

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN SMART APP CREATOR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MULTIMEDIA DI SMK N 1 JABON

Muhammad Ilman Abi

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : muhammadilman.18042@mhs.unesa.ac.id

Bambang Sujatmiko

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: bambangsujatmiko@unesa.ac.id

Abstrak

Cepatnya pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang Pendidikan, mengharuskan bahwa seorang pendidik harus bisa semakin kreatif dan inovatif dalam proses kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Supaya saat melakukan pembelajaran berjalan dengan lancar, diperlukan banyak komponen. Selain itu, semua kegiatan pembelajaran memanfaatkan penggunaan teknologi seperti handphone, guna memanfaatkan pesatnya kemajuan teknologi dan informasi untuk memfasilitasi pembelajaran. Hal ini berlaku bahkan di sekolah. Pendekatan Penelitian dan Pengembangan untuk pengembangan aplikasi digunakan dalam penelitian. Sementara itu, metode kuantitatif deskriptif akan digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data penelitian. Validasi media pembelajaran atau aplikasi mobile routing menghasilkan persentase 83,33 persen, yang menunjukkan bahwa mereka praktis. Menurut temuan penelitian ini, siswa yang mengikuti pre-test dan post-test mencetak rata-rata 52,82 pada pre-test dan 88,85 pada post-test. Kemudian hasilnya sangat berbeda sekali dari rata-rata nilai yang di tunjukan.

Kata Kunci : Media pembelajaran intraktif, Andorid Smart App Creator(SAC), R&D

Abstract

Because of the fast advancement of science and technology in the field of education, educators must be more creative and imaginative in the process of learning activities in order to meet learning objectives. Many components are required for learning to run smoothly. Furthermore, all learning activities make use of technology, such as cellphones, to capitalize on rapid improvements in technology and information to aid learning. This is also true in school. In research, the R&D strategy for application development is applied. Descriptive quantitative methodologies will be utilized to collect and evaluate study data in the meanwhile. The validation of learning media or mobile routing apps produces an 83.33 percent proportion, indicating that Students who took the pre-test and post-test scored an average of 52.82 on the pre-test and 88.85 According to the study's findings, on the post-test. The findings are then drastically different from the average value given.

Keywords : *Interactive Learning Media, Android, Smart Apps Creator (SAC), R&D.*

PENDAHULUAN

Guru di tuntutan untuk harus lebih kreatif dan inovatif saat sedang berinteraksi pendekatan terhadap kegiatan pembelajaran karena pesatnya kemajuan teknologi di sector di pendidikan. Untuk menargetkan tujuan pendidikan maka penarapan teknologi informasi di dalam Dunia pendidikan sangatlah diperlukan dan salah satu pencapaian tujuan tersebut di antaranya adalah Ponsel yang paling sering digunakan saat ini adalah ponsel. Sesuai menurut data dari laporan APJI, populasi absolut, pemakai ponsel di Indonesia telah berkembang mulai satu tahun ke tahun lainnya. Pada tahun 2020 penelitian menunjukkan

bahwa cakupan usia 18 tahun merupakan komitmen utama sepanjang masa klien Telepon Seluler dimana dari sisi pelatihan sekolah menengah adalah 73,3% atau identik dengan 196,7 juta klien. Jumlah klien ponsel di seluruh dunia terus berkembang. (<https://apjii.or.id/> APJII 2020). Dalam melagar tahapan belajar bisa berlangsung dengan lancar serta didukung dengan susasana kondusif. Menurut (Wulandari dkk. 2019). Ceramaah banyak di artikan sebagai metode yang dilakukan secara membaca dari materi yang sudah tersedia di dalm buku untuk di diktekan kepada murid oleh guru sehingga terjadi kurangnya interaksi dikusi berlangsung saat memecahkan masalah juga siswa kurang diberikan ruang untuk mengembangkan

potensinya menjadi keahambatan potensial keaktifan siswa tersebut Menurut Jalinus dan Ambiyar (2016:4), Setiap kegiatan belajar, termasuk di sekolah, melibatkan pemanfaatan teknologi. Merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memanfaatkan informasi dan teknologi untuk mempermudah belajar, mempermudah siswa untuk belajar kapan saja dan dari lokasi mana pun mereka mau tanpa memandang lokasi atau waktu (Wulandari et al., 2019). Istilah “mobile learning” mengacu pada sumber informasi seperti laptop, handphone, dan perangkat lain yang dapat mengakses internet atau tidak. Pemilihan perangkat media yang tepat bisa menunjang persentase keberhasilan dan meningkatkan hasil belajar saat proses pembelajaran (Suryani dkk 2017).

Hal ini merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pemanfaatan media pembelajaran berbasis android yaitu Smart Apps Creator 3. SAC-3 merupakan singkatan dari Smart Apps Creator 3, ini adalah satu di antara banyak platform untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran berbasis android dan juga ios tanpa melalui proses codingan atau tanpa kode pemrograman yang sangat rumit, namun aplikasi ini dapat menghasilkan beberapa outputan seperti HTML5 dan exe (Khasanah dkk, 2020). Penggunaan aplikasi Smart Apps Creator ini membantu para pendidik untuk membuat sesuatu cara belajar yang menarik dan juga efektif saat digunakan jam belajar berlangsung bahkan dapat digunakan tanpa bantuan internet sekalipun (smartappscreator.com).

Pada saat proses Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) sekaligus melakukan riset penelitian pengamatan yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jabon. Ditemukanlah sebuah masalah terhadap kurangnya alat media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung, jumlah ketersediaan komputer yang tidak bisa mengcover jumlah siswa siswi yang ada menjadi salah satu faktor penghambat kinerja pemahaman saat belajar terutama pada implementasi teori praktikum, dan diperparah oleh kurang terjangkanya akses internet di sekolah tersebut mengakibatkan guru mengandalkan media pembelajaran seperti ppt digunakan sebagai alat menjelaskan materi yang akan dipelajari, namun ada satu problem lagi yang harus diselesaikan, walaupun guru menerangkan menggunakan powerpoint sebagai alat media belajar siswa juga diperbolehkan untuk membawa hp digunakan untuk membukan materi powerpoint yang sudah dibagikan oleh guru sebelumnya, hal ini sangat disayangkan handhphone dari siswa hanya bisa digunakan untuk melihat materi saja yang sudah dibagikan guru tersebut. Hal ini lah menjadikan kurangnya Interaksi dan juga kolaborasi antara siswa dan juga guru saat materi disampaikan

Melihat kondisi yang dialami ini lah beberapa permasalahan yang dijelaskan diperlukan sebuah inovasi baru untuk menunjang pembelajaran yaitu dengan

memanfaatkan sebuah platform media pembelajaran interaktif dan juga efektif supaya menarik siswa siswi dapat memaksimalkan proses pembelajaran guna siswa juga dapat menyerap ilmu yang disampaikan dengan baik maka penelitian ini berfokus bagaimana cara mengembangkan sebuah media belajar android yang efektif menggabungkan Smart Apps Creator, yaitu dengan cara menggabungkan effect audio dan visual di jadikan kedalam satu media serta ditambahkan layout tampilan yang fresh juga menarik supaya memberikan kenyamanan saat bereksplorasi kepada peserta didik untuk memudahkan menyerap materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Dikarenakan mata pelajaran multimedia terutama pada teknik animasi diperlukan adanya kreatifitas siswa saat melakukan praktikum langsung bersama pendidik

Dan juga peneliti ingin mengetahui bagaimana perkembangan peserta didik juga menggunakan sebuah platform media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan melalui sebuah platform pengembangan media belajar yang bernama Smart Apps Creator, yang sudah disajikan secara gampang untuk dioperasikan saat membuat sebuah media belajar tanpa adanya tersambung jaringan internet sama sekali, sekaligus di dalam tool yang disediakan bisa menyajikan audio dan visual bahkan sebuah game secara bersamaan kedalam aplikasi yang akan dibuat yang bertujuan untuk memaksimalkan saat melakukan kegiatan belajar berlangsung

KAJIAN PUSTAKA

Pengembangan

Dapat ditarik kesimpulan berdasarkan definisi menurut para ahli bahwa pengembangan adalah suatu upaya untuk memperbaiki segala sesuatu yang sudah ada baik ataupun buruk untuk menciptakan suatu produk yang berguna dan bermanfaat untuk digunakan khalayak umum dengan bertujuan meningkatkan mutu dari pengembangan tersebut

Media

menurut Daryanto (2016:4), media sebagai salah satu alat yang bisa digunakan untuk keperluan merangsang pikiran manusia untuk berfikir lebih kreatif dan inovatif. Karena dalam media terdapat beberapa komponen di dalamnya seperti audio visual sebagai alat menyambungkan pesan antara penyampai pesan dan si penerima pesan

Pembelajaran

Menurut berbagai definisi para ahli, Serangkaian peristiwa yang membuat pembelajar merasa lebih nyaman dalam interaksi selanjutnya dengan lingkungan untuk mempengaruhi tumbuh kembang.

Interaktif

Berdasarkan definisi menurut para ahli yang telah diketahui maka dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu alat yang dipakai untuk

menyapaika sebuah pesan atau komten seacra langsung dan cepat, serta alat ini dapat di oprasikan dengahn mudah oleh seorang operatur untuk dioprasikan oleh si pengguna, juga memiliki kelebihan dapat memilih apa saja yang akan di lakukan untuk menyapaikan konten tersebut selanjutnya.

Smart App Creator

Menurt berbagai definisipara ahli yang dikemukakan maka bisa disimpulkan bahwa smart app creator adaah sebuah platform media pengembangan aplikasi berbasis android maupun ios dan bahkan bisa berjalan di desktop komputer dengan tujuan pembuatah sebuah aplikasi media belajar yang dapat dipakai dan di buat kapanpun dan dimanapun, aplikasi ini juga memberikan keluasaan bagi para creator untuk membuat sebuah aplikasi yang ingin di buat sesuai dengan tujuan informasi yang ajan di berikanMenurt (Faqih :2020)

Meningkatkan

Meningkatkan menurut beberapa parah ahli merupakan sebuah kata kerja yang dapat membuat pikiran seseorang mejadi lebih postif untuk menuju ke peningkatan yang baik. Sedangkan menurut Moeliono yang dikutip dari Sawiwati, meningkatkan adalah salah satu upaya mengasah kemampuan seseorang yang dimiliki agar menjadi lebih terasah

Hasil Belajar

Dari Dari banyak di temukan definisi menurut para ahli hasil belajar adalah sebuah perjlanan sesorang untuk mengubah suatu nilai yang menuju proses perbaikan atau hasil belajar yang dikenal sebagaiAspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotor (keterampilan) mengubah perilaku.

Multimedia

Proses mengubah perilaku individu melalui interaksi dengan lingkungannya dikenal sebagai hasil belajar. Aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotor (keterampilan) mengubah perilaku. (Sutopo, 2019 :102).

METODE

Penelitian dilaksanakan sesuai dengan metode (Research and Development), untuk tujuan pengembanganSelain itu, penelitian deskriptif digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Proses pengembangan media pembelajaran dengan platform Android menggunakan model pengembangan ADDIE merupakan bagian pertama dari penelitian ini. Ahli Media, Ahli Materi, dan Hasil Belajar Siswa kemudian menguji kelayakan pengembangan media pembelajaran dengan platform Android.

Model pengembangan ADDIE terdiri dari tahap pengembangan model, yang terdiri dari lima langkah, meliputi: Evaluasi, desain, pengembangan, atau produksi, eksekusi, atau pengiriman Ada tahap uji kelayakan media sebelum implementasi. Spesialis media serta di lanjut material melakukan kelayakan ini uji. Dengan menguji

aplikasi abiapps dan soal yang sudah dibuat, uji kelayakan ini dilaksanakan. Kepada Dua guru besar teknologi informasi di Unesa dan satu guru di Smk Negeri 1 Jabon melakukan uji kelayakan ini.

Metode pengumpulan data pada tahap evaluasi yang menggunakan statistik deskriptif dan analisis data penelitian kuantitatif. Dan untuk data yang akan dipeoleh dari beberpa populasi yang akan dui sajikan berupa sampel data yang berbentuk seperti table, diagram, grafik, moaudl media mean kuartil pictogram dan juga data berupa persentase (Rizka, Winata; Teknik Penentuan Kuantitatif Berdasarkan Analisis Data).

POPULASI DAN SAMPEL

Teknik Probability Sampling digunakan untuk memilih sampel dari populasi dan melakukan penelitian. Sugiyono (2017) mengatakan bahwa setiap sampel mendapat kesempatan yang sama untuk setiap populasi. Sampel sebanyak 35 siswa siswi kelas XI (Multimedia) SMK N 1 Jabon Sidoarjo

TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN PENGEMBANGAN INSTRUMEN

Strategi yang digunakan saat mengumpulkan data supaya nantinya segera dianalisis untuk mengetahui seberapa besar perolehan hasil belajar siswa dalam penelitian adalah dengan melakukan pretest dan posttest. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah soal uji kompetensi yang dikonfigurasi. Alat yang digunakan adalah lembar validasi dengan soal dan media bukan ahli.

1. Instrumen Validasi Media

Instrumen angket validasi media dibuat sesuai dengan standar penilaian media pembelajaran Walker dan Hess.

2. Kuesioner untuk Pretest dan Posttest Penelitian siswa diatur di sekitar materi pelajaran yang mereka pelajari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validitas dan reliabilitas media pembelajaran diperiksa dalam penelitian ini, dan temuan-temuannya dibahas. Media pembelajaran berisi materi-materi pelajaran multimedia pada materi teknik animasi.

1. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap Investigasi terdiri dari dua tahap selesai. Tahap inspeksi utama terdiri dari penyempurnaan kebutuhan siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Perancangan Keaktifan. Dengan begitu, dengan adanya tantangan tersebut, satu opsi lagi diharapkan dapat mempermudah mahasiswa dalam mengeksekusi materi, khususnya dengan membuat aplikasi panggung Android. Penyelidikan persyaratan perangkat adalah basis khusus dari perangkat yang digunakan sebagai mengembangkan

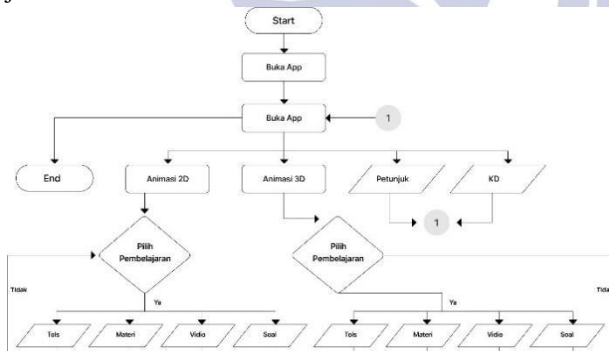
aplikasi termasuk Kerangka Kerja Windows 10, 64 digit, Intel Core i3, RAM 4 GB, hard drive 500 GB. Selain itu, persyaratan untuk produk yang digunakan untuk memproduksi aplikasi abi apps 23.. Pengujian penentuan ponsel berjalan dengan baik, khususnya sistem operasi Android versi 8 ke atas, ram 2 GB dan memori 64 GB.

Tahap pemeriksaan selanjutnya adalah investigasi keterampilan yang terdiri dari investigasi program pendidikan dan kapabilitas pusat pada tahun 2013, investigasi kapabilitas esensial, penanda pencapaian kemampuan dan topik, untuk lebih spesifik mengambil fokus 3.12 Membedah Model Lurus berdasarkan permukaan hardsurface 3D dan 4.12 membuat model dasar mengingat permukaan 3D hardsurface.

2. Design (Desain)

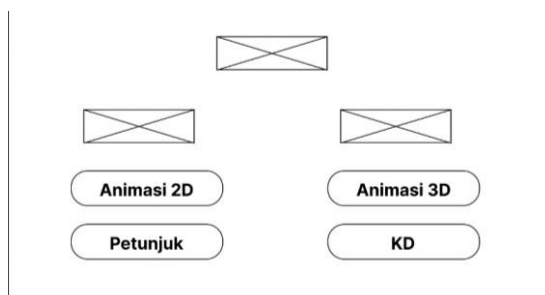
Seperti halnya sebuah bangunan, tahap ini juga dapat disebut sebagai pembuatan desain; Oleh karena itu, harus dibuat kertas cetak biru sebelum konstruksi. Siapkan tes sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan selanjutnya. cara selanjutnya adalah memrancang sebuah strategi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang efektif t. Ada banyak sekali pendekatan dan media yang bisa dipilih dari dalam hal ini, serta sumber pendukung tambahan jika diperlukan.

Ada tiga langkah dalam tahap desain ini: yang pertama adalah desain media pembelajaran, yang meliputi tahap desain flowchart, yang memastikan semua kegiatan berjalan sesuai rencana.



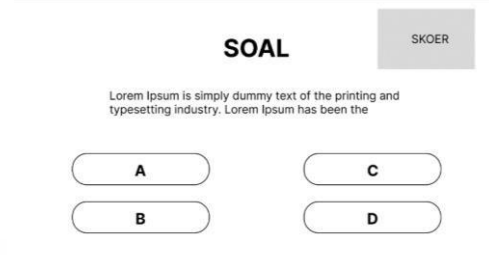
Gambar 1 Tampilan design Flowchart

Untuk langkah berikutnya yaitu desain storyboard aplikasi memiliki beberapa halaman seperti beranda, petunjuk, KD , soal, tools, video, dan materi.



Gambar 2 Tampilan awal aplikasi abi apps

Terakhir, pada tahap akhir desain, saya membuat bahan-bahan yang akan digunakan dalam aplikasi. Ini terdiri dari berbagai properti material, teknik animasi 2D dan 3D untuk membuat objek animasi permukaan keras dan proses untuk membuat animasi permukaan keras. Implementasi berjalan dengan dukungan. pembuat aplikasi cerdas



Gambar 3 Tampilan tampilan design soal aplikasi

3. Tahap Development (Pengembangan)

Development adalah sebuah tahapan untuk merancang sebuah produk yang sudah di desain sebelumnya untuk di implementasikan kedalam sebuah kode program atau pengerjaan secara langsung, pada tahap development ini menggunakan Smart App Creator. Dengan memanfaatkan banyak tools yang sudah di sediakan oleh platform tersebut maka yang akan di buat terlebih dahulu seperti pada bagian yang penting terlebih dahulu seperti layout, typography, tombol, teks, warna, dan asset gambar. Software Smart app Careator lumayan cukup banyak para penggunanya di Indonesia bahkan hampir di seluruh dunia, kemudahan saat mengakses fitur dan pembuatan membuat software ini sangat berguna untuk membuat beberapa macam project aplikasi, serta output software Smart app Careator ini bisa beroperasi di berbagai macam system oprasi sekarang seperti sistem oprasi IOS dan system oprasi android. Dan di tambahlagi bisa menghasilkan outputan berbentuk HTML5 dan axe

Tahap pertama dalam proses adalah proses manufaktur, yang dibuat selama tahap desain, dengan tindakan seperti membuat tata letak menggunakan CorelDraw X7 dan figma, memproduksi logo, kemudian membangun proyek baru menggunakan pembuat aplikasi pintar, dan melanjutkan ke merapikan halaman login untuk home stage. Jika Anda sudah mengunjungi website animasi abiapps, lanjutkan dan mulai proses penyiapan bahan untuk ditempatkan ke dalam aplikasi ke dalam aplikasi Smart app Creator bernama insert image. Untuk menambahkan elemen warna, buka menu sisipkan dan pilih tab warna. Menu sisipkan mencakup banyak alat seperti jenis dan bentuk untuk membuat item.



Gambar 4 Tampilan home aplikasi sudah di develop

Gambar 4 adalah tampilan beranda aplikasi yang sudah di program, untuk membuat ini yang dilakukan adalah memilih background lalu pilih insert background yang ingin di tampilkan kedalam aplikasi serta dengan mengkombinasikan dengan beberapa objek shape dan juga untuk mepercantik tampilan memberikan warna pada background supaya lebih color full dan menarik untuk di lihat, dan jika sudah mendevelop sebuah desain yang sudah di buat sebelumnya maka untuk melihat hasil pada aplikasi menekan tombol preview untuk melihat keseluruhan tampilan aplikasi yang beentuk ios ataupun android juga bisa di ubah mejadi situs desktop jikia mau. Dan menariknya lagi user dapat menambahkan beberapa effect transisi ataupun sebuah animasi maupun gift guna menunjang aplikasi seuoaya lebih mudah saat digunakan oleh para peserta didik

Jika aplikasi selesai, itu dirender atau diekspor pada tahap kedua (tetapi sebelum mengekspor, pastikan bahwa resolusinya cocok dengan sistem operasi Android yang sedang digunakan di menu pengaturan dan tambahkan aplikasi logo untuk ditampilkan di layar telepon. layar).

4. Implementation (implementasi)

Ada dua tahap dalam tahap implementasi yang akan di kerjakan. Tahap pengujian black box merupakan tahap implementasi awal. Salah satu pendekatan yang memanfaatkan batas bawah dan batas atas data adalah pendekatan pengujian black box ini (Cholifah, Yulianingsih, dan Sagita, 2018). Menurut Vikasari (2018),

Tingkat pengujian Black Box ini berfokus pada spesifikasi fungsional perangkat lunak.. Aplikasi internal, seperti kode komputer atau bahasa pemrograman khusus aplikasi, tidak digunakan pada tingkat ini. Fokus utama pengujian aplikasi ini adalah pada input, proses, output, dan button pengujian dan sisrem operasi lainnya.

Langkah selanjutnya yakni kedua melakukan uji joba aplikasi yang sudah di buat dengan menggunakan

smartphone yang telah di spesifikasinya supaya berjalan dengan lancar saat digunakan. Menurut Oscar dalam (Komarudin 2016).

Selajtnya pada tahap Uji coba maka akan dilakukan pengujian kepada beberpa kleompok kecil yang bernaggotakan 5 orang untuk melakukan uji coba pada apliaksi yang sudah di export. Dengan tujuan mengetahui kesalahan dan juga pengalaman pengguna aplikasi saat menggunakan apliaksi tersebut berikut beberpa hasil pengujian yang akan di lakukan, fase-fasenya adalah sebagai berikut: a. Program diinstal oleh pengguna, b. Pengguna meluncurkan program, dan c. Setiap pengguna memeriksa fungsionalitas dengan fitur-fitur yang disediakan, d. Merekam hasil tes sesuai dengan kebutuhan masing-masing perangkat, setelah semua selesai maka di dapatkan hasil dari pengujian tersebut untuk menuju ke tahap terakhir yakni evaluasi

5. Evaluation (evaluasi)

Tahap terakhir yakni tahap evaluasi pada tahap evaluasi inilah bagaimana pengembang menyempunakan hasil produknya untuk siap digunakan di khalayak unum, berdasarkan evaluasi yang sudah di jalnkan sebelumnya, apakah perbaikan bisa kedepan misa mendapatkan respon yang lebih baik lagi saat digunakan selajutnya oleh pengguna, tujuan tahap ini apakah fitur fitur dan semua tombol keseluruhan aplikasi dapat berfungsi dengan baik sesuai hadil implemtasi yang di lakukan

Dan menurut Hasil pengujian aplikasi yang dilakukaj di 5 anggota kelompok kecil makan di datkan kesimpulan bahwa pada smartphone menunjukkan bahwa dapat diinstal pada Android 6, Marshmallow, dan hingga Android 11. Spesifikasi smartphone yang tinggi saat ini tidak lagi menjadi masalah. Selain itu, ukuran aplikasi yang kecil menjadi salah satu faktor yang berkontribusi pada kegunaan aplikasi. Akibatnya, aplikasi bisa di implementasikan dan dapat berjalan di beberapa besar ponsel keluarann saat ini.

PEMBAHASAN HASIL VALIDASI

Tiga orang ahli Tepatnya, satu orang guru dari SMK Negeri 1 Jabon dan dua orang dosen senior dari Fakultas Ilmu Komputer Universitas Negeri Surabaya. melakukan validasi terhadap instrumen atau instrumen penelitian. Analisis tingkat validitas atau kelayakan media pembelajaran, pembelajaran rencana, materi pembelajaran, dan soal-soal pre dan post-test, untuk di implementasikan kedalam pupulasi dan sampel saat peneleitian dan di rambahkan beberapa instrumen penelitian yang diajukan. Dengan mencentang instrumen yang memuat indikator atau kriteria, validator dievaluasi. Rentang tanggapan validator meliputi::

- 1 = Sangat Baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Temuan ahli atau validator akan dianalisis dan digunakan untuk menentukan validitas atau kepraktisan instrumen penelitian. Berikut ini adalah rumus untuk menghitung persentase:

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Gambar 2 Rumus Presentase Validasi

Gambar 2 menunjukkan rumus untuk menentukan persentase kelayakan. Peringkat skala Likert diterapkan selama fase validasi dengan memberikan hasil persentase dalam bentuk skor,

Tabel 2 Analisis Hasil Uji kelayakan

Presentase (%)	Skor
0-20%	Sangat Tidak Valid
21-40%	Kurang Valid
41-60%	Cukup
61-80%	Valid
81-100%	Sangat Valid

pada Tabel 2 Skala persentase skor tes kelayakan. Dan Hasil persentase yang ada dapat dirujuk dalam tabel ini. Ada 5 kriteria: valid, sangat valid, kurang valid, cukup, dan valid..

Tabel 3 Analisis Hasil Uji kelayakan

No.	Kelayakan	Presentase Rata-Rata (%)	Kategori
1.	Media Pembelajaran	85,33%	Sangat Valid
2.	Soal Pretest dan Posttest	86,67%	Sangat Valid
3.	Rencana Perencanaan Pembelajaran	84.44%	Sangat Valid
4.	Materi	91,11%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui hasil persetujuan mendapat taraf 85,53% dan media pembelajaran, 86,67%, soal pre-test, post-test, desain pola 84,44%, dan bahan ajar 91,11%. Dari informasi tersebut, penerapan abiapps 23 layak dan penting untuk diterapkan dalam pengalaman

yang berkembang. Klasifikasi tergantung pada kriteria yang dilampirkan (Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, 2009).

Tabel 4. Kriteria kelayakan media

Presentase (%)	Kategori
0-20%	Sangat Tidak Layak
21-40%	Kurang Layak
41-60%	Cukup Layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

Tabel 4 adalah kriteria dari uji kelayakan masing masing materi oleh Arikunto dapat di nyatakan bahwa media yang layak dan tidak dapat S melihat persentase hasil yang diperoleh. Hasil dengan 85% media akan dinyatakan memenuhi syarat. Serta untuk soal pretest posttest sebesar 86% juga dinyatakan sangat layak untuk digunakan saat pembelajaran.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian ini berlokasi di Negeri 1 Jabon pada siswa siswi kelas MM (Multimedia). Penelitian ini fokus pada topik 3D Hardsurface Animation Engineering. Dengan metode Pendekatan ADDIE digunakan untuk pengembangan aplikasi, Ini terdiri dari lima fase: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap penelitian digunakan pre dan post test siswa. Soal pretest digunakan untuk melakukan observasi pada tahap pertama, yang dilanjutkan dengan proses pembelajaran. Siswa akan menggunakan aplikasi Abi apps Bersi23 selama proses pembelajaran selama pembelajaran berlangsung. tahap kedua, yaitu pengujian aplikasi. Pada tahap akhir, siswa melakukan posttest untuk melihat seberapa jauh kompetensi mereka. Prisma 3D digunakan untuk melaksanakan tahap pretest dan posttest, dan uji normalitas digunakan untuk menganalisis data setelah setiap tahap telah mencapai tujuannya masing-masing. Uji normalitas berguna untuk menentukan apakah nilai-nilai ini berdistribusi normal atau tidak. Uji T Sampel Berpasangan, sejenis uji-t, digunakan pada langkah berikutnya untuk mengukur seberapa banyak siswa meningkat dalam keterampilannya. Hasil kompetensi siswa adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan saat memvalidasi hasil data lapangan. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah nilainya terdistribusi secara teratur atau tidak. Dan untuk prosedur uji kenormalan ini menggunakan SPSS Statistics 21 diperoleh temuan sebagai berikut:

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X	.139	35	.083	.973	35	.517
Y	.148	35	.049	.969	35	.411

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3 Hasil Uji Normalitas

Hasil Uji Normalitas ditunjukkan pada Gambar 3. Uji Lilliefors Shapiro-Wilk digunakan, dan kondisi uji termasuk data dengan distribusi normal jika sig > dari a. (0,05). Jika nilai sig < atau sama dengan a, maka data yang diperiksa tidak berdistribusi teratur (0,05). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pre-test adalah 0,51 dan hasil post-test adalah 0,4. Temuan ini menyiratkan bahwa nilai data terdistribusi secara teratur jika sig lebih besar dari a (0,05). Uji Paired Sample T-Test

Uji-t sampel dipakai ketika membandingkan nilai -rata dari satu anggota yang diperiksa pada dua titik waktu yang berbeda, atau ketika membandingkan rata-rata dari dua kelompok orang atau kasus yang cocok, uji t sampel berpasangan berguna. Uji t tindakan berulang adalah nama yang diberikan untuk t -test ketika kelompok yang sama diuji lagi pada ukuran yang sama (Ross & Willson, 2017). Setelah uji normalitas lulus, dilakukan uji T-Sample.

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre test	52.8286	35	6.83626	1.15554
Pos Test	88.8571	35	3.33557	.56381

Gambar 4 Hasil Paired Sample Statistic

Gambar 8 Seperti yang bisa dilihat, rata-rata siswa memperoleh skor 52,8 pada pretest dan 88,8 pada posttest setelah menggunakan aplikasi. Nilai yang didapatkan mengartikan bahwa lebih banyak nilai posttest yang diperoleh. Artinya, kemampuan siswa meningkat sebagai akibat dari menggunakan aplikasi abi 23.

Dalam jenis penelitian ini, tes parametrik yang disebut Paired Sample T-Test digunakan dengan dua data berpasangan untuk memeriksa apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel berpasangan atau terkait. (Agus, 2015). Berikut beberapa kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian ini: Perbedaan signifikan antara variabel awal dan variabel akhir yang dimasukkan setelah perlakuan mampu menunjukkan adanya pengaruh dan perubahan, khususnya nilai signifikansi 0,05. Hal ini dapat mengindikasikan jika setiap perlakuan akan menghasilkan perubahan yang signifikan, namun jika nilai signifikansi (dua sisi) lebih besar dari 0,05 maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir setelah perlakuan. Ini mungkin menyiratkan bahwa terapi tidak berpengaruh pada salah satu variabel.

Paired Samples Test									
Pair	Pretest-Post Test	Mean		Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation		Lower	Upper			
		Pair 1	Pretest-Post Test	-36.02857	7.26185	1.22748	-.38.52310	-33.53404	-.29.352

Gambar 5 Uji Paired Sample Test

Gambar 5 adaah pengujian paired t-test dan sekaligus data inilah sebagai datya perbandingan dari hasil antara skor posttest dan juga skor pretst siswa tersebut, dan dapat diketahui di dalam tavel bahwa . Hasil sig (2-tailed) sebesar 0.00 maka ada pengaruh variable di awal dan di akhir yang signifikan nilainya

Jadi untuk siswa yang diberikan dengan penggunaan aplikasi abiapps memiliki dampak pengaruh yang besar dengan skor nilai mean 36.02 pada kolom pertama mendapatkan selesisih antara nilai pretest mean dan juga nilai posttest mean.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dari peneloitian yang sudah di lakukan makan didapatn beberapa kesimpulan di antaranya:

1. Uji kelayakan media memperoleh persentase sebesar 85,33%, uji validitas RPP persentasenya sebesar 84,44%, dan uji kelayakan materi memperoleh persentase 91,11%, dan soal pre-test dan post-test diperoleh persentase sebesar 86,67% yang kesemuanya berkategori sangat valid untuk diterapkan dalam proses pembelajaran., aplikasi mobile Abiapps dengan platform Android yang dibuat bermanfaat dan layak ini diperkenalkan kepada siswa SMA berdasarkan tabel kelayakan.
2. Jika Sig. (2-Tailed) hasil uji peningkatan hasil belajar siswa adalah 0,000 0,05, H0 ditolak dan H1 diperbolehkan. Akibat adanya variasi rata-rata hasil belajar pretest dan posttest maka dapat dikatakan ada pengaruh peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Multimedia Teknik Animasi Pada Siswa Kelas XI MM Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Jabon. Hasil belajar siswa dipengaruhi pada pretest dan posttest ketika terjadi ketidaksesuaian.

Saran

Melihat pembahasan dan juga hasil penelitian mendapatn sebuah kesimpulan, dan juga tterdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi abbiapps lebih baik lagi kedepannya anatar lain

1. Peneliti kedepannya bisa untuk mengukur bagaimana efektivitas apliakasi abiapps dalam proses pembelajaran.
2. Menambahkan fitur yang menarik untuk kedepannya dalam pengembangan agar semakin mudah untuk digunakan dan dipahami oleh siswa

UCAPAN TERIMA KASIH

Karya ilmiah ini ditulis atas bantuan dan kerjasama banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes. selaku Rektor Universitas Negeri Surabaya.
2. Dr. Maspiyah, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya.
3. Bapak Drs. Edy Sulistiyo, M.Pd. selaku Wakil Dekan 1 Bidang Akademik Fakultas Teknik.
4. Bapak I Kadek Dwi Nuryana, S.T., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
5. Bapak Drs. Bambang Sujatmiko, M.T. selaku Ketua Prodi S1 Pendidikan Teknologi Informasi dan sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Bapak Imam Soetopo, S.Pd, M.M. selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Jabon.
7. Bapak Mohammad Fathoni, S.Kom. selaku Ketua Program Keahlian Multimedia.
8. Bapak Yanu Hakim, S.Kom. selaku guru pengajar mata pelajaran Teknik Animasi
9. Semua guru dan karyawan SMK N 1 Jabon yang telah membantu.
10. Rekan-rekan S1 Pendidikan Teknologi Informasi Angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan dan banyak bantuan.
11. Dan semua pihak yang telah banyak membantu penulis mengerjakan laporan ini.

02: 129–143.

- Kusnandar. (2007). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Rizali, Ahmad; Indra Jati Sidi, dan D. D. (n.d.). *Dari Guru Konvensional Menuju Guru Profesional*. PT. Grasindo.
- Ross, A., & Willson, V. L. (2017). Paired Samples T-Test. *Basic and Advanced Statistical Tests*, 17–19. https://doi.org/10.1007/978-94-6351-086-8_4
- Sugiyono, P. D. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Musahrain, & Suharno. (2017). Pengaplikasian Mobile Learning Sebagai Media dalam Pembelajaran Prosiding Seminar Pendidikan Nasional. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*, 125–131. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/10434/7623>
- Vikasari, C. (2018). Industrial Internship Information System Testing with the Blackbox Testing Boundary Value Analysis Method (in Bahasa : Pengujian Sistem Informasi Magang Industri dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis). *SYNTAX Jurnal Informatika*, 7(1), 44–51.
- Wulandari, D. A., Wibawanto, H., Suryanto, A., & Murnomo, A. (2019). Pengembangan Mobile Learning berbasis Android pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Sultan Trenggono Kota Semarang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(5), 577. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201965994>

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, C. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206. <https://doi.org/10.30998/string.v3i2.3048>
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Grava Media. Jakarta : Rineka Cipta
- Faqih, M. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran mobile learning berbasis android dalam pembelajaran puisi. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 27–34.
- Hamruni. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Insan Madawi.
(<https://apjii.or.id/> APJII 2020)
- Jalinus, dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Khasanah Khasanah, Maulana Muhlas, and Lisna Marwani, (2020), “Development of E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Learning Media for Selling Employees on Paid Tv,” *Akademika* 9, no.