



Pengembangan Kamus Fungsi Aplikasi CorelDraw Berbasis Android Sebagai Alat Bantu Belajar Bagi Siswa Kompetensi Multimedia SMK Negeri 4 Soppeng

Muhammad Faozan Mulad Khalik¹, Syamsurijal², Abdul Wahid³

¹Universitas Negeri Makassar, faozanfc@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar, rijalkalang@gmail.com

³Universitas Negeri Makassar, wahid@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan dan tanggapan pengguna terhadap kamus fungsi aplikasi CorelDraw berbasis Android sebagai alat bantu belajar bagi siswa kompetensi Multimedia di SMK Negeri 4 Soppeng. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development), menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi, survey, dan tes. Hasilnya berupa produk kamus fungsi aplikasi CorelDraw berbasis Android sebagai alat bantu belajar yang efektif, praktis, dan layak digunakan. Dilihat dari hasil pengujian kelayakan aplikasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan kategori sangat layak. Pengujian kepraktisan aplikasi yang dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan kategori sangat praktis. Pengujian keefektifan aplikasi menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa. Serta untuk tanggapan pengguna mendapatkan tanggapan yang sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat dijadikan alat bantu belajar bagi siswa kompetensi Multimedia di SMK Negeri 4 Soppeng.

Kata kunci: Kamus, CorelDraw, Alat Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Saat ini adalah masa di mana internet dan juga inovasi teknologi merupakan hal yang utama. Perkembangan inovasi teknologi dan komunikasi sangat berpengaruh dalam kehidupan ini untuk semua kalangan, seperti para pelajar. Contoh yang dapat dilihat adalah tingkat kemajuan perangkat telepon seluler (ponsel) pintar yang semakin lebih baik serta harganya lebih murah daripada sebelumnya. Hal ini yang memicu jumlah pengguna ponsel pintar menjadi meningkat.

Seiring dengan jumlah pengguna ponsel pintar yang meningkat di berbagai kalangan, terutama di kalangan pelajar, mereka kebanyakan hanya menggunakan perangkat ini untuk hiburan dan juga menggunakannya untuk bermain-main. Hal ini bisa mengganggu pembelajaran para pelajar dan mengurangi minat untuk belajar. Para pelajar akan lebih suka untuk memainkan ponsel pintar mereka untuk waktu yang lama yang membuat mereka menjadi kecanduan. Untuk mengatasi itu, alangkah baiknya jika ponsel pintar ini dimanfaatkan untuk pembelajaran yang membuat para pelajar lebih tertarik.

Pengembangan media pembelajaran tidak hanya bisa didapatkan dari media cetak contohnya buku, sekarang ini terdapat berbagai cara yang bisa digunakan untuk mengakses media belajar, seperti media belajar bisa diakses dengan komputer (PBK), dengan menggunakan Web (e-learning), pembelajaran dengan menggunakan audio visual (AVA), pembelajaran dengan menggunakan multimedia dan pembelajaran dengan menggunakan Mobile Learning [1].

Mobile learning merupakan contoh penerapan dari proses pembelajaran modern, di mana para pelajar dapat belajar tanpa mengkhawatirkan waktu dan tempat [2]. Mobile learning ini merupakan contoh alternatif untuk media pembelajaran yang dapat digunakan bagi kalangan pengajar seperti guru atau dosen.

SMK Negeri 4 Soppeng adalah salah satu SMK yang mempunyai kompetensi keahlian Multimedia. Siswa kompetensi keahlian Multimedia diwajibkan untuk bisa menjadi ahli pada kompetensi kejuruan diantaranya animasi, desain media interaktif, desain grafis, percetakan dan lain-lain. Kompetensi keahlian ini sangat bisa menunjang untuk memberikan bekal kepada siswa pada dunia kerja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas mata pelajaran desain grafis percetakan kompetensi Multimedia di SMK Negeri 4 Soppeng pada tanggal 2 Februari 2022, siswa sangat menyukai menggunakan aplikasi pengolah grafis ini karena mereka

bisa berkreasi dan menyalurkan ide yang mereka miliki. Namun keterbatasan pengetahuan mengenai aplikasi desain grafis yang digunakan yaitu CorelDraw ini membuat siswa kurang maksimal dalam berkreasi. Walaupun mereka dibolehkan untuk membawa ponsel pintar ketika jam pelajaran, namun untuk mencari fungsi dari aplikasi CorelDraw ini memerlukan waktu yang cukup lama.

Pada penelitian ini, peneliti berencana untuk mengembangkan sebuah aplikasi kamus berbasis Android. Kamus merupakan media pembelajaran yang berisi kosakata beserta penjelasan arti dari kosakata tersebut. Kamus berfungsi menyediakan arti yang tepat untuk kata yang sedang dicari oleh pengguna [3]. Kamus yang nantinya akan dikembangkan yaitu kamus yang berisi tentang fungsi-fungsi yang terdapat pada aplikasi CorelDraw.

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis android ini diharapkan bisa membantu dan mempermudah siswa. Siswa dapat mengetahui lebih banyak fungsi yang terdapat pada aplikasi CorelDraw. Permasalahan ini mendorong peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Kamus Fungsi Aplikasi CorelDraw Berbasis Android Sebagai Media Bantu Belajar Bagi Siswa Kompetensi Multimedia SMK Negeri 4 Soppeng”.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development. Penelitian pengembangan bersifat analisis kebutuhan dan dapat menguji keefektifan produk yang dihasilkan supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini memiliki 5 tahapan pengembangan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini dilakukan pada SMK Negeri 4 Soppeng pada bulan Mei hingga Juni 2022.

Subjek dari penelitian ini adalah 49 peserta didik kelas XI kompetensi Multimedia, ahli materi yang merupakan guru kompetensi Multimedia SMK Negeri 4 Soppeng, dan 2 ahli media yang merupakan dosen dari Jurusan Teknik Informatika dan Komputer. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Analisis (Analisis)

Analisis dilakukan dengan melakukan metode wawancara kepada guru yang mengajarkan mata pelajaran desain grafis percetakan dan juga beberapa siswa kelas XI kompetensi Multimedia di SMK Negeri 4 Soppeng. Analisis ini digunakan untuk mengetahui permasalahan pada kegiatan pembelajaran beserta solusi mengatasinya. Berikut ini merupakan hasil wawancara yang dilakukan :

TABEL 1. HASIL WAWANCARA

No	Hasil
1	Terdapat dua kelas untuk kelas XI kompetensi Multimedia, dan siswa berjumlah total 49 orang
2	Siswa tidak mempunyai buku pegangan untuk proses pembelajaran gambar berbasis vector pada mata pelajaran desain grafis percetakan.
3	Perpustakaan sekolah tidak memiliki buku atau sejenisnya yang membahas mengenai fungsi-fungsi dari aplikasi CorelDraw.
4	Dibutuhkan sebuah sumber belajar yang bisa mempermudah siswa mengenal fungsi-fungsi dari aplikasi CorelDraw dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.
5	Versi aplikasi CorelDraw yang digunakan pada saat pembelajaran yaitu versi X7 dan X8, tergantung pada perangkat yang dimiliki siswa.
6	Siswa diperbolehkan untuk membawa ponsel pintar ke sekolah, namun hanya digunakan pada saat guru mempersilahkan.
7	Beberapa siswa yang memiliki ponsel pintar tidak mempunyai koneksi ke internet, mereka hanya menggunakan jaringan wi-fi sekolah.
8	Mayoritas siswa menggunakan ponsel pintar yang bersistem operasi Android.
9	Masalah yang sering dialami oleh siswa pada ponselnya yaitu masalah ruang penyimpanan yang kecil atau terbatas.

Sumber : Data Primer, 2022

2. Design (Desain)

Dari hasil wawancara pada tahap analisis, maka aplikasi yang dikembangkan bisa digunakan dengan tanpa koneksi internet, namun jika ingin mengakses video tutorial dibutuhkan koneksi internet, dikarenakan akan menggunakan banyak ruang penyimpanan apabila video tutorial disediakan secara offline. Pembuatan aplikasi Android menggunakan Android Studio, dan untuk membuat tampilan aplikasi agar terlihat menarik digunakan bantuan aplikasi Adobe Photoshop, dan Adobe XD. Fungsi-fungsi yang terdapat pada aplikasi ini disesuaikan dengan versi CorelDraw yang digunakan,

yakni versi X7 dan X8. Untuk *storyboard* aplikasi ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Storyboard Splash Screen	
Visualisasi	Sketsa
Adegan ini merupakan halaman pembuka dari kamus fungsi aplikasi <i>CorelDraw</i> berbasis Android, pada saat dibuka aplikasi akan memulai dengan memunculkan logo dari pembuat, versi aplikasi, dan juga progress bar yang akan berputar.	

Gambar 1. Storyboard Splash Screen

Storyboard: Menu Utama	
Visualisasi	Sketsa
Adegan ini menampilkan menu utama dari kamus fungsi aplikasi <i>CorelDraw</i> berbasis Android. Menu ini berisi dua tombol yaitu tombol “Kamus” apabila ditekan, kita akan mengakses fitur kamus dan juga tombol “Profil” apabila ditekan kita akan mengakses halaman profil pengembang aplikasi.	

Gambar 2. Storyboard Menu Utama

Storyboard: Kamus	
Visualisasi	Sketsa
Adegan ini menampilkan fungsi-fungsi yang terdapat pada aplikasi <i>CorelDraw</i> . Bagian ini juga dilengkapi dengan fitur pencarian yang membuat pengguna dapat mencari fungsi yang sedang dicari dengan cepat.	

Gambar 3. Storyboard Kamus

Storyboard: Penjelasan Fungsi	
Visualisasi	Sketsa
Adegan ini menampilkan nama fungsi beserta penjelasan dari fungsi yang dipilih. Disini juga terdapat video <i>tutorial</i> mengenai cara penggunaan fungsi tersebut.	

Gambar 4. Storyboard Penjelasan Kamus

Storyboard: Profil	
Visualisasi	Sketsa
Adegan ini menampilkan foto beserta bioadata dari pengembang aplikasi.	

Gambar 5. Storyboard Profil

3. Development (Pengembangan)

Pada tahapan ini, dilakukan pengembangan aplikasi, dan juga validasi aplikasi oleh ahli media dan ahli materi.

a. Pengembangan Aplikasi

Berikut adalah hasil dari rancangan aplikasi yang telah dikembangkan. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Android Studio :

1) Splash Screen

Splash screen, halaman ini berisi logo aplikasi, versi aplikasi, dan juga progress bar.



Gambar 6. Tampilan Splash Screen

2) Menu Utama (Beranda)

Menu utama, halaman ini berisikan logo dari aplikasi, serta dua buah tombol yaitu tombol “Kamus” yang ketika ditekan akan membawa kita menuju halaman kamus, dan tombol “Profil” yang ketika ditekan akan membawa kita menuju halaman profil.



Gambar 7. Tampilan Menu Utama (Beranda)

3) Halaman Kamus

Halaman kamus, halaman ini berisi fungsi-fungsi yang terdapat pada aplikasi CorelDraw. Pada halaman ini juga terdapat kolom pencarian yang dapat mempermudah pengguna untuk mencari fungsi yang diinginkan.



Gambar 8. Tampilan Halaman Kamus

4) Halaman Penjelasan Fungsi

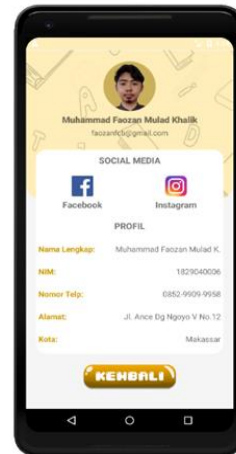
Halaman penjelasan fungsi, halaman ini berisikan penjelasan dari fungsi yang ditekan oleh pengguna. Halaman ini juga berisi sebuah tombol yang mana ketika ditekan akan menampilkan sebuah video tutorial tentang cara penggunaan fungsi tersebut.



Gambar 9. Tampilan Halaman Penjelasan Fungsi

5) Halaman Penjelasan Fungsi

Halaman profil, halaman ini berisi biodata dari pengembangan aplikasi. Halaman ini juga berisi tombol yang dapat mengarahkan pengguna menuju ke sosial media pengembang aplikasi.



Gambar 10. Tampilan Halaman Profil

b. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi ini dilaksanakan setelah pengembangan aplikasi dan validasi instrumen telah dilakukan. Aplikasi diujikan kepada dua ahli media dan satu ahli materi. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan aplikasi sebelum diujikan ke lapangan.

1) Validasi Ahli Media

Penilaian dari ahli media yaitu aspek kualitas tampilan, teknis, dan instruksional. Data hasil analisis ahli media dapat dilihat pada tabel berikut :

TABEL 2. HASIL ANALISIS PENILAIAN AHLI MEDIA

No	Penilai	Skor Penilaian	Keterangan
1	Validator 1	4,8	Sangat Layak
2	Validator 2	4,53	Sangat Layak
Total skor rata-rata		4,6	Sangat Layak

Sumber : Data Primer, 2022

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media menunjukkan total skor rata-rata yang didapatkan adalah 4,6 di mana apabila hasil skor $4,5 \leq V_a = 5$ maka media mendapatkan kategori sangat layak.

2) Validasi Ahli Media

Penilaian ahli materi yaitu aspek kualitas teknis, isi, dan instruksional. Data dari hasil analisis penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut :

TABEL 3. HASIL ANALISIS PENILAIAN AHLI MATERI

No	Penilai	Skor Penilaian	Keterangan
1	Validator 1	5	Sangat Layak
Total skor rata-rata		5	Sangat Layak

Sumber : Data Primer, 2022

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi menunjukkan total skor rata-rata yang didapatkan adalah 5 di mana apabila hasil skor $4,5 \leq V_a = 5$ maka media mendapatkan kategori sangat layak.

4. Implementation (Implementasi)

Media yang sudah dilakukan validasi dan telah dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya dilakukan uji coba pada kegiatan pembelajaran. Uji coba ini dilakukan pada subjek penelitian yaitu siswa kelas XI kompetensi Multimedia di SMK Negeri 4 Soppeng yang berjumlah 49 siswa.

Kepraktisan aplikasi diuji coba dengan membagi siswa pada kelompok kecil dan kelompok besar. Kelompok kecil subjeknya berjumlah 10 siswa kelas XI kompetensi Multimedia yang diambil secara acak, kemudian untuk kelompok besar subjeknya berjumlah 39 orang siswa yang merupakan sisa dari jumlah siswa dikurangi subjek dari kelompok kecil. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengkondisikan siswa dan memaparkan secara singkat cara penggunaan aplikasi. Setelah itu, siswa diminta untuk memasang aplikasi tersebut pada ponsel pintarnya. Setelah dirasa cukup, selanjutnya siswa diberikan tautan Google Forms untuk menampung respon siswa terhadap aplikasi yang dikembangkan.

Keefektifan aplikasi diuji coba kepada siswa kelas XI.MM1 SMK Negeri 4 Soppeng yang berjumlah 26 siswa pada akhir pembelajaran. Soal evaluasi berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal. Setelah siswa mendapatkan pembelajaran berbantuan aplikasi yang dikembangkan, nilai evaluasi yang diperoleh akan dikelola pada tahap evaluasi.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini dilakukan perhitungan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan tingkat keefektifan aplikasi yang dikembangkan. Berikut adalah hasil dari uji kepraktisan dan uji efektifitas :

a. Uji Kepraktisan Aplikasi

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melakukan simulasi kepada 10 siswa kelas XI kompetensi Multimedia SMK Negeri 4 Soppeng yang diambil secara acak. Hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel di berikut

TABEL 4. FREKUENSI UJI COBA KELOMPOK KECIL

Persentase Kelayakan	Frekuensi	Kategori
81% - 100%	6	Sangat Layak
61% - 80%	4	Sangat Layak
41% - 60%	-	
21% - 40%	-	
<21%	-	
Total	10	

Sumber : Data Primer, 2022

TABEL 5. HASIL UJI COBA UNTUK KELOMPOK KECIL

Jumlah Skor	Skor Maksimal	Rata-rata Persentase	Kriteria
861	1000	86,1%	Sangat Baik

Sumber : Data Primer, 2022

Dari Tabel 4 dan 5 terlihat lebih banyak siswa memperoleh skor 81-100% yaitu 6 siswa, dan 4 orang memperoleh skor di rentang 61-80%. Tidak ada yang memperoleh nilai di bawah 60%. Rata-rata persentase yang diperoleh adalah 86,1% yang artinya aplikasi ini telah berada di kategori sangat baik.

2) Uji Coba Kelompok Besar

Setelah media diuji pada kelompok kecil, maka selanjutnya diuji pada kelompok besar yaitu 39 siswa kelas XI kompetensi Multimedia SMK Negeri 4 Soppeng. Hasil penilaian siswa pada uji kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut :

TABEL 6. FREKUENSI UJI COBA KELOMPOK BESAR

Persentase Kelayakan	Frekuensi	Kategori
81% - 100%	29	Sangat Layak
61% - 80%	10	Sangat Layak
41% - 60%	-	
21% - 40%	-	
<21%	-	
Total	39	

Sumber : Data Primer, 2022

TABEL 7. HASIL UJI COBA UNTUK KELOMPOK BESAR

Jumlah Skor	Skor Maksimal	Rata-rata Persentase	Kriteria
3394	3900	87%	Sangat Baik

Sumber : Data Primer, 2022

Dari data di atas terlihat sebagian besar siswa memperoleh skor 81-100% yaitu 29 siswa, dan 10 orang memperoleh skor di rentang 61-80%. Tidak ada yang memperoleh nilai di bawah 60%. Rata-rata persentase yang diperoleh adalah 87% yang artinya aplikasi ini telah berada di kategori sangat baik.

Dari uji coba kepada responden baik pada kelompok kecil dan besar di atas maka dapat disimpulkan aplikasi ini sangat praktis dan juga sangat baik untuk diimplementasikan.

b. Uji Keefektifan Aplikasi

Pada uji efektifitas aplikasi, sampel yang digunakan adalah kelas XI.MMI yang berjumlah 26 siswa. Hasil nilai evaluasi yang diperoleh dijabarkan pada tabel sebagai berikut :

TABEL 8. HASIL NILAI EVALUASI

No	NIS	Nama	Nilai
1	203471	Siswa 1	80
2	203472	Siswa 2	80
3	203473	Siswa 3	75
4	203474	Siswa 4	90
5	203475	Siswa 5	80
6	203477	Siswa 6	85
7	203478	Siswa 7	90
8	203479	Siswa 8	75
9	203483	Siswa 9	70
10	203484	Siswa 10	85
11	203485	Siswa 11	75
12	203486	Siswa 12	75
13	203487	Siswa 13	65
14	203489	Siswa 14	95
15	203490	Siswa 15	85
16	203491	Siswa 16	75
17	203492	Siswa 17	85
18	203493	Siswa 18	75
19	203494	Siswa 19	75
20	203495	Siswa 20	85
21	203496	Siswa 21	80
22	203497	Siswa 22	75
23	203498	Siswa 23	75
24	203499	Siswa 24	65
25	203609	Siswa 25	65
26	213883	Siswa 26	75

Sumber : Data Primer, 2022

Dari data diatas dapat dilihat bahwa terdapat 22 siswa yang memperoleh nilai post-test yang mencapai KKM. Maka perhitungan ketuntasan klasikalnya adalah sebagai berikut (1)

$$KK = \frac{\sum T}{n} \times 100\% \quad (1)$$

$$KK = \frac{22}{26} \times 100\%$$

$$KK = 84,6\%$$

Keterangan:

KK= ketuntasan klasial

 $\sum T$ = jumlah siswa yang tuntas

n = jumlah siswa

Terdapat 22 siswa yang memenuhi nilai KKM (75) dari 26 siswa yang mengikuti evaluasi. Nilai tertinggi yang diperoleh pada evaluasi mendapatkan nilai 90, sedangkan nilai terendah mendapatkan nilai 65. Rata-rata nilai evaluasi sebesar 78,2 dan ketuntasan klasikal yang diperoleh sebesar 84,6%. Hal tersebut menandakan bahwa media yang dikembangkan efektif.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil pengembangan, kepraktisan, dan kelayakan dari kamus fungsi aplikasi CorelDraw berbasis Android sebagai alat bantu belajar bagi siswa kompetensi Multimedia SMK Negeri 4 Soppeng. Pengembangan aplikasi ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

Model pengembangan tersebut menghasilkan sebuah produk kamus fungsi aplikasi CorelDraw berbasis Android yang efektif, praktis, dan layak digunakan untuk siswa. Aplikasi kamus ini diharapkan nantinya dapat menjadi alat bantu belajar pada mata pelajaran desain grafis percetakan bagi kelas XI kompetensi Multimedia agar dapat membantu siswa lebih menguasai penggunaan aplikasi CorelDraw.

Kamus fungsi aplikasi CorelDraw berbasis Android ini memiliki komponen utama yaitu splash screen, menu utama, halaman kamus, penjelasan kamus, dan profil. Aplikasi ini dapat digunakan dengan offline tanpa koneksi internet, namun untuk mengakses video tutorial yang disediakan membutuhkan koneksi internet, dikarenakan akan menggunakan banyak ruang penyimpanan apabila video disediakan secara offline, yang mana ini merupakan salah satu masalah bagi siswa yang memiliki ruang penyimpanan yang kecil atau terbatas pada perangkat yang mereka miliki. Fungsi yang terdapat pada kamus ini disesuaikan dengan versi CorelDraw yang digunakan siswa, yakni versi X7 dan X8. Setelah aplikasi dikembangkan, selanjutnya aplikasi diuji kelayakannya sebelum diujikan ke lapangan.

Penilaian kelayakan aplikasi dilihat dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian ahli media meliputi aspek kualitas tampilan, kualitas teknis, dan kualitas instruksional. Penilaian kelayakan ahli materi pada aspek kualitas tampilan memperoleh skor



rata-rata 4,75 dengan kategori sangat layak, aspek kualitas teknis memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan kategori sangat layak, dan pada aspek kualitas intruksional memperoleh skor rata-rata 4,45 dengan kategori layak. Skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,6 dengan kategori sangat layak.

Penilaian ahli materi meliputi aspek kualitas isi, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Penilaian kelayakan ahli materi pada aspek kualitas isi memperoleh skor rata-rata 5 dengan kategori sangat layak, aspek kualitas teknis memperoleh skor rata-rata 5 dengan kategori sangat layak, dan pada aspek kualitas intruksional memperoleh skor rata-rata 5 dengan kategori sangat layak. Skor rata-rata yang diperoleh adalah 5 dengan kategori sangat layak. Dari penilaian kelayakan dari ahli media dan ahli materi, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini sangat layak dan dapat dilanjutkan pada tahap implementasi.

Pada uji kepraktisan aplikasi terlebih dahulu dilakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal ketika aplikasi digunakan. Melalui kelompok kecil diharapkan tidak ada masalah yang mendasar ketika aplikasi digunakan. Pada uji coba ini sampel yang digunakan yaitu 10 siswa kelas XI kompetensi Multimedia. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan teknik simple random sampling. Sugiyono (2014) mengemukakan bahwa simple random sampling merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi [4]. Pada uji coba kelompok kecil ini rata-rata persentase yang diperoleh adalah 86,1% yang artinya aplikasi ini telah berada di kategori sangat baik. Setelah aplikasi diuji coba pada kelompok kecil, dan tidak terdapat masalah pada saat aplikasi digunakan, selanjutnya aplikasi diuji pada kelompok besar yaitu 39 siswa kelas XI kompetensi Multimedia. Hasil dari uji coba ini memperoleh skor rata-rata 87% yang artinya aplikasi ini telah berada di kategori sangat baik.

Pada uji keefektifan, dilakukan dengan memberikan evaluasi kepada siswa setelah menggunakan aplikasi pada saat pembelajaran. Uji coba ini diujikan pada salah satu kelas XI kompetensi Multimedia yakni kelas XI.MM1 yang memiliki siswa berjumlah 26 siswa. Data efektifitas penggunaan kamus fungsi aplikasi CorelDraw berbasis Android menunjukkan lebih dari 75% siswa telah mencapai ketuntasan klasikal dan ketuntasan minimum yaitu nilai 75. Nilai evaluasi siswa menunjukkan 22 telah siswa tuntas dalam belajarnya. Siswa dinyatakan tuntas jika telah mencapai nilai lebih besar atau sama dengan 75. Nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 84,6%. Ketuntasan klasikal yang

tinggi menunjukkan keefektifan penerapan kamus fungsi aplikasi CorelDraw berbasis Android dalam pembelajaran.

Hasil tanggapan siswa yang diperoleh dari kelompok kecil dan kelompok besar memperoleh skor rata-rata 86,1% dan 87% yang menunjukkan bahwa aplikasi ini mendapatkan kriteria sangat baik. Hasil dari tanggapan siswa dapat diketahui bahwa siswa menyatakan termotivasi untuk belajar dengan menggunakan aplikasi ini. Siswa mengungkapkan jika animasi atau video tutorial yang terdapat pada aplikasi ini memudahkan siswa untuk memahami cara penggunaan fungsi yang terdapat pada aplikasi CorelDraw. Rosen (2009) menyatakan bahwa dampak dari penggunaan video berbasis pembelajaran online meningkatkan kemampuan transfer pengetahuan dan motivasi belajar siswa, persepsi ilmu pengetahuan, teknologi pembelajaran, video sebagai kesatuan, sehingga siswa lebih merasa berperan dalam proses belajar [5].

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kamus fungsi aplikasi CorelDraw berbasis Android sebagai alat bantu belajar bagi siswa kompetensi Multimedia SMK Negeri 4 Soppeng ini memiliki komponen utama yaitu *splash screen*, menu utama, halaman kamus, penjelesan kamus, dan profil. Aplikasi ini dapat digunakan dengan *offline* maupun *online* dan fungsi CorelDraw pada aplikasi ini telah disesuaikan dengan CorelDraw versi X7 dan X8. Aplikasi ini sudah memenuhi kelayakan media dan materi yang dapat dilihat dari pengujian pada ahli media dan materi menunjukkan media berada pada kategori “Sangat Layak”.
2. Kamus fungsi aplikasi CorelDraw berbasis Android sebagai alat bantu belajar bagi siswa kompetensi Multimedia SMK Negeri 4 Soppeng ini telah dinyatakan praktis dan efektif. Dilihat dari uji kepraktisan aplikasi yang diuji pada kelompok kecil dan kelompok besar mendapatkan kategori “Sangat Baik”, serta pada uji keefektifan aplikasi menunjukkan persentase ketuntasan klasikal yang tinggi menunjukkan keefektifan penerapan kamus fungsi aplikasi CorelDraw berbasis Android dalam pembelajaran.
3. Tanggapan pengguna terhadap kamus fungsi aplikasi CorelDraw berbasis Android sebagai alat bantu belajar bagi siswa kompetensi Multimedia SMK Negeri 4 Soppeng mendapatkan respon sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji coba kelompok



kecil dan kelompok besar dengan persentase dengan kategori “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rusman (dkk), *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalitas Guru*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015
- [2] Rifati, Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Mobile Learning Pada perkuliahan Gelombang, *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2015
- [3] Mutiawani, V, *Aplikasi Kamus DwiBahasa Aceh-Indonesia Berbasis Java Untuk Telpon Genggam. Informatika Unsyiah*, 2011
- [4] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2014
- [5] Rosen, Y, The effects of an animation-based on-line learning environment on transfer of knowledge and on motivation for science and technology learning. *Journal of Educational Computing Research*, 40(4): 451-467. 2009