



Pembuatan Media Pembelajaran Dasar Kreatifitas Berbasis *Android* (Studi Kasus Kelas X SMK Negeri 7 Padang)

Ita Roza¹, Menrisal², Yuliawati Yunus³

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Putra Indonesia 'YPTK' Padang

Itaroza0908@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of Android-based learning media on basic creativity learning subjects at SMK Negeri 7 Padang. This study uses research & development methods. The research subjects were 35 students of the Department of Dance. This study uses a development model (ADDIE model), with the development steps as follows. (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation and (5) Evaluate. The results of the assessment of the effectiveness test of 87.20% can be interpreted as Very Effective, The results of the assessment of the practicality test are 88.57%, can be interpreted as Very Practical to use. The results of the assessment of the effectiveness test of 87.20% can be interpreted as Very Effective to use. In conclusion, based on the assessment and expert input as well as the results of the field trial of the Android-Based Learning Media Application as a learning medium, it has been tested for its feasibility, excellence, and can be used in the learning process in the Basic Creativity subject for class X SMK N 7 Padang.

Keywords: ADDIE, Android, Application, Basic Creativity, Learning Media.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis android pada Mata Pelajaran belajar Dasar Kreatifitas yang ada di SMK Negeri 7 Padang. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan penelitian (*research & development*). Subjek penelitian berjumlah 35 orang siswa Jurusan Tari. penelitian ini menggunakan model pengembangan (ADDIE model), dengan langkah-langkah pengembangannya adalah sebagai berikut. (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation* dan (5) *Evaluate*. Hasil penilaian uji efektifitas 87,20% dapat diinterpretasikan Sangat Efektif. Hasil penilaian uji praktikalitas 88,57%, dapat diinterpretasikan Sangat Praktis digunakan. Hasil penilaian uji efektifitas 87,20% dapat diinterpretasikan Sangat Efektif digunakan. Kesimpulannya, berdasarkan penilaian beserta masukan ahli serta hasil dari uji coba lapangan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran sudah teruji kelayakan, keunggulan, dan dapat digunakan pada proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Kreatifitas kelas X SMK N 7 Padang.

Kata kunci : ADDIE, *Android*, Aplikasi, Dasar Kreatifitas, Media Pembelajaran.

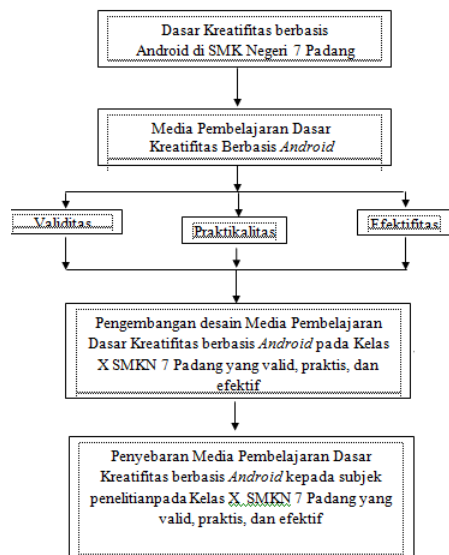
1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Pengertian pendidikan juga melibatkan banyak hal yang dapat membuatnya berjalan sebagaimana mestinya. Hal tersebut adalah unsur-unsur yang ada dan terlibat di dalamnya. Unsur-unsur pendidikan tersebut antara lain: tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, interaksi edukatif, materi pendidikan, alat dan metode pendidikan, dan lingkungan pendidikan[1],[2]. Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran[3],[4]. Keunggulan yang di media pembelajaran berbasis android yaitu dapat belajar mandiri dimana saja dan kapan saja baik menggunakan laptop/PC maupun smartphone[5],[6],[7]. Kelebihan dari Media Pembelajaran *Android* antara lain memungkinkan siswa belajar mandiri dengan materi pembelajaran yang disediakan didalamnya, latihan, jadi pertanyaan peneliti adalah apakah media pembelajaran berbasis *Android* yang dirancang sudah valid digunakan pada mata pelajaran Dasar Kreatifitas kelas X SMKN 7 Padang. Apakah media pembelajaran berbasis *Android*

yang dirancang sudah praktis digunakan pada mata pelajaran Dasar Kreatifitas kelas X SMKN 7 Padang. Apakah media pembelajaran berbasis *Android* yang dirancang sudah efektif digunakan pada mata pelajaran Dasar Kreatifitas kelas X SMKN 7 Padang. Penelitian yang dilakukan akan memberikan keluaran berupa produk media pembelajaran berbasis *Android* yang digunakan siswa untuk belajar mandiri dan mengakses materi-materi pembelajaran.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *R&D* (*research and development*), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran, maka diperlukan penelitian terhadap produk tersebut. Terdapat sepuluh langkah pada metode penelitian dan pengembangan yang di tunjukan dalam bagan pada Gambar.1[8].

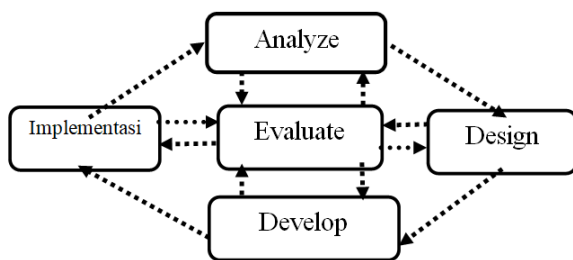


Gambar 2. Langkah-langkah metode penelitian R&D

Berdasarkan Gambar. 2 Langkah-langkah penelitian dimulai dari identifikasi masalah, menganalisis masalah dengan mengumpulkan data-data terkait mendesain produk dan melakukan pembuatan produk secara maksimal, kemudian melakukan pengujian dan revisi sesuai dengan saran yang didapat pada saat penelitian, selanjutnya baru melakukan uji coba dan penyebaran produk.

2.1 Model Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model *Analysis - Design - Development-Implementation - Evaluation* (ADDIE). Model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Istilah ini hampir identik dengan pengembangan sistem instruksional. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif, di mana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya. Alur Penelitian ADDIE dapat dilihat pada Gambar.3[9][10].



Gambar 3. Model Pengembangan ADDIE

Gambar.3 Menjelaskan Kerangka ADDIE adalah proses siklus yang berkembang dari waktu ke waktu dan kontinyu dari seluruh perencanaan instruksional dan proses implementasi. Lima tahapan terdiri kerangka kerja, masing-masing dengan tujuan sendiri yang berbeda dan fungsi dalam perkembangan desain instruksional selanjutnya[10],[11].

2.2 Tahapan Pengembangan

Skema desain pembelajaran model ADDIE membentuk siklus yang terdiri dari 5 tahapan yang terdiri dari: analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) serta evaluasi (*Evaluation*)[12],[13],[14].

1. Analisis (*Analysis*)

Langkah pertama dalam menciptakan produk media pembelajaran berbasis *android* dengan model ADDIE adalah melakukan analisis keadaan dan spesifikasi produk yang dibutuhkan.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang produk yang akan di buat. Media pembelajaran berbasis *android* dirancang sesuai dengan analisis pada tahap sebelumnya.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan uji validitas yang sudah direvisi berdasarkan masukan yang telah diberikan validator, Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis *android*.

4.Implementasi (*Implementation*)

Setelah uji validitas dilakukan, maka dilakukan uji praktikalitas yaitu uji coba media dalam pembelajaran yang dilakukan oleh Siswa.

5. Evaluasi (*Evaluations*)

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*Evaluation*) yaitu uji efektifitas, dari tahap ini dilakukan dengan diperoleh penilaian dan respon dari tes yang dikumpulkan.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang diambil dalam penelitian ini adalah data primer[7]. Data pertama berupa hasil validasi media pembelajaran berbasis *Android* yang diberikan oleh validator. Data kedua diperoleh dari pelaksanaan uji media pembelajaran berbasis *android*.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dalam pembahasan media pembelajaran dengan aplikasi *android* dijelaskan berdasarkan sajian aktifitas yang ada. Halaman Intro pada Gambar.4 menggambarkan tampilan awal saat memulai aplikasi media pembelajaran berbasis *android*. Pada halaman ini dilengkapi dengan tombol On dan Off, jika menekan on maka akan masuk ke halaman materi, sedangkan off akan keluar otomatis dari aplikasi.



Gambar 4. Halaman Intro

Halaman *Home* menggambarkan tampilan awal saat memasuki media pembelajaran berbasis *android*. Pada home ini di lengkapi dengan musik dan tombol yang akan dapat untuk memilih ke halaman yang ingin dituju bisa kita lihat pada Gambar.5.



Gambar 5. Halaman Home

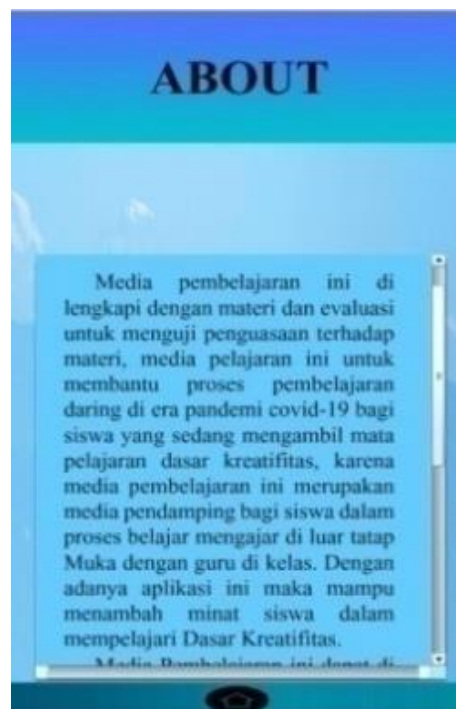
Pada halaman *home* ini memiliki 7 sub menu yaitu: Menu profil, About, Ki/kd, Materi, Video, Evaluasi, Exit. Tampilan menu profil berisikan tentang biodata peneliti, pada halaman ini terdapat 3 tombol yaitu 2 tombol untuk menuju platform sosial media peneliti seperti facebook dan instagram, dan satu tombol *home*

untuk kembali ke halaman *home* bisa kita lihat pada Gambar.6.



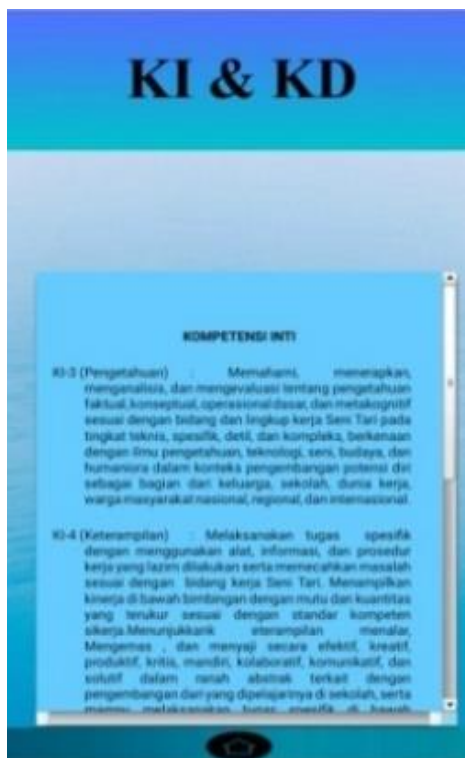
Gambar 6. Halaman Profil Saya

Tampilan halaman *about* pada Gambar 7. *about* ini berisikan penjelasan pengenalan aplikasi serta tampilannya.



Gambar 7. Tampilan Halaman About

Tampilan Halaman KI/KD Menjelaskan Halaman yang menampilkan tampilan Ki/kd yaitu materi Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar terkait akan materi yang akan di pelajari oleh siswa terdapat pada Gambar.8



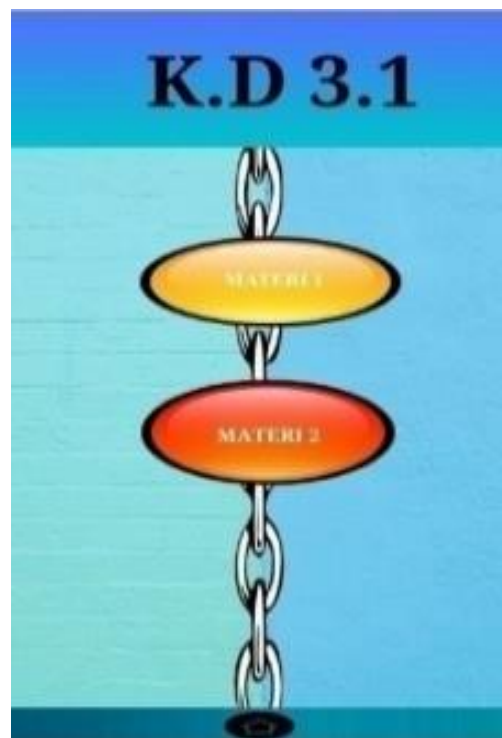
Gambar 8. Halaman Ki/kd

Setelah membuka halaman materi yang dapat dilihat pada Gambar.9 maka akan muncul pilihan materi per Ki/kd yang bisa diakses siswa langsung.



Gambar 9. Sub menu materi per Kd

Lalu setelah mengklik menu contohnya kd 3,1 maka akan keluar pilihan materi 1 dan materi 2 sesuai dengan tema yang ada pada judul BAB seperti yang ditampilkan pada Gambar.10



Gambar 10. Menu Pilihan materi 1 dan 2

Setelah mengklik contoh materi 1 maka akan muncul lah materi yang akan dipelajari siswa seperti pada Gambar.11.



Gambar 11. Tampilan materi

Pada halaman ini di gambar 12 terdapat video tutorial untuk mata pelajaran dasar kreatifitas yang akan mengasa kemampuan siswa dalam berkreaitifitas



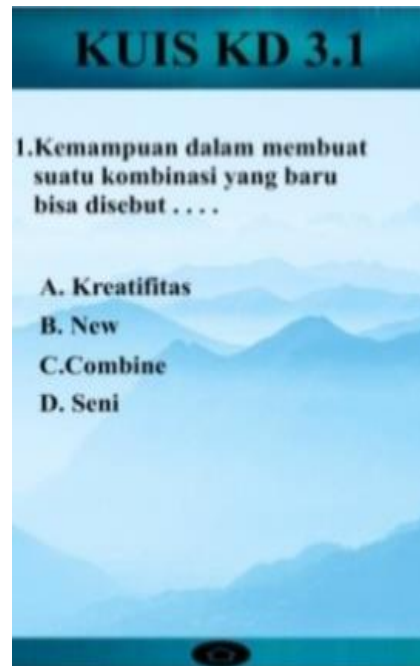
Gambar 12. Tampilan halaman video

Ketika sudah maka akan tampil tampilan pada gambar 13. Yang menjelaskan dengan mengklik menu evaluasi maka akan muncul pilihan latihan kuis yang ingin kita kerjakan sesuai ki/kd dan evaluasi UTS dan UAS Dengan jumlah soal masing-masing 25 butir soal terdapat pada Gambar.13.



Gambar 13. Tampilan halaman evaluasi

Setelah kita mengklik sala satu menu kd 1 contohnya maka akan keluar soal dari 1-10, seperti yang dapat dilihat pada tampilan Gambar.14.



Gambar.14 Tampilan kuis

Setelah mengerjakan soal dari 1-10 maka akan keluar skor seperti pada gambar berikut seperti yang dapat dilihat pada tampilan di Gambar.15.



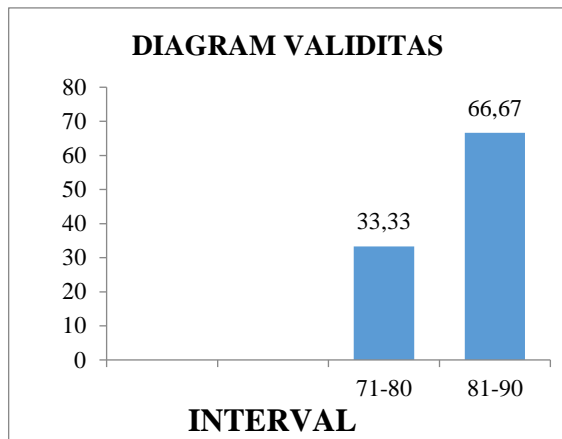
Gambar. 15 Tampilan skor

Berdasarkan hasil penelitian dari produk media pembelajaran berbasis *Android* mata pelajaran Dasar Kreatifitas kelas X di SMK Negeri 7 Padang. Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada mata pelajaran dasar kreatifitas kelas X SMK N 7 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021 sangat valid di gunakan karena sudah di lakukan uji penelitian tiga orang validator dengan hasil rata-rata pada pengujian validator yaitu

81,67%. Untuk penyebaran responden dapat dilihat pada Tabel.1[15]

No	Kelas - Interval	F0	%F0
1	71-80	1	33,33
2	81-90	2	66,67
	Jumlah	3	100

Pada Tabel.1 dapat di jelaskan gambaran frekuensi sesuai pada gambar 16 dibawah ini.

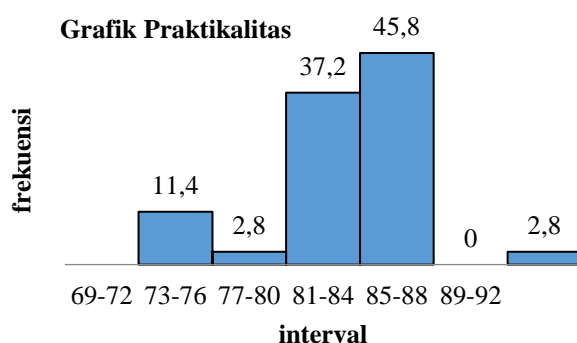


Gambar 16. Histogram Angket Validitas

Hasil penelitian secara keseluruhan penilaian uji kepraktisan terhadap aplikasi *Android* dalam media pembelajaran Dasar Kreatifitas sebesar 88,57% sehingga tingkat kepraktisan dapat di interprestasikan sangat praktis digunakan dan Hasil penelitian secara keseluruhan untuk penyebaran responden dapat dilihat pada Tabel.2

No	Kelas - Interval	F0	%F0
1	69-72	4	11,4
2	73-76	1	2,8
3	77-80	13	37,2
4	81-84	16	45,8
5	85-88	0	0
6	89-92	1	2,8
	JUMLAH	35	100

Tabel 2. Dapat di jelaskan tingkatan frekuensinya sesuai pada Gambar.17.



Gambar 17. Histogram Angket Praktikalitas

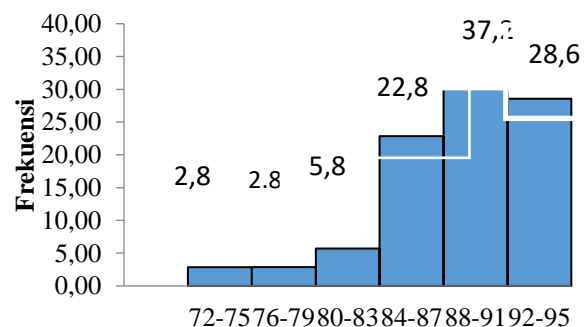
Hasil penilaian uji keefektifan terhadap aplikasi *Android* dalam media pembelajaran Dasar Kreatifitas sebesar 87,20% sehingga tingkat keefektifan dapat di interprestasikan efektif digunakan. Distribusi penyebaran responden dapat dilihat pada Tabel.3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi skor Soal Test efektifitas

No	Kelas - Interval	F0	%F0
1	72-75	1	2,8
2	76-79	1	2,8
3	80-83	2	5,8
4	84-87	8	22,8
5	88-91	13	37,2
6	92-96	10	28,6
	JUMLAH	35	100

Tabel 3. Dapat di jelaskan tingkatan frekuensinya sesuai pada Gambar.18 .

Grafik Efektifitas



Gambar 18. Histogram Soal Test Efektifitas

4. Kesimpulan

Perancangan dan pembuatan media pembelajaran berbasis android mengikuti prosedur dan pengembangan (Research and Development) Sugiyono (2014:298). Berdasarkan diskripsi, analisis data, dan pengembangan Media pembelajaran berbasis android dapat disimpulkan bahwa Validitas melalui penilaian uji validator terhadap Media pembelajaran berbasis android sebesar 82,33%, sehingga tingkat validitas dapat di interprestasikan Valid digunakan, .Praktikalitas Media pembelajaran berbasis android adalah sebesar 88,57%, sehingga tingkat praktikalitasnya dapat di interprestasikan Sangat Praktis, Efektifitas adalah Sebesar 87,20%, sehingga tingkat efektifitasnya dapat di interprestasikan Sangat Efektif digunakan pada Mata Pelajaran Dasar Kreatifitas Kelas X SMK N 7 Padang.

Daftar Pustaka

- [1] Aditya Sri Nugraha Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun 2006 dengan

- judul Pengembangan dan Implementasi *Mobile Learning* Berbasis J2ME untuk Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi.
- [2] Armilia Riza & Handayani. 2014. Pengembangan Handout Pengajaran Writing Ii Berbasis Process GenreBased Approach Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Dalam Penulisan Tugas Akhir. STKIP PGRI Sumbar.
- [3] Arsyad, 2013.*Edisi Revisi Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [4] Cangara, Hafied. 2006. Pengantar Ilmu Komunikasi. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- [5] Daflen, Dian Erata.2011.Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Eclipse Pada Android Untuk Mata Pelajaran Produktif Instalasi Jaringan Komputer Untuk Kelas XI TKJ Semester Genap SMKN 1 Sawahlunto Tahun Ajaran 2014/2015.
- [6] Elfachmi, A. K. (2016). *Pengantar Pendidikan*. Bandung: Erlangga
- [7] Fransisca, M., Yunus, Y., Sutiasih, A. D., & Saputri, R. P. (2019, December). Practicality of e-learning as learning media in digital simulation subjects at vocational school in Padang. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1339, No. 1, p. 012077). IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012077>
- [8] M, Ngalm. Purwanto. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [9] Menrisal, M., & Utami, N. (2019). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Android pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. SMKN 7 Kerinci.*Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, Vol 6 No, 1 Halaman 1-11. <https://doi.org/10.35134/jpti.v6i1.13>
- [10] Nurhayati, N., Yunus, Y., & Juwita, A. I. (2021). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Jurnal PTI (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia, 45-56. <https://doi.org/10.35134/jpti.v8i1.38>
- [11] Purwanto.2010. *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [12] Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- [13] _____. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- [14] Yola Metria. 2016. Perancangan Dan Pembuatan Mobile Learning Berbasis Client Server Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas X Broadcasting SMKN 7 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2015/2016.
- [15] Yunus, Y. (2019). VALIDITAS MEDIA E-MODUL PEMOGRAMAN BERORIENTASI OBJEK II BERBASIS PROBLEM BASED INSTRUCTION. *Curricula: Journal of Teaching and Learning*, 4(3), 154-163. <http://doi.org/10.22216/jcc.2019.v4i3.3959>