

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR PROGRAM KEAHLIAN KELAS X DKV

Rahmatin Anisa, Heri Mulyono, Mourend Devegi

Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Sumatera Barat
rahmatinanisa18@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar Keahlian X DKV dengan memanfaatkan aplikasi Adobe Animate, dengan fokus pada pencapaian nilai efektivitas dan praktis dalam pelaksanaannya. Jenis penelitian yang diterapkan adalah penelitian dan pengembangan (R&D), menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil verifikasi dari ahli media menunjukkan presentase 86,57%, yang termasuk dalam kategori "sangat efektif", dan validitas materi mencapai 93,75%, masuk dalam kategori "sangat efektif" juga. Dalam hal kegunaan oleh guru, hasil uji kegunaan media pembelajaran interaktif mencapai 97,5%, dan 83,14% dari siswa memberikan tanggapan "sangat praktis". Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pada materi Dasar Keahlian DKV Kelas X telah terbukti sangat efektif dan praktis dalam penggunaannya.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Validitas, Praktikalitas.

Abstract

The primary objective of this study is to develop interactive learning media for the subject of Basic Expertise in Class X DKV, utilizing the Adobe Animate application. This approach aims to ensure the validity and practicality of its implementation. The research methodology employed is Research and Development (R&D), which follows the ADDIE model encompassing five essential phases: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The validation results provided by media experts indicate a percentage of 86.57%, falling within the category of "highly valid." Similarly, the material's validity stands at 93.75%, also classified as "highly valid." The practicality testing for the educational game media, as evaluated by teachers, demonstrates a practicality rate of 97.5%—characterized as "highly practical." In a parallel fashion, student responses reflect a 83.14% score in the "highly practical" category. Derived from the research findings, it can be concluded that the interactive learning media designed for the Basic Expertise Class X DKV exhibit high levels of validity and practicality

Keywords: Development, Interactive Learning Media, Validatio, Practicality.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang terjadi dalam dunia komunikasi dan informasi mampu memunculkan peluang dan tantangan yang baru dalam era pendidikan di Indonesia. Teknologi yang terus berkembang dengan pesat harus sejalan dengan sistem pendidikan yang ada, dunia pendidikan

harus terus mengembangkan inovasi terbaru untuk menghasilkan generasi bangsa yang lebih berkualitas. Pendidikan merupakan strategi utama untuk menghasilkan generasi yang berkualitas karena merupakan landasan untuk menumbuhkan pemahaman, berpikir kritis, dan inisiatif. Apabila komponen-komponen proses pembelajaran dilaksanakan dengan

benar dan efektif, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Menurut Sanjaya, berbagai komponen pendidikan membentuk suatu sistem yang secara fundamental terhubung dan interaktif di seluruh pendidikan dalam (Putry & Ranu, 2019)

Media pembelajaran adalah alat atau mantra yang digunakan guru sebagai pedoman dalam menjelaskan konsep atau memberikan informasi kepada siswa di kelasnya (Gogahu & Prasetyo, 2020). Menurut (Shalikhah, 2017) Media Pembelajaran Interaktif adalah metode pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi serta berbagai media untuk membantu guru dan siswa memahami materi yang disampaikan.

Adobe Animate CC merupakan software yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, karena berbasis multimedia, objek dapat dibuat sesuai permintaan, seperti menambahkan gambar, suara atau animasi gerak agar lebih interaktif.

Adobe Animate CC adalah kelanjutan dari Adobe Flash CS6. Aplikasi Adobe Animate merupakan alat desain grafis yang populer di kalangan para desainer untuk menciptakan karya profesional, terutama dalam bidang animasi. menurut Hanafi dalam (Abdullah & Yuniarta, 2018). Menurut (Rouza & Bakti, 2022) Adobe Photoshop adalah sebuah perangkat lunak yang dikembangkan oleh Adobe Systems, diciptakan khusus untuk mengedit gambar dan foto serta menerapkan berbagai efek visual. Program ini berfokus pada grafis berbasis piksel (bitmap) dan memungkinkan pengguna untuk membuat, memodifikasi, dan menyimpan gambar dalam berbagai format yang berbeda.

Mata pelajaran dasar-dasar program keahlian, inovasi-inovasi baru

yang diciptakan oleh pengajar memiliki peranan penting dalam penyampaian materi di kelas. Inovasi dalam metode pembelajaran oleh guru melibatkan pengembangan berbagai jenis media dan alat bantu pembelajaran yang mampu meningkatkan daya tarik proses belajar di ruang kelas. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan lingkungan kelas yang lebih kondusif dan efisien, sehingga mampu menarik perhatian para siswa dalam lingkungan kelas.

Setelah melaksanakan observasi terhadap guru yang mengajar mata pelajaran Dasar-dasar Program Keahlian kelas X DKV di SMK Negeri 2 Guguak, ditemukan sejumlah kendala yang dihadapi oleh para siswa selama proses pembelajaran. Salah satunya adalah minimnya daya tarik dan variasi dalam media pembelajaran yang digunakan, yang mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan situasi ini, terlihat perlunya adopsi media pendukung pembelajaran yang dapat merangsang semangat belajar para siswa. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa selama pembelajaran mata pelajaran Dasar-dasar Program Keahlian.

Salah satu solusi yang diusulkan adalah penerapan Media Pembelajaran Interaktif. Dalam rangka mencapai hal tersebut, materi pembelajaran akan diintegrasikan ke dalam bentuk permainan. Seperti yang telah diketahui, permainan memiliki daya tarik yang kuat bagi siswa. Oleh karena itu, pendekatan ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih berpartisipasi dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran Dasar-dasar Program Keahlian.

METODE

A. Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan merupakan pendekatan yang digunakan, yang melibatkan rangkaian langkah-langkah untuk menciptakan serta mengevaluasi produk yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan. Riset dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk khusus dan menguji efektivitasnya. (Andari, 2020).

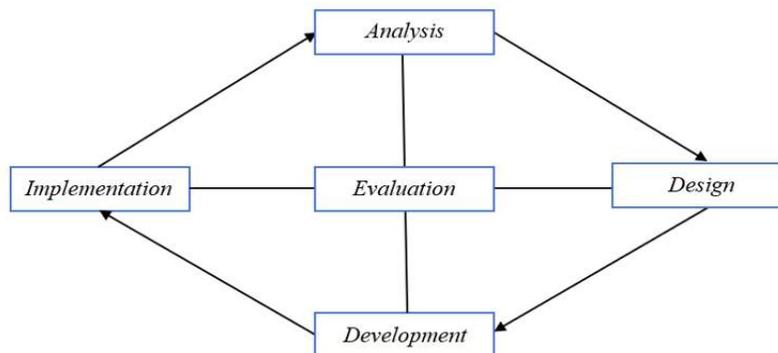
Menurut (Winaryati dkk., 2021) Research and Development (R&D) melibatkan perumusan serta eksekusi ide-ide untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang telah ada. Inti dari kegiatan penelitian dan pengembangan adalah menghasilkan produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada dan memerlukan perbaikan. Penelitian adalah proses menjawab pertanyaan, mengumpulkan data, dan menarik kesimpulan untuk memecahkan masalah menurut prosedur

ilmiah yang sistematis (proses investigasi). Sedangkan Development adalah fase di mana produk baru atau peningkatan produk dirancang dan diuji keefektifannya, investigasi dan eksperimen untuk membuat produk baru atau meningkatkan yang sudah ada.

B. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini, digunakan kerangka kerja ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) sebagai panduan. Model ADDIE ini menguraikan langkah-langkah sistematis untuk mencapai hasil yang diinginkan. Kerangka kerja ADDIE digunakan untuk mengilustrasikan pendekatan terstruktur dalam pengembangan media pembelajaran.

Model penelitian ADDIE ini telah dikembangkan, dan karena fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran, maka model ini sesuai untuk diterapkan dalam proses pengembangan produk tersebut.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

1) Analisis

Pada tahap analisis, langkah yang dijalankan adalah melakukan evaluasi terhadap keperluan dan permasalahan yang mencakup materi yang tepat, media pembelajaran yang relevan, kondisi pembelajaran, serta kompetensi dasar yang menjadi

pijakan dalam merancang pembelajaran berbasis web.

2) Design (Desain)

Pada langkah perancangan, peneliti menciptakan rancangan dengan merancang Media Pembelajaran Interaktif yang memiliki antarmuka yang menarik serta materi yang mudah

dipahami, dan disesuaikan dengan isi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

3) **Development**

Pada tahapan ini merupakan tahapan penyiapan media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

4) **Implementation**

Langkah ini merujuk pada fase implementasi media dalam konteks pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat diwujudkan secara efektif.

5) **Evaluation**

Pada fase ini, dilakukan penilaian formatif untuk mendapatkan informasi tentang aspek positif dan negatif, serta saran-saran yang berguna dalam melakukan revisi terhadap media yang sedang dikembangkan.

C. **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian diambil dari siswa kelas X DKV 2 SMK Negeri 2 Guguak yang terlibat dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian pada tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah 31 orang. Penelitian ini juga melibatkan guru karena guru sangat berperan penting dalam penerapan media Pembelajaran dalam proses pembelajaran.

D. **Instrumen Penelitian**

Dalam kerangka penelitian ini, data yang memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi dan teknik pengumpulan yang tepat sangat penting agar data yang dihasilkan memenuhi standar validitas yang telah ditetapkan sebelumnya. Di bawah ini disajikan berbagai metode pengumpulan data yang akan diterapkan dalam kerangka penelitian ini:

1) **Angket (kuesioner)**

Instrumen kuesioner, atau sering

disebut survei, berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyimpan data melalui sejumlah pertanyaan yang diajukan kepada kelompok responden, termasuk siswa, guru, dan pakar, dengan tujuan memperoleh tanggapan yang sesuai dengan preferensi pengguna. Pendekatan survei ini digunakan untuk mengukur berbagai indikator terkait aspek konten, tampilan, dan kualitas media pendidikan yang relevan.

2) **Wawancara**

Wawancara adalah proses memperoleh informasi berupa tanya jawab langsung antara pewawancara dengan subjek untuk keperluan penelitian dengan menggunakan pedoman wawancara. Dengan melakukan wawancara tersebut, peneliti berkomunikasi langsung dengan guru dan siswa untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran.

3) **Observasi**

Observasi adalah teknik penelitian dimana penelitian langsung dilakukan terhadap subyek untuk mendapatkan data primer langsung dari responden yang dijadikan sampel penelitian. Informasi diperoleh dari hasil observasi setelah dilakukan analisis.

E. **Teknik Analisis Data**

1) **Analisis Validitas**

Setelah menghimpun materi dalam penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis secara deskriptif. Data dapat diklasifikasikan menjadi data kuantitatif dalam bentuk angka, dan data kualitatif yang terdiri dari kata-kata.

Informasi tersebut diperoleh dari hasil seluruh butir soal yang disampaikan siswa dan guru. Kemudian buat tabel dan cari persentasenya menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : menurut Akbar dalam (Dhewi et al., 2020)
Kriteria untuk pengembangan model

Media Pembelajaran Interaktif yang sedang dikembangkan, dapat diidentifikasi melalui tabel berikut ini:

Tabel 1. Kevalidan kriteria pengembangan media pembelajaran

| No | Skor dalam Persen (%) | Kategori |
|----|-----------------------|--------------|
| 1 | 0 % - 25 % | Tidak valid |
| 2 | > 25 % - 50% | Kurang valid |
| 3 | > 50 % - 75 % | Valid |
| 4 | > 75 %- 100% | Sangat valid |

Sumber : menurut Akbar dalam (Nisa, 2020)

2) Analisis Praktikalitas

Data yang diperoleh dari seluruh data skor item yang diberikan oleh peserta didik dan pendidik.

$$\text{Nilai Praktikalitas (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : menurut Permadi dan Huda (Irsyadunas dkk., 2021)

Selain itu, nilai praktis yang dihasilkan diklasifikasikan menurut tabel berikut:

Tabel 2. Kategori Tingkat Pencapaian

| No | Skor dalam Persen (%) | Kategori |
|----|-----------------------|----------------|
| 1 | 0 % - 25 % | Tidak Praktis |
| 2 | > 25 % - 50% | Kurang Praktis |
| 3 | > 50 % - 75 % | Praktis |
| 4 | > 75 %- 100% | Sangat Praktis |

Sumber : (Rahmat & Irfan, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Model penelitian pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian pengembangan lingkungan belajar interaktif. Lingkungan pembelajaran interaktif yang dikembangkan valid dan praktis, berdasarkan penilaian siswa dan guru oleh validator dan evaluator berpengalaman.

Tahapan pengembangan media yang dilakukan terkait dengan masing-masing analisis dijelaskan sebagai berikut:

1) Analisis

Tahap analisis terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

a) Tahap Analisis Kinerja

Berdasarkan wawancara dengan guru, ditemukan permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar

peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Akibatnya, proses pembelajaran tidak berjalan dengan optimal. Pengaruh besar dari penggunaan gadget juga turut memengaruhi situasi ini. Bahkan, tidak jarang peserta didik terlibat dalam menggunakan gadget saat pembelajaran, menyebabkan perhatian mereka terbagi dan mengganggu kelancaran proses pembelajaran.

b) Tahap Analisis Kebutuhan

Melalui hasil wawancara dengan guru dan siswa, kesimpulan dapat diambil bahwa kebutuhan akan media pembelajaran yang memadai sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran. Media tersebut harus memiliki kemampuan untuk menarik perhatian dan merangsang

motivasi belajar siswa. Media yang dibutuhkan berupa android karena mayoritas peserta didik menggunakan android, terlebih lagi mayoritas peserta didik suka bermain game. Berdasarkan hal tersebut dibutuhkanlah media pembelajaran berbasis android dengan model Media Pembelajaran Interaktif yang mampu menarik perhatian peserta didik.

2) Design

Pada tahapan desain (perancangan) penulis membuat rancangan desain

dengan merancang Media Pembelajaran Interaktif dengan tampilan yang menarik dan materi yang mudah dipahami dan disesuaikan dengan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3) Development

Dalam langkah ini, lingkungan belajar interaktif disiapkan sesuai dengan keperluan siswa dalam menjalankan aktivitas pembelajaran, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

a) Tampilan Loading



Gambar 2. Tampilan Loading

Halaman Loading adalah halaman awal yang muncul saat

menjalankan aplikasi Media Pembelajaran Interaktif.

b) Tampilan Login



Gambar 3. Tampilan Login

Tampilan login merupakan halaman yang muncul ketika halaman loading selesai dan dilanjutkan dengan halaman login yang berikan menu untuk

menambahkan nama terdapat tombol mulai untuk melanjutkan ke menu selanjutnya.

c) Tampilan Home



Gambar 4. Tampilan Home

Tampilan Home merupakan halaman yang berisi tombol yang berfungsi sebagai navigasi seperti petunjuk, kompetensi, profil, level game, keluar dan pengaturan

d) Tampilan Petunjuk



Gambar 5. Tampilan Petunjuk

Tampilan halaman petunjuk merupakan halaman arahan atau bantuan sebelum menggunakan Media Pembelajaran Interaktif yang berisikan keterangan dari tombol-tombol navigasi.

e) Tampilan Kompetensi



Gambar 6. Tampilan Kompetensi

Tampilan Kompetensi berisikan penjelasan tentang Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan

Pembelajaran dasar-dasar program keahlian DKV.

f) Tampilan Materi



Gambar 7. Tampilan Materi

Tampilan ini berisikan pilihan materi yang akan dibahas terdapat juga tombol navigasi home,

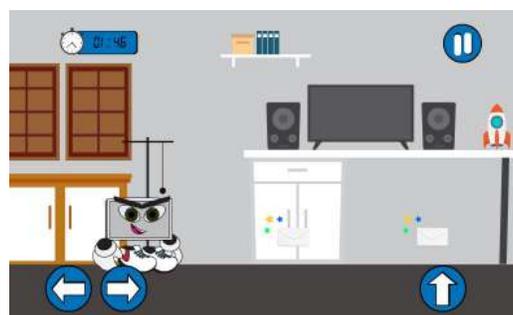
pengaturan dan juga tombol keluar aplikasi.
g) Tampilan *Game*



Gambar 8. Tampilan Peta *Game*

Tampilan ini berisikan level-level yang akan mainkan oleh peserta

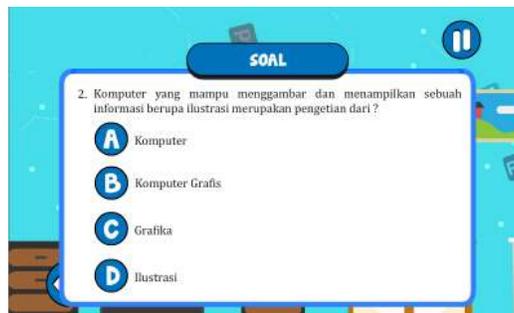
didik yang terdapat lima level game.



Gambar 9. Tampilan Level *Game*

Pada tampilan level berisikan tampilan objek yang bergerak yang harus melewati amplop pertanyaan yang harus dijawab

agar bisa lanjut ke level selanjutnya



Gambar 10. Tampilan Kuis *Game*

Pada tampilan ini berisikan pertanyaan ketika karakter bisa melewati amplop soal.



Gambar 11. Tampilan Berhasil Menyelesaikan Level *Game*

Pada tampilan ini berisikan tampilan ketika telah menyelesaikan level.

Pada tampilan game ini, peserta didik diminta untuk menyelesaikan setiap level yang ada dengan menyelesaikan satu persatu level agar bisa lanjut ke level berikutnya, dimana setiap

level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda beda dimulai dari level satu sampai dengan level kelima. Yang setiap level memiliki empat soal yang harus dijawab oleh siswa dalam waktu 2 menit pada tiap level yang dilalui

h) Tampilan Skor



Gambar 12. Rata-rata Skor

Tampilan skor akan menampilkan perolehan hasil skor yang diperoleh

siswa saat menjawab kuis
i) Tampilan Profil



Gambar 13. Tampilan Profil

Tampilan profil yang berisikan data diri pembuat media yang dan informasi-informasi lainnya.

4) Implementation (implementasi)

Tahapan ini merupakan tahap penerapan lingkungan belajar interaktif yang dikembangkan dalam validasi dan kemudian diujicobakan pada siswa kelas X DKV SMK Negeri 2 Guguak dan staf pengajar yayasan pendidikan vokasi. Setelah disajikan materi media pembelajaran eksperimental dan interaktif, maka materi yang disajikan diselaraskan dengan hasil pembelajaran yang digunakan dalam proses landasan program kompetensi.

Setelah diuji dan diperlihatkan kepada siswa dan guru, mereka mengisi angket untuk mendapatkan tanggapan terhadap media dan materi yang disajikan dalam lingkungan pembelajaran interaktif. Dalam pengisian angket dilakukan pengecekan kualitas bahan dan media yang menjadi dasar program kompeten yang dikembangkan pada mata pelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa.

5) Evaluation

Pada fase ini dilakukan evaluasi formatif untuk memperoleh informasi tentang kekuatan dan kelemahan, serta saran untuk pemutakhiran lingkungan belajar interaktif yang dikembangkan. Versi ini didapatkan saat validasi media dan bahan ajar untuk dosen pengajar TI Universitas PGRI Sumatera Barat dan Guru Produktif DKV SMK Negeri 2 guguak.

B. Analisis Data

1) Hasil Validitas Media

Tujuan utama validasi media ini adalah untuk mendapatkan masukan dari ahli media terkait kecocokan lingkungan belajar interaktif yang telah dikembangkan. Validasi ini dilakukan melalui tahap demonstrasi media pembelajaran interaktif dan penyebaran survei validasi kepada para ahli media. Kuesioner yang digunakan berisi beberapa pernyataan yang mencakup empat aspek indikator, yakni dimensi ukuran media, desain media, pemrograman, dan tingkat kemudahan penggunaan. Di bawah ini terdapat hasil dari proses validasi media yang disajikan dalam format tabel.

Tabel 3. Validasi Media

| No | Pernyataan | Aspek | No Item | Jumlah | | | Nilai | Kriteria |
|------------------|------------------|--------------|------------|------------|----|----|----------------|---------------------|
| | | | | V1 | V2 | V3 | | |
| 1 | Kelayakan Isi | Ukuran | 1 | 3 | 4 | 4 | 91,6667 | Sangat Valid |
| | | Total | 12 | 11 | | | | |
| | | Desain | 2 | 3 | 4 | 3 | 81,9444 | Sangat Valid |
| | | | 3 | 3 | 4 | 3 | | |
| | | | 4 | 3 | 4 | 3 | | |
| | | | 5 | 3 | 4 | 3 | | |
| | | | 6 | 3 | 3 | 3 | | |
| Total | 72 | 59 | | | | | | |
| 2 | Penggunaan Media | Pemrograman | 8 | 3 | 2 | 4 | 87,5 | Sangat Valid |
| | | | 9 | 2 | 3 | 4 | | |
| | | | 10 | 3 | 4 | 4 | | |
| | | | 11 | 3 | 4 | 4 | | |
| | | | 12 | 3 | 4 | 4 | | |
| | | | 13 | 3 | 4 | 4 | | |
| | | 14 | 3 | 4 | 4 | | | |
| | | Total | 96 | 84 | | | | |
| | | Kemudahan | 16 | 3 | 4 | 4 | 91,6667 | Sangat Valid |
| | | | 17 | 3 | 4 | 4 | | |
| | | | 18 | 3 | 4 | 4 | | |
| | | Total | 36 | 33 | | | | |
| Total | | | 216 | 187 | | | 86,5741 | Sangat Valid |
| rata-rata | | | | | | | | |

2) Hasil Validitas Materi

Tujuan validasi materi ini adalah untuk Maksud dari validasi ini adalah untuk memperoleh pandangan yang disampaikan oleh ahli dalam bidang materi tentang efektivitas lingkungan belajar interaktif. Proses validasi ini dilakukan melalui langkah-langkah seperti memaparkan materi pembelajaran dalam bentuk interaktif dan mengirimkan kuesioner validasi

kepada para ahli materi. Jika dalam kuesioner terdapat sejumlah pernyataan yang meliputi lima aspek indikator, yaitu implementasi materi, akurasi materi, kemampuan berbahasa, penyajian kalimat, penyajian materi, serta penggunaan terminologi. Di bawah ini terdapat hasil dari proses validasi materi yang ditampilkan dalam format tabel yang terlampir.

Tabel 4. Validasi Materi

| No | Pernyataan | Aspek | No Item | Jumlah | | | Nilai | Kriteria |
|------------------|---------------|-------------------|--------------|------------|-----------|----|--------------|---------------------|
| | | | | V1 | V2 | V3 | | |
| 1 | Kelayakan Isi | Kesesuaian Materi | 1 | 4 | 4 | 4 | 100 | Sangat Valid |
| | | 2 | 4 | 4 | 4 | | | |
| | | Total | 24 | 24 | | | | |
| 2 | Kebahasaan | Keakuratan Materi | 3 | 4 | 3 | 4 | 97,9167 | Sangat Valid |
| | | | 4 | 4 | 4 | 4 | | |
| | | | 5 | 4 | 4 | 4 | | |
| | | 6 | 4 | 4 | 4 | | | |
| | | Total | 48 | 47 | | | | |
| 2 | Kebahasaan | Bahasa | 7 | 4 | 4 | 3 | 91,6667 | Sangat Valid |
| | | | Total | 12 | 11 | | | |
| | | Kalimat | 8 | 3 | 4 | 4 | 88,3333 | Sangat Valid |
| | | | 9 | 4 | 4 | 4 | | |
| | | | 10 | 4 | 4 | 3 | | |
| | | | 11 | 3 | 4 | 3 | | |
| | | | 12 | 3 | 3 | 3 | | |
| | | Total | 60 | 53 | | | | |
| | | Materi | 13 | 4 | 3 | 4 | 95,8333 | Sangat Valid |
| | | | 14 | 4 | 4 | 4 | | |
| | | Total | 24 | 23 | | | | |
| | | Istilah | 15 | 3 | 4 | 4 | 91,6667 | Sangat Valid |
| 16 | 3 | | 4 | 4 | | | | |
| Total | 24 | 22 | | | | | | |
| Total | | | 192 | 180 | | | 93,75 | Sangat Valid |
| Rata-rata | | | | | | | | |

3) Hasil Praktikalitas Guru

Hasil penilaian praktis dari Media Pembelajaran Interaktif ini mengacu

pada praktisitas penggunaannya di lingkungan sekolah. Penilaian praktis dilakukan oleh guru mata pelajaran

Dasar-Dasar Program Keahlian DKV, melibatkan serangkaian pernyataan yang mencakup lima indikator, yaitu kemudahan penggunaan media, desain media, manfaat media, kenyamanan

penggunaan, dan kejelasan materi. Oleh karena itu, hasil evaluasi praktis yang diberikan oleh para guru dapat diobservasi melalui tabel yang diperlihatkan di bawah ini:

Tabel 5. Praktikalitas Guru

| No | Aspek yang dinilai | No item | Jumlah | Total | Kriteria |
|------------------|--------------------|--------------|-----------|---------|----------------|
| 1 | Kemudahan Media | 1 | 4 | 100 | Sangat Praktis |
| | Total | 4 | 4 | | |
| 2 | Desain Media | 2 | 4 | 91,6667 | Sangat Praktis |
| | | 3 | 3 | | |
| | | 4 | 4 | | |
| | Total | 12 | 11 | | |
| 3 | Kemanfaatan media | 5 | 4 | 100 | Sangat Praktis |
| | | 6 | 4 | | |
| | Total | 8 | 8 | | |
| 4 | Kemudahan Pengguna | 7 | 4 | 100 | Sangat Praktis |
| | | 8 | 4 | | |
| | | 9 | 4 | | |
| | Total | 12 | 12 | | |
| 5 | Kejelasan Materi | 10 | 4 | 100 | Sangat Praktis |
| | | Total | 4 | | |
| | Total | 40 | 39 | | |
| Rata-rata | | | | | |

4) Hasil Praktikalitas siswa

Uji kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis android juga membutuhkan input berupa respon siswa. Informasi ini diperoleh setelah

pembelajaran tentang media berbasis Android dengan menggunakan angket yang diberikan kepada siswa.

Tabel 6. Praktikalitas Siswa

| No | Aspek yang dinilai | No item | Jumlah | Total | Kriteria | | |
|------------------|--------------------|--------------|------------|-------------|----------------|------------|----------------|
| 1 | Kemudahan Media | 1 | 100 | 80,645161 | Sangat Praktis | | |
| | Total | 124 | 100 | | | | |
| 2 | Desain Media | 2 | 104 | 84,139785 | Sangat Praktis | | |
| | | 3 | 104 | | | | |
| | | 4 | 105 | | | | |
| | Total | 372 | 313 | | | | |
| 3 | Kemanfaatan media | 5 | 104 | 82,66129 | Sangat Praktis | | |
| | | 6 | 101 | | | | |
| | Total | 248 | 205 | | | | |
| 4 | Kemudahan Pengguna | 7 | 105 | 83,333333 | Sangat Praktis | | |
| | | 8 | 104 | | | | |
| | | 9 | 101 | | | | |
| | Total | 372 | 310 | | | | |
| 5 | Kejelasan Materi | 10 | 103 | 83,064516 | Sangat Praktis | | |
| | | Total | 124 | | | 103 | |
| Total | | | | 1240 | 1031 | 83,145161 | Sangat Praktis |
| Rata-rata | | | | | | | |

C. Pembahasan

Media Pembelajaran Interaktif yang telah dirancang dan dibuat memiliki kapabilitas untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri dan mempermudah akses siswa atau pembaca terhadap materi saat ingin belajar. Proses pembuatan Media Pembelajaran Interaktif ini melibatkan penggunaan software Adobe Animate, sebuah aplikasi yang user-friendly dan tidak memerlukan biaya yang

signifikan, sehingga memberikan solusi efisien dalam menciptakan media pembelajaran berbasis Android.

Media Pembelajaran Interaktif ini mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Kerangka kerja ini sesuai dengan panduan dari penelitian relevan yang menjadi acuan utama dalam penyusunan skripsi ini.

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk mata kuliah dasar-dasar program keahlian diarahkan untuk menghasilkan produk yang sah dan efisien. Proses ini memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan memenuhi standar kualitas dan dapat dengan mudah diaplikasikan dalam lingkungan pembelajaran.

Berdasarkan evaluasi presentase hasil validasi, ahli media meramalkan bahwa tingkat validasi rata-rata lingkungan belajar interaktif mencapai 86,57, diklasifikasikan sebagai "Sangat Berkualitas". Ini menegaskan bahwa lingkungan belajar tersebut memenuhi kriteria yang diperlukan. Secara serupa, hasil persentase validasi dari validator materi mencapai rata-rata 93,75 dengan kategori "Sangat Valid".

Analisis praktisitas oleh guru mata pelajaran mengindikasikan bahwa lingkungan pembelajaran ini dinilai "Sangat Praktis", sejalan dengan kompetensi dasar program, sehingga pantas dijadikan alat pengajaran.

Dari segi siswa di SMKN 2 Guguak, analisis dan persentase tingkat kepraktisan lingkungan belajar interaktif berbasis Android menghasilkan nilai rata-rata 83,14 dengan kategori "Sangat Praktis", memvalidasi penggunaan lingkungan belajar ini.

SIMPULAN

Dalam pengembangan lingkungan belajar interaktif untuk mata pelajaran dasar program kompetensi kelas X DKV, digunakan model ADDIE yang melibatkan lima tahapan utama: (1) analisis, (2) perencanaan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Penggunaan model ini bertujuan untuk memastikan pengembangan yang terstruktur dan terorganisir.

Hasil uji validitas dan praktikalitas dari lingkungan belajar interaktif pada dasar program kompetensi DKV kelas X di SMK Negeri 2 Guguak menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif tersebut memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, yaitu "sangat valid": (1) Hasil validasi menunjukkan tingkat validitas oleh ahli media sebesar 86,57 dengan kategori "sangat kompeten", dan validitas materi mencapai 93,75 dengan kategori "sangat kompeten" juga. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa hasil validasi dari ahli Media Pembelajaran Interaktif dan validator materi mengindikasikan kualitas yang sangat baik. (2) Dari hasil uji praktikalitas untuk lingkungan pembelajaran interaktif, diperoleh data praktikalitas guru sebesar 97,5 dengan kategori "sangat praktis". Selain itu, sekitar 83,14% tanggapan dari siswa juga berada dalam kategori "sangat praktis". Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa tanggapan positif baik dari guru maupun siswa terhadap lingkungan pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa lingkungan tersebut memiliki efektivitas yang tinggi dalam pembelajaran di lingkungan sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin menyampaikan ungkapan terima kasih yang sangat mendalam kepada pembimbing kami, Heri Mulyono, S.Kom, M.Pd, dan Mourend Devegi, M.Kom, atas arahan dan dukungan yang luar biasa dalam proses penyelesaian artikel ini. Kami menyadari bahwa pencapaian ini tidak mungkin terjadi tanpa bimbingan yang berharga dari keduanya. Sekali lagi, kami ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas kesediaan mereka dalam memberikan waktu dan dedikasi yang luar biasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S., & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. *7(3)*, 434–443.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, *6(1)*, 135.
<https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Dhewi, A. I., Patmanthara, S., Heru, D., & Herwanto, W. (2020). Pengembangan Game Edukasi Android Dengan Self-Directed Learning Sebagai Penunjang Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Smk. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran (JPPP)*, *01(01)*, 8–18.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jppp>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4(4)*, 1004–1015.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Irsyadunas, I., Mary, T., Maizeli, A., & Lina, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pemahaman Sintak Model Pembelajaran Abad 21 Berbasis Mobile. *Jurnal Riset Fisika Edukasi Dan Sains*, *8(1)*, 46–59.
<https://doi.org/10.22202/jrfes.2021.v8i1.4845>
- Nisa, N. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus Dan Balok Kelas Viii Smp. *5(3)*, 248–253.
- Putry, D. W., & Ranu, M. E. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Tata Cara Menerima Tamu Melalui Media Game Edukasi Ular Tangga Di Kelas XII APK SMK Negeri 2 Tuban. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, *07(02)*, 112–121.
- Rahmat, & Irfan, D. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar Smk. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, *7(4)*, 30.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i4.106378>
- Rouza, E., & Bakti, I. R. (2022). Introductory Graphic Design and Poster Making Training Using Adobe Pelatihan Pengenalan Desain Grafis Dan Pembuatan Poster Menggunakan Adobe Photoshop. *2(November)*, 32–37.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, *20(1)*, 9–16.
<https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial).