

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN KETERAMPILAN SISWA DI SMK PASUNDAN 1 KOTA SERANG

Rita Fadilah¹

¹Universitas Bina Bangsa

Email: ritafadilah12345@gmail.com

Abstrak: Masalah pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dalam kehidupan. Bukan saja sangat penting, bahkan masalah pendidikan itu sama sekali tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Pendidikan menjadi media yang mempunyai pengaruh untuk menentukan arah kesuksesan negara. Implementasi pembelajaran menggunakan *smartphone* dan tablet dapat memberikan dampak positif terhadap dimensi kognitif, metakognitif, afektif, dan sosial budaya, karena memiliki kekuatan untuk mentransformasi pengalaman belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk berupa media video pembelajaran berbasis android, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android, dan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis android melalui video pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) model ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa pengembangan media video pembelajaran Berbasis Android telah diujikan melalui angket validasi bahasa dengan persentase sebesar 85% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli media memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori Sangat Layak”, pemateri memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori “Sangat Layak” dan uji respon pendidik memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori “ Sangat Layak”.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Pembelajaran Tematik, Aplikasi, Video Android.

Abstract: Education is a very important problem in life. Not only is it very important, in fact education cannot be separated from life. Education is a medium that has influence in determining the direction of the country's success. Implementation of learning using smartphones and tablets can have a positive impact on cognitive, metacognitive, affective and socio-cultural dimensions, because they have the power to transform the learning experience. The aim of this research is to develop a product in the form of Android-based learning video media, to determine the feasibility of Android-based learning media, and to determine the response of educators and students to Android-based learning media

through learning videos. The research conducted by the author used the ADDIE model research and development (R&D) method. Based on the research results, the results obtained showed that the development of Android-based learning video media had been tested through a language validation questionnaire with a percentage of 85% in the "Very Feasible" category, media experts obtained a percentage of 89% in the Very Appropriate category, presenters obtained a percentage of 89% in the "Very Appropriate" category and the teacher response test obtained a percentage of 87% in the "Very Appropriate" category.

Keywords: *Development, Learning Media, Thematic Learning, Applications, Android Videos.*

PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan dalam kehidupan dan peran teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu cara yang diusulkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Android. Teknologi ini dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dengan menyediakan materi dalam bentuk video yang lebih interaktif dan fleksibel.

Penggunaan perangkat Android dalam pembelajaran dianggap penting karena banyak peserta didik sudah familiar dengan teknologi ini. Namun, saat ini masih terdapat keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video Android guna meningkatkan minat belajar dan keterampilan siswa.

Berdasarkan analisis awal, sekitar 77,5% siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran berbasis Android yang tidak hanya memberikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga dalam bentuk video, latihan soal, dan ilustrasi interaktif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran tersebut.

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.

Sementara Karwono dan Mularsih menyatakan bahwa pembelajaran berasal dari kata belajar mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari kecakapan tertentu.

“Gagne” menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. *National Education Association* (NEA) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Sanaky mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

B. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Android

Media interaktif adalah media yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima feedback terhadap materi yang disajikan. Kelebihan dari media ini adalah berisi kombinasi antar teks, grafis, video dan audio yang tentunya akan lebih menarik. Partisipasi siswa akan lebih besar sehingga mampu mempelajari materi lebih mendalam yang sesuai dengan paradigma konstruktivistik, mendukung individualisasi terhadap gaya belajar setiap siswa, fleksibilitas yang lebih memadai sehingga lebih luas terhadap kondisi siswa, mampu menyimulasikan suatu objek yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas. Kelemahan dari media ini adalah perlu biaya lebih untuk memproduksi media.

Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak atau berbagai dan kata media yang berarti alat untuk menyampaikan pesan. Oleh karena itu, multimedia berarti gabungan dari berbagai media seperti teks, grafik, audio, visual, dan sebagainya dalam satu alat. Oleh karena itu, multimedia berarti gabungan dari berbagai media seperti teks, grafik, audio, visual dan sebagainya dalam satu alat.

C. Minat Belajar Keterampilan Siswa

Minat belajar keterampilan siswa adalah suatu rasa yang kita sukai atau yang

membuat kita tertarik pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh. Pada dasarnya minat belajar.



METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2011: 297) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pendapat lain diungkapkan oleh Endang Mulyatiningsih (2011: 161) yaitu “penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan”. Secara umum, penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut.

Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti mengambil tempat penelitian di SMK Pasundan 1 Kota Serang yang beralamat di Jl. Raya Serang-Jakarta Km.04 No 04 2 b (Pakupatan)Kota Serang Banten . Penelitian ini dilaksanakan meliputi tahap persiapan pada bulan Maret-Juli 2024. Tahap pelaksanaan dan tahap pelaporan pada Juli 2014.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design*

(desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluating* (evaluasi). Namun dalam penelitian ini hanya sampai tahap implementasi saja.

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek uji coba yang terlibat adalah satu orang ahli media pembelajaran, satu orang ahli materi, praktisi pembelajaran Akuntansi (guru TKJ smk 1 pasundan), dan 30 siswa kelas X sm Pasundan 1. Uji coba yang diteliti adalah kualitas dan kelayakan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang merupakan aspek relevansi materi, aspek pengorganisasian materi, aspek evaluasi/latihan soal, aspek bahasa, aspek tampilan visual, aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek efek bagi strategi pembelajaran.

B. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner. “Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya” (Sugiyono, 2011: 142).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran berupa video berbasis *Android* mengikuti model pengembangan ADDIE dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluating* (Evaluasi), namun dalam penelitian ini hanya sampai tahap implementasi saja. Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

1) Kebutuhan dan karakteristik siswa

Penelitian ini berawal dari observasi ke sekolah yaitu Smk 1 Pasundan Kota Serang Banten. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, sebagian besar siswa mengalami kejenuhan dalam belajar karena masih banyak guru yang menggunakan metode mengajar konvensional yaitu ceramah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran. Hal - hal tersebut mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan siswa hanya fokus pada *gadget*nya masing-masing.

Hasil pengamatan peneliti, penggunaan *smartphone* dapat menyita waktu belajar siswa, misalnya hanya untuk memutar musik, bermain *games*, dan mengakses berbagai macam media sosial. Siswa yang merasa jenuh ketika melakukan pembelajaran akan lebih tertarik untuk melakukan hal-hal lain seperti bercengkrama dengan teman atau melakukan kegiatan lain dengan *smartphon*nya. Kecenderungan berkurangnya minat belajar siswa akibat lebih menariknya *smartphone* daripada buku dapat diantisipasi dengan membuat media pembelajaran yang memanfaatkan *smartphone*. *Smartphone* yang digunakan menggunakan sistem operasi *Android*. Sistem operasi *Android* dipilih karena sistem ini adalah sistem yang paling banyak digunakan daripada sistem operasi yang lain.

2) Perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*)

Pembuatan media berbasis *Android* memerlukan *hardware* dan *software* yang sesuai. *Software* yang digunakan untuk pembuatan media ini memiliki spesifikasi sebagai berikut

- a) Eclipse Juno, adalah sebuah IDE (Integrated Development Environment) untuk mengembangkan perangkat lunak.
- b) JDK (Java Development Kit)
- c) *Android* SDK (Software Development Kit)
- d) Notepad++, merupakan program aplikasi pengembang yang berguna untuk mengedit teks dan skrip kode pemrograman

Berdasarkan data di atas, maka *hardware* yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran ini adalah:

- a) Intel(R) Core(TM) i5 CPU
- b) RAM 4 GB
- c) Hard Disk 8 GB

B. Analisis Kompetensi dan Instruksional

Analisis kompetensi dan intruksional berkaitan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang akan dimuat dalam media pembelajaran. Pada tahap analisis kompetensi, dilakukan kajian terhadap kompetensi minimal yang harus dicapai siswa sesuai dengan standar isi yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Materi membuat neraca saldo, kertas kerja, jurnal penyesuaian, jurnal penutup dan neraca saldo setelah penutupan pada perusahaan jasa sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) di sekolah yaitu memahami penyusunan siklus Akuntansi perusahaan jasa dan Kompetensi Dasar (KD) membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa.

1. Tahap *Design*

Tahap desain merupakan tahap perancangan media yang meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan (*storyboard*), penyusunan materi, soal dan jawaban, pembuatan background, gambar, dan tombol yang akan disertakan dalam aplikasi.

2. Tahap Pengembangan

Pada tahap pertama yaitu desain, disini desain yang telah dibuat itu berbantu dengan menggunakan *software canva*, selanjutnya diimplementasikan kedalam pengembangan produk berbentuk aplikasi menggunakan *Website App Inventor*, berikut ini adalah hasil pengembangan Produk.

Untuk membuat aplikasi pada lembar kerja app inventor perlu koneksi internet terlebih dahulu selanjutnya membuka aplikasi browser yang ada dilaptop atau komputer anda ketikkan alamat website <https://appinventor.mit.edu/explore/> setelah itu pilih create apps!, setelah pilih create apps kita perlu login dengan akun google terlebih dahulu. Jika sudah login maka akan muncul dengan tampilan awal, pada tampilan app inventor seperti pada gambar 1. Ketikkan nama aplikasi yang ingin dibuat sebagai contoh untuk aplikasi

saya buat yaitu PTI kemudian klik ok. Jika sudah membuat nama aplikasi kemudian tampilan layar lembar kerja seperti gambar dibawah ini.

Membuat *splash screen* perlu beberapa komponen yang perlu dimasukan pada lembar kerja dengan cara masukan *vertical Arrangement* pada *Screen1*, lalu di *screen1* masukan gambar yang sudah disiapkan pada background image setelah itu unduh file pilih file yang sudah didesain lalu klik ok. Kemudian masukan *image1* pada *screen1* dengan height 250 pixels dan width automatic di picture masukan gambar yang telah siap, gambar yang saya gunakan adalah gambar dari Logo sekolah tersebut. Lalu masukan clock1 untuk pemberian waktu senggang pada *screen* dengan *timer interval* 1.



Gambar 3. Coding program *splash screen*

Pada halaman menu utama yang pertama kali dimasukan pada lembar kerja yaitu horizontal arrangement berjumlah empat. Untuk horizontal arrangement pertama masukan nama mata pelajaran, untuk horizontal arrangement sisanya silahkan masukan button yang digunakan, saya menggunakan enam button yaitu button 1 “sk/kd”, button 2 “materi”, button 3 “video”, button 4 “latihan”, button 5 “profil pengembang”, dan button6 “bantuan”. Setelah selesai semua kemudian masukan gambar yang telah kita siapkan untuk tiap-tiap button agar tampilannya semakin menarik.



Gambar 4. Lembar kerja menu utama

Pada button materi ini saya membuatnya menggunakan screen baru tersebut saya masukan web viewer dan link google drive pribadi yang telah saya upload dalam bentuk PDF, seperti digambar 5.



Gambar 5. Lembar kerja membuar materi

Pada halaman profil ini saya menggunakan dua horizontal arrangement, satu label dan satu image. Fungsi dari horizontal arrangement satu adalah untuk memasukan judul profil pengembang. Horizontal arrangement kedua berfungsi untuk memasukan gambar dan informasi pribadi saya yang telah saya buat menggunakan canva. Seperti Digambar



Gambar 6. Lembar kerja tampilan profil

Pada halaman video yang pertama kali dimasukan pada lembar kerja yaitu horizontal arrangement yang berjumlah empat. Untuk horizontal arrangement pertama saya masukan label untuk memberi nama pada judul halaman video, kedua masukan horizontal arrangement lalu masukan 2 button yang mana fungsi untuk mengarahkan ke youtube dan begitu seterusnya.

Pada halaman latihan yang pertama kali dimasukan adalah horizontal arrangement dan label yang bertuliskan soal, dan horizontal kedua dimasukan label yang berfungsi untuk tampilan soal. Kemudian saya masukan tablearrangement yang berisi 4 label dan 4 button, 4 label tersebut berisi untuk pilihan jawaban a,b,c dan d. untuk button 4 berfungsi untuk menempatkan jawaban.



Gambar 8. Lembar kerja membuat latihan

Pada halaman hasil atau skor yang pertama kali dimasukan pada lembar kerja yaitu horizontal arrangement berjumlah tiga. Untuk horizontal yang pertama masukan button1 yang berfungsi untuk memasukan tulisan “your score”. Horizontal arrangement selanjutnya lalu masukan button2 dan kosongkan saja karena pada button ini akan menampilkan hasil atau skor secara otomatis, horizontal arrangement terakhir masukan 1 button yang akan kita gunakan untuk button kembali ke menu utama.



Gambar 9. Halaman atau skor pengolahan

Produk yang telah dikembangkan divalidasikan kepada ahli. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan melakukan pengisian angket media dan angket materi. Setelah selesai di validasi oleh validator diperoleh hasil dengan

menggunakan pedoman skala *likert*. Adapun nilai atau hasil dari validasi yang diberikan oleh validator dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

Instrumen Penelitian	Validator		Rata-Rata Persentase Total Skor	Kriteria
	1	2		
Materi	94%	82%	88%	Sangat Valid
Media	87%	80%	84%	Sangat Valid

Dari tabel 4 diatas terlihat bahwa hasil penilaian ahli adalah dari materi 88% sangat valid dan dari media 84% sangat valid.

Implementation (Implimentasi)

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis video android yaitu berdasarkan hasil angket respon siswa kelas X SMK Pasundan 1. Berikut analisis data penelitian tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis video android.

Aspek	Penilaian (%)	Kriteria
Respon Siswa	83%	Sangat Praktis

Hasil analisis didapatkan respon siswa mencapai nilai 83% dari rata – rata siswa.

Berdasarkan kualifikasi tingkat kepraktisan data penilaian respon siswa didapatkan jumlah skor tertinggi respon siswa 110 dengan persentase 83%. Dari persentase berikut masuk kriteria “Sangat Praktis”.

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis android yaitu dengan mengisi soal evaluasi yang ada pada media pembelajaran, soal yang tercantum pada media pembelajaran yaitu sebanyak 20 soal pilihan ganda yang akan dinilai sesuai dengan KKM yang ditetapkan disekolah yaitu 75. Adapun yang mendapatkan nilai diatas 75 adalah 17 orang siswa sedangkan yang mendapatkan nilai dibawah 75 yaitu 4 orang.

Evaluation (evaluasi)

Setelah dilakukan penelitian menggunakan media pembelajaran berbasis android, media yang dirancang dari mulai tahap analisis sampai tahap implementasi didapatkan

hasil yang sesuai harapan yang diinginkan. Media pembelajaran berbasis android dapat memberikan manfaat pada siswa. setelah melewati berbagai masukan dan revisi oleh beberapa validator, media ini sudah dapat diterapkan dan media ini juga dapat memudahkan dalam proses belajar mengajar dan dapat meminimalisir waktu belajar.

Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and evaluation*). *Analysis* merupakan tahap pertama dalam pengembangan yang berupa analisis kebutuhan pengguna, analisis kebutuhan karakteristik peserta didik dan analisis kebutuhan materi dan tujuan. tahap kedua adalah *Design* yang merupakan tahap perancangan, hasil dari tahap ini berupa Flowchart dan Storyboard. *Development* merupakan tahap pengembangan sesuai rancangan yang telah dibuat dengan memanfaatkan *website* <http://>. Pada tahap ini dilakukan pengujian oleh ahli media, ahli materi dan juga evaluasi oleh kelompok kecil untuk mengetahui kualitas produk. Pada tahap *Implementation* produk yang sudah jadi di uji cobakan terhadap pengguna yang merupakan siswa kelas X SMK Pasundan 1 Tahap *Evaluation* merupakan evaluasi yang dilakukan pada setiap tahapan yang telah disebutkan sebelumnya, bertujuan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk.

Model pengembangan ADDIE yang dilakukan bertujuan untuk melihat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis android. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Akker dan Nieveen (Rochmad, 2012: 68) yang menyatakan bahwa dalam penelitian pengembangan model pembelajaran perlu kriteria kualitas yaitu kevalidan (*validity*), kepraktisan (*practicably*) dan keefektifan (*effectiveness*).

Sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android App Inventor pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis identifikasi masalah. Identifikasi masalah dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang dihadapi siswa selama pembelajaran. Permasalahan yang ada dikelas X SMK Pasundan 1 dari hasil pengamatan peneliti, ketika siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran maka siswa lebih tertarik untuk melakukan hal-hal lain seperti

mengobrol dengan teman atau melakukan kegiatan lain dengan smartphonenya. Hal ini mengidentifikasi bahwa smartphone lebih menarik dari pada buku, hal ini dapat diantisipasi dengan membuat media pembelajaran berbasis android di smartphone. Dengan pembuatan media pembelajaran berbasis android diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Apalagi media pembelajaran berbasis android dapat digunakan kapan saja dan dimana saja karena sifatnya yang portable. Proses penyebaran dapat menggunakan SHAREit yang selanjutnya di instal secara online. Sesudah diterapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android App Inventor terdapat peningkatan yang dapat dilihat dari keefektifan produk. Media pembelajaran berbasis android ini harus melewati kevalidan terlebih dahulu agar dapat di uji cobakan melalui hasil validasi oleh validator, kemudian ditentukan kepraktisan dan keefektifannya berdasarkan hasil angket respon dan hasil test.

Data yang diperoleh pada tahap pengujian, kemudian diolah menggunakan software Microsoft Excel. Berdasarkan data tersebut diperoleh persentase kelayakan setiap aspek, kemudian kategori tersebut diubah menjadi kategori kevalidan. Penentuan kategori ini berdasarkan tabel skala persentase kevalidan. dari Validasi ahli media dan ahli materi diperoleh total persentase yaitu 88% dengan kategori Sangat Valid. Hasil validasi berupa komentar dan saran terhadap media pembelajaran berbasis android yang ingin dikembangkan beserta instrumen yang akan digunakan pada penelitian. Untuk mengukur kepraktisan, dilakukan oleh 21 orang siswa sebesar dan mendapatkan persentase 83% dengan kategori Sangat Praktis. Dalam mengukur keefektifan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan nilai KKM dari hasil siswa mengerjakan evaluasi latihan yang telah diberikan yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan nilai persentase yang diperoleh mendapatkan persentase 81% dengan kategori sangat efektif.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Edwin (2019). Hasil dari penelitian tersebut menghasilkan nilai rata-rata kualitas kelayakan media pembelajaran berbasis android pada App Inventor dan berada pada rentang nilai sehingga masuk dalam kriteria kualitas sangat baik (SB) dengan persentase keidealan media 86%. Berdasarkan penilaian ini produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang digunakan layak digunakan di SMK Pasundan.

3. Siswa

Penilaian media pembelajaran juga dilakukan oleh 30 siswa di SMK Pasundan 1 Serang-Banten dengan menggunakan angket. Angket untuk siswa menggunakan skala Ghuttman dengan dua alternatif jawaban. Pertanyaan dalam angket terdiri dari 6 pertanyaan yang bersifat kombinasi. Jawaban angket secara lengkap dapat dilihat di lampiran 4.

Berikut adalah rekapitulasi jawaban dari 30 siswa kelas X SMK Pasundan 1

No	Indikator	Jawaban		Jumlah	Persentasi Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1	Kemenerikan penyampaian Materi	29	1	30	96,67 %
2	Kejelasan contoh soal yang Diberikan	29	1	30	96,67 %
3	Kejelasan rumusan soal	29	1	30	96,67 %
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	26	4	30	86,67 %
5	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman Siswa	28	2	30	93,33 %
6	Kemampuan media dalam menambah motivasi belajarsiswa	24	6	30	80%

C. Kajian Media Akhir

Media akhir dari penelitian ini berupa video pembelajaran yang digunakan untuk *smartphone Android* dengan mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan. Video pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang berisi materi. Materi dibuat sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) Memahami mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan dan Kompetensi Dasar (KD).

D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Media yang dihasilkan masih termasuk pada pengembangan tingkat pemula yang hanya mencakup materi Teknik Komputer dan Jaringan.
2. Penentuan standar kelayakan media terbatas pada aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual. Pernyataan kelayakan media baru sebatas dilakukan oleh 1 ahli media, 1 ahli materi, dan

1 praktisi pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan, penelitian dan pembahasan terhadap media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi khususnya membuat video sederhana, diperoleh bahwa (1) tingkat kevalidan diperoleh hasil dengan kategori “Sangat Valid” dengan kevalidan ahli media memperoleh persentase sebesar 84% dan kevalidan ahli materi mencapai 88%. (2) Tingkat kepraktisan mencapai kriteria sangat praktis melalui angket respon diperoleh lah hasil sebesar 83% dari persentase ini dikategorikan “Sangat Praktis”. (3) Tingkat keefektifan mencapai kriteria sangat efektif melalui perhitungan hasil posttest menggunakan rumus rata-rata dan diperoleh persentase sebesar 81% termasuk kategori “Sangat Efektif”. Sehingga media pembelajaran berbasis android layak digunakan sebagai tes instrumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Sosiologi Pada Peserta Didik Kelas X7 SMA Negeri 12 Makassar. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 6(3), 234-239.
- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322-2329.
- Fajarini, N., Amumpuni, H., Parida, N. A., & Sajdah, M. (2024). Pengaruh Penggunaan TikTok sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Era 4.0. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 163-172.
- Hasanah, U., Irmawati, M., Arifin, I., Hasanuddin, M. F., Harbi, M., Mawaddah, M., ... & Hasriani, H. (2024). SOSIALISASI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(3), 1202-1214.

- Kusuma, R. N., & Inayati, N. L. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 7 Banyudono. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(02).
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 5(1), 126-134.
- Prastowo, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Digital. Yogyakarta: Kencana.
- Pujianingsih, J. P., Khotimah, K., Wibowot, R. P., & Lorenza, S. O. (2024). Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(1), 69-76.
- Riyana, C. (2020). Pembelajaran Berbasis Permainan: Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sitorus, N. Z., Kesuma, S., & Muslim, Y. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall di Kelas X SMA Negeri 13 Medan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 1(2), 369-375.
- Susanto, A. (2021). Strategi Pembelajaran Inovatif di Era Digital. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Ulfa, W. R., Amillina, L., Safaat, A. A., & Mulyani, D. K. (2025). Pemanfaatan Media Kahoot dalam Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Al-Jamiatu Daalatul Jannah Sungkai Barat. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 104-113.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11-11.