

Development of Interactive Learning Videos to Increase Learning Motivation in Graphic Design Lessons in Vocational Schools: Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pelajaran Desain Grafis Di SMK

Muhammad Arief Rohman

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Fitria Nur Hasanah

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Rahmania Sri Untari Untari

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

This study aims to find out the increase in learning motivation through the use of Interactive Learning Videos Graphic Design students of class X TKJ in SMK. The research method used is R & D research using the ADDIE development model. The sample is class X TKJ in SMK Muhammadiyah 1 Taman. Developed media declared 79% feasible with high criteria as a medium can be used for research. Based on the results of the use of interactive learning video media makes a difference in student motivation. Before using interactive learning videos, the results of the students with 56-70 grade range (medium) are being categorized C. Using interactive learning videos; students get the results to a range of grades 71-85 with good qualifications and categorized B. They also get the results of the range of grades 86-100 with very good qualifications and categorized A. In conclusion; the interactive learning video graphic design is feasible to be used as a learning medium for students of class X TKJ in SMK Muhammadiyah 1 Taman. With the use of interactive learning videos there is an increase in motivation class X TKJ to learn on graphic design subjects.

P ENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu jenjang pendidikan menengah dengan kekhususan yang mempersiapkan lulusannya untuk siap bekerja. Pendidikan kejuruan mempunyai arti yang bervariasi. Namun dapat dilihat suatu benang merahnya. Pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan daripada bidang-bidang pekerjaan lainnya. Dalam sekolah menengah kejuruan terdapat berbagai jurusan yang berfungsi untuk membekali siswa dengan kemampuan sesuai jurusan yang telah diambil [1].

SMK Muhammadiyah 1 Taman merupakan salah satu SMK yang memiliki 3 keahlian. Salah satu keahlian yang terdapat di SMK Muhammadiyah 1 Taman adalah Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yang memiliki tujuan menyiapkan siswa agar bisa memiliki kemampuan dalam bidang teknologi komputer dan jaringan, dengan memiliki kemampuan dalam jurusan tersebut, siswa bisa menggunakannya untuk bekerja dalam dunia usaha dan industri, dan bisa menggunakan kemampuannya untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Dalam sekolah menengah kejuruan terdapat pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan siswa sesuai jurusan yang telah diambil. Siswa belajar berdasarkan motivasi, kemampuan, dan motivasi sehingga

mebutuhkan interaksi, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya di dalam proses pembelajaran terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang sebagai sumber pesan kepada seseorang atau sekelompok orang sebagai penerima pesan [2]. Dalam penyampaiannya, guru juga sering menggunakan metode ceramah sehingga dapat mengakibatkan siswa mengalami kebosanan dan akan berdampak pada motivasi siswa yang menurun. Guru pada umumnya kurang dapat memanfaatkan media yang sudah tersedia. Kegiatan belajar mengajar akhirnya akan berpusat kepada guru dan terjadi komunikasi satu arah. Sehingga dalam proses pembelajaran bisa menurunkan motivasi siswa.

Motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat melalui antusiasnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, tidak pernah melewatkan setiap kegiatan dalam proses pembelajaran. Memberi rasa penasaran terhadap kegiatan selanjutnya dan memperhatikan setiap materi pelajaran yang diberikan. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh prestasi belajar yang optimal, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya. Siswa melakukan berbagai upaya atau usaha untuk meningkatkan keberhasilan dalam belajar sehingga mencapai keberhasilan yang cukup memuaskan sebagaimana yang diharapkan. Di samping itu motivasi juga menopang upaya-upaya dan menjaga agar proses belajar siswa tetap berjalan. Hal ini menjadikan siswa gigih dalam belajar. Dengan adanya guru dalam melaksanakan tugas dalam aktivitas mengajar, bisa menumbuhkan motivasi siswa untuk mampu mengembangkan kemampuan.

Berdasarkan *Research* awal yang dilakukan peneliti pada kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Taman pada mata pelajaran Desain Grafis, ditemukan berbagai masalah yang menarik peneliti untuk dapat menyelesaikannya. Salah satu masalah yang ditemukan adalah guru menganggap buku dan slide powerpoint merupakan media yang mudah dalam penggunaannya. Guru pun juga merasa bahwa media yang digunakan masih belum dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini dirasakan ketika guru mengajar di kelas, masih dijumpai siswa yang mengatuk saat menjelaskan materi dan partisipasi siswa di kelas yang masih rendah. Salah satunya karena siswa kurang antusias ketika guru menyampaikan materi dan siswa cenderung pasif. Hal ini berkaitan erat dengan media pembelajaran yang terbatas pada powerpoint yang penyajian materinya dan tampilannya kurang menarik. Menanggapi hal tersebut, saat ini banyak dilakukan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran baik di rumah maupun di sekolah. Salah satu bentuk media pembelajaran yaitu video pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam efektivitas pembelajaran.

Guru dalam aktivitasnya mengajar idealnya memerlukan alat bantu dalam proses mengajar seperti media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilannya dalam mengajar. "Media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju"[3]. "Media merupakan salah satu komponen komunikasi. Yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju kominikan"[4]. Berdasarkan definisi-definisi di atas maka media dapat diartikan alat bantu pembelajaran yang digunakan guru atau pengajar untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran tidak terbatas pada penggunaannya dalam proses pembelajaran namun juga memiliki tujuan spesifik yaitu tercapainya belajar yang efektif. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan sarana penunjang yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas keberhasilan pembelajaran. Teknologi dan media yang disesuaikan dan dirancang secara khusus bisa memberi kontribusi bagi prngajaran yang efektif dari seluruh siswa dan bisa membantu mereka meraih potensi tertinggi mereka [5]. Artinya media dan teknologi memiliki andil yang kontributif untuk dapat meningkatkan kualitas pengajaran di kelas dan juga dapat membangkitkan potensiterbaik darisiswa.

Sesuai dengan penelitian dari Budi (2015) mengemukakan pengembangan video pembelajaran dengan model ASSURE pada mata pelajaran matematika dapat mengefektifkan kegiatan

pembelajaran Sehingga video pembelajaran dengan model ASSURE layak digunakan dan menjadi daya tarik dalam memotivasi peserta didik dalam belajar matematika. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa, kelas, XI, TEI 1 sebelum, 69,19 menjadi 81,48 sedangkan kelas XI TEI 2 rata-rata nilai yang semula 69,58 menjadi 81,5 sesudah menggunakan, video pembelajaran [6]. Didukung penelitian dari Dian (2013) dalam pengembangan media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan berbasis komputer program studi tata rias rambut bahwa penggunaan video pembelajaran memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Kelebihan yang dimaksud yaitu video dilengkapi dengan simulasi gambar-gambar animasi dan soal latihan yang bervariasi sehingga, belajar, lebih efisien., Sehingga video, pembelajaran, yang, dibuat layak digunakan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata pangkas rambut

lanjutan 29 mahasiswa yang diaja dengan media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan sebesar 12,06 (80,46%). Sedangkan hasil nilai rata-rata pangkas rambut lanjutan 29 mahasiswa lainnya yang diajar tanpa media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan sebesar 10,76 (71,72%) [7].

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti berupaya untuk melakukan pengembangan untuk mengembangkan media pembelajaran video pembelajaran interaktif dalam menggunakan perintah-perintah khusus untuk memanipulasi obyek-obyek vektor pada mata pelajaran desain grafis bagi siswa smk dengan judul “pengembangan video pembelajaran interaktif terhadap motivasi pada pelajaran desain grafis di smk “.

M E T O D E

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran di sekolah. Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan (). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran [8]. Model pengembangan video pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yaitu *needs Assessment*,

front-end analysis, Design, Development, Implementation, dan *Evaluation*.

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari beberapa tahapan yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Flowchart prosedur pengembangan media ini dapat dilihat pada gambar. [Figure 1](#)

Figure 1. *prosedur penelitian*

Berdasarkan gambar prosedur penelitian, peneliti melakukan modifikasi yakni tahap *Analysis* dilakukan beberapa kegiatan yakni: 1) Melakukan riset awal di sekolah untuk menentukan perumusan masalah, 2) Mengumpulkan referensi mengenai pokok bahasan, pembuatan konsep, flowchart dan video pembelajaran interaktif, 3) Menganalisis kebutuhan KD. Tahap *Design* terdiri atas kegiatan yakni : 1) Membuat desain rancangan video pembelajaran, 2) Membuat instrumen penilaian video pembelajaran, 3) Membuat video pembelajaran interaktif. Tahap *Development* terdiri atas kegiatan yakni validasi ahli. Tahap *Implementation* terdiri atas kegiatan yakni Uji coba dengan kelas kecil dengan membagikan kuesioner respon dan kuesioner motivasi. Tahap *Evaluation* terdiri atas kegiatan yakni penerapan media untuk melihat motivasi belajar siswa yang dilihat dari tugas praktikum dan kuesioner. Subjek uji coba produk digunakan pada siswa kelas XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK Muhammadiyah 1 Taman pada tahap ini produk diujicobakan kepada 10 siswa dari kelas XI TKJ SMK Muhammadiyah 1 Taman.

Instrumen yang dikembangkan bertujuan mengumpulkan data untuk menilai desain beserta

perangkat – perangkat lainnya. Dalam instrumen ini diperlukan kualifikasi atau rentangan nilai untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis menggunakan video pembelajaran interaktif. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah observasi, wawancara, kuesioner, dan tes.

Pemberian kuisisioner dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data terkait dengan kevalidan dan kelayakan terhadap video pembelajaran interaktif desain grafis dan tingkat motivasi belajar siswa terhadap video pembelajaran interaktif desain grafis yang terdiri dari 4 jenis yaitu kuisisioner ahli materi, kuisisioner ahli media, kuisisioner respon siswa untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan dari video pembelajaran interaktif desain grafis dan kuisisioner untuk mengukur motivasi belajar siswa terhadap video pembelajaran interaktif yang dikembangkan, kuisisioner berisi pernyataan, penilaian, dan kolom kritik / saran.

Analisis media dan materi video pembelajaran interaktif bertujuan untuk mengetahui, menilai kelayakan produk yang dikembangkan dari segi tampilan video pembelajaran interaktif, mengetahui kesesuaian isi video pembelajaran interaktif desain grafis dengan KI dan KD dan kesesuaian indikator. Untuk mengetahui ketersediaan materi yang sesuai kebutuhan guru desain grafis sebagai media pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Informasi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo sebagai dosen yang berkompeten dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Validasi materi dilakukan oleh 2 ahli yaitu dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dan guru produktif kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Taman. Hasil kriteria presentase skor ditunjukkan pada tabel 1.

Table 1

Presentase	Kriteria Kelayakan	aKeterangan
a85%a-a100%a	aSangataLayaka	aSangatabaikauntukadigunakan
a69%a -a 84%a	aLayaka	aBolehadigunakanadenganarevisiakecil
a53%a-a68%a	aCukupayaka	aBolehadigunakanadenganarevisiabesar
a37%a-a52%a	aKurangayaka	aTidakbolehadigunakan
a20%a-a36%a	aTidakayaka	aTidakbolehadigunakan

Table 1. Kriteria Presentase Skor Validasi

Hasil penelitian berupa video pembelajaran interaktif desain grafis telah diterapkan atau digunakan di SMK Muhammadiyah 1 Taman dimana sebelumnya telah di uji cobakan kepada 30 siswa di mata pelajaran desain grafis pada saat jam pelajaran berlangsung. Untuk menguji pengaruh pembelajaran desain grafis dengan menggunakan media Video Pembelajaran Interaktif terhadap motivasi siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Taman dapat diukur dengan tugas praktikum dan kuesioner. Hasil nilai tugas praktikum dihitung menggunakan rumus:

Hasil dari tingkat motivasi belajar siswa terhadap video pembelajaran interaktif desain grafis yang dikembangkan. Memiliki kualifikasi motivasi belajar siswa ditunjukkan pada Tabel 2 **Table 2**

Klasifikasi	Rentang Nilai	Kualifikasi
A	85 - 100	SangataTinggi
B	75-84	Tinggi
C	65-74	Cukupatinggi
D	45-64	Rendah
E	<44	SangataRendah

Table 2. Kualifikasi Motivasi Belajar Siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa sebuah video pembelajaran yang dimasukkan

Pada aplikasi adobe flash CS 6. Adapun bagian-bagian video pembelajaran yaitu: a) Bagian awal: halaman awal, home; b) Bagian isi :bagian ini adalah konten utama dan isi dari video pembelajaran interaktif. c)Bagian akhir : tugas.

Media yang telah dibuat selanjutnya divalidasi. Validasi media mendapatkan nilai rata-rata 85 dengan kategori sangat baik untuk digunakan dengan saran penggunaan warna, pemilihan background harap diperhatikan ditambah navigasi untuk ke home screen, dan ikon untuk navigasi dibuat lebih jelas. RPP mendapatkan nilai rata-rata 94% dengan kategori sangat baik untuk digunakan dengan saran sudah bagus. Kuesioner motivasi mendapatkan nilai rata-rata 80 % dengan boleh digunakan dengan revisi kecil dengan saran jangan bertele-tele dalam membuat sebuah butir penilaian. Materi Desain Grafis mendapatkan nilai 80 % boleh digunakan dengan revisi kecil dengan saran penjelasan tools harap dipertajam. Kuesioner Motivasi sangat baik untuk digunakan dengan saran sudah bagus. Dan Materi Desain Grafis menurut Guru SMK Muhammadiyah 1 Taman mendapatkan nilai 87 % dengan saran sangat baik untuk digunakan dengan saran bagus. Media yang telah divalidasi selanjutnya melalui tahap revisi. Revisi terhadap media dilakukan berdasarkan masukan dari Dosen Pendidikan Teknologi Informasi dan Guru SMK Muhammadiyah 1 Taman yang diberikan pada tahap validasi. sehingga produk tersebut dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sebenarnya. Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian dari Asmara (2015) yang bertujuan untuk menyusun media audio visual tentang praktikum pembuatan koloid sebagai media pembelajaran mandiri bagi siswa SMA/MA, dan mengetahui kualitas media yang telah disusun. Dengan hasil pengujian dalam pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual lebih berhasil daripada pembelajaran tanpa media ini [9].

Hasil ujicoba produk mendapatkan hasil sebagai berikut. Pada uji coba ini, peneliti juga menyebarkan kuesioner respon dan kuesioner motivasi kepada siswa. Diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran, rekayasa media, dan komunikasi visual oleh siswa uji coba kelompok kecil diperoleh presentase 79 % dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif bisa digunakan dengan kategori **“Layak”**.

Hasil Motivasi belajar sebelum menggunakan video pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran desain grafis dengan hasil 30 siswa rendah dengan presentase 100% terdapat pada kategori C rata-rata nilai 56-70. Sedangkan hasil Motivasi belajar sesudah menggunakan video pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran desain grafis dengan hasil 22 siswa tinggi dengan presentase 73% terdapat pada kategori B rentang nilai 71 - 85, dan 8 siswa sangat tinggi dengan presentase 27% terdapat pada kategori A dengan rentang nilai 86-100. dapat dilihat pada tabel berikut: [Table 3](#)

kategori A rentang nilai 86 - 100. Dapat dilihat dari tabel 4 Sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Motivasi Belajar Siswa					
Klasifikasi	Rentang	Kualifikasi	Frekuensi	Frekuensi	Presentase
Nilai	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah	
A	86 - 100	Sangat Tinggi	0	8	0
B	71-85	Tinggi	0	22	0

C	56-70	Sedang	30	0	100%
D	41-55	Rendah	0	0	0
E	25-40	Sangat Rendah	0	0	0
30	30	100%	100%		

Table 3. Hasil Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan data dari Tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan frekuensi siswa sangat tinggi pada tabel sesudah yang berjumlah 8 siswa yang pada tabel sebelumnya berjumlah 0, dan pada frekuensi siswa tinggi yang berjumlah 22 jadi bisa disimpulkan terdapat peningkatan dalam motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan analisis data di atas terdapat peningkatan pada hasil tugas siswa, hasil meningkat setelah diberikan perlakuan (posttest). Sehingga dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Muhammadiyah 1 Taman. Hasil penelitian ini didukung penelitian dari Eniwati (2014) dalam penelitian penerapan media praktikum berbasis video dalam pembelajaran, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa skor rata-rata *sesudah penggunaan* video pembelajaran siswa lebih baik secara signifikan daripada skor rata-rata sebelum penggunaan video pembelajaran yang ditunjukkan oleh skor rata-rata *sesudah penggunaan* video pembelajaran sebesar 61,37 dan skor rata-rata *sesudah penggunaan* video pembelajaran sebesar 43,27 [10].

Dari hasil penelitian diatas terdapat peningkatan dengan adanya video pembelajaran interaktif desain grafis sebagian besar siswa juga merasa dapat mengarahkan sendiri cara belajarnya dan tidak merasa kesulitan dalam menggunakan video pembelajaran interaktif desain grafis komputer sehingga tugas praktikum yang diberikan oleh peneliti pada saat penelitian merasa tidak kesulitan. Hal ini menunjukkan peserta didik semakin terangsang dan termotivasi dalam pembelajaran yang lebih baik jika memang media yang digunakan bisa mendorong keinginan dan motivasi siswa serta memudahkan belajar secara efektif dan efisien. termotivasi dalam pembelajaran yang lebih baik jika media yang digunakan bisa mendorong keinginan dan motivasi siswa serta memudahkan mereka dalam belajar secara efektif dan efisien.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa : (1) Video pembelajaran interaktif desain grafis layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Taman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tidak lupa saya ucapkan syukur alhamdulillah kepada ALLAH SWT yang telah memberi kesehatan dan kemudahan untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini pada batas waktunya dengan baik. Kepada teman-teman Prodi Pendidikan Teknologi Informasi universitas muhammadiyah sidoarjo yang senantiasa membantu dalam menyempurnaan artikel ini. Dan pihak civitas universitas muhammadiyah sidoarjo dalam mempermudah jalannya artikel ini.

References

1. Evans dalam Djojonegoro, 1999. Pendidikan kejuruan : Jakarta.
2. Riyana, Cepi. 2009. Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: CV Wacana Prima.
3. Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
4. Daryanto. 2011. Model Pembelajaran. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
5. Smaldino, S. E. 2005. Instructional Technology And Media For Learning 8th Edition Upper Skills River New Jearsey Columbus Chio Prentice Hall.
6. Budi, Purwanti. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan. Vol 3 (1) : 42-47.
7. Dian, M. S. 2013. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut. Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol.6 (1) : 1 - 15.
8. Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
9. Asmara, P. A. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA. Vol 15 (2) : 156 - 178.
10. Eniwati. 2014. Penggunaan Media Praktikum Berbasis Video Dalam Pembelajaran IPA-FISIKA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Suhu dan Perubahannya. Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika. Vol. 10 (3) : 269 - 273