

Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Pendekatan Edutainment Kelas X DKV di SMKN 1 Kinali

Silva Wilandra Suri¹, Regina Darman², Ade Pratama³

^{1,2,3}Universitas PGRI Sumatera Barat

¹0812silvawilandra@gmail.com ² reginaade1986@gmail.com ³pade85@ymail.com

Abstract

This study aims to develop learning media based on android. The edutainment approach produces learning media that convey learning material with a combination of images, slides, video, audio and animation so that learning becomes more interesting and can also be a means of conducting tests or quizzes interactively. In this development research, the model that researchers used was the ADDIE development model. Validation for media experts is 0.819 with a valid category, material validity is 0.811111 with a valid category. In the practicality test, the teacher's practicality data was 90.97222% and the student response was 89.02597% in the very practical category. Thus it can be interpreted that the response of teachers and students in the development of Android-based learning media is very practical for use in the learning process at school. In the practicality test, the teacher's practicality data was 90.97222% and the student response was 89.02597% in the very practical category. Thus it can be interpreted that the response of teachers and students in the development of Android-based learning media is very practical for use in the learning process at school.

Keywords: Edutainment, Android, Learning Media, ADDIE

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android. Pendekatan edutainment menghasilkan media pembelajaran yang menyampaikan materi pembelajaran dengan kombinasi dari gambar, slide, video, audio dan animasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga bisa menjadi sarana untuk melakukan tes atau kuis secara interaktif. Pada penelitian pengembangan ini, model yang peneliti gunakan adalah model pengembangan ADDIE. Validasi untuk ahli media 0,819 dengan kategori valid, validitas materi sebesar 0,811111 dengan kategori valid. Pada uji praktikalitas data praktikalitas guru 90,97222% dan respon siswa sebesar 89,02597% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat diartikan respon guru dan siswa dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android ini sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran disekolah. Pada uji praktikalitas data praktikalitas guru 90,97222% dan respon siswa sebesar 89,02597% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat diartikan respon guru dan siswa dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android ini sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran disekolah.

Kata kunci: Edutainment, Android, Media Pembelajaran, ADDIE

© 2023 Jurnal Pustaka Data

1. Pendahuluan

Pada pembelajaran dasar-dasar program keahlian juga dibutuhkan sebuah inovasi-inovasi baru yang diciptakan guru dalam melakukan pengajaran di

kelas.[4] Inovasi dalam pembelajaran dapat dilakukan guru adalah dengan mengembangkan model, media ataupun perangkat pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari

suatu sumber secara terencana dan tepat guna, sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien [3]. Peranan media pembelajaran berfungsi untuk menarik daya tarik siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan antusias [5]. Namun berdasarkan studi lapangan, masih kurangnya pengembangan media pembelajaran interaktif yang mendukung proses pembelajaran di SMKN 1 Kinali.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di lapangan diperoleh data bahwa metode dan media yang digunakan pada saat pembelajaran masih kurang interaktif sehingga membuat siswa jenuh karena lingkungan belajar bisa sulit, banyak siswa memilih untuk menyingkirkan gadget mereka dan fokus pada pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMKN 1 Kinali masih jarang menggunakan inovasi bahan ajar seperti PPT, kebanyakan pendidik masih belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam hal proses mengajar dan masih menggunakan cara yang manual dan modul yang berbentuk cetak, sehingga membuat peserta didik kurang paham dalam belajar dan peserta didik menjadi jenuh dalam belajar. Metode ceramah memang masih populer, namun tidak sebermanfaat dulu. Ini karena teknologi telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, dan kita dapat menggunakan lebih banyak informasi yang berasal dari sumber yang lebih modern.

Media pembelajaran berbasis *edutainment* ini menghasilkan media pembelajaran yang menyampaikan materi pembelajaran dengan kombinasi dari gambar, slide, video, audio dan animasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga bisa menjadi sarana untuk melakukan tes atau kuis secara interaktif. Pratama & [7] menyebutkan bahwa ada berbagai cara untuk melakukan pembelajaran berbasis *edutainment*. Salah satunya dengan siswa belajar menggunakan layar komputer yang penuh dengan gambar dan desain warna-warni, sehingga meyakinkan pengguna bahwa belajar bisa dilakukan dengan menarik dan menghibur. Tentunya *edutainment* ini berbasis media instruksional menggunakan teknologi yang ada dengan hiburan modern sebagai media pembelajaran di kelas. Melalui belajar demikian, akan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang menarik minat siswa.

2. Metode Penelitian

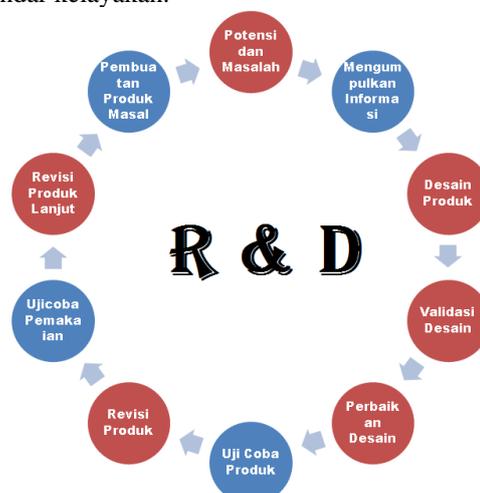
2.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu dan tempat penelitian dengan judul “pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan pendekatan *edutainment* pada mata

pelajaran dasar-dasar program keahlian kelas X DKV di SMKN 1 Kinali”.

2.2 Desain Penelitian

Metode yang digunakan pada media pembelajaran ini adalah metode *Research and Development* (R & D) metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang datanya diperoleh melalui angket, dokumen dan tes sebagai analisis dasar untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan analisis kuantitatif [4]. Terdapat beberapa model pengembangan pada penelitian pengembangan seperti model 4D, model ADDIE, model Dick & Carey, model Plomp dan model Borg and Gall. Masing-masing model pengembangan ini memiliki keunikan dan kekhasan tersendiri. Namun model-model tersebut memiliki tujuan yang sama dalam penelitian yaitu untuk mengembangkan produk yang berkualitas. Pada penelitian pengembangan ini, model yang peneliti gunakan adalah model pengembangan ADDIE, dengan tahapan *Analysis* (Tahap Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Tahap Pengembangan), *Implementation* (Tahap Implementasi), *Evaluation* (Tahap Evaluasi). Model pengembangan ADDIE memuat panduan sistematika langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti agar produk yang dirancangnya mempunyai standar kelayakan.



Gambar 1. Metode R & D

2.2 Variabel Penelitian

Untuk memperjelas variabel-variabel, supaya tidak menimbulkan perbedaan penafsiran terhadap rumusan masalah dalam penelitian ini, berikut akan diberikan variabel penelitian.

Pengembangan adalah proses penerjemahan secara spesifik desain kedalam bentuk fisik, benda yang dapat diraba dan untuk menerima pesan. Pengembangan pada penelitian ini adalah pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai sarana pembelajaran

supaya proses pembelajaran menjadi lebih menarik minat siswa.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur atau tahu apa yang diharapkan dari responden.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis android ini adalah model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis android ini ditulis sesuai tahapan dalam model pengembangan ADDIE.

3.1.1 Analisis (analisis)

Pada tahap analisis kebutuhan peneliti menyajikan bahan ajar berdasarkan modul ajar dan ATP kurikulum merdeka yang berdasarkan topic materi yang dipilih yaitu elemen sketsa dan ilustrasi.

3.1.2 Design (perancangan)

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.

3.1.2.1 Pembuatan desain media (Storyboard)

Storyboard menggambarkan secara keseluruhan gambaran aplikasi yang akan dimuat. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan seperti peta untuk memudahkan proses pembuatan media.

3.1.2.2 Menetapkan materi

Pada tahap ini dikemukakan dasar pemilihan materi mengenai elemen sketsa dan ilustrasi. Materi ini dipilih karena terdapat kesulitan dalam memahami materi. Selain itu kurangnya variasi dan pemanfaatan media pembelajaran.

3.1.2.3 Penyusunan soal dan jawaban

Soal dan pembahasan jawaban akan dimuat dalam media ini merupakan materi mengenai pengertian sketsa, pengertian ilustrasi, teknik gambar sketsa dan ilustrasi, bentuk dan warna dalam sketsa.



Gambar 2. Tampilan awal aplikasi

Bagian ini merupakan tampilan awal aplikasi android. Media pembelajaran berbasis android :

No	Nama Validator	Sebelum	Sesudah
1	Irsyadunas, M. Pd.T	<p>Ubah warna font agar lebih kelihatan</p>	<p>Sesudah diperbaiki</p>
2	Rahayu T Untami, M.Kom	<p>Ubah warna font agar lebih kelihatan</p>	<p>Sesudah diperbaiki</p>

3.2 Analisis Data

3.2.1 Hasil Validitas Media

Hasil validasi media ini bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli media mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis android. Validasi ini dilakukan dengan cara melihat media pembelajaran berbasis android tersebut dan serta menyerahkan sebuah angket validasi terhadap media. Dalam angket terdapat beberapa pertanyaan yang terdiri dari 3 indikator yaitu aspek kemudahan pengguna, kemenarikan tampilan, bahasa dan keterbacaan. Validasi ahli media pembelajaran dilakukan oleh 2 orang ahli media yaitu, dosen Universitas PGRI Sumatera Barat.

Berdasarkan hasil analisis data pengembangan media pembelajaran berbasis android, pada aspek intruksional dan aspek tampilan yang dinilai oleh validator ahli media dinyatakan “valid” sebab kategori kevalidan pada media pembelajaran

3.2.2 Hasil Validitas Materi

Hasil validasi materi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli materi mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis android tersebut serta menyerahkan sebuah angket validasi terhadap materi yang ada pada aplikasi berbasis android yang dibuat. pada angket tersebut terdapat beberapa pertanyaan yang terdiri dari 2 indikator yaitu kemudahan pengguna dan kemenarikan tampilan.

Tabel 1. Hasil validasi materi

No	Aspek Penilaian	Validator			Ju ml ah	Hasil Validi tas	Kat ego ri
		V1	V2	V 3			
1	Kemudah an pengguna	3,6	3,4	3	7,4	0,822	Val id
2	Kemenari kan tampilan	2,4	2,2	2	7,4	0,8	Val id
				6			
		Total				1,622	
		Rata-rata				0,811	Val id
						111	

Uji praktikalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis android ini praktis atau tidaknya digunakan di sekolah, uji praktikalitas dilakukan oleh guru dasar-dasar program keahlian. Untuk angket guru terdapat beberapa pernyataan yang terdiri dari 4 indikator dan untuk peserta didik terdapat beberapa pernyataan yang terdiri dari 2 indikator. Jadi hasil dari praktikalitas guru dan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Hasil Praktikalitas respon guru

No	Aspek Praktikalitas	(%)	Kategori
1	Minat siswa	93,75	Sangat Praktis
2	Proses penggunaan penggunaan waktu	8,75	Sangat Praktis
		91,66667	Sangat Praktis
	Rata-rata	90,97222	Sangat Praktis

Tabel 3. Hasil Praktikalitas respon siswa

No	Aspek Praktikalitas	(%)	Kategori
1	Materi	90,4761905	Sangat Praktis
2	Media	87,57575758	Sangat Praktis

Rata-rata	89,02597	Sangat Praktis
-----------	----------	----------------

3.3 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran dasar-dasar program keahlian di SMKN 1 Kinali yang valid dan praktis. Berdasarkan hasil validasi penilaian dari keseluruhan media pembelajaran berbasis android ini mencapai rata-rata sebesar 0,819 dengan kategori valid oleh ahli media. Hasil validasi materi media pembelajaran berbasis android diketahui validasi materi memperoleh rata-rata 0,811111 dengan kategori valid.

4. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* dengan pendekatan *Edutainment* pada materi sketsa dan ilustrasi menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap Implementasi saja. Uji validitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran dasar-dasar program keahlian dilakukan oleh 2 orang dosen, sedangkan validator ahli materi oleh 3 orang guru yang mengajar di SMKN 1 Kinali. Validasi untuk ahli media 0,819 dengan kategori valid, validitas materi sebesar 0,811111 dengan kategori valid. Dengan demikian hasil dari validasi ahli media dan ahli materi pengembangan media pembelajaran berbasis android dinyatakan valid.

Daftar Rujukan

- [1] A, I. Y., & Wirawan, A. R. (2017). Perancangan Media Board Game menggunakan Pendekatan Edutainment untuk meningkatkan Minat Belajar Dasar Akuntansi pada Sekolah Menengah Atas Jurusan Sosial. *Akuntansi Dan Teknologi Informasi*, 11(1). <https://doi.org/10.24123/jati.v11i1.326>
- [2] Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/Jk.V7i2.4538>
- [3] Anshori, S. (N.D.). “Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan Pkn Dan Sosial Budaya” Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran.
- [4] Ariawan, B., Muhsetyo, G., Qohar, A., & Artikel, R. (2017). Pengembangan *Edutainment* Multimedia Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Program Linier Siswa Smk. <http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/>

- [5] Hamruni, *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam...*, hlm. 206-269
- [6] Mulyono, H., Rahman, A., & Informatika STKIP PGRI Sumbar Jl Gunung Pangilun Padang, P. (N.D.).
- Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Pada Smk N 1 Tanjung Baru.