

Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X Di SMK Negeri 1 Sukasada

Komang Meli Tri Wahyuni¹, Nyoman Sugihartini², I Gede Bendesa Subawa³
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Bali

Email: komangmelitriwahyuni01@undiksha.ac.id¹, sugihartini@undiksha.ac.id², bendesa.subawa@undiksha.ac.id³

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui respon guru serta peserta didik Terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X Di SMK Negeri 1 Sukasada. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Penelitian ini dilakukan di jurusan desain komunikasi visual untuk kelas XR2 pada 32 peserta didik dan guru pengampu mata pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan lembar validasi ahli, angket uji coba perorangan, angket uji coba kelompok kecil, angket uji coba lapangan dan uji efektivitas. Hasil dari perhitungan uji ahli isi dan media pembelajaran mendapatkan hasil rata-rata perhitungan sebesar 1,00 bila dikonversikan ke table kriteria rata-rata uji ahli pada tabel membuktikan tingkat validitas “Sangat Tinggi”. Pada respon uji perorangan memperoleh persentase sebesar 84%, pada respon uji kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 84%, dan pada respon uji lapangan memperoleh persentase sebesar 82%. Pada uji efektivitas dengan memberikan *pretest* dan *posttest* memperoleh hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,75 yaitu masuk kedalam interpretasi tinggi. Pada respon uji peserta didik memperoleh hasil rata-rata sebesar 61,125 jika dikonversikan ke dalam tabel kriteria kualifikasi “Sangat Positif” dengan katagori “Sangat Praktis”, dan pada hasil uji respon guru memperoleh hasil rata-rata sebesar 41 jika dikonversikan ke dalam tabel kriteria kualifikasi “Sangat Positif” dengan katagori “Sangat Praktis”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan konten pembelajaran interaktif ini menunjukkan kualitas produk yaitu valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci : Konten Pembelajaran Interaktif, Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas, Metode Proses Kreatif, SMK Negeri 1 Sukasada, *Blended Learning*

Abstract - This study aims to generate and determine the response of teachers and students to the development of interactive learning content on the material of the creative process method with a blended learning strategy in the Department of Visual Communication Design in Class X at SMK Negeri 1 Sukasada. The method used in this research is research and development (R&D) using the *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) development model. This research was conducted in the department of visual communication design for class XR2 with 32 students and teachers teaching the Basics of Creativity. Data collection in this study was obtained using expert validation sheets, individual trial questionnaires, small group trial questionnaires, field trial questionnaires and effectiveness tests. The results of the calculation of the content expert test and learning media get an average calculation result of 1.00 when converted to the table of criteria for the average expert test in the table proving the validity level of “Very High”. In the individual test response the percentage is 84%, the small group test response is 84%, and the field test response is 82%. In the effectiveness test by giving a pretest and posttest, the results of the *N-Gain* calculation are 0.75, which is included in the high interpretation. In the test response, students get an average result of 61.125 if it is converted into the “Very Positive” qualification criteria table with the “Very Practical” category, and in the teacher response test results get an average result of 41 if it is converted into the qualification criteria table “Very Positive” with the category “Very Practical”. So it can be concluded that the development of interactive learning content shows the quality of the product that is valid, practical and effective.

Keywords: Interactive Learning Content, Creativity Fundamentals Subjects, Creative Process Methods, SMK Negeri 1 Sukasada, *Blended Learning*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Indonesia saat ini sedang menghadapi masalah yang besar sebagai dampak dari merebaknya pandemic Covid-19. Pemerintah di Indonesia menanamkan kebijakan untuk menyikapi permasalahan ini dengan memberlakukan *social distancing* kepada seluruh lapisan masyarakat. Bukan hanya itu, PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) juga diberlakukan di beberapa kota besar di Indonesia, dan kebijakan ini telah tertuang dalam PP Nomor 21 Tahun 2020. Kebijakan tersebut diberlakukan guna memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Hal ini ternyata berdampak pada berbagai aktivitas termasuk diantaranya aktivitas belajar mengajar. Pemerintah telah menetapkan kebijakan belajar dari rumah (BDR) melalui Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 yang berisikan bahwa pembelajaran harus dilakukan secara daring supaya *Corona Virus Disease* (Covid-19) dapat dicegah penyebarannya. (Karnawati & Mardiharto, 2020)

Pembelajaran daring yang ditetapkan pemerintah, ditujukan kepada seluruh jenjang pendidikan dari TK hingga Perguruan Tinggi. Dipilihnya alternatif ini dikarenakan berkembangnya revolusi industri 4.0. Menurut Putra & Irwansyah (2020) Berkembangnya revolusi industri sangat mendukung terlaksananya pembelajaran daring dari rumah, karena pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mengeliminasi waktu dan jarak dengan bantuan platform digital berbasis internet yang mampu menunjang pembelajaran untuk dilakukan tanpa adanya interaksi fisik antara pendidik dan peserta didik.

Kondisi dilapangan saat ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring, atau pembelajaran yang dilakukan di rumah dengan bimbingan orang tua memiliki beberapa kendala, kendala-kendala tersebut berasal dari peserta didik, guru maupun orang tua. Kurangnya bimbingan guru merupakan kendala yang paling utama dialami peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran daring. Hal tersebut terjadi karena keterbatasan komunikasi antara peserta didik dan guru selama melakukan proses belajar mengajar. Sehingga dengan adanya kendala tersebut menyebabkan peserta didik sulit memahami materi apa yang disampaikan oleh guru dan hal tersebut dapat menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru. Selain dari kurangnya bimbingan dari guru, bimbingan orang tua sangatlah berperan dalam melaksanakan proses pembelajaran daring kendala yang banyak dialami orang tua saat ini yaitu peran orang tua yang tidak siap membimbing anaknya belajar di waktu yang seharusnya mereka berada di sekolah karena banyak dari orang tua yang memiliki kesibukan di waktu tertentu sehingga tidak bisa mendampingi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Dengan adanya kondisi tersebut mengakibatkan sejumlah orang tua menuntut anaknya untuk bersikap lebih mandiri dalam melakukan proses pembelajaran. Sehingga tidak sedikit orang tua yang

meminta pihak sekolah untuk dapat dengan segera melaksanakan pembelajaran secara tatap muka (Anita & Yulia, 2020).

SMK Negeri 1 Sukasada merupakan sekolah menengah kejuruan yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu. SMK Negeri 1 Sukasada merupakan sekolah menengah kejuruan yang beralamat di Jalan Srikandi, Desa Sambangan, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng. SMK Negeri 1 Sukasada menerapkan kurikulum 2013. Saat ini dalam menjalankan proses pembelajaran SMK Negeri 1 Sukasada menghadapi permasalahan akibat adanya dampak dari merebaknya pandemic Covid-19 yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi terhambat. Dengan adanya hal tersebut maka SMK Negeri 1 Sukasada melaksanakan proses pembelajaran dengan memperhatikan himbauan dari pemerintah.

Mata pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas adalah mata pelajaran yang sangat penting dan wajib dipelajari oleh peserta didik sekolah menengah kejuruan. Mata Pelajaran tersebut merupakan dasar dari seorang peserta didik untuk mencapai dan mengembangkan keterampilan yang mereka miliki. kendala yang paling terlihat dalam penerapan ini yaitu kurangnya pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diterima dalam sebuah konten pembelajaran khususnya dalam praktek peserta didik pada mata pelajaran dasar-dasar kreativitas. Kurangnya pemahaman peserta didik disebabkan oleh minimnya informasi yang didapatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat dikatakan bersifat kurang inovatif karena kurangnya, dalam penyampaian materi, guru memberikan materi kepada peserta didik dalam bentuk *Microsoft Office Power Point* serta beberapa video yang mendukung yang berasal dari *youtube*. Sehingga dapat membuat banyak peserta didik yang kurang memahami materi pembelajaran yang diberikan dalam sebuah proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya multimedia interaktif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar materi pembelajaran yang disampaikan lebih inovatif dan dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Andini (2020) mengatakan bahwa multimedia sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatif.

Jenis Multimedia Interaktif yang sering digunakan adalah media pembelajaran menggunakan *adobe flash*. Program ini memang memiliki kelebihan dalam pembuatan animasi. Namun, kelemahan dari program ini adalah tidak semua guru mampu menggunakannya untuk membuat media pembelajaran interaktif karena dalam pembuatannya harus menggunakan bahasa pemrograman layaknya seorang programmer.[1] Salah satu media interaktif yang dapat digunakan adalah *Articulate Storyline*. Multimedia interaktif menggunakan software *Articulate Storyline* ini sangat menarik sebagai media pembelajaran interaktif. Program *Articulate Storyline* mendukung fitur seperti flash

dalam pembuatan animasi namun memiliki *interface* yang simple seperti *Microsoft Office Power Point*. Fitur *Articulate Storyline* yang lengkap layaknya *flash* dan *interface* semudah *Power Point* menjadikan *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan sebagai multimedia interaktif. Media ini juga menyediakan berbagai macam template yang bisa digunakan untuk membuat media yang interaktif terutama untuk membuat soal latihan maupun soal tes.

Dari latar belakang diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif sudah banyak digunakan dalam melakukan proses pembelajaran, akan tetapi masih kurang maksimal digunakan di SMK Negeri 1 Sukasada untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan melalui daring khususnya dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas pada materi metode proses kreatif. Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk melakukan “**Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada**” yang mana konten pembelajaran akan diimplementasikan pada LMS (*Learning Management System*) [.https://smkn1sksd.melajah.id](https://smkn1sksd.melajah.id) dengan strategi pembelajaran *Blended Learning* baik secara *synchronous* maupun *asynchronous*. Dengan adanya penelitian tersebut diharapkan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dan membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dengan mudah agar dapat tercapainya tujuan pendidikan.

II. KAJIAN TEORI

A. Multimedia Interaktif

Menurut Novitasari (2015) Multimedia interaktif merupakan gabungan gambar, video, animasi, dan suara dalam satu perangkat lunak (*software*) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung. Teknologi multimedia yang menggabungkan beberapa media ini diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah dalam proses belajar mengajar. Multimedia interaktif dapat menyajikan konsep dengan tampilan yang menarik akibat gabungan antara gambar, animasi, bahkan suara yang menarik. Dengan tampilan seperti itu, rasa bosan yang dialami peserta didik karena pembelajaran yang monoton akan dapat berkurang, sehingga peserta didik akan lebih tertarik untuk memahami materi yang diberikan.

B. Konten

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) konten merupakan informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai medium baik secara langsung maupun tidak langsung seperti internet, televisi, CD audio, bahkan sekarang sudah melalui telepon genggam (*handphone*). Konten atau materi pelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran.

C. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perpaduan dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) Media berarti perantara atau sarana komunikasi yaitu sebagai alat untuk menyampaikan informasi antar sumber pesan dan penerima pesan. Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat peserta didik, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik [2]. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi pelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan materi dengan menarik dan terpercaya, memudahkan dalam penafsiran data dan memadatkan informasi.

D. Animasi

Animasi adalah hasil dari proses menampilkan obyek-obyek gambar, sehingga gambar yang ditampilkan akan tampak hidup, tidak hanya menghidupkan, animasi juga memberikan karakter kepada obyek-obyek tersebut. Dari penjelasan teori tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa animasi merupakan gabungan dari beberapa gambar yang bergerak yang berasal dari berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya.

E. Strategi Pembelajaran

a. Synchronous

Secara umum pembelajaran *synchronous* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar dengan peserta didik dalam waktu yang bersamaan, sehingga memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (Pakpahan dan Fitriani, 2020).

b. Asynchronous

Asynchronous merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar dengan peserta didik dalam waktu yang tidak bersamaan, dimana bahan ajar yang telah didistribusikan oleh pengajar dapat diakses oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun mereka berada (Sadikin dan Hamidah, 2020).

c. Blended Learning

Blended learning merupakan perpaduan metode pembelajaran yang terdiri dari *synchronous* dan *asynchronous*[3]. Menurut Driscoll (2002) *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan [4]. Thorne (2013) mendefinisikan *blended learning* sebagai campuran dari teknologi *elearning* dan multimedia, seperti video streaming, virtual class, animasi teks online yang dikombinasikan dengan bentuk-bentuk tradisional pelatihan di kelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

blended learning adalah metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode dan strategi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut.

Menurut Dwiyo (2014 : 137). secara umum model pengembangan ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu tahap analisis, tahap rancangan, dan tahap evaluasi [5].

1. Tahap analisis

Pada tahap ini terdiri atas tiga kegiatan yaitu (1) analisis kebutuhan pemecahan masalah, (2) identifikasi sumber belajar dan kendala-kendala dalam mengaplikasikan pembelajaran berbasis *blended learning*, dan (3) identifikasi karakteristik belajar.

2. Tahap rancangan

Pada tahap ini terdiri atas tiga kegiatan yaitu (1) menetapkan tujuan pembelajaran, (2) memilih dan menetapkan strategi pembelajaran, dan (3) mengembangkan sumber belajar.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan suatu riset untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan informasi yang berguna mengenai objek evaluasi [6]

Pada tahap ini terdiri atas tiga kegiatan yaitu (1) uji coba, (2) revisi dan (3) protipe pembelajaran berbasis *blended learning*

Secara mendasar terdapat tiga tahapan dasar dalam model *blended learning* yang mengacu pembelajaran berbasis ICT (Ramsay, 2001):

a. Seeking of information

Mencakup pencarian informasi dari berbagai sumber informasi yang tersedia secara online maupun offline dengan berdasarkan pada relevansi, validitas, reliabilitas konten dan kejelasan akademis. Pendidik atau fasilitator berperan memberi masukan bagi peserta didik untuk mencari informasi yang efektif dan efisien.

b. Acquisition of information

Peserta didik secara individu maupun secara kelompok kooperatif-kolaboratif berupaya untuk menemukan, memahami, serta mengkonfrontasikannya dengan ide atau gagasan yang telah ada dalam pikiran peserta didik, kemudian menginterpretasikan informasi/pengetahuan dari berbagai sumber yang tersedia, sampai mereka mampu mengkomunikasikan kembali dan menginterpretasikan ide-ide dan hasil interpretasinya menggunakan fasilitas.

c. Synthesizing of knowledge

Mengkonstruksi/merekonstruksi pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi bertolak dari hasil analisis, diskusi dan perumusan kesimpulan dari informasi yang diperoleh.

F. Storyboard

Menurut Purniasih (2019:30) *Storyboard* adalah bentuk sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai naskah cerita. *Storyboard* dapat berfungsi untuk menyampaikan suatu ide cerita kepada orang lain dan membuat seseorang dapat membayangkan sebuah cerita lebih mudah dengan mengikuti gambar-gambar yang sudah diberikan, sehingga dapat menghasilkan persepsi yang sama dengan ide cerita yang akan di buat.

G. Perangkat Lunak

a. Articulate Storyline 3

Articulate storyline merupakan salah satu *multimedia authoring tools* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi *articulate storyline* berupa media berbasis web (html5) atau berupa *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, smartphone maupun handphone.

b. Adobe Audition

Adobe Audition merupakan multitrack digital audio recording, editor dan mixer yang sudah digunakan dan memiliki berbagai fasilitas pengolahan suara. Dengan *Adobe Audition* dapat merekam suara, memperbaiki kualitas suara menambahkan berbagai efek suara, dan menggabungkan dengan berbagai track suara menjadi satu track, dan menyimpan dalam berbagai format, *Adobe Audition* banyak dipergunakan oleh musikian recording master, demo cd, produser atau programing stasiun radio

c. Adobe Illustrator

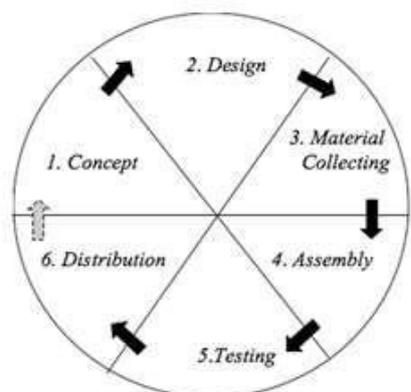
Adobe Illustrator adalah aplikasi yang menyediakan alat untuk digunakan untuk mengerjakan grafik vector, yang 35 mencakup bentuk vector dan objek vector. *Illustrator* menyediakan drawing tools pada panel Tools yang pengguna dapat gunakan untuk membuat bentuk-bentuk yang bervariasi, seperti rectangles, rounded rectangles, ellipses, polygons, stars, flares, lines, arcs, spirals, rectangle grids, dan polar (circular) grids.

H. Matapelajaran Dasar-Dasar Kreativitas

Mata pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas adalah mata pelajaran yang sangat penting dan wajib dipelajari oleh peserta didik sekolah menengah kejuruan. Mata Pelajaran tersebut merupakan dasar dari seorang peserta didik untuk mencapai dan mengembangkan keterampilan yang mereka miliki. Dalam mata pelajaran tersebut dapat membantu peserta didik untuk berfikir kreatif dan mampu menciptakan suatu karya seni yang kreatif, salah satunya yaitu melalui materi pembelajaran Metode Proses Kreatif. Adapun Penjelasan dari materi tersebut adalah sebagai

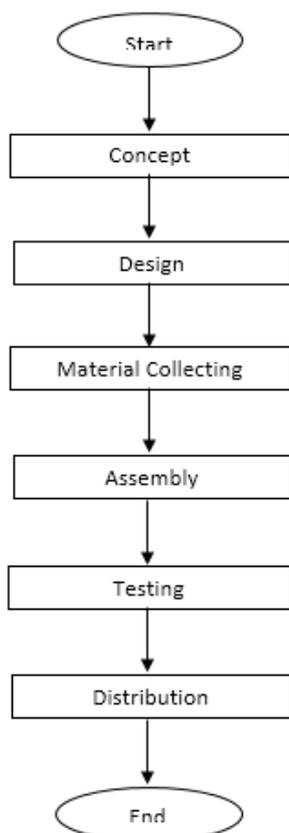
III. METODOLIGI PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan strategi pembelajaran *blended learning*. *Research and Development* adalah metode penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah konten media Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran dasar – dasar kreativitas di kelas X di jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) model ini salah satu model untuk pengembangan multimedia. Model pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* [7].



Gambar 1. Metode Multimedia Development Life Cycle
Sumber : Binanto (2018)

Adapun tahap-tahap aktivitas penelitian Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif. Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada di gambarkan pada gambar 2.



Gambar 2. Alur Aktivitas Penelitian

A. Concept

Pada tahapan ini analisis media merupakan proses untuk menganalisis teknologi komputer yang sesuai digunakan untuk proses peningkatan pembelajaran Dasar – Dasar Kreativitas dengan media pembelajaran interaktif

, sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran interaktif ini dibuat berupa sebuah file html yang nantinya akan diembed di elearning Melajah.id yang digunakan oleh SMKN 1 Sukasada dengan menggunakan strategi pembelajaran *Blended Learning*. Media ini akan menjelaskan materi tentang Teori – Teori Kreativitas, Mindmap dan yang lainnya. Produk yang telah dihasilkan nantinya akan diembed pada elearning SMK N 1 Sukasada agar peserta didik lebih mudah untuk mengakses media pembelajaran interaktif tersebut.

B. Design

Pada tahapan ini dilakukan perancangan dari konten pembelajaran interaktif. Desain adalah lanjutan dari tahap concept. Hasil dari analisis media di representasikan ke dalam bentuk desain agar dapat diimplementasikan ketahap berikutnya menjadi konten pembelajaran interaktif. Tahapan ini dimulai dari merancang materi, membuat *flowchart*, dan membuat *storyboard*. Hal tersebut bertujuan agar pembuatan media pembelajaran lebih terarah dan tertata. Pada tahap ini dilakukan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengikuti format kurikulum 2013 yang akan digunakan sebagai acuan dalam menerapkan proses pembelajaran dengan memperhatikan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini akan dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas dengan menggunakan LMS (*Learning Management System*) *smkn1ksd.melajah.id* dengan menggunakan pembelajaran *synchronous*, *asynchronous* maupun keduanya yaitu dalam model pembelajaran *blended learning*.

C. Material Collecting

Pada tahap ini adalah tahapan untuk pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan tersebut diantaranya tesks, gambar, animasi 2D dan suara. Bahan-bahan tesebut dapat diperoleh secara gratis diinternet dan juga dibuat sendiri.

D. Assembly

Tahap pembuatan merupakan tahap dimana seluruh objek media seperti teks, gambar, audio, dan material lainnya yang telah dikumpulkan sebelumnya dibuat menjadi sebuah media pembelajaran yang tersusun dalam satu kesatuan yang utuh sesuai dengan storyboard yang telah dirancang. Pada tahap *assembly*, konten media pembelajaran interaktif mulai dikembangkan sesuai dengan yang sudah ditetapkan pada tahap design. Pembuatan media pembelajaran,membutuhkan alur kerja produksi yang sistematis agar waktu produksi dapat berjalan lebih efektif dan tepat sasaran, sesuai dengan waktu yang sudah direncanakan.

E. Testing

Pada tahap ini melakukan pengujian pada media pembelajaran yang dibuat. Pengujian dilakukan dengan menjalankan dan melihat apakah terdapat error dalam

media pembelajaran yang dibuat. Aplikasi harus dapat berjalan dengan baik di perangkat komputer manapun, apabila terdapat kesalahan, aplikasi akan diperbaiki dan memastikan sudah sesuai dengan rancangan dan tujuan pembelajaran serta untuk mengetahui sejauh mana media yang telah dibuat memenuhi kriteria. Pengujian dilakukan dengan 3 tahap pengujian yaitu dengan pengujian *alpha testing*, *beta testing* dan uji efektivitas.

F. Distribution

Pada tahap ini media selesai dibuat, media di-export menjadi file *.exe, agar aplikasi tersebut dapat dijalankan dengan mudah di perangkat komputer dan diembed dielearning sekolah agar langsung dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini media akan didistribusikan atau diimplementasikan ke LMS (*Learning Management System*) *smkn1sksd.melajah.id* dengan menggunakan strategi pembelajaran *blended learning*. Dengan menggunakan model *blended learning* dalam penerapannya maka pembelajaran dapat dilakukan melalui tatap muka dan secara virtual. Pada tahap evaluasi termasuk kedalam tahap ini, dengan adanya tahap evaluasi sangat dibutuhkan untuk sebuah pengembangan produk yang sudah dibuat agar menjadi lebih baik dan dapat digunakan.

IV. HASIL & PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil akhir yang diperoleh dari penelitian pengembangan konten pembelajaran ini yaitu berupa konten pembelajaran interaktif yang dalam implementasinya berstrategi *blended learning* untuk siswa kelas X di jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada yang dikemas dalam bentuk *compact disk* (CD) yang digunakan untuk membantu pengguna yaitu siswa kelas X di jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada dalam mempelajari materi metode proses kreatif dalam matapelajaran dasar-dasar kreativitas. Pada tahap pengembangan konten pembelajaran interaktif ini digunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari 6 tahapan dalam pengembangannya. Adapun 6 tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Concept

Dari kegiatan studi lapangan yang telah dilakukan menghasilkan sebuah deskripsi tentang spesifikasi konten pembelajaran interaktif yang dijelaskan pada tabel 1.

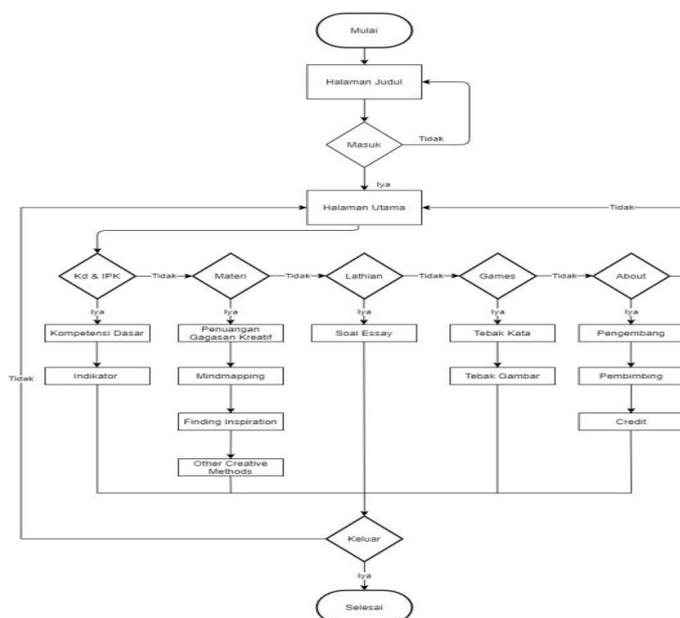
Tabel 1. Spesifikasi Konten Pembelajaran Interaktif

Judul	Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi <i>Blended Learning</i> Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada.
Pengguna	Siswa Jurusan Desain Komunikasi Visual Kelas X Di SMK Negeri 1 Sukasada
Durasi	Tidak terbatas (Unlimited)

Image	Format *.png dan gambar bertipe vektor yang dibuat sebagai image dan animasi.
Audio	Instrument dengan format *.wav, *.flv, dan *.mp3
Inteaktivitas	<ul style="list-style-type: none"> • Tombol untuk melakukan perpindahan dari satu scene ke scene lainnya • Tombol menu-menu dan tombol submenu untuk menuju ke materi, quis dan game maupun yang lainnya. • Tombol back untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol next untuk kembali kehalaman selanjutnya. • Tombol exit untuk keluar program

2. Design

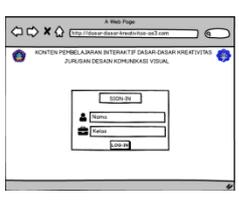
Pada tahap penacangan (*Design*) peneliti menggunakan flowchart untuk menggambarkan aliran dari scene satu ke scene yang dapat dilihat pada gambar 3.

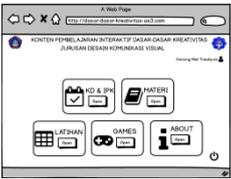


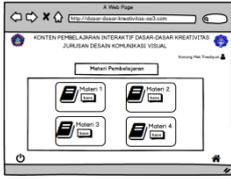
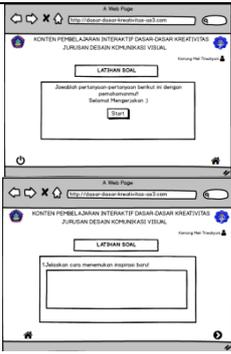
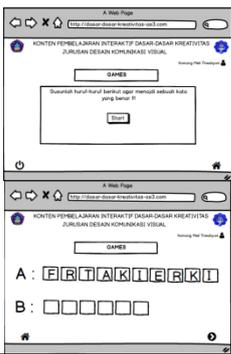
Gambar 3. Flowchart

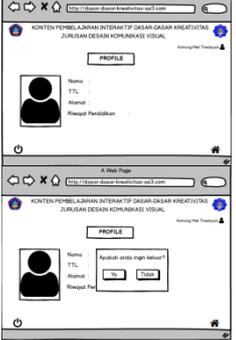
Selain dari pada itu peneliti juga membuat konsep media untuk menggambarkan deskripsi dari setiap scene yang dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2. Konsep Media

Scene	Tampilan	Keterangan
Halaman Log-in		Halaman ini merupakan tahap awal dari konten pembelajaran interaktif ini. Sebelum peserta didik melakukan Log-in peserta

		didik diarahkan untuk mengisi identitas terlebih dahulu kemudian memilih tombol LOG-IN
Halaman Selamat Datang		Halaman ini merupakan feedback dari tahap halaman login, dalam tahap ini pengguna akan diarahkan ke menu Home
Halaman Menu Home		Halaman ini merupakan halaman Home yang menampilkan 5 menu yaitu, <ol style="list-style-type: none"> 1. KD &IPK 2. Materi 3. Latihan 4. Games 5. About Dari kelima menu tersebut hanya dapat dibuka oleh peserta didik sesuai urutan dari Menu KD &IPK kemudian Materi , kemudian Latihan , selanjutnya Games dan yang terakhir About . Jika peserta didik membuka salah satu secara acak maka tidak akan bias dibuka dan diarahkan untuk memilih menu paling awal.
Halaman Menu KI & KD		Halaman ini merupakan feedback dari menu KD & IPK . Halaman

		ini akan menampilkan Kompetensi dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
Halaman Menu Materi		Halaman ini merupakan feedback dari menu Materi , halaman ini akan menampilkan sub materi yang akan dibahas, materi ini hanya bias dibuka oleh peserta didik sesuai urutan materinya.
Halaman Menu Latihan Soal		Halaman ini merupakan feedback dari menu Latihan , pada halaman ini akan menampilkan petunjuk untuk menjawab soal latihan yang merupakan soal evaluasi, apabila peserta didik memilih tombol Start maka peserta didik akan diarahkan ke halaman soal latihan.
Halaman Menu Games		Halaman ini merupakan feedback dari menu Games , pada halaman ini peserta didik akan diarahkan untuk membaca petunjuk permainan games, setelah peserta didik

		menekan tombol Start maka games akan dimulai.
<p>Halaman Menu About</p>		<p>Halaman ini merupakan feedback dari menu About, pada menu ini peserta didik dapat melihat profile dari pembuatan konten pembelajaran interaktif. Jika peserta didik memilih menu Home maka akan diarahkan ke menu Home, dan apabila peserta didik memilih menu keluar maka akan muncul pilihan yang harus dipilih peserta didik seperti pada gambar</p>

3. Material Collecting

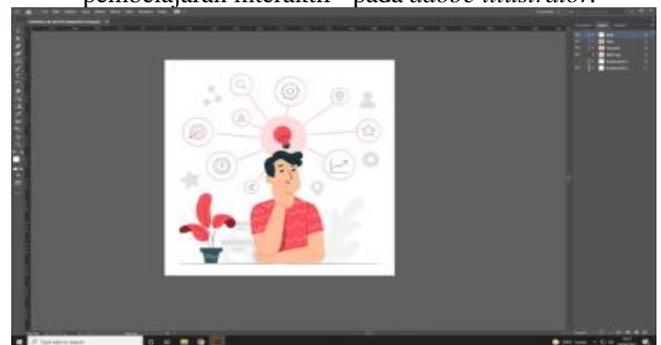
Pada tahap *material collecting* ini peneliti melakukan pengumpulan dan persiapan materi yang diperlukan dalam proses pembuatan konten pembelajaran interaktif yang meliputi bahan-bahan materi pembelajaran, gambar penunjang yang berfungsi sebagai animasi pada konten pembelajaran sekaligus sebagai penjas pada bagian materi, selanjutnya ada audio yang berfungsi sebagai sound dalam konten pembelajaran interaktif. Selain dari pada itu langkah utama yang dilakukan oleh peneliti yaitu menyiapkan beberapa aplikasi yang mendukung proses pengembangan konten pembelajaran yang meliputi aplikasi adobe illustrator yang akan digunakan untuk membuat desain karakter, aplikasi adobe after effect yang digunakan untuk membuat video animasi, dan aplikasi adobe audition yang digunakan untuk mengolah suara.

4. Assembly

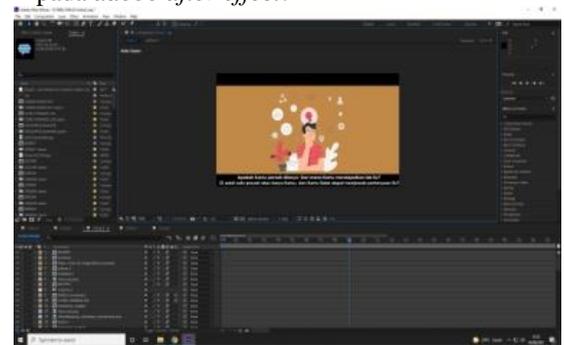
Pada tahap *Assembly* ini peneliti melakukan melakukan proses pembuatan konten pembelajaran interaktif sesuai dengan flowchart dan storyboard yang telah dibuat sebelumnya. Secara garis besar, konten pembelajaran interaktif ini terdiri dari Halaman Utama, Kompetensi Dasar dan Indikator, Materi, Latihan Soal, dan Permainan dengan menggunakan perpaduan teks, gambar, animasi, music dan tombol navigasi interaktif untuk membuat konten pembelajaran menjadi lebih interaktif dan

menarik Pembuatan konten pembelajaran ini dimulai dengan membuat desain-desain halaman di *Articulate Storyline 3* dan gambar-gambar pendukung di *adobe illustrator*. Setelah semua desain halaman selesai selanjutnya dilanjutkan dengan pembuatan *action script* agar konten pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan harapan. Adapun proses pembuatan konten pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut.

- a. Proses pembuatan desain karakter konten pembelajaran interaktif pada *adobe illustrator*.



- b. Proses pembuatan video animasi 2D yang akan digunakan dalam menyajikan materi pembelajaran pada *adobe after effect*.

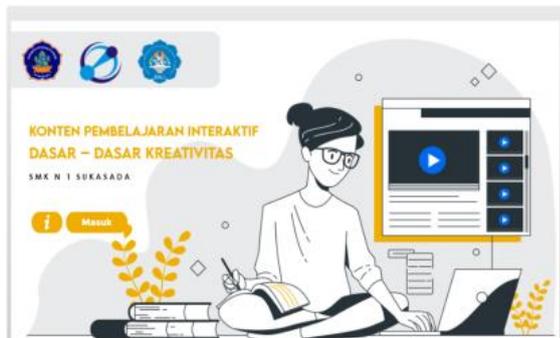


- c. Proses pembuatan konten pembelajaran interaktif pada *Articulate Storyline*.



Adapun hasil dari pembuatan konten pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut.

1. Tampilan Halaman Judul



2. Tampilan Halaman Pengguna Masuk



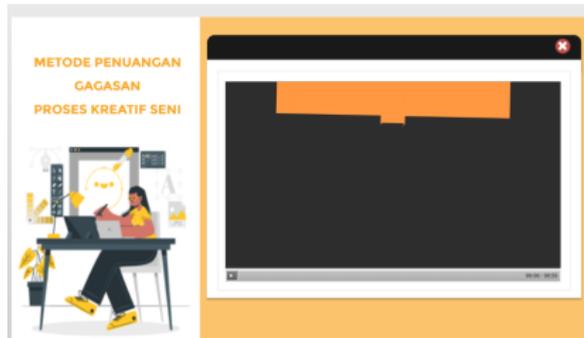
3. Tampilan Halaman Beranda



4. Tampilan Halaman MENU



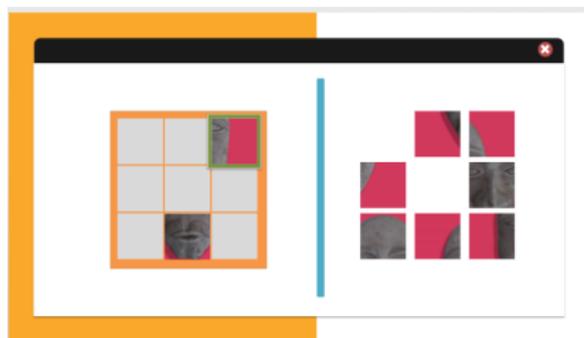
5. Tampilan Submenu Materi



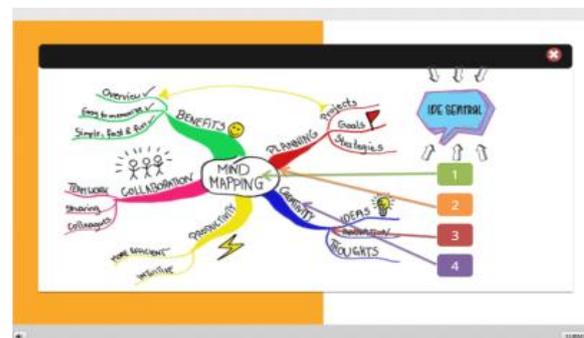
6. Tampilan Puzzle Huruf



7. Game Puzzle Gambar



8. Game Hotspot



9. Tampilan Menu Tentang



5. Testing

A. Pengujian Alpha Testing

1. Uji Ahli Isi

Kegiatan uji ahli isi ini bertujuan untuk mendapatkan data penelitian, pendapat, kritik dan saran terhadap keseluruhan isi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Pada *review* uji ahli isi ini dilakukan oleh dua orang ahli yaitu guru mata pelajaran dasar-dasar kreativitas yang memperoleh hasil:

$$\text{Validitas Isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{12}{12} = 1,00$$

maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian isi dari konten pembelajaran interaktif ini adalah "Sangat Tinggi" dengan perolehan koefisien validitas sebesar 1,00. Hal tersebut mengindikasikan bahwa konten pembelajaran tersebut layak untuk dilanjutkan dan sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya pada materi metode proses kreatif.

2. Uji Ahli Media

Kegiatan uji ahli media ini bertujuan untuk mendapatkan data penelitian, pendapat, kritik dan saran terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif pada materi metode proses kreatif yang telah dikembangkan. Pada *review* uji ahli media ini dilakukan oleh dua orang ahli yang mana merupakan dosen di prodi Pendidikan Teknik Informatika yang memperoleh hasil:

$$\text{Validitas Isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{12}{12} = 1,00$$

maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian isi dari konten pembelajaran interaktif ini adalah "Sangat Tinggi" dengan perolehan koefisien validitas sebesar 1,00. Hal tersebut mengindikasikan bahwa konten pembelajaran tersebut layak untuk dilanjutkan dan sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya pada materi metode proses kreatif.

B. Pengujian Beta Testing

1. Respon Uji Perorangan

Subjek dari uji coba perorangan adalah sebanyak 3 orang siswa kelas XR 2 di jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada yang terdiri dari satu orang dengan prestasi belajar tinggi, satu orang dengan prestasi belajar sedang, dan satu orang dengan prestasi belajar rendah. Prestasi belajar siswa ini direkomendasikan oleh

guru mata pelajaran dasar-dasar kreativitas. Berdasarkan data respon uji perorangan yang telah diujikan maka dapat dihitung persentase keseluruhan subyek dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{253}{3} \times 100\% = 84\%$$

Dari ketiga tanggapan tersebut memperoleh rata-rata sebesar 84%. Jika dikonversikan kedalam tabel respon siswa termasuk dalam katagori "Baik".

2. Respon Uji Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan mengambil 8 orang subyek peserta didik dari kelas XR 2 di Jurusan Desain Komunikasi Visual. Dalam pengujian ini peserta didik dibagi menjadi 3 tingkatan dengan kriteria 3 orang peserta didik prestasi belajar tinggi, 3 orang peserta didik prestasi belajar sedang, dan 2 orang peserta didik prestasi belajar rendah. Berdasarkan data respon uji kelompok kecil yang telah diujikan maka dapat dihitung persentase keseluruhan subyek dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{668}{8} \times 100\% = 84\%$$

Dari kedelapan tanggapan tersebut memperoleh rata-rata sebesar 84%. Jika dikonversikan kedalam tabel respon siswa termasuk dalam katagori "Baik".

3. Respon Uji Lapangan

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan mengambil 32 orang subyek peserta didik dari kelas XR 2 di Jurusan Desain Komunikasi Visual. Berdasarkan data respon uji lapangan yang telah diujikan maka dapat dihitung persentase keseluruhan subyek dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{2608}{32} \times 100\% = 82\%$$

Dari 32 tanggapan tersebut memperoleh rata-rata sebesar 82%. Jika dikonversikan kedalam tabel respon siswa termasuk dalam katagori "Baik".

C. Uji Efektifitas

Uji efektifitas dilakukan dengan pemberian *pretest* serta *posttest* untuk mengenali kenaikan hasil belajar peserta didik sesudah memakai konten pembelajaran. Berdasarkan hasil *pretest* serta *posttest* diperoleh rata-rata presentase peningkatan nilai sebanyak 36 % dari yang semula berjumlah 52% menjadi 88% . Selanjutnya dilakukan pencarian *N-Gain* dan *Normalised Gain* untuk mengetahui tingkat kenaikan hasil *posttest*. Berikut merupakan perhitungan *N-Gain*.

$$\begin{aligned} N\text{-gain} &= \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}} \\ &= \frac{88 - 52}{100 - 52} = 0,75 \end{aligned}$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh hasil *N-Gain* sebesar 0,75 sehingga tingkat kenaikan hasil *posttest* tersebut masuk kedalam kriteria "Tinggi"

D. Hasil Uji Respon Peserta Didik

Hasil uji respon peserta didik dilakukan setelah peserta didik selesai menggunakan konten pembelajaran interaktif

yang telah dibuat dan pada uji coba lapangan. Berdasarkan hasil rata-rata yang telah diperoleh yaitu sebesar 61,125 dan dikonversikan ke dalam tabel kriteria kualifikasi bahwa hasil respon uji peserta didik masuk ke dalam kualifikasi “ Sangat Positif” dengan kategori “Sangat Praktis”.

Tabel 3. Hasil uji respon peserta didik

No.	Interval	Kualifikasi	Kategori
1.	$60 \leq \bar{x}$	Sangat Positif	Sangat Praktis
2.	$50 \leq \bar{x} < 60$	Positif	Praktis
3.	$40 \leq \bar{x} < 50$	Kurang Positif	Kurang Praktis
4.	$30 \leq \bar{x} < 40$	Negatif	Tidak Praktis
5.	$\bar{x} < 30$	Sangat Negatif	Sangat Tidak Praktis

E. Hasil Uji Respon Guru

Hasil uji respon guru dilakukan setelah melakukan uji coba lapangan menggunakan konten pembelajaran interaktif yang telah dibuat. Berdasarkan hasil rata-rata yang telah diperoleh yaitu sebesar 41 dan dikonversikan ke dalam tabel kriteria kualifikasi bahwa hasil respon uji peserta didik masuk ke dalam kualifikasi “ Sangat Positif” dengan kategori “Sangat Praktis”.

Tabel 4. Hasil uji respon guru

No.	Interval	Kualifikasi	Kategori
1.	$40,005 \leq \bar{x}$	Sangat Positif	Sangat Praktis
2.	$30,335 \leq \bar{x} < 40,005$	Positif	Praktis
3.	$26,665 \leq \bar{x} < 30,335$	Kurang Positif	Kurang Praktis
4.	$19,995 \leq \bar{x} < 26,665$	Negatif	Tidak Praktis
5.	$\bar{x} < 19,995$	Sangat Negatif	Sangat Tidak Praktis

6. Distribution

Pada tahap ini konten pembelajaran yang telah selesai dibuat akan disimpan dalam bentuk file *.exe dan dimasukkan kedalam CD (Compact Disk). Kemudian CD yang telah jadi didistribusikan ke sekolah penelitian terkait untuk digunakan oleh siswa sebagaimana mestinya.

B. Pembahasan

Pengembangan konten pembelajaran interaktif pada materi metode proses kreatif untuk siswa kelas X dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa belajar terhadap materi metode proses kreatif pada matapelajaran dasar-dasar kreativitas. Berdasarkan dari hasil observasi awal yang telah dilakukan di sekolah penelitian yaitu di SMK Negeri 1 Sukasada melalui teknik wawancara dan penyebaran angket maka diperoleh informasi bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran akibat dari dampaknya pandemi covid-19. Kurangnya pemahaman peserta didik disebabkan oleh minimnya informasi yang didapatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat dikatakan bersifat kurang inovatif, karena kurangnya dalam penyampaian materi guru hanya memberikan materi kepada peserta didik dalam bentuk

Microsoft Office Power Point serta beberapa video yang mendukung yang berasal dari youtube. Sehingga dapat membuat banyak peserta didik yang kurang memahami materi pembelajaran yang diberikan dalam sebuah proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penyampaian materi masih kurang efektif dilakukan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu perlu adanya multimedia interaktif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar materi pembelajaran yang disampaikan lebih inovatif dan dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Dari permasalahan tersebut maka peserta didik memerlukan sebuah konten pembelajaran interaktif yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar.

Salah satu upaya untuk dapat mencapai tujuan dari pembelajaran yaitu dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Konten pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan oleh guru dalam melakukan proses belajar mengajar. Dalam perancangan konten pembelajaran interaktif ini menggabungkan beberapa teks, gambar, audio, video, dan animasi secara terpadu.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Model pengembangan ini terdiri dari 6 tahapan yang meliputi, *Concept* (pengonsepan), *Design* (perancangan), *Material Collecting* (pengumpulan bahan), *Assembly* (pembuatan), *Testing* (pengujian) dan *Distribution* (distribusi). Model pengembangan MDLC ini dipilih karena memiliki 3 tahapan yang bersifat fleksibel dimana metode ini tidak harus dilakukan secara berurutan, misalnya kita sudah melakukan tahapan assembly kita boleh kembali lagi ke tahapan material collecting ataupun tahapan yang lainnya. Adapun tahap-tahap aktivitas penelitian Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif ini adalah sebagai berikut.

Tahap pertama *Concept* (pengonsepan), pada tahap ini dilakukan analisis media yang merupakan proses menganalisis teknologi computer yang sesuai digunakan agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Tahap kedua yaitu tahap *Design* (perancangan), pada tahapan ini dilakukan perancangan dari konten pembelajaran interaktif yang dimulai dari perancangan materi, membuat *flowchart* atau alur untuk menggambarkan dari satu scene ke scenelainnya, membuat *storyboard*. Selanjutnya dalam *design* ini juga dilakukan desain penerapan konten pembelajaran yang meliputi penyusunan RPP dengan mengikuti format 2013 serta membuat desain penerapan konten pembelajaran sesuai dengan strategi pembelajaran *blended learning*.

Tahap ketiga yaitu *Material Collecting* (pengumpulan bahan), pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dalam

pembuatan konten pembelajaran interaktif diantaranya teks, gambar, animasi 2D serta suara. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh secara gratis melalui internet dan ada sebagian hasil karya sendiri.

Tahap keempat yaitu tahap *Assembly* (pembuatan) yang mana pada tahap ini dilakukannya pembuatan sebuah konten pembelajaran dengan menggabungkan seluruh objek yang telah dikumpulkan seperti teks, audio, animasi 2D, gambar dan lain-lain yang tersusun dalam satu kesatuan yang utuh sesuai dengan storyboard yang telah dirancang.

Tahap kelima yaitu tahap *Testing* (Pengujian), yang mana pada tahap ini dilakukan dengan uji *Alpha Testing*, *Beta Testing*, dan Uji Efektivitas. Pada uji *Alpha Testing* ini dilakukan dengan menggunakan 2 orang ahli isi pembelajaran dan 2 orang ahli media pembelajaran, yang mana rata-rata hasil perhitungan uji validitas mendapatkan hasil 1,00 bila dikonversikan ke tabel kriteria rata-rata uji ahli membuktikan tingkat validitas "Sangat Tinggi". Dengan hasil perhitungan ini maka konten pembelajaran interaktif ini "Valid" serta layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya pada pengujian *Beta Testing* dilakukannya 3 pengujian yang terdiri dari Respon Uji Perorangan, Respon Uji kelompok Kecil dan Respon Uji Lapangan. Pada uji pertama yaitu respon uji perorangan menggunakan 3 responden yang berasal dari kelas XR2. Dari ketiga tanggapan tersebut memperoleh rata-rata sebesar 84%. Jika dikonversikan kedalam tabel respon siswa termasuk dalam katagori Baik. Pada uji kedua yaitu respon uji kelompok kecil yang menggunakan 8 responden yang berasal dari siswa kelas XR2. Dari tanggapan tersebut memperoleh rata-rata sebesar 84%. Jika dikonversikan kedalam tabel respon siswa termasuk dalam katagori Baik. Dan pada uji ketiga yaitu respon uji lapangan menggunakan 32 responden yang berasal dari siswa kelas XR2. Dari tanggapan tersebut memperoleh rata-rata sebesar 82%. Jika dikonversikan kedalam table respon siswa termasuk dalam katagori Baik.

Selanjutnya Uji Efektivitas, pada uji efektivitas dilakukan dengan pemberian *pre-test* serta *post-test* untuk mengenali kenaikan hasil belajar peserta didik sesudah memakai konten pembelajaran. Hasil *pre-test* serta *post-test* diperoleh rata-rata presentase peningkatan nilai sebanyak 36 % dari yang semula berjumlah 52% menjadi 88%. Selanjutnya dilakukan pencarian *N-Gain* dan *Normalised Gain* untuk mengetahui tingkat kenaikan hasil *post-test*. Dari perhitungan tersebut diperoleh hasil *N-Gain* sebesar 0,75 sehingga tingkat kenaikan hasil *post-test* tersebut masuk kedalam kriteria "Tinggi". Berdasarkan hasil tersebut maka konten pembelajaran interaktif ini efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil yang telah dicapai tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan teori belajar konstruktivisme dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya karena dalam teori ini memiliki sifat membangun baik itu dari segi pemahaman

maupun kemampuan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kecerdasannya.

Pada uji respon peserta didik dan guru memperoleh rata-rata sebesar 61,125 dan 41 yaitu masuk dalam criteria sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan konten pembelajaran interaktif ini menunjukkan kualitas produk yaitu valid dan praktis.

Seluruh pengujian yang dilakukan mulai dari uji ahli Isi dan Media Pembelajaran sampai dengan uji respon perorangan, kelompok kecil, lapangan dan uji efektivitas dilakukan melalui online dikarenakan kondisi saat ini yang sedang terkena dampak dari pandemic covid-19 sehingga tidak bisa dilaksanakan secara tatap muka langsung.

Selanjutnya tahap *Distribution* (Distribusi), pada tahap ini konten pembelajaran yang telah selesai dibuat akan disimpan dalam bentuk file *.exe dan dimasukkan kedalam CD (*Compact Disk*). Kemudian CD yang telah jadi didistribusikan ke sekolah penelitian terkait untuk digunakan oleh siswa sebagaimana mestinya.

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan diatas, hasil *review* yang telah dilakukan oleh para ahli hingga uji coba kepada peserta didik mendapatkan tanggapan positif terhadap konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Terkait hasil penilaian yang telah diperoleh, penelitian ini secara garis besar telah memenuhi criteria kualitas produk yang meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Dengan demikian, Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* tersebut layak digunakan sebagai sumber belajar, sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* ini memiliki beberapa kelebihan serta kendala yang ditemukan selama proses pengembangan dan implementasi secara daring. Adapun beberapa kelebihan dari dikembangkannya konten pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut.

1. Konten pembelajaran interaktif ini bersifat fleksibel sehingga dapat membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.
2. Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video animasi 2D sehingga peserta didik tidak akan bosan membaca terlalu banyak materi.
3. Dapat membangkitkan kreativitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena dalam konten pembelajaran ini terdapat permainan yang dapat mengajak peserta didik untuk berfikir lebih kreatif.

Sedangkan kendala yang dialami peneliti selama melakukan implementasi yaitu kurang maksimalnya penelitian dapat diimplementasikan karena dampak dari pandem covid-19 sehingga pertemuan dengan pesrta didik hanya dapat dilakukan melalui daring saja, selain dari pada itu kendala jaringan juga menjadi salah satu kendala yang dapat membuat proses implementasi menjadi sedikit terhambat.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK 1 Sukasada, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil rancangan dan implementasi Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas x di SMK 1 Sukasada menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan 6 tahapan yaitu *Concept, Design, Material collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Testing* (Pengujian) dilakukan melalui *Alpha Testing, Beta Testing* dan Uji Efektivitas yang dilakukan dikelas yang sama yaitu kelas XR2 di SMK Negeri 1 Sukasada.
2. Rata-rata respon siswa terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* memberikan tanggapan yang positif yang dapat dilihat pada hasil respon uji perorangan dengan persentase sebesar 84%, hasil respon uji kelompok kecil dengan persentase sebesar 84%, hasil uji lapangan dengan persentase sebesar 82% dan hasil dari uji efektivitas dengan memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,75

REFERENSI

- [1] Setyaningsih, et.al.2020. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia*. Universitas Negeri Surabaya: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Vol 20 (2).
- [2] Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- [3] Narayana, I.W.G. 2016. *Analisis Terhadap Hasil Penggunaan Metode Pembelajaran Synchronous Dan Asynchronous*. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016, STMIK AMIKOM Yogyakarta, 6-7 Februari 2016, 139-144.
- [4] Usman. 2018. *Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar*, Jurnalisa, Vol. 4, No. 1, 136-150. <https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v4i1.5626>
- [5] Dwiyoga, Wasis. 2019. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- [6] I.G.B. Subawa, I. N. E. Mertayasa, K. Agustini, and D. S. Wahyuni, "Design of user satisfaction evaluation

instrument of informatics engineering education graduates, faculty of engineering and vocational, universitas pendidikan ganesha," J.Phys. Conf. Ser., vol.1810, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742 – 6596/1/012067.

- [7] Prasetya, E., Sugara, A., & Pratiwi, M. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*. Jurnal JOIN (Jurnal Online Informatika), 2(2), 121–126.