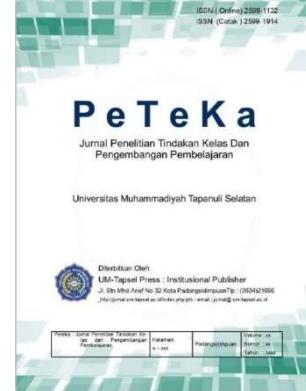


**PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)**

Issn Cetak : 2599-1914 / Issn Online : 2599-1132 | Vol. 8 No. 4 (2025) | 1342-1347

DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v8i4.1342-1347>**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATERI INTEGRASI APLIKASI PERKANTORAN KELAS X TKJT DI SMK MUHAMMADIYAH 1 PADANG**

Enggi Permata Sari*, Irsyadunas, Satrio Junaidi



Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Sumatera Barat, Indonesia.

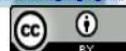
*e-mail: enggipermatasari@gmail.com

Abstrak. Abad ke-21 telah menyaksikan banyak perubahan dalam pendidikan karena globalisasi dan kemajuan teknologi yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan cepat. Tujuan dari proyek ini adalah menggunakan platform Android untuk mengembangkan sumber belajar yang autentik dan realistik untuk integrasi aplikasi perkantoran di kelas X di TKJT SMK Muhammadiyah 1 Padang. Proyek R&D (Penelitian dan Pengembangan) semacam ini mengikuti metodologi ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa pakar media dalam kategori sangat valid memiliki tingkat validitas 89,29%, sedangkan materi dalam bidang yang sama memiliki tingkat validitas 98,81%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa uji praktikalitas bahan ajar berbasis Android berdasarkan data praktikalitas guru adalah 97,92% dengan kategori sangat praktis, dan hasil validasi pakar media dan pakar materi media untuk bahan ajar berbasis Android dapat dikatakan "Sangat Valid". Namun, 89,38% balasan siswa ditemukan dalam kategori sangat praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Articulate Storyline 3, Valid, Praktis.

Abstract. The 21st century has witnessed a great deal of change in education because of globalisation and technology advancements that make learning more interesting and faster. The purpose of this project is to use the Android platform to develop authentic and realistic learning resources for the integration of office applications in class X at TKJT SMK Muhammadiyah 1 Padang. This kind of R&D (Research and Development) project follows the ADDIE methodology (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The conclusion of the study shows that media experts in the very valid category have a validity level of 89.29%, while materials in the same field have a validity level of 98.81%. Thus, it can be concluded that the practicality test of Androidbased teaching materials based on teacher practicality data is 97.92% with a very practical category, and the validation results of media experts and media material experts for Android-based teaching materials can be said to be "Very Valid". However, 89.38% of student replies were found in the category of highly practical.

Keywords: Learning Media, Articulate Storyline 3, Valid, Practical.



PENDAHULUAN

Abad ke-21 telah membawa perubahan signifikan dalam pendidikan karena kemajuan teknologi dan globalisasi, yang memfasilitasi akses lebih cepat terhadap pengetahuan dan pembelajaran yang lebih melibatkan. Teknologi ini dikembangkan untuk mempermudah setiap tugas manusia (Kusmadi et al., 2021).

Informatika mengkaji desain, karakteristik, dan interaksi berbagai sistem yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyajikan data sebagai informasi. Setiap siswa mendambakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPPTEKS). Bahan pembelajaran yang tersedia harus membantu guru melaksanakan proses belajar mengajar dengan lebih efisien, sekaligus menambah minat dan kesenangan dalam proses tersebut (Andreas chandra et al., 2023).

Dari hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa jumlah siswa dalam kelas mencapai 25 orang. Metode pembelajaran yang masih berbasis ceramah menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Informatika menjadi kurang optimal. Keterbatasan media pembelajaran yang hanya berupa buku cetak dan modul ajar mengakibatkan kurangnya daya tarik serta kesulitan siswa dalam memahami materi. Siswa cenderung kurang aktif dan jarang mengulang materi di rumah setelah pulang sekolah, menunjukkan kurangnya minat dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Menggunakan kombinasi teks, grafik, suara, animasi, video, dan foto, pengguna dapat membuat materi pembelajaran interaktif dengan 2

Articulate Storyline 3, alat kreasi multimedia (Tarihoran, 2024).

Articulate Storyline 3 memungkinkan guru mengembangkan konten e-learning untuk membuat modul pembelajaran interaktif yang meliputi berbagai jenis media, termasuk teks, gambar, audio, video, serta elemen-elemen interaktif seperti kuis, simulasi, dan skenario (Aprilliansyah, 2024). Media interaktif merujuk pada jenis media yang memungkinkan adanya komunikasi yang berjalan dua arah atau interaksi antara siswa dan guru (Safitri, 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian yang dikenal sebagai R&D (Penelitian dan Pengembangan), yang merupakan sarana untuk menghasilkan barang dan mengevaluasi kemanjurannya (Sugiyono, 2017). Metodologi ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) digunakan dalam penelitian ini. Ini adalah paradigma yang secara metodis menggambarkan langkah-langkah yang digunakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Tujuannya adalah untuk menciptakan produk yang efisien dan efektif (Wulandari, 2018).

Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Padang kampus satu Jl. By Pass, Km 6 Lubuk Begalung Nan XX, Kecamatan Lubuk Begalung, Kota Padang, Sumatera Barat. Kecamatan Padang Tim Kampus Dua Jl. Simpang Haru, Kota Padang, Sumatera Barat, menjadi lokasi penelitian. Semester ganjil tahun ajaran 2024–2025 merupakan saat dilaksanakannya penelitian ini.

Subjek penelitian ini diambil dari seluruh siswa kelas X TKJT Muhammadiyah 1 padang yang terlibat dengan materi integrasi aplikasi

perkantoran pada tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 25 orang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan melalui penggunaan pendekatan pengumpulan data berbasis kuesioner.

Angket berupa validasi media, validasi materi, praktikalitas guru dan praktikalitas siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan melalui penelitian ini.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Validasi Materi

No	Indikator	No Item	Jumlah
1	Isi (Materi)	1,2,3,4,5,6,7,8	8
2	Penyajian Bahasa Dan Kalimat	9,10,11,12,13,14	6
Total Item			14

Sumber: Modifikasi (Syarisma, 2020)

Berbagai topik yang berkaitan dengan pembuatan materi pembelajaran interaktif dengan alur

cerita yang jelas dibahas dalam instrumen ahli media.

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Validitas Media

No	Indikator	No Item	Jumlah
1	Aspek Instruksional	1,2,3,4,5,6,	6
2	Aspek Tampilan	7,8,9,10,11,12,13,14	8
Total Item			14

Sumber: Modifikasi (Syarisma, 2020)

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan, guru juga melakukan uji coba kepraktisan pembuatan materi pembelajaran interaktif berbasis Android setelah validator selesai dibuat.

Tabel berikut menampilkan kisi tanggapan pendidik kepada pembuat materi pembelajaran interaktif untuk Android yang menggunakan Articulate Storyline:

Tabel 3. Kisi-Kisi angket Kepraktisan Guru

No	Indikator	No Pertanyaan
1	Pembelajaran	1,2,3,4,5
2	Efisien Waktu	6,7
3	Kemanfaatan media	8,9,10

Sumber: Modifikasi (Syarisma, 2020)

Selanjutnya instrument responden Berikut kisi-kisi instrument untuk siswa siswa maka dilakukan uji coba dapat dilihat pada table berikut ini

yakni kepraktisan interaktif berbasis Android : dengan Articulate Storyline untuk mendapatkan tingkat kepraktisan.

Tabel 4. Kisi-Kisi angket Kepraktisan Siswa

No	Indikator	No Item	Jumlah
1	Keadaan Penggunaan (Menarik)	1,2,3,4,5,6,7,8	8
2	Efektivitas Waktu Pembelajaran	9,10,11,12,13	5
3	Manfaat	14,15,16,17	4
Total Item			17

Sumber: Modifikasi (Syarisma, 2020)

Setelah data diporel dalam melakukan penelitian maka akan di analisis secara deskriptif. di mana informasi dapat dikategorikan sebagai kualitatif diwakili oleh kata-kata atau kuantitatif diwakili oleh statistik. Selain itu, elemen validitas hasil analisis data dianalisis dan digunakan untuk mengevaluasi kualitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Adapun penggunaan penilaian menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa skala likert dapat digunakan untuk mengukur pendapat, mengukur persepsi, mengukur sikap individu ataupun kelompok terhadap fenomena.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis, bahan ajar berbasis Android yang telah dinilai oleh pakar media memiliki tingkat validitas yang tinggi (rata-rata 89,29%, sehingga masuk dalam kategori "Sangat Valid") layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penilaian validator materi terhadap persentase tingkat validasi media pembelajaran berbasis Android menghasilkan nilai rata-rata 98,81%, dengan kategori "Sangat Valid" sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penilaian persentase tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis Android yang dinilai oleh dosen mata kuliah informatika memperoleh nilai 97,92% dengan kategori "Sangat Praktis" sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis dan persentase, siswa SMK Muhammadiyah 1 Padang menilai kepraktisan bahan ajar interaktif berbasis android dengan rata-rata persentase sebesar 89,38% yang masuk dalam kategori "Sangat Praktis" dan layak untuk digunakan sebagai alat peraga pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Hidayah et al (2023). Dengan 81% ahli materi mengklasifikasikan hasil penelitian sebagai sangat baik dan 78% ahli media mengklasifikasikannya sebagai baik, media interaktif berbasis Articulate Storyline dalam penelitian ini dapat dikatakan baik. Pernyataan tersebut dinilai dapat diterima meskipun lembar angket jawaban siswa menunjukkan hasil yang valid. Rata-rata hitung tingkat validasi angket minat belajar siswa adalah 0,598.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Haryati dkk (2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa para ahli media memberikan nilai validitas sebesar 88,75% atau sangat valid. Setelah dilakukan uji coba terbatas, sumber belajar ini memperoleh nilai kepraktisan sebesar 80,75% atau sangat praktis.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shafitri dkk. pada tahun 2024. Berdasarkan hasil penilaian, keabsahan produk memperoleh skor 0,82 untuk validitas ahli media, 0,85 untuk validitas materi, dan 0,84 untuk validitas kebahasaan dengan kriteria valid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor keefektifannya adalah 0,86 dengan kriteria tinggi dan skor kepraktisannya adalah 0,93 dengan kriteria sangat praktis.

Hasil penelitian relevan yang dihasilkan telah melalui tahap uji validasi dan uji praktikalitas. Siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Android dalam mata kuliah informatika. Siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan materi pendidikan yang menyertakan fitur permainan. Studi menunjukkan bahwa sumber daya pendidikan berbasis Android yang efektif dan bermanfaat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Informatika kelas X TKJ di SMK Muhammadiyah 1 Padang menggunakan paradigma ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Valid", dengan validitas materi sebesar 98,81% dan validitas ahli media 89,29%. Uji kepraktisan juga menunjukkan hasil "Sangat Praktis", dengan tingkat kepraktisan instruktur 97,92% dan respon siswa 89,38%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Android ini dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreas chandra, G., Suriaty, & Rustandi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Unity Pada Mata Pelajaran Informatika Materi Perangkat Keras Komputer Di Kelas X SMK Negeri 1 Samarinda. *Computer Education Journal*, 1(1), 45–55.
- Aprilliansyah, A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ipa Sistem Peredaran Darah Manusia Di Kelas V Sekolah Dasar (Vol. 1). UNIVERSITAS JAMBI.
- Haryati, T. E., Handayani, B. S., & Lestari, T. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Gaya Belajar Audio Visual Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 295–302.
- Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & Mz, A. F. S. A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 83–91.
- Kusmadi, Badrudin, I., Putra, B. L., & Cuntaka, W. E. (2021). Informatika Smk Kelas X. 244.
- Safitri, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Tata Surya Untuk Siswa Kelas VII SMP/MTs. file:///C:/Users/ASUS/Documents/bahan video skripsi riri/Amalia Safitri IPA T201810014.pdf
- Shafitri, F., Darmawati, G., Okra, R., & Annas, F. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Informatika Berbasis Android Kelas X Menggunakan Articulate Storyline Di Sma Negeri 2 Bukittinggi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 3288–3292. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i5.7330>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Cetakan ke). Alfabeta.
- Syarisma, N. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantu Aplikasi Appypie Pembelajaran Fluida di SMAN 3 Bontang. *In Nature Microbiology* (Vol. 3, Issue 1). UIN Alauddin Makassar.
- Tarihoran, ulya p sari. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada

Enggi Permata Sari, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran...

- Pembelajaran IPA DI SD / MI.
unversitas islam negeri raden
inta lampung.
- Wulandari, A. (2018). Pengembangan
Media Pembelajaran Berbasis
Android Pada Dasar-Dasar
Algoritma Dan Pemrograman
Untuk Siswa Kelas X SMK
Nasional Berbah.