

# PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS BERBASIS *NETOP SCHOOL* DI SMK NEGERI 2 KOTA BIMA

Nur Fitriainingsih  
Dosen Pendidikan Teknologi Informasi STKIP Taman Siswa Bima  
Jalan Lintas Palibelo Bima  
Sur-el: fithrie\_06@yahoo.com

---

**Abstract:** *This research is a development that aims to develop a learning model based graphic design NETOP School on Multimedia Skills Competency SMK NEGERI 2 KOTA BIMA. Subject trials are the students of class XII Multimedia numbered 31 people. ADDIE development model is a model consists of five stages: analysis, design, development, implementation and evaluation. Learning developed has been validated by experts and have revisions, and has been tested (individuals, small groups, and limited) to obtain a decent result. The results showed that the learning-based graphic design NETOP School has met the criteria of validity and is said to be effectively viewed from the activities of teachers on learning and student activity in the learning process is a very active and positive student response to learning that has been developed.*

**Keywords:** *Development, Graphic Design, NETOP School*

**Abstrak:** *Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran desain grafis berbasis Netop School pada Kompetensi Keahlian Multimedia SMK NEGERI 2 KOTA BIMA. Subjek uji coba adalah peserta didik kelas XII Multimedia berjumlah 31 orang. Model pengembangan adalah Model ADDIE terdiri lima tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi oleh pakar dan telah mengalami revisi, serta telah diuji coba (perorangan, kelompok kecil, dan terbatas) sehingga didapatkan hasil yang layak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran desain grafis berbasis Netop School telah memenuhi kriteria kevalidan dan dikatakan efektif dilihat dari aktifitas guru terhadap pembelajaran dan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran adalah sangat aktif, dan respon siswa positif terhadap pembelajaran yang telah dikembangkan. Selanjutnya pembelajaran desain grafis berbasis Netop School disarankan digunakan dalam proses pembelajaran pada kompetensi keahlian Multimedia serta pada mata pelajaran yang lain.*

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Desain Grafis, Netop School*

---

## 1. PENDAHULUAN

Pada pelaksanaan pendidikan di Indonesia saat ini, peranan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian yang tak dapat dipisahkan, bahkan dari berbagai aspek kehidupan manusia. Di sekolah, teknologi informasi dan komunikasi digunakan mulai dari hal-hal sederhana seperti untuk membuat laporan, menyusun anggaran, mengelola data siswa, mengelola nilai, sampai pada pemakaiannya dalam proses pembelajaran. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi

saat ini telah menyebar hampir di semua bidang, tidak terkecuali di sekolah yang mengharuskan para pelaku pendidikan harus paham akan teknologi, yang imbasnya adalah bahwa setiap tenaga pendidik dan tenaga kependidikan harus bisa menggunakan komputer.

Hasil observasi penulis di SMK Negeri 2 Kota Bima, menemukan bahwa umumnya dalam proses belajar mengajar belum mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu agar siswa dapat memahami pelajaran dengan tuntas. Terkhusus pada kompetensi keahlian Multimedia yang merupakan konsentrasi obyek penelitian ini,

proses pembelajaran dinilai masih kurang optimal. Terutama pada mata pelajaran produktif desain grafis.

Alasan utama mengapa proses pembelajaran kurang optimal salah satunya adalah karena demonstrasi materi yang dilakukan oleh guru tidak terserap dengan baik oleh siswa, karena siswa memandang pelajaran yang di demonstrasikan guru itu sulit. Kondisi ini membuat siswa bosan dan cenderung kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Dan ketika siswa dibebaskan untuk mempraktekkan materi yang disampaikan oleh guru, pengawasan dan pembimbingan kurang merata, menyebabkan siswa kadang melakukan sesuatu yang bertentangan dengan materi pembelajaran, seperti bermain *game*, bercerita dengan teman, atau bahkan mencungkil-cungkil *keyboard*.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan cara meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran adalah mengembangkan model pembelajaran yang efektif dalam kegiatan pembelajaran. (Asmani, 2011). Adapun aplikasi model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran desain grafis adalah *Netop School*. Kehadiran aplikasi penunjang pembelajaran ini diharapkan mampu mengembangkan potensi anak didik secara optimal dan menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Terutama pada mata pelajaran desain grafis yang bersifat demonstratif dan aplikatif. Dengan adanya aplikasi *Netop School* ini diharapkan materi pembelajaran desain grafis akan mudah dipahami dan dapat dipraktikkan oleh siswa.

*Netop School* adalah sebuah program yang khusus dibuat untuk membantu dalam proses pembelajaran dan pengawasan penggunaan komputer oleh siswa. Dengan *software* ini guru bisa memonitor seluruh tampilan layar siswa atau melihat program apa saja yang sedang dijalankan siswa. Dalam pembelajaran desain grafis guru bisa menampilkan atau menuntun siswa dalam tahap-tahap pembelajaran desain grafis melalui monitor komputer guru dan secara langsung berhubungan dengan monitor siswa. Selain itu juga guru dapat berkomunikasi secara tulisan maupun dengan audio video dengan siswa, dan dapat pula mengunci komputer siswa bila siswa melakukan tindakan yang tidak berkenan. Melalui *software* ini, guru juga bisa mematikan komputer siswa, membuat tes dengan mudah dan mengumpulkan tugas langsung ke komputer guru (Hernawati, 2008)

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka *software* pengawasan pembelajaran dalam hal ini *Netop School* dapat menjadi solusi dalam proses pembelajaran desain grafis. Selanjutnya dilakukan suatu pengembangan model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* untuk meningkatkan variasi model pembelajaran mata pelajaran yang ada di kompetensi keahlian Multimedia sebagai sarana yang menunjang proses belajar mengajar, dan tidak hanya mengimplementasikan materi ajar, tetapi juga menciptakan skenario pembelajaran dengan matang untuk mengundang keterlibatan peserta didik secara aktif dan konstruktif dalam proses pembelajaran.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk menemukannya, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Kota Bima. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas 5 langkah pokok, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Benny, 2010).

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan membahas hasil pengembangan model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* sesuai dengan tahapannya dan interpretasi hasil analisis data. Sebelumnya telah dikemukakan bahwa pengembangan model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 langkah pokok, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

### 3.1 Tahap Analisis

Kegiatan utama dalam tahap ini, adalah menganalisis perlunya pengembangan model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School*.

### 3.2 Tahap Design

Tahap *Design* atau perancangan model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* adalah sebagai berikut:

#### 1) Pemilihan Format

Di dalam pemilihan format ini dilakukan dengan mengkaji format-format perangkat yang sudah ada meliputi Silabus Pembelajaran (SP) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Format rencana pelaksanaan pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan format rencana pembelajaran dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan selanjutnya disingkat KTSP.

#### 2) Rancangan Awal

##### a. Silabus Mata Pelajaran

Silabus yang disusun dibatasi empat kali pertemuan untuk standar kompetensi membuat desain grafik vektor 2D. Hal ini dilakukan karena terbatasnya waktu yang tersedia untuk melaksanakan penelitian sehingga tidak dilakukan pengembangan untuk seluruh standar kompetensi mata pelajaran menggabungkan gambar 2D ke dalam sajian multimedia.

##### b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun berdasarkan silabus yang terdiri dari empat kali pertemuan (setiap pertemuan 4 x 45 menit).

c. Merancang Buku Materi Pembelajaran Desain Grafis dengan *Corel Draw*

Buku materi pembelajaran ini dibuat khusus untuk pokok bahasan desain *grafik vector 2 Dimensi*, dalam hal ini digunakan aplikasi *Corel Draw*. *Corel Draw* merupakan salah satu aplikasi pengolah grafis berbasis vektor, dimana unsur dasar yang mendasarinya adalah garis. Keuntungan dari vektor ini adalah gambar akan mempunyai ukuran kapasitas *file* yang relatif kecil apabila dibandingkan dengan pengolah grafis berbasis *bitmap*. Juga tidak ada penurunan kualitas jika gambar diperbesar. Namun demikian, mulai versi X4 keatas sudah menyertakan filter-filter efek pengolah *bitmap* dalam fungsi tersendiri, yang dapat dipakai untuk memanipulasi penataan objek dalam sebuah komposisi gambar yang diinginkan. Apapun program grafik yang dipakai, semuanya terpulung pada kreatifitas dan imajinasi pemakainya.

d. Merancang Tutorial *Netop School*.

*Netop School* adalah sebuah program yang dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran dan pengawasan penggunaan komputer oleh siswa. *Netop School* merupakan program perangkat lunak untuk manajemen jarak jauh yang dikembangkan tahun 1987 oleh *CrossTec Corporation*, Denmark. Dari *CrossTec Corporation*, *Netop* kemudian berdiri sendiridengan nama *Netop*. Dalam

perkembangannya sampai saat ini *Netop* telah menjadi penyedia manajemen kelas nomor 1 di dunia. *Netop* digunakan dalam sepuluh distrik sekolah di Amerika Serikat dan membantu guru melibatkan para siswa di lebih dari 75 negara. Sejak dikembangkannya, *Netop* telah menjadi salah satu arsitek asli dari teknologi remote control sejak 25 tahun yang lalu, visi *Netop* adalah untuk menghapus penghalang jarak geografis dan menciptakan sebuah dunia di mana orang berhubungan dengan siapapun, dimanapun, kapan saja. *Netop* berkantor pusat di Denmark dan memiliki kantor di Amerika Serikat, Inggris, Cina, Rumania dan Swiss.(Netop, 2013). *Netop School*, didesain untuk penyebaran secara bersamaan tampilan layar monitor dalam suatu kelas. Pemakaiannya untuk pembelajaran dalam jaringan komputer, salah satu komputer dipasang (di *install*) *Netop School* dalam pilihan sebagai *teacher*, dan komputer siswa dipasang (di *install*) *Netop School* dalam pilihan sebagai *student* (berperan sebagai *client*).

*Teacher* dapat mengendalikan aktivitas pada komputer *student* dari komputer *teacher* di antaranya adalah mendemonstrasikan desktop *teacher* pada desktop *student*, mengunci komputer *student* untuk meminta perhatian, memonitor layar monitor *student*, mendistribusikan file ke komputer *student*, mengumpulkan file dari *student*, memberikan tes maupun survei pada *student*, mencegah *student* menjalankan program aplikasi diluar materi pembelajaran, mencegah *student* membuka alamat *website*

tertentu, merekam dari layar komputer *teacher* maupun *student*, menampilkan suatu program aplikasi ke komputer *student* dan mengubah lingkungan kelas (Hernawati, 2008).

*Netop School* mampu melakukan fungsi interaktifnya antara komputer guru dengan komputer siswa secara efektif dan efisien. Fungsi interaktif yang dapat dilakukan dengan *Netop School* antara lain:

(1) *Demonstrasi*

Guru dapat melakukan demonstrasi pembelajaran melalui komputer guru yang ditampilkan pada komputer masing-masing siswa.

(2) *Attention*

Memberikan perhatian baik secara khusus maupun secara umum kepada siswa. Jika pada suatu saat, pengajar akan memberikan penjelasan langsung dengan berbicara di depan kelas, maka pengajar dapat mengunci komputer siswa dengan memasukkan keyboard dan mouse dengan menampilkan gambar, teks atau web yang tertentu.

(3) *Communication*

Berkomunikasi dengan siswa dengan cara mengirim pesan secara langsung kepada siswa dari komputer guru yang akan tampil di komputer siswa.

(4) *Command*

Melakukan perintah terhadap komputer siswa dengan *remote control* termasuk menjalankan aplikasi yang dimiliki oleh komputer siswa dan menampilkannya kepada semua siswa.

(5) *Files Distribute* (Distribusi dan Pengumpulan file dari Komputer *Student*). Mendistribusikan materi belajar kepada siswa dengan cara mengirimkannya secara langsung. Guru dapat mendistribusikan dokumen atau tugas ke komputer siswa dan juga sebaliknya, dapat mengumpulkan dokumen dan tugas dari komputer siswa pada folder yang ditentukan.

(6) *Record* (Merekam dari layar komputer *teacher* maupun *student*)

Guru dapat merekam dan mendokumentasikan aktivitas yang tampak pada layar komputer *teacher*, maupun pada layar komputer *student* dari komputer *teacher*.

(7) *Policy*

Mencegah siswa menjalankan program aplikasi di luar materi pembelajaran dan alamat *website* tertentu. Guru dapat mengatur program-program apa saja yang tidak boleh dibuka ataupun alamat-alamat *website* mana saja yang tidak boleh diakses.

(8) *Pemberian Tes pada Komputer Siswa*  
Guru dapat memberikan tes kepada siswa dengan tahap-tahap membuat pertanyaan, memilih bentuk yang sesuai yang akan ditampilkan pada komputer *student* dan mengeset pilihan untuk *test*.

### 3) Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi disusun berdasarkan tinjauan materi yang terdapat pada Pembelajaran Desain Grafis berbasis *Netop School*. Instrumen validasi ini menggunakan

*Rating Scale* dengan pemberian angka berdasarkan indikator yang dievaluasi. Validasi melibatkan dua orang validator yang akan memberi penilaian terhadap pembelajarandesain grafis berbasis *Netop School* agar layak uji coba, layak uji coba dengan revisi, maupun tidak layak untuk uji coba.

#### 4) Instrumen Aktivitas Guru dan Siswa

Instrumen aktivitas guru dan siswa disusun berdasarkan tinjauan aktivitas yang mungkin terjadi selama proses pembelajaran. Instrumen aktivitas ini menggunakan *Rating Scale* dengan pemberian angka berdasarkan kriteria aktivitas yang diamati. Pengamatan aktivitas guru dan siswa tersebut melibatkan dua orang pengamat yang mengamati aktivitas setiap guru dan siswa mulai dari awal hingga akhir pembelajaran. Berdasarkan kriteria aktivitas tersebut, maka dapat dikatagorikan guru dan kelompok siswa yang memperoleh predikat sangat baik, baik, kurang baik dan tidak baik.

#### 5) Instrumen Respon Siswa

Instrumen respon siswa dimaksudkan untuk memberikan penilaian terhadap pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School*. Instrumen ini disusun berdasarkan beberapa indikator terkait dengan pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School*. (Wijanarko, 2009).

### 3.3 Tahap *Development*

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* yang nantinya akan direvisi oleh para pakar setelah dilakukan uji coba. Adapun

langkah-langkah dalam tahap *development* sebagai berikut:

#### 1) Menginstalasi *Netop School*

Langkah awal yang dilakukan dalam tahap *development* adalah menginstalasi *software NetOp School*, dimulai dari menginstalasi modul *Teacher* dan dilanjutkan dengan menginstalasi modul *Student*. Instalasi *NetOp School* dimulai dari:

##### a. Modul *Teacher*

Instalasi dimulai dari menginstal *software Modul Teacher* pada komputer guru atau server. Untuk menginstal *NetOp School* klik “*install*” pada *software NetOp School Teacher*.

##### b. Modul *Student*

Setelah selesai menginstalasi modul *teacher* pada *server* atau komputer guru, maka langkah selanjutnya adalah menginstalasi modul *Student* pada komputer siswa atau *client*. Untuk menginstalasi *NetOp SchoolStudent*, klik “*install*” pada *software NetOp School Student*.

#### 2) Validasi

Validasi model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* dilakukan oleh dua orang ahli media untuk mengetahui kevalidan media dari segi tampilan buku modul desain grafis dan buku tutorial *Netop School*. Validasi oleh ahli materi untuk mengetahui kevalidan materi dari segi *content* (isi). Selain itu, dilakukan validasi perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Berikut hasil validasi ahli terhadap media dan materi model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School*, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), buku modul Desain Grafis

dengan *Corel Draw*, buku panduan *Netop School*, instrumen aktivitas guru dan siswa serta respon siswa terhadap pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School*.

a. Hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Berdasarkan penilaian validator pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) diperoleh rerata 3,45 untuk format RPP yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada katagori sangat valid. Pada aspek materi diperoleh rerata 3,25 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada katagori sangat valid. Pada aspek bahasa diperoleh rerata 3,6 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada kategori sangat valid. Pada aspek waktu diperoleh rerata 3,3 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada katagori sangat valid. Pada aspek metode sajian diperoleh rerata 3,41 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada katagori sangat valid. Pada aspek sarana dan alat bantu pembelajaran diperoleh rerata 3,5 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada katagori sangat valid. Penilaian umum terhadap RPP diperoleh nilai 4 yang menunjukkan aspek tersebut sangat valid. Beberapa hal yang disarankan berdasarkan koreksi langsung yang diberikan pada RPP yang dinilai oleh validator yaitu terkait kejelasan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemudian kelengkapan memasukkan rubrik penilaian. Dari saran-saran tersebut, selanjutnya dilakukan perbaikan sesuai saran dari kedua validator.

b. Hasil validasi buku materi desain grafis

Berdasarkan hasil validasi buku materi desain grafis diperoleh rerata 3,7 yang berarti sangat baik/sangat valid. Selain penilaian yang diberikan berupa daftar *check list*, juga disediakan kolom komentar, dan saran yang diberikan oleh validator yaitu agar memberikan kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan dan daftar pustaka sebagai kelengkapan dari buku materi tersebut.

c. Hasil validasi buku panduan *Netop School*

Berdasarkan hasil validasi buku panduan *Netop School* diperoleh rerata 3,7 yang berarti sangat baik/sangat valid. Selain penilaian yang diberikan berupa daftar *check list*, juga disediakan kolom komentar, dan saran yang diberikan oleh validator yaitu agar memberikan kata pengantar, daftar isi, dan daftar pustaka sebagai kelengkapan dari buku materi tersebut. Kemudian menghilangkan beberapa kata yang bermakna ganda.

d. Hasil validasi lembar observasi aktivitas guru

Berdasarkan penilaian validator pada aspek Materi diperoleh rerata 3,33 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada katagori sangat valid. Pada aspek konstruksi diperoleh rerata 3,83 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada katagori sangat valid. Pada aspek bahasa diperoleh rerata 3,37 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada katagori sangat valid. Penilaian umum terhadap lembar pengamatan aktivitas guru berada pada kategori baik yang menunjukkan bahwa lembar pengamatan

aktivitas guru tersebut valid dan layak digunakan.

e. Hasil validasi instrumen aktifitas siswa

Berdasarkan penilaian validator pada aspek materi diperoleh rerata 3,5 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada katagori sangat valid. Pada aspek konstruksi diperoleh rerata 3,83 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada katagori sangat valid. Pada aspek bahasa diperoleh rerata 3,5 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada katagori sangat valid. Penilaian umum terhadap lembar pengamatan aktivitas siswa berada pada kategori baik yang menunjukkan bahwa lembar pengamatan aktivitas siswa tersebut valid dan layak digunakan.

f. Hasil validasi instrumen respon siswa

Berdasarkan penilaian validator pada aspek materi diperoleh rerata 3,83 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada katagori sangat valid. Pada aspek konstruksi diperoleh rerata 3,66 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada katagori sangat valid. Pada aspek bahasa diperoleh rerata 3,62 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada katagori sangat valid.

Penilaian umum terhadap lembar pengamatan aktivitas guru berada pada kategori baik yang menunjukkan bahwa lembar pengamatan aktivitas guru tersebut valid dan layak digunakan.

g. Hasil Validasi Keterlaksanaan Penggunaan Media.

Berdasarkan penilaian validator pada lembar keterlaksanaan penggunaan media diperoleh rerata 3,55 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada katagori sangat valid.

Penilaian umum terhadap lembar pengamatan aktivitas guru berada pada kategori baik yang menunjukkan bahwa lembar pengamatan aktivitas guru tersebut valid dan layak digunakan.

### 3.4 Tahap *Implementation*

Tahap implementasi ini terdiri dari beberapa langkah, sebagai berikut:

1) **Tahap Uji Coba Perorangan (*One to One*)**

Pada tahap uji coba perorangan melibatkan 3 orang siswa kelas XII Multimedia yang diuji secara terpisah untuk mengevaluasi produk model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School*. Guru menjelaskan materi desain grafis menggunakan aplikasi *Netop School*. Siswa memperhatikan penjelasan guru. Setelah guru menjelaskan di depan kelas, siswa kemudian diberi kesempatan untuk mengaplikasikan materi yang ada pada buku. Kemudian angket respon siswa diberikan untuk diisi. Angket merupakan alat ukur efektivitas proses pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School*. Penilaian respon siswa dilakukan pada akhir pembelajaran. Berdasarkan hasil uji perorangan respon siswa diperoleh rerata 3,08 yang menunjukkan bahwa model pembelajarandesain grafis berbasis *Netop School* berada pada kategori sangat baik. Hasil temuan ini kemudian dikonsultasikan dengan validator, kemudian menyimpulkan bahwa hasil ini



diperoleh karena siswa belum terlalu mengerti tentang indikator yang dinilai. Selanjutnya penulis kemudian merevisi segala kekurangan yang diperoleh pada uji coba perorangan dan hasil revisi digunakan untuk keperluan uji coba kelompok kecil.

## 2) Tahap Uji Coba Kelompok kecil

Pada tahap uji coba kelompok kecil, dilibatkan 10 orang siswa kelas XII Multimedia yang diambil secara acak untuk mengevaluasi model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* yang telah direvisi pada uji coba perorangan.

### a. Aktifitas guru

Data aktifitas guru dalam pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* diperoleh dari instrumen lembar pengamatan aktifitas guru pada uji coba kelompok kecil yang diisi oleh dua pengamat. Berdasarkan penilaian pada tabel diperoleh bahwa tahap aktifitas guru berada pada kategori sangat aktif dengan nilai rerata 3,75. Selanjutnya setelah memperoleh hasil uji coba kelompok kecil dalam kategori sangat baik, maka hasil ini akan dipertahankan pada uji coba selanjutnya yaitu pada uji coba terbatas. Revisi kecil masih tetap dilakukan, hasil revisi ini akan digunakan pada uji coba

terbatas. Data hasil analisis aktifitas guru selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1.

### b. Aktifitas siswa

Data aktifitas siswa dalam pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* diperoleh dari instrumen lembar pengamatan aktifitas siswa pada uji coba kelompok kecil yang diisi oleh kedua pengamat. Berdasarkan penilaian pada tabel, diperoleh data keseluruhan tahap aktifitas siswa berada pada kategori aktif. Dengan rerata keseluruhan aspek 3,02. Hasil pengamatan aktivitas siswa yang berada pada kategori aktif ini akan lebih ditingkatkan pada pada uji coba selanjutnya yaitu pada uji coba terbatas. Beberapa revisi kecil masih dilakukan yang mana hasil revisi ini akan digunakan pada uji coba terbatas.

### c. Respon Siswa terhadap pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School*

Penilaian respon siswa dilakukan pada akhir pembelajaran. Pada ujicoba kelompok kecil ini diambil 10 orang siswa untuk menilai pembelajarandesain grafis berbasis *Netop School*.

**Tabel 1. Hasil Analisis Aktifitas Guru Pada Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Kegiatan Guru (KG)	Pengamat		Total	
		I	II	Rerata	Keterangan
1.	<b>Kegiatan Awal</b>				
	Salam Pembuka dan berdoa	4	4	4	Sangat Aktif
	Menyampaikan deskripsi singkat tentang aplikasi NetOp School	4	3	3,5	Sangat Aktif
	Menyampaikan cara penggunaan buku materi desain grafis	3	3	3	Aktif
	Menyampaikan relevansi	3	3	3	Aktif
	Menjelaskan Tujuan	4	3	3,5	Sangat Aktif

<b>Lanjutan tabel 1.</b>					
2.	<b>Kegiatan Inti</b>				
	Menjelaskan Materi Menggunakan NetOp School	4	4	4	Sangat Aktif
	Memberikan contoh atau latihan dengan menggunakan NetOp School	4	3	3,5	Sangat Aktif
	Membimbing dan mengarahkan siswa	3	2	2,5	Aktif
3.	<b>Kegiatan Akhir</b>				
	Memeriksa/Mengumpulkan file hasil praktek siswa	3	3	3	Aktif
	Kesimpulan	4	4	4	Sangat Aktif
	Penutup	3	4	3,5	Sangat Aktif
	<b>Keseluruhan Aspek</b>	<b>3,75</b>			<b>Sangat Aktif</b>

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, respon siswa diperoleh rerata 3,3 yang menunjukkan bahwa model pembelajarandesain grafis berbasis *Netop School* berada pada kategori sangat baik. Hasil temuan ini kemudian dikonsultasikan dengan validator. Selanjutnya penulis kemudian merevisi segala kekurangan yang diperoleh pada uji coba kelompok kecil dan hasil revisi digunakan untuk keperluan uji coba kelompok kecil. Data hasil analisis aktifitas siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Analisis Aktifitas Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil**

Indikator	Pengamat		Total	Keterangan
	I	II	Rerata	
Memperhatikan penjelasan guru	3	3,4	3,2	Sangat Aktif
Membaca buku materi desain grafis	2,8	3,3	3,05	Aktif
Mengajukan pertanyaan kepada guru	2,3	2,6	2,45	Aktif
Mampu menjalankan aplikasi	2,9	3,1	3	Sangat Aktif
Mempraktekkan teori yang telah disampaikan	3,4	3,5	3,45	Sangat Aktif
Mengumpulkan file hasil praktek	3	3	3	Sangat Aktif
<b>Keseluruhan Aspek</b>			<b>3,02</b>	<b>Aktif</b>

### 3) Tahap Uji Coba Terbatas

Sebelum dilakukan tahap uji coba terbatas, terlebih dahulu dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap kekurangan yang diperoleh pada model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* saat uji coba kelompok kecil. Pada tahap uji coba terbatas, dilibatkan siswa kelas XII Multimedia yang terdiri dari 31 orang untuk mengevaluasi model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* yang telah dibuat.

#### a. Aktivitas guru

Data aktivitas guru dalam menggunakan model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* diperoleh dari instrumen lembar pengamatan aktivitas guru pada uji coba kelompok kecil yang diisi oleh kedua pengamat.

Berdasarkan penilaian pada tabel, diperoleh nilai rata-rata pengamatan 3,75 bahwa keseluruhan tahap aktifitas guru berada pada kategori sangat aktif. Apabila rerata aktivitas guru ini dikonversi pada kriteria keefektifan aktivitas guru yang menyatakan bahwa aktivitas guru dikatakan efektif apabila berada pada kategori baik, maka aktivitas guru pada uji coba terbatas telah memenuhi syarat keefektifan karena berada pada

kategori sangat baik. Dengan demikian, aktivitas guru dalam pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* dapat dilanjutkan pada pembelajaran yang sesungguhnya.

Hasil analisis aktivitas guru selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.

b. Aktivitas siswa

Data aktivitas siswa dalam menggunakan pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* diperoleh dari instrumen lembar pengamatan aktivitas siswa pada uji coba terbatas yang diisi oleh kedua pengamat.

Pengamatan dilakukan terhadap seluruh siswa kelas XII Multimedia yang berjumlah 31 orang siswa. Berdasarkan penilaian pada tabel, diperoleh nilai rata-rata pengamatan 3,05 bahwa keseluruhan tahap aktifitas siswa berada pada kategori baik/aktif. Berdasarkan hasil pengamatan ini menunjukkan bahwa aktifitas siswa telah terpenuhi sesuai dengan aspek yang diamati, yang berarti bahwa siswa telah melakukan uji coba pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* dengan baik. Hasil analisis aktivitas siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 3. Hasil Analisis Aktivitas Guru Pada Uji Coba Terbatas**

No.	Kegiatan Guru (KG)	Pengamat			Total
		I	II	Rerata	Keterangan
1.	<b>Kegiatan Awal</b>				
	Salam Pembuka dan berdoa	4	4	4	Sangat Aktif
	Menyampaikan deskripsi singkat tentang aplikasi NetOp School	4	3	3,5	Sangat Aktif
	Menyampaikan cara penggunaan buku materi desain grafis	3	3	3	Aktif
	Menyampaikan relevansi	3	3	3	Aktif
	Menjelaskan Tujuan	4	3	3,5	Sangat Aktif
2.	<b>Kegiatan Inti</b>				
	Menjelaskan Materi Menggunakan NetOp School	4	4	4	Sangat Aktif
	Memberikan contoh atau latihan dengan menggunakan NetOp School	4	3	3,5	Sangat Aktif
	Membimbing dan mengarahkan siswa	3	2	2,5	Aktif
3.	<b>Kegiatan Akhir</b>				
	Memeriksa/Mengumpulkan file hasil praktek siswa	3	3	3	Aktif
	Kesimpulan	4	4	4	Sangat Aktif
	Penutup	3	4	3,5	Sangat Aktif
	<b>Keseluruhan Aspek</b>			<b>3,75</b>	<b>Sangat Aktif</b>

**Tabel 4. Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa**

No	Indikator	Pengamat		Total	Keterangan
		I	II	Rerata	
1	Memperhatikan penjelasan guru	2,9	3,23	3,08	Sangat Aktif
2	Membaca buku materi desain grafis	2,87	3,03	2,95	Aktif
3	Mengajukan pertanyaan kepada guru	2,5	2,68	2,61	Aktif
4	Mampu menjalankan aplikasi	3,06	3,3	3,18	Sangat Aktif
5	Mempraktekkan teori yang telah disampaikan	3,3	3,61	3,44	Sangat Aktif
6	Mengumpulkan file hasil praktek	3	3,1	3,06	Sangat Aktif
<b>Keseluruhan Aspek</b>				<b>3,05</b>	<b>Aktif</b>

Berdasarkan penilaian pada tabel 4, diperoleh Jika nilai rerata aktivitas siswa dikonversi pada kriteria keefektifan aktivitas siswa selama pembelajaran berada pada kategori baik. Hal ini berarti pada uji coba terbatas aktivitas siswa telah memenuhi syarat keefektifan ditinjau dari hasil pengamatan aktivitas siswa yang berada pada kategori baik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* efektif dan dapat digunakan oleh siswa pada proses pembelajaran sesungguhnya.

c. Kepraktisan

Data kepraktisan model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* diperoleh melalui lembar observasi keterlaksanaan penggunaan media. Hasil pengamatan keterlaksanaan media, dianalisis untuk

melihat tingkat kepraktisan media yang telah dikembangkan.

Data hasil pengamatan menunjukkan bahwa keterlaksanaan media berada pada nilai  $M = 3,39$  dalam kategori ( $3,1 \leq M \leq 4,0$ ) yang artinya aspek dan kriteria yang diamati media terlaksana secara keseluruhan.

d. Respon Siswa

Respon siswa terhadap pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* Penilaian respon siswa dilakukan pada akhir pembelajaran. Pada tahap ini seluruh siswa kelas XII Multimedia yang berjumlah 31 orang siswa menilai model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School*. Hasil analisis Respon Siswa pada uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas**

No	Indikator	Rerata	Keterangan
1	Sampul modul desain grafis sangat menarik.	3,38	Sangat Baik
2	Tata bahasa modul desain grafis mudah dipahami.	3,32	Sangat Baik
3	Petunjuk gambar dalam modul desain grafis sangat membantu dan mudah dipahami.	3,38	Sangat Baik
4	Susunan materi dalam modul desain grafis terstruktur dan mudah dipahami.	3,19	Sangat Baik
5	Sampul buku tutorial NetOp School sangat menarik.	3,41	Sangat Baik

<b>Lanjutan tabel 5.</b>			
6	Tata bahasa buku tutorial NetOp School mudah dipahami.	3,12	Sangat Baik
7	Petunjuk gambar dalam buku tutorial NetOp School sangat membantu dan mudah dipahami.	3,29	Sangat Baik
8	Susunan materi dalam buku tutorial NetOp School terstruktur dan mudah dipahami.	3,03	Sangat Baik
9	Aplikasi NetOp School mudah dioperasikan.	3,38	Sangat Baik
10	Pembelajaran desain grafis berbasis NetOp School lebih mudah dipahami	3,29	Sangat Baik
11	Pembelajaran desain grafis berbasis NetOp School membuat proses pembelajaran lebih terarah.	3,48	Sangat Baik
12	Pembelajaran desain grafis berbasis NetOp School membuat siswa lebih terbimbing dalam praktek	3,58	Sangat Baik
13	Pembelajaran desain grafis berbasis NetOp School membuat siswa lebih aktif dalam praktek	3,35	Sangat Baik
14	Susunan kata-kata dalam penyampaian materi desain grafis mudah dipahami	3,06	Sangat Baik
15	Aplikasi NetOp School menambah fleksibilitas belajar siswa	3,16	Sangat Baik
16	Aplikasi NetOp School menambah interaksi komunikasi siswa dengan guru	3,54	Sangat Baik
17	Model Pembelajaran Desain Grafis berbasis NetOp School mengangkat rasa percaya diri siswa dalam belajar	3,35	Sangat Baik
18	Aplikasi NetOp School menambah kemungkinan siswa untuk menyelesaikan sebuah masalah yang berhubungan dengan pembelajaran Desain Grafis	3,22	Sangat Baik
19	Model pembelajaran desain grafis berbasis NetOp School memberikan kemudahan pada guru anda dalam membagikan materi	3,45	Sangat Baik
20	Model pembelajaran desain grafis berbasis NetOp School adalah sistem pembelajaran yang tidak gagap teknologi	3,09	Sangat Baik
21	Model pembelajaran desain grafis berbasis NetOp School dapat mengembangkan bakat siswa	3,29	Sangat Baik
22	Model pembelajaran desain grafis berbasis NetOp School dapat membantu meningkatkan prestasi siswa	3,25	Sangat Baik
23	Model pembelajaran desain grafis berbasis NetOp School perlu dipertahankan	3,58	Sangat Baik
24	Model pembelajaran desain grafis berbasis NetOp School perlu dikembangkan	3,74	Sangat Baik
<b>Keseluruhan Indikator</b>		3,33	Sangat Baik

Berdasarkan tabel, diperoleh bahwa respon siswa terhadap model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* diperoleh rerata 3,33 yang menunjukkan bahwa model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* ini sangat baik. Apabila nilai rerata dikonversi pada kategori keefektifan respon siswa, maka model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* dikatakan efektif jika minimal berkategori baik. Dengan demikian, model pembelajaran

desain grafis berbasis *Netop School* yang telah dikembangkan, telah efektif dan layak digunakan pada pembelajaran desain grafis dan pembelajaran lainnya.

### 3.5 Evaluasi dan Perbaikan Produk

Sesuai hasil validasi ahli dan hasil uji coba yang telah dilakukan pada tahap *implementation*, semua aspek pengujian menghasilkan kategori sangat baik. Ini berarti bahwa model

pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* efektif dan praktis digunakan pada pembelajaran desain grafis.

Tahapan selanjutnya adalah melakukan finalisasi produk, yaitu tahapan akhir dari produk model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School*. Artinya produk pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* siap digunakan oleh guru dan siswa serta siapa saja yang ingin memanfaatkannya.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, bahwa proses pengembangan model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* di kompetensi keahlian Multimedia SMK NEGERI 2 KOTA BIMA melalui tahap *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*.

Pengembangan model pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* efektif dan layak untuk digunakan pada pembelajaran yang sesungguhnya. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator keefektifan berada pada kategori sangat baik. Penilaian para ahli rata-rata dengan kategori sangat baik. Penilaian aktivitas guru menghasilkan rata-rata dengan kategori sangat baik. Penilaian aktivitas siswa menghasilkan rata-rata dengan kategori baik. Penilaian respon siswa menghasilkan rata-rata dengan kategori sangat baik atau pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* ini menarik. Dengan demikian, pembelajaran desain grafis berbasis *Netop School* telah teruji

keefektifannya. Pada penelitian ini dihasilkan produk materi *Corel Draw* dan tutorial *Netop School* yang layak digunakan dalam pembelajaran desain grafis.

- 1) Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka beberapa hal yang disarankan, sebagai berikut : Aplikasi *Netop School* disarankan untuk digunakan di sekolah maupun di perguruan tinggi terutama dalam proses pembelajaran yang menggunakan laboratorium komputer.
- 2) Aplikasi *Netop School* digunakan tidak hanya pada pembelajaran desain grafis saja, melainkan kesemua materi pembelajaran.
- 3) Menjadi bahan acuan untuk lebih mengembangkan penelitian selanjutnya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Asmani, Jamal Ma'mur., 2011. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Diva Press. Yogyakarta.
- Benny, 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Dian Rakyat. Jakarta.
- Hernawati, Kuswari. 2008. *Pemanfaatan Perangkat Lunak Net Op School untuk Pelaksanaan Kuliah Online dalam Jaringan Intranet*. Jurnal. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Netop. 2013. *Intructional Technology in CLA*. [Online]. (Diakses <http://www.temple.edu/clait/instructional/index.html#netop>, tanggal 12 Mei 2013).
- Wijanarko, Lizard. 2009. *Software untuk Desainer Grafis*. [Online]. (Diakses <http://www.ahli desain.com/software-untuk-desainer-grafis.html>, tanggal 9 Mei 2013).