



PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 8 No. 2 (2025) | 829-840

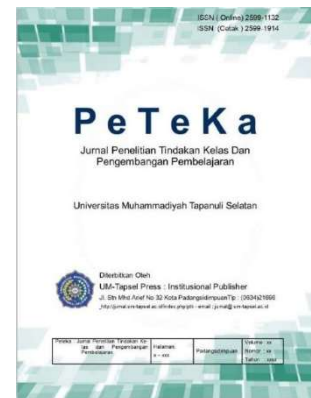
DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v8i2.829-840>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY {AR} PADA MATA PELAJARANDASAR – DASAR PROGRAM KEAHLIAN {DDPK} KELAS X DI SMK N 1 RAO SELATAN

Randa Dwi Saputra*, Adlia Alfiriani, Ade Pratama

Pendidikan Informatika, Univeristas PGRI Sumatera Barat, Gunung Panglun, Padang, Sumatera Barat, Indonesia.

*e-mail: randasaputra386i@gmail.com

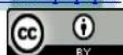


Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif dalam pembelajaran sketsa gambar di kelas X Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 4 Sungai Penuh yang valid dan praktis. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat dan motivasi belajar siswa dalam memahami materi teori sketsa gambar akibat kurangnya penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media interaktif dikembangkan menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 dan dikonversi menjadi aplikasi Android (.apk), sehingga siswa dapat mengaksesnya kapanpun dan di mana pun. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media interaktif memiliki tingkat validitas sebesar 88,02% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 84,62% yang juga masuk dalam kategori layak digunakan. Selanjutnya, uji praktikalitas oleh guru memperoleh hasil 89%, dan uji praktikalitas oleh siswa mencapai 85%, keduanya masuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media interaktif yang dikembangkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi sketsa gambar.

Kata Kunci: Media Interaktif, Sketsa Gambar, ADDIE, Pembelajaran, Articulate Storyline.

Abstract. This research aims to develop interactive media in learning drawing sketches in class. The background of this research is based on students' low interest and learning motivation in understanding drawing sketch theory material due to the lack of use of interactive media in the learning process. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which consists of five stages: analysis, design, development, implementation and evaluation. Interactive media was developed using the Articulate Storyline 3 application and converted into an Android application (.apk), so that students can access it anytime and anywhere. Validation results by media experts show that interactive media has a validity level of 88.02% in the very valid category, while validation by material experts got a score of 84.62% which is also in the suitable for use category. Furthermore, the practicality test by the teacher obtained a result of 89%, and the practicality test by students reached 85%, both of which fall into the very practical category. Thus, the interactive media developed can be a solution in increasing students' interest, motivation and understanding of sketch drawing material.

Keywords: Interactive Media, Picture Sketches, ADDIE, Learning, Articulate Storyline.



PENDAHULUAN

Menurut (Wulandari et al., 2023) media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, 2022) Kata "interaktif" secara umum mengacu pada komunikasi dua arah atau lebih antara komponen-komponen dalam komunikasi. Secara sederhana, "interaktif" berarti adanya komunikasi aktif antara komunikator dan komunikan, di mana tidak ada pihak yang bersifat pasif. Media interaktif, secara umum, merujuk pada produk multimedia dan layanan digital dalam sistem teknologi informasi yang merespons tindakan pengguna dengan menyajikan konten audio, visual, maupun audiovisual. Oleh karena itu, pengertian media pembelajaran interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang dapat menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa, di mana dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna (siswa), dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi dilakukan peneliti kepada guru mata pelajaran sketsa dari siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Sungai Penuh memperoleh hasil yaitu guru belum penuh menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran di sekolah. Guru hanya menggunakan

laptop dengan bantuan LCD proyektor sebagian sarana pendukung selama proses pembelajaran berlangsung, yang bertujuan untuk menampilkan materi ajar berupa power point dan modul ajar kepada siswa. Selain itu, guru juga lebih sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi terutama saat menjelaskan materi teori, hal ini dapat mengakibatkan siswa tidak berminat untuk memahami materi teori di dalam kelas. Siswa merasa bosan dan jenuh belajar jika guru hanya menjelaskan materi teori secara terus-menerus tanpa menggunakan media interaktif selama proses pembelajaran. Akibatnya saat proses pembelajaran berlangsung, antara guru dan siswa tidak banyak berinteraksi yang tercipta saat belajar yang mengakibatkan guru dan siswa sibuk dengan kegiatannya masing-masing selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil hasil wawancara dengan siswa SMK Negeri 4 Sungai Penuh juga menunjukkan bahwa mereka tidak bersemangat saat guru menjelaskan materi teori secara terus menerus tanpa menggunakan media interaktif. Siswa juga menginginkan media interaktif. Siswa juga menginginkan media belajar belajar penjelasan guru dan buku cetak yang dapat dipelajari secara mandiri untuk dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka hasilnya yang diperoleh saat observasi dalah siswa diperbolehkan membawa dan menggunakan smartphone mereka sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dikelas, namun tidak adanya media yang bermanfaat smartphone sebagai alat bantu untuk mengakses materi pembelajaran, menjadikan smartphone tidak digunakan digunakan secara optimal selama proses pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh di SMK Negeri 4 Sungai Penuh, terjadi kesenjangan antara

penggunaan media interaktif dengan kenyataannya di sekolah. Seperti yang diketahui pada era digital ini, teknologi juga ikut mempengaruhi penggunaan media yang akan dipakai saat proses pembelajaran, yang mana sarana penunjang dalam pembelajaran ikut menyesuaikan perkembangan teknologi yang ada, sedangkan dari hasil observasi ditemukan bahwa belum adanya media interaktif yang digunakan pada mata pelajaran sketsa sebagai penunjang proses pembelajaran, yang mengakibatkan siswa merasa bosan, tidak berminat dan jenuh selama guru menjelaskan materi. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa sendiri yang kurang optimal. Terjadinya penurunan minat dan motivasi siswa dalam belajar karena siswa merasa tidak tertariknya untuk mendengarkan dan memahami apa yang disampaikan guru disebabkan siswa tidak menemukan hal baru yang mampu menarik perhatian mereka.

Menurut (Yuanta, 2020) Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan mengajar di kelas dapat membawa keberhasilan bagi guru maupun siswa. Selain itu peran guru sangatlah penting di dalam proses pembelajaran, guru juga dituntut untuk bisa membuat media yang kreatif dan inovatif serta dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Pada penelitian (Hafiedz & Nurhamidah, 2023) juga menyatakan penggunaan media pembelajaran modern bersifat interaktif, menggabungkan audio dan video agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, mendorong siswa untuk memaksimalkan potensinya, selain itu siswa dapat dengan mudah mengakses sumber dan mengerjakan soal. Selain itu, pada penelitian (Jais & Amri, 2021) menghasilkan media

interaktif berbasis Articulate Storyline yang layak digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa untuk menumbuhkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Paparan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa media interaktif dapat digunakan sebagai media penunjang proses pembelajaran di sekolah. Maka hasil penelitian ini nantinya akan berupa media interaktif yang bisa di akses kapanpun dan dimanapun dalam extension file HTML5 (web) yang akan dikonversi menjadi aplikasi android (.apk).

Oleh karena itu, penelitian “ Pengembangan Media Interaktif Mata Pelajaran Sketsa Gambar di kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 4 Sungai Penuh” diharapkan dapat menjadi solusi dalam memecahkan permasalahan yang dialami siswa dan guru yang ditemukan saat observasi dilakukan adanya media interaktif ini diharapkan mampu membuat siswa termotivasi dalam proses pembelajaran dan mengurangi siswa dalam proses pembelajaran serta dapat menjadi sarana penunjang bagi guru dalam menjelaskan materi teori pada mata pelajaran sketsa gambar.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Metode Research and Development (R&D). Menurut (Okpatrioka, 2023) menjelaskan bahwa Research and Deelopment (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan

antara penelitian dasar dengan penelitian terapan.

Menurut (Akram & Maryam, 2021) Research and Development merupakan suatu pengkajian sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Produk yang dihasilkan dalam Penelitian dan Pengembangan (R&D) bisa berupa model, media, modul, buku, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran.

Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian ini bersifat kuantitatif, yaitu suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Menurut (Hanifah et al., 2020) Metode kualitatif adalah metode riset yang sifatnya memberikan penjelasan dengan menggunakan analisis. Pada pelaksanaannya, metode ini bersifat subjektif dimana proses penelitian lebih diperlihatkan dan cenderung lebih fokus pada landasan teori.

Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Menurut (Vivien Pitriani et al., 2021) model ADDIE terdiri dari 5 tahapan 1. Analisis (analysis) 2. Desain (design) 3. Pengembangan (development) 4. Implementasi (implementation) 5. Evaluasi (evaluation). Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, Yakni konsep mengembangkan sebuah produk pembelajaran.

Menurut (Hidayat & Nizar, 2021) ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan

pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Dalam penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Implement (implementasi) dan Evaluation (evaluasi). Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan

Maka dari itu untuk subjek dalam penelitian ini diambil dari kelas 1 kelas siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Sungai Penuh dengan jumlah 16 siswa yang mengikuti mata pelajaran sketsa gambar pada tahun ajaran 2024/2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian adalah sebuah Media Interaktif yang digunakan pada mata pelajaran Sketsa Gambar kelas x. Pengembangan dan penelitiannya dilakukan di SMK Negeri 4 Sungai Penuh. Media interaktif diberikan kepada siswa dalam bentuk android (apk) dengan bantuan perangkat smartphone dan untuk guru diberikan dalam bentuk web (HTML5).

Penelitian dan pengembangan Media Interaktif ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu (1) Analisis; (2) Desain; (3) Pengembangan; (4) Implementasi; (5) Evaluasi.

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa di sekolah SMK Negeri 4 Sungai Penuh yang menjadi tempat melakukan penelitian ini. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa permasalahan saat proses pembelajaran mata pelajaran sketsa gambar kelas X di SMK Negeri 4 Sungai Penuh.

Diperoleh hasil observasi berupa karakteristik siswa selama proses pembelajaran pada materi teori terlihat kurang fokus dan respon siswa dalam menanggapi pembelajaran juga kurang. Siswa cenderung merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam belajar dikarenakan penjelasan yang diberikan oleh guru hanya secara lisan didepan kelas dengan menampilkan materi melalui LCD Proyektor. Hal initerjadi secara berulang-ulang pada pembelajaran teori untuk memahami materi teori yang disampaikan dan dijelaskan oleh guru didalam kelas.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan saat proses belajar mengajar yang sesuai dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa didalam kelas. Observasi yang dilakukan pada guru mata pelajaran sketsa gambar dan siswa kelas X memperoleh hasil berupa guru belum pernah menggunakan media interaktif sebagai sarana penunjang pembelajaran.

Hasil observasi dengan siswa juga menunjukkan bahwa mereka tidak bersemangat jika guru hanya menjelaskan materi secara terus-menerus, tanpa menggunakan media interaktif. Siswa juga menginginkan media belajar terlepas dari penjelasan guru dan buku cetak yang dapat dipelajari secara mandiri untuk dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka.

Adapun spesifikasi smartphone yang dibutuhkan siswa untuk mengakses media interaktif adalah sebagai berikut : Sistem operasi yang digunakan adalah android, Minimal versi androidnya adalah, Jenis smartphone yang digunakan adalah Handphone, minimal kapasitas ukuran RAM yang dibutuhkan 3 GB.

Tahap selanjutnya setelah tahap analisis adalah tahap untuk merancang media interaktif yang akan dikembangkan. Perancangan produk yang dilakukan pada tahap design ini berdasarkan hasil analisis dari tahap sebelumnya. Rancangan awal media interaktif dilakukan dengan membuat storyboard, dalam tahap ini storyboard yang dirancang menyesuaikan hasil dari analisis agar rancangan media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pada media interaktif yang akan dikembangkan berupa petunjuk pengguna, CP dan ATP, materi, evaluasi, game, sketsa, glosarium, dan profil penulis. Untuk melengkapi fitur dalam medianya maka akan ditambahkan tombol, gambar, video, animasi, audio, dll. Biasanya digunakan untuk menggambarkan alur cerita dalam film, video, animasi, komik, atau proyek multimedia lainnya. Storyboard terdiri dari kumpulan gambar atau sketsa yang diatur secara urut dan diilustrasikan dalam bentuk panel-panel. Setiap panel mewakili adegan atau bagian dari cerita yang berbeda, yang disusun sedemikian rupa sehingga menggambarkan urutan peristiwa secara teratur.

Setelah desain storyboard terbentuk, lanjutkan dengan melakukan pembuatan dan penyusunan setiap elemen media berdasarkan storyboard tersebut. Tahap ini menghasilkan pengembangan dari storyboard yang telah dibuat sebelumnya.

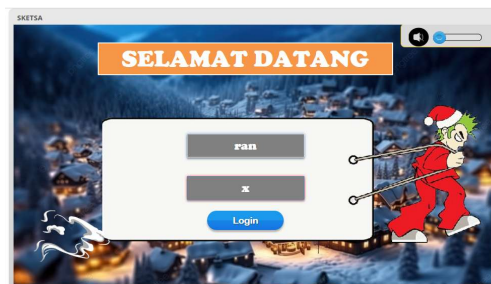
Pada halaman awal atau intro langsung ditampilkan judul media dan sebuah tombol menuju ke halaman login. Dilengkapi dengan gambar dan juga logo dibagian bawah halaman, serta tombol vol audio.



Gambar 1. Tampilan Awal Media Interaktif

Pada halaman login terdapat ucapan selamat datang dan instruksi untuk pengguna mengisi data nama dan nama dan kelas untuk dapat masuk ke menu utama media. Pengguna

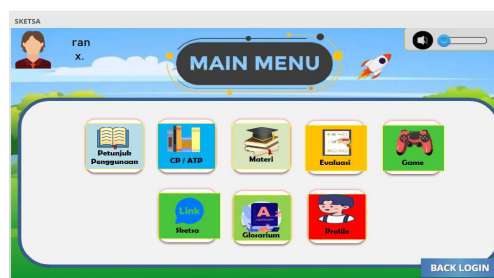
diwajibkan untuk mengisi nama dan kelas, jika tidak diisi maka otomatis tombol login tidak akan berfungsi



Gambar 2. Login Media Interaktif

Pada menu utama ditampilkan semua isi/konten yang ada pada media interaktif. Pada bagian kiri atas media ditampilkan nama dan kelas yang diisi

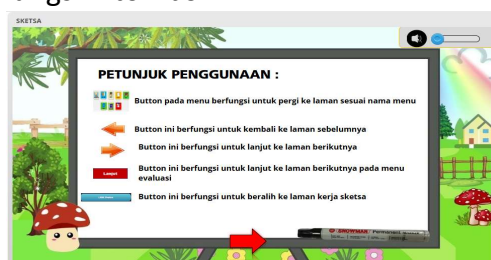
pengguna pada saat login. Menu utama dilengkapi lagi dengan tombol back login untuk kembali kehalaman utama.



Gambar 3. Menu Utama

Petunjuk pengguna pada media interaktif sketsa ini, bertujuan untuk menjelaskan semua fungsi tombol

dilengkapi dengan scrollbar dibagian bawah pilih next.



Gambar 4. Petunjuk Pengguna

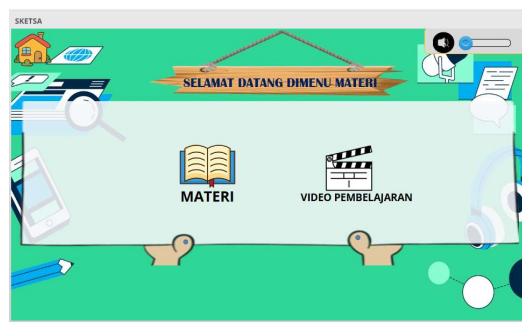
Pada halaman ini penjelasan CP dan ATP dari mata pelajaran sketsa gambar.



Gambar 5. CP dan ATP

Pada halaman ini, diberikan 2 tombol berupa tombol materi dan video

pembelajaran. Masing-masing tombol jika diklik akan menuju ke penjelasan materi dan video pembelajaran



Gambar 6. Materi dan Video Pembelajaran

Tahap awal untuk memulai evaluasi adalah pengguna membaca petunjuk pengerjaan soal, setelah itu untuk mulai mengerjakan soal dapat menekan tombol lanjut yang berada dibagian bawah

Pada tahap untuk memulai game adalah pengguna membaca petunjuk game, setelah itu untuk mulai game dapat menekan tombol mulai game dibagian bawah.

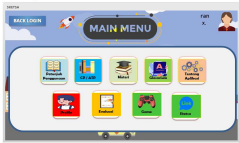
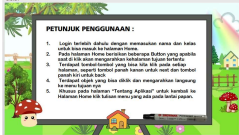
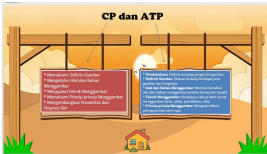
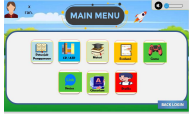


Gambar 7. Game

Tahap awal untuk memulai membuat sketsa adalah pengguna membaca panduan petunjuk dan setelah itu pengguna dapat menekan

tombol next untuk menuju halaman link sketsa, setelah itu untuk memulai membuat sketsa dapat menekan tombol link sketsa yang berada ditengah

Tabel 1. Revisi Media oleh Validator Media

No	Nama Validator	Sebelum	Sesudah
1	Validator 1	 Urutan menuanya belum sesuai dan harus diperbaiki  Didalam petunjuk pengguna seharusnya tentang button didalam media interaktif  Perbaiki garis dan tulisannya dibesarkan	 Tampilan setelah direvisi, menu-menu udah diurutkan dengan baik  Tampilan setelah direvisi, petunjuk pengguna button sudah dijelaskan  Tampilan setelah direvisi, garis telah ditebalkan dan tulisan sudah dibesarkan

Validitas media bertujuan untuk mendapatkan pendapat validator media tentang kelengkapan penggunaan media interaktif pada mata pelajaran sketsa gambar. Validasi ini dilakukan dengan memperlihatkan media interaktif kepada validator dan memberikan lembar angket validasi ke validator media. Dimana dalam angket terdapat

beberapa pernyataan yang terdiri dari 3 indikator yaitu aspek kemudahan pengguna, aspek kemenarikan tampilan dan aspek bahasa dan keterbacaan. Validasi media dilakukan oleh 2 dosen sebagai validator media. Berikut ini merupakan hasil validasi media, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Hasil Validasi	Kategori
1	Tampilan Media	79,17	Sangat Valid
2	Kemudahan Penggunaan Media	84,38	Sangat Valid
3	Kemanfaatan Media	83,33	Sangat Valid
Rata-rata		82,29	Sangat Valid

Sumber : Hasil Penelitian, 2025 (Data diolah)

Berdasarkan hasil analisis data penilaian media interaktif oleh validator media, menyatakan bahwa kelayakan media memperoleh rata-rata nilai sebesar 82,29% dengan kategori “sangat valid” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Data ini diperoleh setelah memperlihatkan media interaktif pada setiap validator dan

memberikan angket untuk penilaian dan masukan dari validator media.

Tujuan validasi materi adalah mendapatkan pendapat ahli materi tentang kelayakan materi yang terdapat didalam media interaktif. Validasi dilakukan dengan meninjau materi pada media dan memberikan angket validasi materi validator materi. Beberapa pernyataan dalam kuesioner yang

terdiri dari 2 indikator, kelengkapan isi, tata bahasa dan evaluasi. Berikut

merupakan hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Hasil Validasi	Kategori
1	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Belajar	87,5	Sangat Valid
2	Keakuratan Materi	87,5	Sangat Valid
3	Penyajian Bahasa dan Kalimat	82,5	Sangat Valid
Rata-rata		85,83	Sangat Valid

Sumber : Hasil Penelitian, 2025 (Data diolah)

Berdasarkan hasil analisis dan persentase penilaian materi pembelajaran dalam media interaktif oleh validator materi, menyatakan bahwa kelayakan media memperoleh rata-rata nilai sebesar 85,83% dengan kategori “sangat valid”. Data ini diperoleh setelah memperlihatkan media interatif pada setiap validator dan memberikan angket untuk diberikan penilaian dan masukan dari validator materi.

Pada uji praktikalitas hasil diperoleh setelah dilakukan pengujian kepraktisan penggunaan media interaktif disekolah. Uji praktikalitas yang dilakukan mencakup 2 pengujian, yaitu uji praktikalitas guru dan uji praktikalitas siswa. Untuk mengumpulkan data dari guru, disusunlah beberapa pernyataan yang terdiri dari 4 indikator. Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil praktikalitas yang diperoleh dari guru :

Tabel 4. Hasil Praktikalitas Guru

No	Aspek Penilaian	Hasil Validasi	Kategori
1.	Kemudahan Penggunaan Media	79,17	Sangat Praktis
2.	Efesiensi waktu	93,75	Sangat Praktis
3.	Kesesuaian Materi	95,83	Sangat Praktis
4.	Daya Tarik	93,75	Sangat Praktis
Rata-rata		90,63	Sabgat Praktis

Sumber : Hasil Penelitian, 2025 (Data diolah)

Berdasarkan hasil uji praktikalitas kepada guru mata pelajaran Sketsa Gambar diperoleh rata-rata sebesar 90,63 dengan kategori “sangat praktis. Data ini diperoleh setelah memperlihatkan media interaktif kepada guru mata pelajaran sktesa gambar.

Uji praktikalitas siswa juga dilakukan dengan memberikan media yang telah dikembangkan kepada siswa setelah itu diberikan angket yang didalamnya terdapat beberapa pernyataan yang terdiri dari 3 indikator. Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil praktikalitas yang diperoleh siswa :

Tabel 5. Hasil Praktikalitas Siswa

No	Aspek Penilaian	Hasil Validasi	Kategori
1.	Kemudahan Penggunaan Media	86,72	Sangat Praktis
2.	Daya Tarik	86,33	Sangat Praktis
3.	Efesiensi Waktu	86,72	Sangat Praktis
Rata-rata		86,59	Sangat Praktis

Sumber : Hasil Penelitian, 2025 (Data diolah)

Berdasarkan hasil analisis dan persentase uji praktikalitas terhadap media interaktif yang dinilai sebesar 86,56% dengan kategori “sangat praktis yang layak digunakan sebagai media pembelajaran

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif pada mata pelajaran sketsa gambar kelas X valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran saat pembelajaran sketsa gambar dapat disimpulkan: (1) Pengembangan media interaktif pada mata pelajaran sketsa gambar menggunakan metode R&D dengan model ADDIE yang mempunyai 5 tahap yaitu, (a) tahap analisis(Analysis) (b) tahap desain (Design) (c) tahap pengembangan (Development) (d) tahap implementasi (Implementation) (e) tahap evaluasi (Evaluation). (2) Hasil validasi media sebesar 82 dengan kategorikan sangat valid, selain itu hasil validitas materi mendapatkan nilai sebesar 85,83% dengan kategorikan sangat valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif dan didalamnya layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bagi guru dan siswa. (3) Hasil praktikalitas guru memperoleh nilai sebesar 90,63% dengan kategori sangat praktis, dan praktikalitas siswa dengan nilai sebesar 86,72% kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan dari hasil respon guru dan siswa bahwa media interaktif ini layak digunakan dalam proses pembelajaran disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Akram, A., & Maryam, K. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Blog di SMA Negeri 1 Tommo. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 139–147. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.36>
- Alberth Supriyanto Manurung, Abdul Halim, A. R. (2020). *Jurnal Basicedu*. 4(18), 1291–1301.
- Andaraputri, V., Dafitri, H., & Wulan, N. (2023). Media Interaktif Pembelajaran Tapak Suci Berbasis Android Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. 3(2), 5736–5778.
- Apriliani, Pawestri, S., & Radia, Hoesein, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 995–1003.
- AR, H. S. (2022). Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25–42. <https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>
- Bentri, D. S. dan A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. *Seminar Nasional: Jambore Konseling* 3, 00(00), XX–XX. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Bunjamin. (2021). Belajar dan Pembelajaran. In Book. www.uhamkاپress.com
- Darsyah, S. (2023). Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 857–861.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan

- Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 54–64. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasiEmail>
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. *Manazhim*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v2i1.638>
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Operasi Pada Matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.51-60>
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Ispriadi, B. D. S., Putri, D. A., & Dewani, P. K. (2020). Eksistensi Media Cetak Pada Masa Pandemi Covid-19. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 9(2), 127–134. <https://doi.org/10.33366/jisip.v9i2.2233>
- Jais, M., & Amri, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 795–801. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1531>
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>

Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>

Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>