

Pengembangan Media Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMPN 1 Bangkalan

Aprilia Maharani^a, Arif Budiyanto^b, Luluk Mauli Diana^c

^{a,b,c} Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia
email: ^a 220631100002@student.trunojoyo.ac.id, ^b arif.manajementi@gmail.com, ^c luluk.diana@trunojoyo.ac.id

Abstrak

Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran desain grafis di kelas VIII SMPN 1 Bangkalan masih didominasi oleh metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kurang antusias, dan sulit memahami materi secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android yang lebih interaktif dan menarik pada mata pelajaran desain grafis di kelas VIII SMPN 1 Bangkalan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Model ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu concept, design, material collection, assembly, testing, dan distribution. Media pembelajaran yang dikembangkan melalui penelitian ini divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dengan hasil validasi sebesar 85% (kriteria sangat valid) dan ahli media dengan hasil validasi sebesar 90% (kriteria sangat valid). Penelitian ini juga melibatkan tiga uji coba kepada pengguna, yaitu Uji coba perorangan yang memperoleh hasil nilai penyajian media sebesar 92%, Uji coba kelompok kecil yang memperoleh hasil nilai sebesar 89%, Uji coba kelompok besar yang memperoleh hasil nilai sebesar 93%. Hasil validasi dan uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android ini sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran desain grafis di kelas VIII SMPN 1 Bangkalan. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi desain grafis dengan lebih baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media android, informatika, desain grafis.

Abstract

Teaching and learning activities in graphic design subjects in class VIII of SMPN 1 Bangkalan are still dominated by the lecture method. This causes students to quickly feel bored, less enthusiastic, and have difficulty understanding the material optimally. This study aims to develop Android-based learning media that are more interactive and interesting in graphic design subjects in class VIII of SMPN 1 Bangkalan. The research method used is Research and Development (R&D) with the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development model. This model consists of several stages, namely concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The learning media developed through this study were validated by two experts, namely material experts with a validation result of 85% (very valid criteria) and media experts with a validation result of 90% (very valid criteria). This study also involved three user trials, namely Individual trials that obtained a media presentation score of 92%, Small group trials that obtained a score of 89%, Large group trials that obtained a score of 93%. The validation and trial results show that this Android-based learning media is very valid and feasible to be used in graphic design learning in class VIII of SMPN 1 Bangkalan. This media is expected to increase students' interest in learning and help them understand graphic design material better.

Keywords: Learning media. Android media, Informatics, Graphic design.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk membentuk generasi yang berkualitas. Dalam proses belajar mengajar, guru menjadi sosok yang berperan penting untuk memastikan siswa memahami materi dengan baik. Salah satu cara untuk mendukung proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran yang kreatif dan sesuai kebutuhan siswa menurut bisa membuat belajar jadi lebih seru, tidak membosankan, dan lebih mudah dimengerti (Nafi'a et al., 2020). Di zaman sekarang, teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Hampir semua orang, termasuk siswa, sudah akrab dengan penggunaan smartphone (Cahyani, Arif & Ningsih, 2019). Hal ini bisa dimanfaatkan sebagai peluang untuk menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi, misalnya aplikasi Android. Media seperti ini bisa membantu siswa belajar dengan cara yang lebih interaktif, kapan saja dan di mana saja, sehingga mereka lebih tertarik dan mudah memahami pelajaran.

Namun, berdasarkan hasil observasi di SMPN 1 Bangkalan, metode pembelajaran untuk mata pelajaran desain grafis di kelas VIII masih banyak menggunakan metode ceramah. Cara ini sering dianggap monoton karena siswa hanya mendengarkan penjelasan tanpa banyak melibatkan mereka secara langsung. Akibatnya, siswa cepat merasa bosan, kurang fokus, dan sulit memahami materi yang disampaikan. Hal ini tentu berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal).

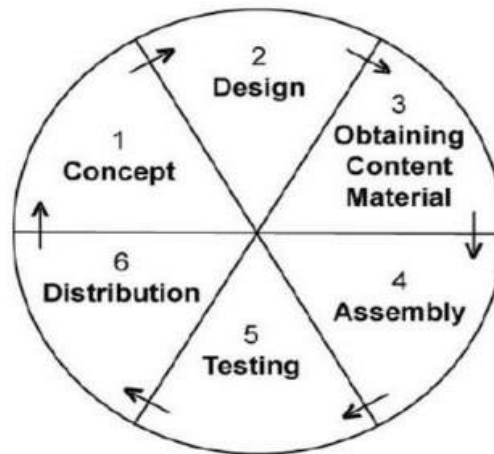
Desain grafis adalah pelajaran yang membutuhkan pemahaman visual dan praktis. Karena itu, metode ceramah saja kurang efektif untuk membantu siswa memahami materi. Dengan memanfaatkan teknologi, seperti media pembelajaran berbasis Android, siswa bisa belajar melalui cara-cara yang lebih menarik, seperti simulasi, animasi, atau video interaktif. Hal ini tidak hanya membuat belajar lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa untuk lebih cepat memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran desain grafis di kelas VIII SMPN 1 Bangkalan. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Model ini terdiri dari enam tahapan. Setelah selesai, aplikasi ini akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitasnya. Selanjutnya, aplikasi ini akan diuji coba kepada siswa, mulai dari uji coba perorangan, kelompok kecil, hingga kelompok besar. Hasil dari validasi dan uji coba ini akan menunjukkan apakah media pembelajaran berbasis Android ini cocok digunakan untuk membantu proses belajar siswa.

Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan siswa jadi lebih semangat belajar desain grafis dan lebih mudah memahami materinya. Selain itu, guru juga terbantu dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan menarik. Media pembelajaran ini diharapkan bisa menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMPN 1 Bangkalan, khususnya untuk pelajaran desain grafis.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu suatu pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu dan memvalidasinya agar dapat digunakan secara efektif dalam lingkungan nyata (Sugiyono, 2018). Dalam hal ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis Android untuk mata pelajaran desain grafis di SMPN 1 Bangkalan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Model ini dipilih karena langkah-langkahnya jelas dan terstruktur sehingga cocok untuk menghasilkan produk multimedia yang berkualitas.



Gambar 1. Tahapan Model MDLC

Tahap Concept

Tahap pertama ini adalah langkah awal untuk menentukan arah pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran dengan cara melakukan observasi di SMPN 1 Bangkalan dan wawancara dengan guru mata pelajaran desain grafis. Dari hasil wawancara, diketahui bahwa metode ceramah yang selama ini digunakan kurang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, tujuan utama pada tahap ini adalah membuat media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa, mudah dipahami, dan relevan dengan materi desain grafis. Selain itu, tahap ini juga menentukan karakteristik pengguna, yaitu siswa kelas VIII yang sudah akrab dengan penggunaan smartphone. Pemahaman tentang kebutuhan pengguna sangat penting agar media yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.

Tahap Design

Setelah kebutuhan ditentukan, tahap ini berfokus pada pembuatan desain awal dari aplikasi pembelajaran. Desain yang dirancang meliputi struktur aplikasi, alur navigasi, dan antarmuka pengguna (user interface). Antarmuka dirancang sederhana namun menarik agar siswa mudah memahami dan menggunakan aplikasi. Pada tahap ini, juga dibuat storyboard untuk menggambarkan bagaimana tampilan setiap halaman aplikasi, mulai dari halaman utama, menu materi, hingga kuis interaktif. Alur navigasi aplikasi dibuat logis agar siswa tidak bingung saat menggunakannya. Selain itu, dipilih elemen visual seperti warna, ikon, dan tipografi yang mendukung suasana belajar yang menyenangkan.

Tahap Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Tahap ini merupakan proses mengumpulkan semua bahan atau materi yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi. Bahan yang dikumpulkan mencakup:

- a. Teks: Penjelasan teori desain grafis yang disusun secara sederhana dan mudah dipahami siswa.
- b. Gambar: Ilustrasi dan contoh desain grafis untuk membantu siswa memahami konsep secara visual.
- c. Video: Tutorial langkah-langkah pembuatan desain grafis menggunakan perangkat lunak tertentu.
- d. Audio: Narasi atau panduan suara untuk mendukung pembelajaran.
- e. Materi diambil dari buku pelajaran, modul, dan referensi terpercaya lainnya. Proses ini dilakukan bersamaan dengan tahap pembuatan agar bahan yang diperlukan langsung bisa diintegrasikan ke dalam aplikasi.

Tahap Assembly

Tahap ini adalah inti dari proses pengembangan. Semua elemen yang telah dirancang dan dikumpulkan disusun menjadi sebuah aplikasi berbasis Android menggunakan perangkat lunak seperti Android Studio. Aplikasi ini dibuat berdasarkan rancangan storyboard yang telah disiapkan sebelumnya. Pada tahap ini, setiap fitur yang direncanakan, seperti menu materi, video tutorial, simulasi, dan kuis interaktif, mulai diwujudkan. Fitur-fitur tersebut dirancang agar mudah diakses oleh siswa dan mendukung pembelajaran secara mandiri. Selain itu, aplikasi diuji secara internal untuk memastikan tidak ada bug atau kesalahan teknis sebelum dilanjutkan ke tahap pengujian.

Tahap Testing

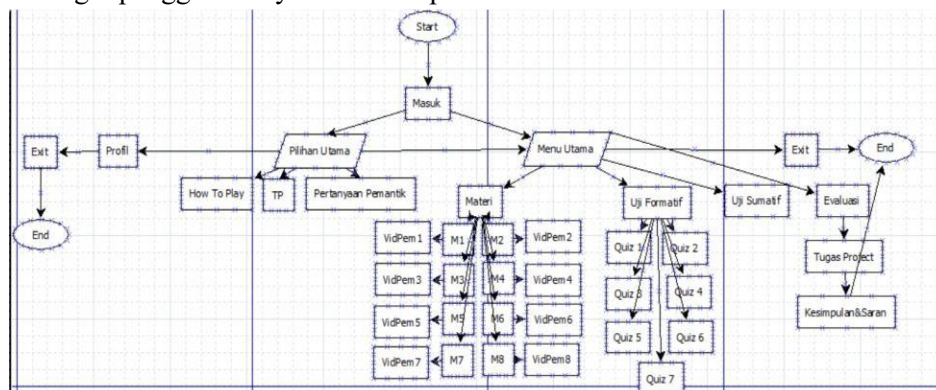
Setelah aplikasi selesai dibuat, dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan dalam dua tahap:

- Uji Teknis: Memastikan aplikasi bebas dari bug dan berfungsi dengan baik pada berbagai perangkat Android.
- Uji Pemakai: Aplikasi diuji oleh siswa dan guru untuk mengetahui apakah aplikasi mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

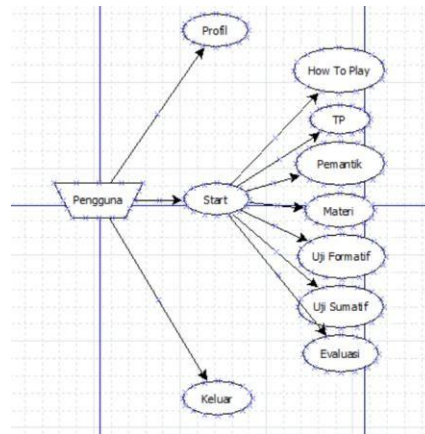
Pada tahap ini, siswa memberikan masukan tentang pengalaman mereka saat menggunakan aplikasi, seperti kemudahan navigasi, kejelasan materi, dan daya tarik visual. Masukan dari siswa dan guru akan digunakan untuk memperbaiki aplikasi sebelum didistribusikan.

Tahap Distribution

Tahap terakhir adalah mendistribusikan aplikasi kepada pengguna, yaitu siswa dan guru. Aplikasi yang sudah diperbaiki berdasarkan hasil pengujian akan disimpan dalam media penyimpanan digital, seperti Google Play Store, atau dibagikan melalui platform tertentu seperti Google Drive atau WhatsApp. Pada tahap ini, juga dilakukan evaluasi lanjutan untuk memastikan aplikasi benar-benar memenuhi kebutuhan pembelajaran. Jika masih ditemukan kekurangan, aplikasi akan terus disempurnakan agar penggunaannya semakin optimal.



Gambar 2. Flowchart



Gambar 3. Use Case

Dengan mengikuti tahapan-tahapan MDLC ini, proses pengembangan media pembelajaran berbasis Android diharapkan dapat berjalan secara sistematis dan menghasilkan produk yang efektif. Media ini diharapkan mampu membantu siswa memahami materi desain grafis dengan lebih baik, meningkatkan minat belajar, dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Model pengembangan ini memungkinkan aplikasi untuk terus diperbaiki dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan di lapangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis Android yang diberi nama "Apricity Academics". Aplikasi ini dirancang khusus untuk mata pelajaran Desain Grafis menggunakan Canva di SMPN 1 Bangkalan dengan tujuan utama untuk mempermudah dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Aplikasi ini dapat digunakan oleh siswa SMP kelas VIII dan juga guru sebagai alat bantu mengajar. Dengan menggunakan aplikasi ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan merasa lebih tertarik dengan topik Desain Grafis.

Aplikasi "Apricity Academics" ini dapat diunduh dan diinstal pada perangkat Android dengan versi minimal Nougat. Dalam proses pengembangannya, peneliti menggunakan beberapa perangkat lunak, seperti Canva untuk desain, Android Studio untuk pengkodean aplikasi dan Adobe Illustrator untuk pembuatan elemen grafis dalam aplikasi. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur seperti materi pembelajaran interaktif, video tutorial, kuis, dan simulasi desain grafis yang dapat digunakan oleh siswa untuk melatih keterampilan mereka.

Pengembangan aplikasi ini mengikuti tahapan model MDLC (Multimedia Development Life Cycle), yang terdiri dari beberapa fase penting: Concept (Pengonsepan), Design (Perancangan), Material Collecting (Pengumpulan Bahan), Assembly (Pembuatan), Testing (Pengujian), dan Distribution (Pendistribusian). Setiap fase memiliki peran yang sangat penting untuk memastikan aplikasi yang dihasilkan memenuhi tujuan yang telah ditetapkan.

1. Concept

Pada tahap ini, peneliti menetapkan konsep dan tujuan utama dari aplikasi yang dikembangkan. Aplikasi "Apricity Academics" dirancang untuk memberikan media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses oleh siswa kelas VIII di SMPN 1 Bangkalan. Tujuan utama aplikasi ini adalah untuk mempermudah pembelajaran mata pelajaran Desain Grafis, di mana siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Selain itu, peneliti juga memikirkan manfaat aplikasi ini, yaitu untuk membantu siswa memahami materi desain grafis dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Aplikasi

ini juga bertujuan untuk mendukung pembelajaran mandiri, di mana siswa bisa mengakses materi, video tutorial, dan latihan soal kapan saja dan di mana saja melalui smartphone mereka.

2. Design

Pada tahap perancangan, aplikasi ini dibuat dengan mempertimbangkan aspek kenyamanan pengguna, yakni siswa dan guru. Desain antarmuka aplikasi dibuat sesederhana mungkin namun tetap menarik, dengan menggunakan kombinasi warna cerah dan ikon yang mudah dipahami oleh siswa. Dalam tahap ini juga, peneliti membuat beberapa dokumen pendukung seperti flowchart, storyboard, dan use case untuk menggambarkan bagaimana aplikasi ini akan digunakan oleh siswa. Aplikasi memiliki beberapa menu utama, seperti materi pembelajaran, video tutorial, kuis untuk latihan, dan simulasi desain grafis. Setiap menu dirancang untuk memudahkan siswa dalam mencari materi yang mereka butuhkan.

3. Material Collecting

Setelah desain selesai, peneliti mulai mengumpulkan semua bahan yang diperlukan untuk aplikasi, mulai dari materi teks, gambar, video, hingga audio yang mendukung pembelajaran. Bahan-bahan yang dikumpulkan antara lain:

- Teks: Penjelasan materi desain grafis yang ditulis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
- Gambar: Ilustrasi desain grafis dan contoh karya desain grafis yang relevan.
- Video: Tutorial langkah demi langkah untuk membuat desain grafis menggunakan perangkat lunak desain.
- Audio: Narasi yang menjelaskan materi dan instruksi dalam video tutorial.

Pengumpulan bahan ini bertujuan agar aplikasi dapat menyajikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Semua bahan ini diperoleh dari berbagai sumber yang sudah teruji kredibilitasnya, seperti buku teks dan tutorial online yang terpercaya

4. Assembly

Pada tahap ini, semua bahan yang sudah dikumpulkan diintegrasikan ke dalam aplikasi menggunakan Android Studio. Desain visual dan elemen grafis yang telah dibuat dengan Adobe Illustrator dimasukkan ke dalam aplikasi. Setiap menu dan fitur aplikasi dirancang untuk memastikan pengalaman pengguna yang baik, termasuk tampilan yang bersih dan navigasi yang mudah. Pada tahap ini, aplikasi diuji secara internal oleh peneliti untuk memastikan bahwa semua fitur berfungsi dengan baik. Pengujian dilakukan untuk memeriksa apakah semua elemen aplikasi bekerja sesuai dengan yang diinginkan, mulai dari navigasi menu, pemutaran video, hingga interaktivitas dalam kuis dan simulasi desain grafis. Berikut ini merupakan pemaparan singkat dari produk media pembelajaran:

- Halaman Utama



Gambar 4. Tampilan Halaman Utama

Halaman utama aplikasi ini dirancang sebagai titik awal yang ramah dan menarik. Dengan judul "Pembelajaran Canva" di papan hijau, gambar pengajar tersenyum

menciptakan suasana hangat. Di pojok kiri atas terdapat ikon tanda seru merah untuk akses informasi tambahan. Tombol "START" di bagian bawah memudahkan pengguna memulai pembelajaran. Desain yang sederhana namun efektif membantu pengguna memahami langkah awal menuju materi dan permainan lebih kompleks



Gambar 5. Tampilan Profil Pengembang

b. Pilihan Utama

Pada halaman ini terdapat tiga tombol fitur utama:



Gambar 6. Tampilan Pilihan Utama



Gambar 7. Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 8. Tampilan Pertanyaan Pemantik

c. Menu Utama

Menu ini berisi fitur pembelajaran dan evaluasi, yaitu:



Gambar 9. Tampilan Menu Utama

d. Menu Sub-Materi



Gambar 10. Tampilan Menu Sub Materi

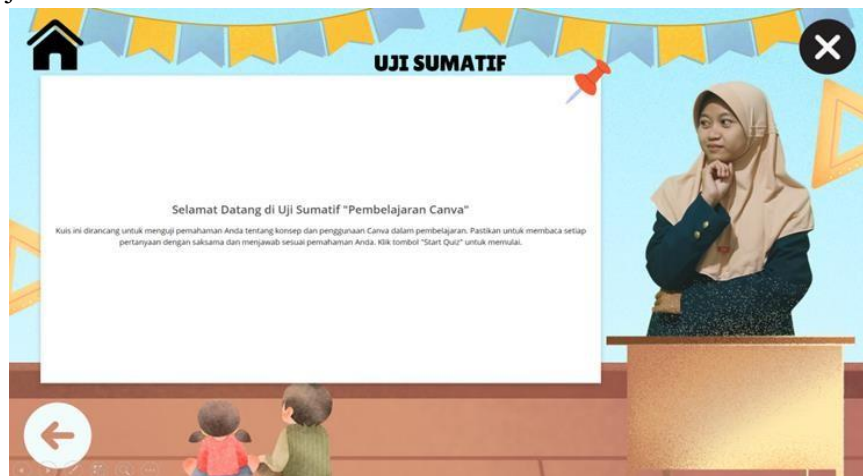
e. Ujian Formatif



Gambar 10. Tampilan Ujian Formatif

Terdapat tujuh mini-kuis yang dirancang untuk mengukur pemahaman secara bertahap. Kuis ini membantu pengguna merefleksikan dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh, memperkuat ingatan, serta mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Desainnya sederhana namun interaktif, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

f. Ujian Sumatif



Gambar 11. Tampilan Ujian Sumatif

Evaluasi akhir yang mencakup semua materi pembelajaran, seperti pengertian, sejarah, fitur, dan tutorial Canva. Uji ini dirancang secara interaktif untuk mengukur penguasaan teori dan praktik. Soal-soal meliputi pilihan ganda, isian singkat, dan studi kasus. Hasil evaluasi memberikan gambaran tingkat keberhasilan belajar serta rekomendasi untuk mengulang sub- materi tertentu jika diperlukan.

g. Evaluasi Kepuasan



Gambar 12. Tampilan Evaluasi dan Kepuasan

Fitur ini mengukur pengalaman pengguna terhadap aplikasi dari segi konten, navigasi, dan daya tarik visual. Feedback diberikan melalui survei tentang kejelasan materi, interaktivitas, dan efektivitas fitur. Hasil evaluasi digunakan pengembang untuk menyempurnakan aplikasi, menyesuaikan kebutuhan dan preferensi pengguna, serta memastikan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan.

h. Tugas Project



Gambar 13. Tampilan Tugas Project

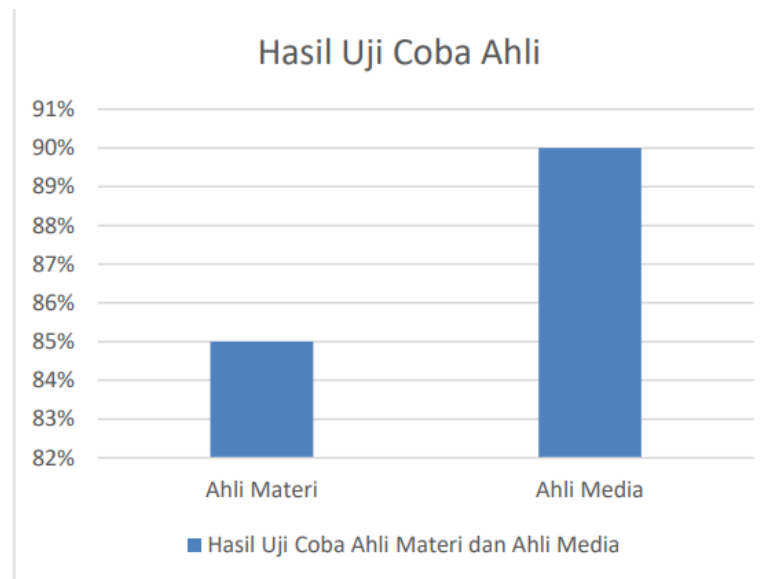
i. Kesimpulan dan Saran



Gambar 14. Tampilan Kesimpulan dan Saran

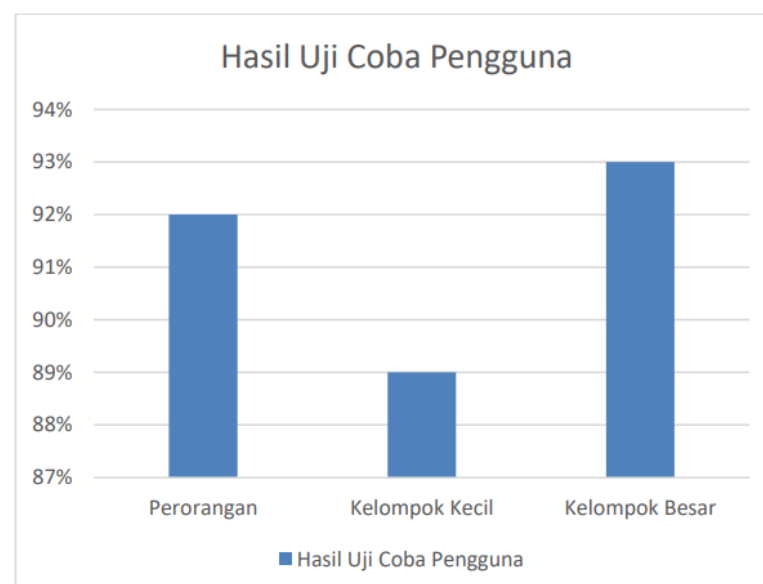
5. Testing

Pada tahap Testing atau pengujian, aplikasi "Apricity Academics" diuji untuk memastikan kelayakan dan efektivitasnya sebagai media pembelajaran. Pengujian dilakukan melalui beberapa tahapan yang melibatkan ahli materi, ahli media, serta siswa sebagai pengguna akhir.



Gambar 15. Hasil Uji Coba Ahli

Pertama, dilakukan uji oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kualitas konten dan desain aplikasi. Hasil uji oleh ahli materi menunjukkan bahwa aplikasi mendapatkan penilaian sebesar 85%, dengan kategori "sangat layak", karena materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum dan mudah dipahami oleh siswa. Sementara itu, uji oleh ahli media memperoleh nilai 90%, yang menunjukkan bahwa desain aplikasi sangat baik dari segi estetika dan kemudahan penggunaannya



Gambar 16. Hasil Uji Coba Pengguna

Selanjutnya, dilakukan uji coba pengguna yang melibatkan siswa. Uji coba ini dilakukan dalam tiga kelompok berbeda, yaitu kelompok perorangan, kelompok kecil, dan kelompok

besar. Pada uji coba perorangan, aplikasi memperoleh skor sebesar 92%, yang menunjukkan bahwa siswa merasa aplikasi ini bermanfaat dan mudah digunakan dalam proses belajar mereka. Pada uji coba kelompok kecil, aplikasi mendapatkan skor 89%, menunjukkan bahwa aplikasi ini juga efektif digunakan dalam setting kelompok kecil dengan interaksi lebih intens antara siswa. Terakhir, pada uji coba kelompok besar, aplikasi memperoleh nilai 93%, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa sangat puas dengan aplikasi ini. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi "Apricity Academics" layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas Desain Grafis, karena mendapatkan penilaian yang sangat baik dari ahli materi, ahli media, serta pengguna siswa, baik dalam aspek konten, desain, maupun kemudahan penggunaannya.

6. Distribution

Setelah dilakukan pengujian dan aplikasi dinyatakan layak digunakan, aplikasi "Apricity Academics" kemudian didistribusikan kepada siswa dan guru. Aplikasi ini didistribusikan melalui beberapa saluran, seperti Google Drive dan WhatsApp untuk memudahkan akses. Selain itu, aplikasi ini juga direncanakan untuk diunggah ke Google Play Store agar lebih banyak pengguna dapat mengunduhnya.

Pembahasan

1. Pengembangan Produk

Dalam penelitian ini, kami mengembangkan aplikasi media pembelajaran berbasis Android yang diberi nama "Apricity Academics". Aplikasi ini dirancang untuk membantu siswa dalam belajar materi Desain Grafis di SMPN 1 Bangkalan. Tujuan utamanya adalah agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Untuk mengembangkan aplikasi ini, kami menggunakan model MDLC (Multimedia Development Life Cycle), yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu: concept (pengonsepan), design (perancangan), material collecting (pengumpulan bahan), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian).

Pada tahap concept, kami mulai dengan menganalisis apa yang dibutuhkan oleh siswa di SMPN 1 Bangkalan. Kami memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan bisa mendukung kebutuhan belajar mereka. Setelah itu, kami masuk ke tahap design, yaitu merancang tampilan dan alur aplikasi agar mudah digunakan dan menarik bagi siswa. Dalam tahap material collecting, kami mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan, seperti gambar, video, dan suara, yang nantinya akan digunakan dalam aplikasi. Pada tahap assembly, semua bahan yang sudah terkumpul dimasukkan ke dalam aplikasi dan diuji coba untuk memastikan aplikasi berjalan dengan lancar. Setelah itu, aplikasi melalui tahap testing yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan pengguna (siswa) untuk memastikan bahwa aplikasi ini sudah siap digunakan.

2. Kelayakan Produk

Setelah aplikasi dikembangkan, kami melakukan serangkaian uji coba untuk memastikan kelayakannya. Uji coba ini dilakukan dengan melibatkan ahli materi, ahli media, dan siswa. Hasil uji coba menunjukkan hasil yang sangat positif. Dari hasil uji coba oleh ahli materi, aplikasi ini mendapat penilaian 85%, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat cocok dengan materi pembelajaran yang diajarkan di kelas. Sementara itu, ahli media memberikan nilai yang lebih tinggi, yaitu 90%, menandakan bahwa desain dan tampilan aplikasi sangat baik dan nyaman digunakan.

Setelah itu, aplikasi diuji coba oleh siswa dalam tiga kelompok: uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba perorangan, aplikasi ini mendapat skor 92%, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat berguna bagi siswa yang belajar

sendiri. Pada uji coba kelompok kecil, aplikasi ini mendapat skor 89%, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini juga efektif digunakan dalam kelompok kecil. Sedangkan pada uji coba kelompok besar, aplikasi ini memperoleh skor 93%, yang menandakan bahwa aplikasi ini dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran kelas yang lebih besar. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi "Apricity Academics" sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran

3. Respon Siswa

Setelah dilakukan pengujian oleh para ahli dan dinyatakan valid, aplikasi "Apricity Academics" kemudian diuji oleh siswa. Hasil uji coba siswa menunjukkan respons yang sangat positif. Pada uji coba perorangan, 92% siswa memberikan penilaian yang sangat baik, sehingga aplikasi ini dianggap sangat layak untuk digunakan. Hasil dari uji coba kelompok kecil juga menunjukkan hasil yang baik dengan skor 89%, yang masih termasuk dalam kategori "sangat layak". Begitu juga pada uji coba kelompok besar, aplikasi ini memperoleh skor 93%, yang menunjukkan bahwa siswa merasa aplikasi ini sangat bermanfaat dan mudah digunakan dalam pembelajaran mereka.

Dengan hasil ini, kami dapat menyimpulkan bahwa aplikasi "Apricity Academics" efektif dalam mendukung proses pembelajaran dan membuat materi Desain Grafis lebih mudah dipahami. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Melfionita (2022) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis Android dengan hasil validasi sebesar 89,1% dan penelitian Hakky et al. (2018) yang memperoleh nilai 85% untuk ahli materi dan 84,35% untuk ahli media. Dari perbandingan ini, dapat terlihat bahwa aplikasi "Apricity Academics" menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kualitas dan efektivitasnya dibandingkan aplikasi pembelajaran yang dikembangkan sebelumnya. Dengan adanya aplikasi "Apricity Academics", diharapkan siswa SMPN 1 Bangkalan bisa belajar kapan saja dan di mana saja, tanpa terbatas ruang dan waktu. Aplikasi ini dapat membantu siswa mempelajari materi Desain Grafis dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, bisa disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Penelitian ini berhasil mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis Android untuk mata pelajaran Desain Grafis di SMPN 1 Bangkalan. Aplikasi ini diberi nama Apricity Academics, yang bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi Desain Grafis dengan cara yang lebih interaktif. Dalam proses pengembangan aplikasi, digunakan aplikasi pendukung seperti Unity 2D untuk pembuatan aplikasi dan CorelDRAW untuk desain grafis. Pengembangan aplikasi ini menggunakan model MDLC (Multimedia Development Life Cycle), yang terdiri dari tahap-tahap seperti konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi.
2. Kelayakan produk aplikasi ini sudah diuji melalui validasi dari ahli materi dan ahli media. Hasilnya, aplikasi ini mendapat penilaian yang sangat baik, dengan ahli media memberikan nilai 91% yang masuk dalam kategori "sangat layak", dan ahli materi memberi nilai 82% yang juga tergolong "sangat layak". Artinya, aplikasi ini memenuhi kriteria untuk digunakan dalam proses pembelajaran Desain Grafis.
3. Selain itu, hasil uji coba dari siswa juga menunjukkan respon yang sangat positif. Pada uji coba perorangan, yang melibatkan 2 siswa, aplikasi ini mendapatkan skor 93%, yang berarti sangat layak digunakan. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 siswa, aplikasi ini memperoleh 87%, yang masih dalam kategori "sangat layak". Begitu juga pada uji coba

kelompok besar dengan 24 siswa, aplikasi ini kembali mendapatkan skor 93%, yang menunjukkan aplikasi ini diterima dengan baik oleh siswa..

REFERESI

- Alfiansyah, H., & Priyatna, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk mata pelajaran desain grafis. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 45-58.
- Buchori, A., & Santoso, B. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran desain grafis. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 110-125.
- Cahyani, L., Arif, M., & Ningsih, F. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Menggunakan Metode Moora (Studi Kasus Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura). *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika*, 5(2), 108-114.
- Faisal, M. (2021, Agustus 14). Media pembelajaran berbasis Android dalam pendidikan. *Majalah Pendidikan Indonesia*, 18, 34-37.
- Hakky, A., Lestari, T., & Darmawan, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk siswa kelas X pada mata pelajaran sistem operasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 78-85.
- Maharani, S., & Yuliana, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran informatika. *Jurnal Edukasi Informatika*, 7(1), 45-60.
- Melfionita, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran mata pelajaran komputer dan jaringan dasar berbasis Android kelas X TKJ. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(4), 120-130.
- Nafi'a, M. Z. I., Degeng, I. N. S., & Soepriyanto, Y. (2020). Pengembangan multimedia interaktif materi perkembangan kemajuan teknologi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 272-281.
- Sihombing, P., & Surya, H. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi berbasis Android dalam pembelajaran desain grafis. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Desain*, 14(2), 56-70.
- Sugiyono, M. (2018). Metode penelitian dan pengembangan (R&D). Bandung: Alfabeta.
- Wahyu, T., & Utami, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk mendukung pembelajaran desain grafis. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi*, 8(3), 111-118.
- Yunita, S. (2020). Pengembangan aplikasi mobile untuk media pembelajaran desain grafis. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Digital*, 3(1), 24-36.
- Zulfa, H., & Widiastuti, D. (2020). Penerapan teknologi mobile dalam pembelajaran desain grafis. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 99-112.