PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman seniman digital terkait teori warna melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *website* dan mengukur tingkat kegunaan (*usability*) media yang dikembangkan. Model ADDIE digunakan untuk tahap pengembangan dengan tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi *(evaluation*). Subjek penelitian adalah 36 seniman digital. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner analisis kebutuhan, tes pemahaman, dan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Hasil yang diperoleh adalah media yang dikembangkan berhasil meningkatkan pemahaman dengan nilai rata-rata *N-Gain* 0.70 yang masuk ke dalam kategori sedang. Tingkat kegunaan media yang dinilai dari subskala kegunaan (*usability*) dan kemudahan dipelajari (*learnability*) memperoleh nilai rata-rata 82.59 untuk kegunaan media secara keseluruhan, 82.29 untuk subskala kegunaan, dan 83.30 untuk subskala kemudahan dipelajari yang masuk ke dalam kategori di atas rata-rata untuk tingkat kegunaan media. Hasil uji hipotesis menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test* mendapat nilai signifikansi sebesar 0.000008. Berdasarkan hasil, media yang dikembangkan layak untuk digunakan dan dapat membantu meningkatkan pemahaman terkait teori warna untuk seniman digital secara teoritis, tetapi belum diketahui dengan pasti apakah hasil tes benar-benar mengukur kemampuan pengguna dalam memadukan warna.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, model addie, *system usability scale*, teori warna

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRACT

This study aims to improve digital artists' understanding of color theory through the use of web-based interactive learning media and to measure the usability of said developed media. ADDIE model was used in the development phase, which includes the phases of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 36 individuals of digital artists. Data was collected through a needs analysis questionnaire, a comprehension test, and the System Usability Scale (SUS) questionnaire. Results showed that the developed media successfully improved users' understanding, with an average N-Gain score of 0.70, categorized as moderate. The usability of the media, as assessed by the usability and learnability subscales, earned an average score of 82.59 for the overall usability, 82.29 for usability subscale, and 83.30 for learnability subscale, placing everything in the "above average" category. The hypothesis test using the Wilcoxon Signed-Rank Test showed a p-value of 0.000008. Based on these results, the developed media is deemed suitable for use and can help improve digital artists' theoretical understanding of color theory. However, it is not yet clear whether the test results truly measure users' ability to combine colors.

Keywords: interactive learning media, addie model, system usability scale, color theory