *flowchart*, *storyboard* dan alur cerita, struktur navigasi, visualisasi desain, dan penyusunan. Ketiga validasi produk, oleh ahli materi, ahli media dan *reviewer* (guru seni rupa). Keempat uji coba terhadap lima siswa Kelas VIII. Analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data diabsahkan dengan triangulasi oleh ahli media, ahli materi, *reviewer* dan siswa. Hasil penelitian berupa produk multimedia interaktif pembelajaran seni grafis untuk siswa kelas VIII SMPN 1 Ngeemplak dalam bentuk DVD, yang dirancang menggunakan *Adobe Flash CS6*, desain produk menggunakan *Corel Draw X7*, dan video tutorial menggunakan *Corel Video Studio Pro X5*. Multimedia interaktif berisi materi pengantar seni grafis, materi inti seni grafis berklise sederhana, video tutorial yang menayangkan cara pembuatan klise sampai hasil *finishing* karya dan evaluasi berupa soal. Berdasarkan contoh *finishing* karya yang terdapat pada video tutorial maka peserta didik akan lebih mudah memahami materi seni grafis berklise sederhana. Desain tampilan materi dalam bentuk gambar-gambar yang berwarna. Produk multimedia interaktif telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, guru seni rupa dan telah diuji cobakan kepada siswa. Melalui lembar validasi, wawancara dan angket penilaian produk yang menunjukkan hasil penilaian sangat baik mendominasi sehingga multimedia interaktif seni grafis sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran mandiri. Menurut peserta didik dengan multimedia pembelajaran interaktif tersebut mereka lebih memahami materi seni grafis yang telah dilengkapi video tutorial, disamping mudah digunakan multimedia interaktif tersebut cocok digunakan sebagai pembelajaran mandiri siswa.

Abstrac

This study aimed to produce interactive multimedia for graphic art learning for Grade VIII students of SMPN 1 Ngeemplak which was appropriate to satisfy their needs in independent learning of graphic art. The research procedure was as follows. The first was an analysis of problem potentials through field observations and materials collection to determine the materials for graphic art learning in Grade VIII by analyzing competency standards and basic competencies in the School-Based Curriculum, lesson plans, and textbooks. The second was the product design by making a flowchart, storyboard and story plot, navigation structure, design visualization, and construction. The third was the product validation by the materials expert, media expert, and reviewer (a fine art teacher). The forth was a tryout involving five students of Grade VIII. The data analysis technique in the study was the qualitative descriptive analysis technique. The data trustworthiness was enhanced by triangulation involving the media expert, materials expert, reviewer, and students. The result of the study is a product of interactive multimedia for graphic art learning for Grade VIII students of SMPN 1 Ngeemplak in the form of DVD designed by using Adobe Flash CS6, the product design using Corel Draw X7, and the tutorial video tutorial using the Corel Video Studio Pro X5. The interactive multimedia contains introductory materials on graphic art, main materials on graphic art with a simple negative, a tutorial video presenting a technique to make a negative and to do work finishing, and evaluation in the form of test items. Through examples of work finishing in the tutorial video, the students find it easier to understand the materials on graphic art with a simple negative. The design of the materials display is in the form of color pictures. The interactive multimedia product was validated by the materials expert, media expert, and fine art teacher and was tried out to the students. The validation sheets, interviews, and product assessment questionnaires showed that very good assessment results were dominant so that the interactive multimedia for graphic art was very appropriate to be used as independent learning media. According to the students, using the interactive learning multimedia they found it easier to understand the materials of graphic art equipped with a tutorial video. In addition to being easy to use, the interactive multimedia was appropriate to be used by the students in independent learning.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat pemicu semakin mudahnya informasi yang akan didapat oleh setiap orang, dan sebagai penunjang dalam pengembangan bahan ajar yang telah ada. Dalam perkembangan media dan alat penunjang bahan ajar digunakan untuk tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Ketercapaian tujuan pendidikan melalui sebuah proses interaksi pendidik dan peserta didik akan lebih dominan terjadi, oleh karena itu timbal balik yang terjadi antara pendidik dan peserta didik harus dapat berlangsung baik, kondusif dan saling mendukung. Dunia pendidikan perlu mengadakan inovasi atau pembaharuan dalam berbagai bidang termasuk dalam strategi pelaksanaannya. Keberhasilan pendidikan sangat tergantung pada unsur manusia dan unsur yang paling menentukan keberhasilan adalah guru atau pendidik, karena guru atau pendidik harus dapat memotivasi dan menyampaikan materi-materi yang lebih menarik.

Guru yang tidak menggunakan media dan bahan ajar yang tepat banyak menemui masalah ketika pembelajaran sedang berlangsung. Suhana (2014:23) mengungkapkan “proses pembelajaran akan lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bilamana para guru dapat menggunakan bahan ajar baru”. Penggunaan bahan ajar yang baru merupakan salah satu solusi yang harus dibuat oleh seorang pendidik. Salah satu pemecahan masalah pembelajaran yaitu dengan media pembelajaran yang efektif bagi siswa untuk menerima secara maksimal informasi yang di berikan oleh guru.

Media sangat diperlukan bagi proses pembelajaran di kelas maupun luar kelas, karena media pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik dalam aktivitas belajar. Media juga mampu membantu peserta didik lebih memahami materi. Beberapa alat bantu pembelajaran saat ini telah memanfaatkan teknologi dalam pengembangannya. Beberapa media pelajaran sudah banyak dihasilkan, namun diperlukan solusi agar media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik, dan menumbuhkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak mudah bosan.

Salah satu solusi agar media menjadi menarik adalah dengan mengemas materi dalam bentuk multimedia. Program multimedia biasanya bersifat interaktif sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik untuk menggunakannya. Dalam pembelajaran multimedia interaktif bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi belajar mandiri peserta didik. Terlebih dalam pembelajaran seni rupa yang membutuhkan waktu dan praktik yang lama.

Pembelajaran seni rupa merupakan pelajaran yang menarik bagi sebagian besar peserta didik. Soehardjo (2005: 166) menjelaskan mata pelajaran seni dengan seni sebagai bahan pelajarannya tidak terbebas dari fungsi untuk turut serta menumbuhkan pertumbuhan serta perkembangan individu peserta didik. Namun pembelajaran seni memiliki kendala yaitu pembelajaran tersebut tidak sepenuhnya memberikan kesempatan untuk berkreasi ataupun berapresiasi dengan bebas, keterbatasan waktu belajar terutama dan suasananya tidak

memberikan kesempatan untuk melakukan perenungan serta penjelajahan kerja yang bebas tapi serius. Dalam pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa waktu pembelajaran seni yang kurang di sekolah tidak memberikan kesempatan peserta didik lebih jelas memahami tentang pembelajaran seni. Permasalahan tersebut juga dialami oleh peserta didik di SMP Negeri 1 Ngemplak, Sleman.

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan berbagai masalah dalam proses pembelajaran seni grafis. Guru menggunakan media pembelajaran yang telah terfasilitasi di sekolah namun kurang efektif dalam penggunaannya. Guru sebatas menggunakan power point sebagai media yang paling mudah digunakan. Jam pelajaran hanya 2x40 menit setiap satu minggu menjadi masalah ketika peserta didik sedang melakukan pembelajaran praktik. Peserta didik cenderung jenuh dan bosan saat pelajaran seni grafis di sekolah, karena buku materi atau modul yang diberikan cenderung monoton dan kurang lengkap materinya. Situasi kelas yang ramai menambah peserta didik tidak fokus dalam menerima instruksi maupun materi dalam kegiatan praktik.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut dibutuhkan media yang efektif dalam pembelajaran mandiri, untuk itu peneliti ingin membuat media pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik untuk lebih aktif dan dalam belajar sehingga peserta didik dapat fleksibel mengatur waktu belajarnya. Pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran seni rupa bagi siswa kelas VIII SMPN 1 Ngemplak, Sleman ini dengan

materi seni grafis karena pemberian materi tersebut belum optimal disampaikan. Penyampaian materi dan praktik membutuhkan waktu yang lama sehingga tidak cukup untuk diajarkan secara lengkap di sekolah.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*

(R & D). Yang menggunakan empat tahap pengembangan saja tanpa melanjutkan produk asal. Tahap-tahap pengembangannya yaitu:

- 1) Tahap studi pendahuluan meliputi analisis potensi masalah dan pengumpulan bahan materi.
- 2) Tahap perancangan produk meliputi pembuatan *flowchart*, *storyboard* dan alur cerita, struktur navigasi, visualisasi desain, dan penyusunan.
- 3) Validasi produk yang didalamnya terdapat penilaian dari ahli materi, ahli media dan *reviewer* guru seni rupa.
- 4) Uji coba produk kepada lima siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngemplak, Sleman.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMPN 1 Ngemplak dan dilakukan pada bulan April s/d November 2016 dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Ngemplak. Objek penelitian adalah multimedia interaktif pembelajaran seni grafis atau hasil pengembangan.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian: Pertama, analisis potensi masalah melalui observasi lapangan dan pengumpulan bahan materi untuk menentukan materi pembelajaran seni grafis di kelas VIII melalui SK & KD kurikulum KTSP, RPP, dan buku ajar. Kedua, perancangan produk melalui pembuatan *flowchart*, *storyboard* dan alur cerita, struktur navigasi, visualisasi desain, dan penyusunan. Ketiga validasi produk, oleh ahli materi, ahli media dan reviewer (guru seni rupa). Keempat uji coba terhadap lima siswa Kelas VIII.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif model *Miles and Huberman*, yaitu : reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini pertama tersusunnya struktur materi seni grafis yang di dapat melalui langkah studi pendahuluan. Studi pendahuluan dimulai dengan tahap analisis potensi masalah dan pengumpulan bahan materi. Materi pembelajaran seni grafis didapat dari SK & KD kurikulum KTSP, RPP dan buku ajar di SMPN 1 Ngemplak, Sleman.

Hasil kedua yaitu pengembangan multimedia interaktif pembelajaran seni grafis siswa kelas VIII SMP N 1 Ngemplak, Sleman berupa multimedia interaktif yang dibuat menggunakan *Adobe Flash CS6*, desain produk menggunakan *Corel Draw X7* dan video tutorial menggunakan *Corel Video Studio Pro X5*. Multimedia interaktif ini berisi tiga pokok materi yaitu, pertama materi pengantar seni grafis meliputi contoh karya seni grafis berklise sederhana, pengertian seni grafis dan seni grafis berdasarkan tekniknya, kedua materi inti meliputi seni grafis berdasarkan bahan pembuat klise dan video tutorial pembuatan klise serta pembuatan karya seni grafis berklise sederhana, ketiga adalah evaluasi hasil belajar meliputi soal-soal latihan. Pengembangan multimedia interaktif melalui langkah kedua yaitu perancangan produk yang terdiri lima tahapan pengembangan, yaitu : pembuatan *flowchart*, *storyboard* dan alur cerita, struktur navigasi, visualisasi desain, penyusunan. Langkah ketiga adalah validasi produk untuk memperoleh penilaian dari para ahli materi Bapak I Wayan Suwardana, ahli media Bapak Kuncoro Wulan Dewojati, *reviewer* guru seni rupa Bapak

Purwanto dan subjek uji coba lima peserta didik kelas VIII.

Pembahasan

Tahap Studi Pendahuluan

Analisis ketika proses observasi, melalui wawancara terhadap guru seni rupa Bapak Purwanto, didapatkan bahwa guru menggunakan media pembelajaran yang telah terfasilitasi di sekolah namun kurang efektif dalam penggunaannya. Guru sebatas menggunakan power point sebagai media yang paling mudah digunakan. Sarana penjelasan materi oleh guru menggunakan metode konvensional sebagai utama. Selain itu materi pelajaran yang tidak lengkap membuat peserta didik bingung untuk mencari referensi, contoh gambar dan teknik pembuatannya. Seperti dalam materi pembelajaran seni grafis, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu guru menjelaskan materi menjadi lebih mudah serta dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri. Berdasarkan hasil wawancara guru seni rupa Bapak Purwanto juga menyarankan agar memilih materi seni grafis berklise sederhana agar peserta didik dapat lebih mudah memahami, mudah mendapatkan alat dan bahan pembuat klise serta proses pencetakan karyanya.

Perancangan Produk

Perancangan produk merupakan sebuah pengembangan yang dilakukan peneliti melalui berbagai tahap, dari perancangan flowchart, storyboard dan alur cerita, struktur navigasi,

visualisasi desain dan penyusunan. Perancang desain tampilan menggunakan *software Corel Draw X7*, untuk editing video tutorial menggunakan *software Corel Video Studio Pro X5*. Semua hasil rancangan tersebut kemudian disatukan dalam bentuk multimedia interaktif. Pembuatan multimedia interaktif ini menggunakan *software Adobe Flash CS6* untuk pembuatan struktur navigasi dan animasi.

Validasi Produk

Penilaian Produk Ahli Materi

Proses penilaian ahli materi oleh Bapak I Wayan Suardana dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian meliputi dua aspek, yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi/materi. Penilaian dilakukan melalui angket dan wawancara. Penilaian menggunakan angket didapatkan bahwa dari 11 poin angket penilaian, seluruh poin menyatakan media tersebut sangat baik. Proses penilaian produk berlangsung selama satu kali kemudian dapat disimpulkan bahwa media dinyatakan sudah layak untuk diuji cobakan.

Penilaian Produk Ahli Media

Proses penilaian ahli media oleh Bapak Kuncoro Wulan Dewojati dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian meliputi dua aspek, yaitu aspek pemrograman dan aspek desain. Penilaian dilakukan melalui angket dan wawancara. Penilaian menggunakan angket didapatkan bahwa dari 30 poin angket penilaian terhadap multimedia interaktif, 26 poin angket

menyatakan sangat baik dan empat poin menyatakan baik. Proses penilaian berlangsung selama satu kali sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif ini dapat dinyatakan layak untuk diuji cobakan terhadap siswa.

Penilaian Produk Guru Seni Rupa

Penilaian terhadap multimedia interaktif dilakukan oleh guru seni rupa SMPN 1 Ngemplak yaitu Bapak Purwanto, karena guru seni rupa merupakan pengajar yang dinilai mengetahui keadaan pembelajaran di lapangan. Penilaian dilakukan dengan menjalankan aplikasi multimedia interaktif seni grafis dan kemudian memberikan saran dan masukan melalui tahap wawancara dan penilaian produk menggunakan angket berdasarkan pedoman wawancara dan angket yang berisi empat aspek yaitu: aspek pembelajaran, aspek materi/isi, aspek desain dan aspek pemrograman.

Multimedia dinilai mampu membuat suatu media pembelajaran baru dalam pembelajaran seni grafis yang mempengaruhi terhadap peningkatan minat peserta didik dalam belajar. Dengan adanya multimedia interaktif ini materi pembelajaran grafis dapat secara lengkap ditampilkan. Hal ini didukung pula dengan komentar dalam sesi wawancara diantaranya menyatakan, bahwa materi dan desain multimedia ini sudah tepat, lengkap materinya dan membuat anak mudah memahami. Dari 40 poin penilaian melalui angket yang telah diberikan dan diisi oleh guru seni rupa menunjukkan bahwa 18 poin menyatakan sangat baik dan 22 poin menyatakan multimedia interaktif ini baik digunakan untuk pembelajaran mandiri peserta didik. Kelayakan

juga didapat dengan lembar validasi yang menyatakan multimedia interaktif seni grafis layak tanpa revisi. Dari hasil penilaian melalui angket, lembar validasi dan wawancara tersebut diperoleh kesimpulan bahwa multimedia interaktif pembelajaran seni grafis siswa kelas VIII SMPN 1 Ngemplak layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri peserta didik.

Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk merupakan tahap untuk mengetahui respon peserta didik. Penilaian dilakukan peserta didik kelas VIII SMPN 1 Ngemplak Sleman dalam jumlah yang dibatasi. Tahap uji coba dalam kelompok kecil dengan jumlah lima peserta didik. Uji coba dilakukan hanya sekali terhadap lima peserta didik kelas VIII A. Siswa tersebut adalah : Adelia Evitri Cahyani, Ita Nur Nafi'ah, Gaulistani Nurafitri, Vadila Febiyana, Fatika Kusuma Madani, yang dikelompokkan dalam uji coba kelompok kecil.

Sesi uji coba dimulai dengan memperkenalkan multimedia interaktif kepada peserta didik dan kemudian menjelaskan bagaimana aplikasi tersebut digunakan. Selama menjalankan multimedia interaktif siswa terlihat asik dan memperhatikan materi yang disampaikan. Pertama kali membuka DVD interaktif mereka sedikit kebingungan karena sistem windows setiap laptop berbeda-beda dalam pengaturan autorun, sehingga beberapa laptop siswa tidak secara otomatis multimedia interaktif dapat terbuka dengan sendirinya, namun setelah diberikan arahan oleh penulis mereka paham dan

mulai menjalankan multimedia interaktif tersebut. Salah satu peserta didik menanyakan tentang maskot Cuty yang berbentuk wortel, kemudian penulis menyarankan peserta didik untuk membaca petunjuk penggunaan atau informasi karena didalam informasi terdapat penjelasan tentang maskot Cuty.

Tahap selanjutnya adalah sesi wawancara, terdapat 15 butir pertanyaan yang harus dijawab oleh masing-masing peserta didik. Peserta didik sangat tertarik dengan multimedia interaktif ini, karena peserta didik belum pernah mendapatkan atau menjalankan multimedia interaktif sebelumnya. Sesuai dengan kisi-kisi dan pedoman wawancara yang disusun penulis, mereka menyatakan bahwa multimedia interaktif ini sangat menyenangkan. Penggunaannya yang mudah dan tampilan yang menarik membuat peserta didik lebih semangat untuk belajar. Materi yang ada dalam multimedia interaktif semakin mudah dipahami karena terdapat video tutorial dan peserta didik bebas mengatur waktu dalam menjalankan multimedia interaktif tersebut. Peserta didik juga menyatakan multimedia interaktif ini tepat digunakan untuk belajar secara mandiri. Masukan dari peserta didik untuk menambahkan instrumen musik lagi, sehingga musiknya bisa bergantian, namun dengan musik latar yang ada dalam multimedia interaktif sudah bagus. Penulis menindak lanjuti saran ini dengan menambahkan dua instrumen musik lagi dalam multimedia interaktif tersebut. Berdasarkan hasil wawancara oleh kelima peserta didik dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat tertarik pada multimedia interaktif yang menyajikan gambar, materi, animasi, video dan audio yang

dikemas menjadi satu media pembelajaran interaktif.

Tahap terakhir adalah penilaian dengan angket oleh kelima peserta didik yang telah menggunakan multimedia interaktif tersebut. Berikut merupakan hasil penilaian angket yang telah diisi oleh kelima peserta didik setelah menjalankan multimedia interaktif: dari 22 poin penilaian dalam angket Adelia Evitri Cahyani menyatakan 12 poin menilai sangat baik dan 10 poin menyatakan baik, Ita Nur Nafi'ah menilai 16 poin sangat baik dan 6 poin baik, Gaulistani Nurafitri menilai 16 poin menyatakan sangat baik dan 6 poin baik, Vadila Febiyana menilai 15 poin sangat baik dan 7 poin baik, Fatika Kusuma Madani menilai 19 poin sangat baik dan 3 poin baik. Hasil penilaian angket terhadap multimedia interaktif dari kelima peserta didik didapatkan bahwa poin penilaian sangat baik berjumlah 78 poin dan penilaian baik berjumlah 32. Penilaian sangat baik dan baik mendominasi dalam kelima angket yang diberikan kepada peserta didik sehingga dapat menyatakan multimedia interaktif ini layak dan cocok untuk digunakan sebagai media belajar, terutama untuk belajar mandiri.

Berdasarkan hasil data wawancara dan angket, penggunaan multimedia interaktif pembelajaran sudah layak dan dapat digunakan oleh peserta didik dengan mempertimbangkan hasil yang diperoleh dilapangan yang sudah mencapai tujuan dari penelitian ini. Peserta didik dapat memilih materi yang ingin dipelajari dengan menekan tombol menu. Peserta didik juga leluasa dalam mengatur waktu untuk belajar dengan multimedia interaktif tersebut. Video sangat membantu mereka dalam penjelasan

materi yang telah ditampilkan sebelumnya. Peserta didik juga dapat menggunakan multimedia interaktif tersebut sebagai media belajar mandiri.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan adalah berupa multimedia interaktif pembelajaran seni grafis siswa kelas VIII SMPN 1 Ngemplak dalam pembuatan multimedia interaktif seni grafis melalui empat langkah pengembangan, meliputi: studi pendahuluan, perancangan produk, validasi produk, dan uji coba produk. Produk multimedia yang dihasilkan berupa aplikasi multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk *DVD*. Aplikasi tersebut dirancang menggunakan *Adobe Flash CS6*, desain produk menggunakan *Corel Draw X7*, dan video tutorial menggunakan *Corel Video Studio Pro X5*.

Aplikasi multimedia interaktif berisi materi pengantar seni grafis berupa materi seni grafis cetak tinggi, materi inti seni grafis berklise sederhana, video tutorial seni grafis berklise sederhana dan evaluasi berupa soal. Desain tampilan materi dalam bentuk gambar-gambar yang berwarna, sedangkan video tutorial berupa tayangan proses pembuatan klise, pencetakan klise berbahan sederhana hingga finishing karya seni grafis berbahan sederhana. Penayangan finishing karya seni grafis berklise sederhana

dimaksudkan agar peserta didik lebih mudah memahami materi seni grafis berklise sederhana. Kelayakan produk multimedia interaktif dinyatakan oleh ahli materi, ahli media, guru seni rupa, dan uji coba kepada lima peserta didik. Berdasarkan validasi produk oleh ahli materi melalui angket, penilaian sangat baik dan baik mendominasi dan melalui lembar validasi ahli materi menyatakan bahwa multimedia interaktif layak digunakan. Penilaian sangat baik dan baik yang diberikan ahli media menggunakan angket sangat mendominasi dan lembar validasi juga menyatakan bahwa multimedia interaktif layak digunakan. Guru seni rupa menyatakan kelayakan dengan angket penilaian sangat baik dan baik yang mendominasi dan kelayakan juga didapat dengan lembar validasi yang menyatakan multimedia interaktif seni grafis layak digunakan tanpa revisi.

Uji coba produk oleh kelima peserta didik menyatakan bahwa produk multimedia interaktif seni grafis layak sebagai media pembelajaran mandiri dengan penilaian sangat baik dan baik mendominasi dari masing-masing angket yang telah diberikan kepada peserta didik. Berdasarkan validasi produk oleh ahli materi, ahli media, guru seni rupa dan uji coba produk oleh kelima peserta didik dinyatakan bahwa produk multimedia interaktif seni grafis dinyatakan layak sebagai media pembelajaran mandiri.

Saran

Produk pengembangan multimedia interaktif pembelajaran seni grafis siswa kelas VIII SMPN 1 Ngemplak yang telah dikembangkan perlu diterapkan langsung dalam

kegiatan pembelajaran di kelas VIII SMPN 1 Ngemplak. Penerapan multimedia interaktif ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan kelayakan terhadap hasil belajar peserta didik. Multimedia interaktif ini dapat digunakan dan dikembangkan secara lanjut dalam proses pembelajaran melibatkan guru dan peserta didik.

Produk serupa juga dapat dibuat dan dikembangkan untuk pembelajaran seni rupa lain, seperti multimedia yang membutuhkan praktik dalam pembelajarannya, atau pun multimedia aliran seni rupa, multimedia batik agar hasil dari penelitian tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa dan memperkaya media pembelajaran. Produk multimedia interaktif dapat membuat siswa lebih aktif belajar dan menambah kualitas belajar peserta didik. Multimedia

interaktif juga dapat mempersingkat waktu pembelajaran sehingga pengaturan waktu belajar dan pembelajaran dapat efektif diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Soehardjo. 2005. *Pendidikan Seni dari Konsep sampai Program*. Malang: Bayumedia.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Refika Aditama.
- .