

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI PEMANGKASAN RAMBUT GRADUASI DI SMK NEGERI 6 SURABAYA

Ekki Febijay Madani

Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: ekki.19061@mhs.unesa.ac.id

Arita Puspitorini¹, Nia Kusstianti², Nieke Andina Wijaya³

Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: aritapuspitorini@unesa.ac.id

Abstrak

Hasil observasi di SMK Negeri 6 Surabaya, guru masih menggunakan media pembelajaran berupa *powepoint*. Hal ini bersifat monoton yang menyebabkan menurunnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Situasi ini menantang pendidik untuk lebih berinovasi dalam pengembangan dan penerapan sebuah media pembelajaran. Selain itu, pemilihan model pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan kelancaran suatu proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi beberapa aspek, yaitu: validitas kelayakan media interaktif berbasis android, keterlaksanaan sintaks model pembelajaran *problem based learning*, hasil belajar siswa, dan respon siswa terhadap penggunaan media yang telah dikembangkan. Penelitian ini menerapkan *one-shot case study* untuk mengoleksi data dengan jenis penelitian Pre-Eksperimen Design. Data penelitian diambil dari 30 siswa kelas XI TKC 2 di SMK Negeri 6 Surabaya. Melalui prosedur pengambilan data tersebut, hasil penelitian ini menyatakan: (1) Hasil validasi kelayakan menurut ahli media menunjukkan rerata sebesar 4,77 dan ahli materi menunjukkan rerata 4,79. Sehingga media tersebut termasuk kriteria “sangat baik”, (2) keterlaksanaan sintaks model pembelajaran *problem based learning* pada pertemuan pertama mendapatkan nilai rerata 3,91 dengan pertemuan kedua mendapatkan nilai rerata 3,95 dengan kategori “sangat baik”, (3) hasil belajar siswa ranah psikomotor mendapatkan nilai rerata 81,63 dengan kriteria “sangat baik”. Dan berdasarkan uji-t *one sample* memperoleh hasil $t\text{-hitung} (10,596) > t\text{-tabel} (2,045)$, sehingga dengan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis android siswa mendapatkan nilai lebih dari sama dengan nilai KKM (75), (4) Respon siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan nilai presentase 96,67% dengan respon positif dengan kategori “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi pemangkasan kelulusan rambut ini berjalan dengan sangat baik, sehingga hasil belajar siswa ranah psikomotor lebih terampil dan respon siswa terhadap media pembelajaran sangat positif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android, *Problem Based Learning*, Hasil Belajar Siswa, Pemangkasan Rambut *Graduasi*.

Abstract

The observation results at SMK Negeri 6 Surabaya indicate that teachers still use PowerPoint as a learning media. This monotonous approach has led to a decline in student motivation during the learning process. This situation challenges educators to be more innovative in the development and implementation of learning media. Additionally, the selection of a learning model is necessary to enhance the smoothness of the learning process. This research aims to evaluate several aspects, namely: the validity of an interactive Android-based media, the implementation feasibility of the problem-based learning syntax model, student learning outcomes, and student responses to the developed media. This study applies a one-shot case study to collect data using a Pre-Experimental Design research design. The research data was gathered from 30 students in class XI TKC 2 at SMK Negeri 6 Surabaya. Through the data collection procedure, the results of this study state: (1) The validity assessment by media experts shows an average score of 4.77, and material experts show an average score of 4.79. Therefore, the media falls under the "very good" category. (2) The implementation feasibility of the problem-based learning syntax model in the first meeting obtained an average score of 3.91, and in the second meeting, it obtained an average score of 3.95, both falling under the "very good" category. (3) Student learning outcomes in the psychomotor domain obtained an average score of 81.63, categorized as "very good." Based on the one-sample t-test, the calculated t-value (10.596) is greater than the tabulated t-value (2.045), indicating that with the implementation of interactive Android-based learning media, students achieved scores equal to or greater than the minimum passing grade (75). (4) Student responses to the learning media showed a percentage of 96.67% with a positive response categorized as "very good." Therefore, it can be concluded that the implementation of interactive Android-based learning media in the subject of hair trimming has been very successful, resulting in improved psychomotor skills in students and a highly positive response to the learning media.

Keywords: Android-based Interactive Learning Media, Problem Based Learning, Student Learning Outcomes, Hair Graduation Cutting.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital sangat mempengaruhi interaksi manusia dan merubah standar dalam menjalani kehidupan. Banyak remaja yang menghabiskan waktu berlama-lama di depan *smartphone* mereka daripada membaca buku pelajaran. Adapun proses belajar dirasa kurang menarik untuk siswa karena bersifat monoton. Pengembangan teknologi yang tidak bisa dibendung terobosannya memberikan warna baru dalam dunia Pendidikan. Salah satu upaya pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu dapat dimanfaatkan sebagai inovasi media pembelajaran. Media merupakan salah satu aspek yang penting untuk ketercapaian kompetensi siswa. Menurut para ahli, Arsyad (2013) mendefinisikan bahwa media sebagai suatu perantara antara pengirim pesan dan penerima pesan. Secara definisi media dapat disimpulkan sebagai sebuah sarana yang memiliki kegunaan bagi pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan informasi maupun materi pada kegiatan pembelajaran,

Berdasarkan observasi yang dilakukan secara langsung selama pelaksanaan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMK Negeri 6 Surabaya siswa menerima dua mata pelajaran, yaitu mata pelajaran umum dan mata pelajaran kejuruan. Pada mata pelajaran kejuruan terdapat salah satu capaian pembelajaran yaitu pemangkasan rambut *graduasi*. Pemangkasan rambut *graduasi* merupakan pemangkasan yang menggunakan sudut pengangkatan 0° - 60° dengan hasil pemangkasan bertrap. Dalam proses pembelajaran pemangkasan, guru menggunakan *powerpoint*. Media tersebut bersifat monoton yang menyebabkan menurunnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media tersebut masih bersifat satu arah saja. Adapun pengembangan media yang dibutuhkan agar siswa tertarik belajar hal baru. Media pembelajaran yang mudah diakses kapanpun dan dimanapun. *Smartphone* menjadi salah satu media alternatif untuk mereka gunakan sebagai piranti yang dapat dimaksimalkan untuk proses pembelajaran. Dari pemaparan kasus tersebut, perlu adanya pengembangan media untuk menumbuhkan motivasi siswa, salah satunya dengan media pembelajaran interaktif berbasis android.

Menurut Pratama (2020), media pembelajaran interaktif merupakan jenis media digital yang menggunakan teknologi informasi sebagai basisnya. Media ini memiliki kemampuan untuk menyajikan sebuah konten yang didalamnya berisikan audio, visual, dan audio-visual serta dapat merespon tindakan si pengguna media. Media interaktif termasuk kedalam multimedia. Wibawanto (2017) mendefinisikan interaktivitas media interaktif sebagai interaktivitas mental dan fisik. Interaktif mental mencakup upaya pengguna untuk memahami

konten yang ditampilkan, mengolah, dan menyampaikan. Interaktif fisik terdiri dari interaktivitas sederhana dan kompleks. Sedangkan android merupakan sistem operasi pada *handphone*, tablet, dan komputer. Android memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (1) *muti-tasking*, (2) *home screen fleksibel*, (3) banyak pilihan peranti, (4) modifikasi sistem, dan (5) penyesetan yang mudah.

Dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android ini mempermudah siswa dalam belajar. Dikarenakan media tersebut lebih fleksibel dan dapat digunakan berulang kali dan kapan saja. Pembuatan media pembelajaran ini dengan *software powerpoint* dan *ispring suite*. *Software powerpoint* adalah salah satu media yang berfungsi untuk menyajikan apa yang ingin disampaikan. Sedangkan *ispring suite* merupakan *software* pendukung *powerpoint* untuk menjadikan media lebih interaktif. Menurut Juraev (2019), *ispring suite* adalah perangkat lunak terbaik dalam hal aplikasi pendidikan. *Ispring suite* memiliki banyak fitur yang dapat mendukung dalam pembuatan media yang lebih interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang baru dapat menumbuhkan rasa keingintahuan siswa sehingga menumbuhkan semangat siswa dalam suatu pembelajaran.

Untuk mendukung suatu media pembelajaran, pemilihan model pembelajaran juga mempengaruhi ketercapainya suatu proses pembelajaran. Sebab itu, diperlukannya model pembelajaran yang dapat mendukung penyampaian materi serta media yang digunakan. Salah satunya adalah model pembelajaran *problem based learning*. Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran berbasis masalah yang bertujuan untuk mengajarkan siswa menyelesaikan masalah yang ada. Model pembelajaran ini melibatkan lima langkah operasional yang dijelaskan oleh Ibrahim & Nur dalam Trianto (2017:12). Langkah-langkah tersebut termasuk mengarahkan siswa ke dalam masalah yang dihadapi, mengorientasikan siswa untuk belajar, membimbing siswa dalam penyelidikan baik secara individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Salah satu keunggulan model pembelajaran ini, seperti yang dikatakan Shoimin (2017) adalah kemampuannya untuk mengasah keterampilan siswa dalam memecahkan masalah pada situasi dunia nyata. Hal ini sesuai dengan penerapan media pembelajaran yang digunakan.

Keberhasilan pembelajaran dapat diketahui dari sejauh mana hasil belajar dan respon siswa sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Hasil belajar merujuk pada perubahan yang terjadi setelah dilakukannya proses pembelajaran. Respon siswa merupakan tanggapan atau reaksi terhadap sesuatu yang terjadi. M. Rasyid (2017) mengatakan bahwa adanya respon dapat mengetahui daya tarik siswa terhadap

media, sehingga guru dapat menggunakannya sebagai tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan pemaparan permasalahan tersebut, penelitian yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Pemangkas Rambut *Graduasi* di SMK Negeri 6 Surabaya” dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut untuk mengetahui (1) validitas kelayakan media pembelajaran, (2) keterlaksanaan sintaks model pembelajaran *problem based learning* dengan media pembelajaran, (3) hasil belajar siswa dengan media pembelajaran, dan (4) respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi pemangkas rambut *graduasi* di SMK Negeri 6 Surabaya.

METODE

One-shot case study digunakan untuk mengobservasi secara mendalam satu kasus tertentu guna mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentangnya. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan sumber yang relevan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai fenomena yang diamati. Meskipun desain ini memiliki kelemahan, seperti kurangnya kontrol terhadap variabel eksternal, penelitian ini fokus pada pengembangan dan penerapan media interaktif berbasis android. Penelitian ini merupakan tahap awal dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian yang lebih mendalam di masa depan dengan desain penelitian yang lebih kuat. Desain ini digunakan sebagai landasan untuk mengevaluasi kualitas media yang sedang dikembangkan.

Penelitian ini melibatkan 30 siswi dari XI TKC 2 SMK Negeri 6 Surabaya. Adapun penerapan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi pemangkas rambut *graduasi* sebagai objek penelitian. Terdapat tiga tahap data yang dianalisis, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Pengambilan data tersebut didapat melalui lembar angket, lembar observasi, dan lembar kinerja. Lembar angket yang berisi data validitas kelayakan media yang dievaluasi oleh ahli media dan ahli materi. Lembar observasi digunakan untuk mengevaluasi keterlaksanaan sintaks pembelajaran. Lembar kinerja dan lembar angket diberikan kepada siswa untuk melihat secara spesifik kinerja siswa serta respon siswa terhadap media interaktif.

Melalui teknik pengumpulan data tersebut, selanjutnya adalah melakukan analisa data. Analisa data ini berfungsi untuk mengetahui tujuan dari sebuah penelitian. Data yang telah diperoleh dianalisa menggunakan teknik sebagai berikut.

1. Validitas kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android

Data didapatkan dari penilaian ahli media dan ahli materi melalui lembar angket. Pada lembar angket validasi terdapat nilai dengan skor 1-5 untuk setiap poin, seperti Tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. *Scoring* jawaban lembar angket validasi media pembelajaran

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

Data validitas kelayakan media pembelajaran yang telah diperoleh dihitung menggunakan rumus dibawah ini.

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

(Nuryadi & dkk, 2017)

Dimana dari rumus diatas $\bar{x}$ merupakan rerata hitung, $\sum x_i$ adalah jumlah data nilai yang diperoleh dari pengisian setiap aspek oleh validator, dan n adalah banyaknya validator. Tabel 2 berikut menunjukkan kriteria validasi rerata media pembelajaran setelah data dihitung menggunakan rumus di atas.

Tabel 2. Kriteria Validasi Rerata Media Pembelajaran

No.	Rerata Skor Jawaban	Tingkat Validasi
1.	>4,2-5,0	Sangat baik
2.	>3,4-4,2	Baik
3.	>2,6-3,4	Kurang baik
4.	>1,8-2,6	Tidak baik
5.	1,0-1,8	Sangat tidak baik

(Widoyoko, 2012)

2. Keterlaksanaan sintaks model pembelajaran *problem based learning*.

Data didapatkan melalui lembar observasi, di mana setiap poin diberi skor dari 1 hingga 4. Tabel 3 menunjukkan skor jawaban dari lembar observasi.

Tabel 3. *Scoring* jawaban lembar observasi keterlaksanaan sintaks PBL

Keterangan	Skor
Sangat kurang baik	1
Kurang baik	2
Cukup baik	3
Sangat baik	4

(Sugiyono, 2017)

Untuk menganalisis data dihitung menggunakan rumus dibawah ini.

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

(Nuryadi & dkk, 2017)

Berdasarkan rumus diatas $\bar{x}$ merupakan rerata hitung dari hasil keterlaksanaan sintaks, $\sum x_i$ adalah jumlah data nilai yang diperoleh dari pengisian setiap aspek oleh observer, dan n adalah banyaknya observer. Dari rumus tersebut untuk mengetahui kriteria hitung dapat dilihat pada Tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4. Kriteria rerata hitung keterlaksanaan sintaks PBL

Kriteria	Skor Nilai
Kurang baik	0,1-1,0
Cukup baik	1,1-2,0
Baik	2,1-3,0
Sangat baik	3,1-4,0

(Ridwan, 2010)

3. Hasil belajar siswa

Data hasil belajar siswa dihitung dengan uji-t *one sample*. Rumus hitungnya adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

(Nuryadi & dkk, 2017)

Dapat diketahui bahwa $\bar{X}$ merupakan rerata hitung, μ_0 adalah nilai yang dihipotesiskan, S adalah Standar Deviasi, dan n adalah banyaknya siswa. Dalam menghitung hasil belajar siswa ranah psikomotorik, dapat menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS. Jika nilai taraf signifikan kurang dari 0,05 atau nilai t-hitung lebih besar dari ($>$) nilai t-tabel maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

4. Respon siswa terhadap media pembelajaran

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari siswa, digunakan lembar angket dengan dua opsi jawaban yaitu “ya” dan “tidak”. Nilai 1 diberikan jika siswa menjawab “ya”, sedangkan nilai 0 diberikan jika siswa menjawab “tidak”. Data ini dianalisis menggunakan rumus presentase untuk menghitung presentase jawaban siswa.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Trianto, 2010)

Dapat dilihat dari rumus diatas, bahwa untuk mendapatkan presentase harus mengetahui nilai F (jumlah siswa yang mengatakan “ya”) dan N atau

banyaknya siswa. Kriteria penilaian respon siswa dapat dilihat pada Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Kriteria presentase respon siswa

Skor	Keterangan
0%-20%	Respon sangat kurang baik
21%-40%	Respon kurang baik
41%-60%	Respon cukup
61%-80%	Respon baik
81%-100%	Respon sangat baik

(Riduwan, 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memaparkan hasil penelitian yang terbagi menjadi empat bagian yang meliputi: validitas kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android, observasi terhadap keterlaksanaan sintaks model pembelajaran *problem based learning*, observasi terhadap hasil pembelajaran, dan respon siswa terhadap media pembelajaran.

1. Validitas kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android

Hasil data validitas kelayakan media ini dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Berikut adalah media pembelajaran yang telah dikembangkan.

- Gambar 1 menunjukkan tampilan halaman utama pada media yang dikembangkan. Pengguna dapat mengeklik tombol “start” untuk memulai penggunaan media ini.



Gambar 1. Halaman Utama Media Pembelajaran (Madani, 2023)

- Gambar 2 menunjukkan bagian menu, dimana pada bagian ini terdapat lima pilihan, yaitu: informasi penggunaan, informasi penulis, cp & tujuan pembelajaran, materi & video, serta kuis. Pada halaman ini, pengguna dapat mengeklik menu yang ingin dipilih. Pengguna dapat menggunakan media ini secara beruntun ataupun dapat memilih sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2. Menu Media Pembelajaran
(Madani, 2023)



Gambar 5. CP & ATP
(Madani, 2023)

- c. Gambar 3 mendeskripsikan informasi penggunaan mengenai tombol-tombol yang tersedia pada media yang telah dikembangkan. Menu ini digunakan sebagai petunjuk penggunaan media.



Gambar 3. Informasi Penggunaan
(Madani, 2023)

- d. Gambar 4 mendeskripsikan mengenai data pribadi penulis dan pengembang media. Menu ini digunakan untuk memudahkan pengguna apabila terdapat kesulitan pada saat menggunakan media tersebut. Maka pengguna dapat menghubungi melalui nomor ataupun email yang sudah tertera.



Gambar 4. Informasi Penulis
(Madani, 2023)

- e. Gambar 5 mendeskripsikan capaian dan tujuan pembelajaran. Menu ini sebagai pedoman dalam pembuatan materi dari media yang telah dikembangkan. Pengguna dan pembaca dapat melihat dari pembuatan tujuan media ni melalui menu CP & ATP

- f. Gambar 6 adalah tampilan awal dari menu materi dan video. Pengguna dapat menekan tombol *next* untuk mulai pembahasan materi dan video. Pada menu ini terdapat penjelasan mengenai berbagai jenis pangkas *graduasi* dan tiga video mengenai bagaimana cara melakukan pemangkasan rambut *graduasi* sesuai SOP.



Gambar 6. Materi dan Video
(Madani, 2023)

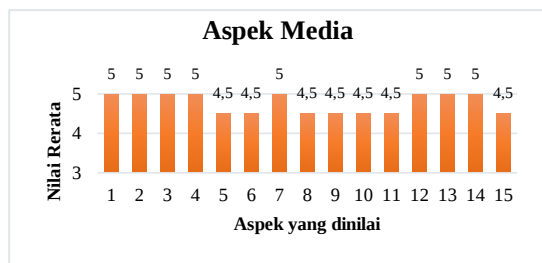
- g. Gambar 7 berisikan kuis. Dimana pengguna dapat mengerjakan kuis yang telah tersedia setelah mempelajari materi yang diberikan pada menu sebelumnya. Pada akhir pengerjaan kuis siswa dapat melihat hasil kuis dan meriview hasil dari jawaban yang telah dikerjakan.



Gambar 7. Kuis
(Madani, 2023)

- 1) Ahli Media

Hasil validitas kelayakan media berdasarkan dua ahli media menunjukkan hasil yang baik seperti Gambar 8 dibawah ini.



Gambar 8. Diagram Kelayakan Media Pembelajaran Menurut Ahli Media
(Madani, 2023)

Pada Gambar 8, terdapat nilai rerata tertinggi sebesar 5 dan nilai rerata terendah sebesar 4,5. Aspek dengan nilai rerata 5 adalah aspek 1, 2, 3, 4, 7, 12, 13, 14, dan 15. Sebaliknya, aspek dengan nilai rerata 4,5 adalah aspek 5, aspek 6, 8, 9, 10, dan 11. Secara keseluruhan, nilai rerata secara keseluruhan adalah 4,77, yang menunjukkan kategori “sangat baik”.

Dengan nilai rerata tersebut menyimpulkan bahwa media pembelajaran ini memiliki validitas yang tinggi dan layak digunakan. Media ini memiliki potensi untuk memudahkan siswa dalam belajar serta menumbuhkan motivasi mereka untuk belajar (Arsyad, 2011).

2) Ahli Materi

Berikut data validitas kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android berdasarkan ahli materi.



Gambar 9. Diagram Kelayakan Media Pembelajaran Ahli Materi
(Madani, 2023)

Menurut data dari dua ahli media, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 9, aspek 2 memiliki nilai rerata tertinggi sebesar 5, sesuai dengan aspek 3, 4, 5, 8, 10, dan 12, sedangkan aspek 1 memiliki nilai rerata terendah sebesar 4,5, sesuai dengan aspek 1, 6, 7, 9, dan 11. Secara keseluruhan, dari 12 aspek yang dinilai oleh dua ahli media, nilai rerata rata-rata sebesar 4,79, yang menunjukkan kategori “sangat baik”.

Dengan nilai rerata 4,79, maka media ini menurut validator ahli materi layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi

pemangkasan rambut *graduasi*. Seperti yang diungkapkan oleh Winarno dalam Ernawati & Sukardiyono (2017) bahwa salah satu aspek sebuah multimedia terdapat aspek *subject matter*, yaitu struktur isi dan materi yang disajikan dalam produk sudah sesuai.

2. Keterlaksanaan sintaks model pembelajaran *problem based learning*

Guru melakukan suatu upaya untuk meperlancar pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran. Banyak sekali model pembelajaran yang dapat digunakan. Sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menggunakan *problem based learning* atau biasa dikenal dengan PBL. Dimana Sani (2014) *problem-based learning* dapat mendorong siswa dalam memaksimalkan kemampuan berpikir kritis serta mengatasi permasalahan yang ada. Setelah dilakukan analisa data, didapatkan hasil sesuai pada Gambar 10 berikut.



Gambar 10 Diagram Keterlaksanaan Sintak PBL
(Madani, 2023)

Berdasarkan Gambar 10 observasi keterlaksanaan sintaks model pembelajaran PBL yang dilakukan selama dua pertemuan berjalan dengan lancar. Secara keseluruhan pertemuan pertama mendapatkan nilai rerata 3,91 dan pertemuan kedua mendapatkan nilai rerata sebesar 3,95. Dimana kedua pertemuan tersebut masuk ke kategori sangat baik. Terdapat peningkatan hasil dalam pelaksanaan sintaks sebesar 0,04 sesuai dengan Octavia (2020) bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan pendidik untuk menggambarkan prosedur sistematis (teraktur) dan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berikut pemaparan setiap langkah pembelajaran pada Gambar 10.

a. Pembukaan

Merupakan kegiatan untuk membuka suatu pembelajaran. Pada langkah ini guru memberi salam kepada siswa, berdoa bersama, melakukan presensi, guru memberikan pertanyaan pematik, pemberian motivasi dan penyampaian tujuan pembelajaran. Dari analisis data, pada pertemuan pertama mendapatkan nilai rerata sebesar 3,86

dan pertemuan kedua mendapatkan nilai rerata 3,93, dimana kedua pertemuan mendapatkan kriteria rerata sangat baik. Selain itu juga terdapat peningkatan sebesar 0,07 antara pertemuan pertama dan pertemuan kedua.

b. Kegiatan Inti

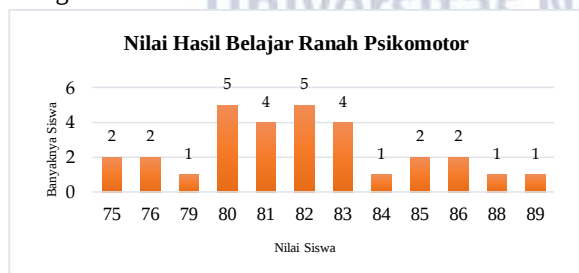
Kegiatan ini merupakan kegiatan yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Kegiatan inti membentuk pengalaman belajar serta mengasah kemampuan yang ada didiri siswa melalui pembelajaran yang telah direncanakan oleh guru. Pada model pembelajaran *problem based learning* (PBL) terdapat lima Langkah operasional, yaitu mengorientasi siswa pada masalah, mengorientasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada pertemuan pertama mendapatkan nilai rerata sebesar 3,86 dan pertemuan kedua mendapatkan nilai rerata 3,92. Kedua pertemuan mendapatkan kategori sangat baik dan terdapat peningkatan 0,06 antara pertemuan pertama dan pertemuan kedua.

c. Penutup

Merupakan kegiatan yang dilakukan pada ketika pelajaran selesai. Pada kegiatan ini, siswa dan guru mengevaluasi permasalahan mengenai pembelajaran yang telah diberikan, guru memberikan informasi mengenai pertemuan berikutnya, dan guru memberikan salam penutup. Pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua mendapatkan nilai maksimal, yaitu sebesar 4 dengan kategori sangat baik.

3. Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik setelah penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut.



Gambar 11. Diagram Hasil Belajar Siswa

(Madani, 2023)

Batasan penelitian ini menentukan hasil belajar psikomotorik. Arikunto (2018) menyatakan bahwa ranah psikomotor terkait dengan kerja otot yang

menyebabkan gerakan tubuh atau bagian-bagiannya. Berdasarkan Gambar 11 nilai terendah (75) diperoleh 2 siswa dan nilai tertinggi (89) diperoleh 1 siswa.

Untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan mempengaruhi hasil belajar siswa maka selanjutnya dilakukan uji-t *one sample*. Perlu adanya uji normalitas terlebih dahulu untuk menentukan apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan persyaratan yang harus dilakukan sebelum melakukan uji-t. Data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi > nilai α (0,05). Data hasil uji normalitas menggunakan SPSS versi 27 adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil_Belajar_Psikomotor	.150	30	.082	.957	30	.256

a. Lilliefors Significance Correction

(Madani, 2023)

Sesuai dengan Tabel 6 diatas, data yang telah diujikan berdistribusi normal dengan nilai signifikansi sebesar $0,256 > 0,05$. Oleh karena itu, dilanjutkan uji-t *one sample*. Hasil uji-t *one sample* dapat disimpulkan berdasarkan nilai Sig (2-tailed) dan nilai t-hitung. Sig (2-tailed) merupakan nilai signifikansi yang digunakan untuk menguji hipotesis yang tidak terarah dan nilai t-hitung merupakan nilai yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu variabel dapat berpengaruh secara signifikansi terhadap variabel terikat atau tidak. Jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05 dan nilai t-hitung > t-tabel, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dari data yang telah diperoleh, hasil uji-t *one sample* yang didapatkan sesuai pada Tabel 8 dibawah ini.

Tabel 1 Uji-t One Sample

	One-Sample Test					
	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Belajar Psikomotor	10.596	29	.000	6.633	5.35	7.91

(Madani, 2023)

Pada Tabel 8, ditemukan bahwa nilai Sig (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ dan nilai t-hitung (10,596) > t-tabel (2,045) sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Yang dimana artinya bahwa media pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik. Dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif, motivasi siswa dapat lebih baik. Dalam penggunaan media

pembelajaran interaktif berbasis android ini siswa lebih fokus dan lebih memperhatikan penjelasan materi yang ada dalam media tersebut. Dikarenakan siswa dapat melihat materi secara pribadi pada ponsel mereka masing-masing dan dapat mempelajari materi secara berulang kali. Akibatnya, hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka dapat disimpulkan setelah menerapkan media pembelajaran tersebut nilai rerata dari hasil belajar siswa tidak sama dengan 75. Secara keseluruhan, nilai siswa lebih tinggi dari nilai KKM (75) dengan rerata 81,63 masuk ke kategori “sangat baik”.

4. Respon siswa terhadap media pembelajaran

Setelah dilakukan penelitian, hasil dari respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ini mendapatkan respon sangat baik. Gambar 12 dibawah menunjukkan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran.



Gambar 12. Diagram Respon Siswa
(Madani, 2023)

Dilihat pada Gambar 12, dari sepuluh aspek respon siswa presentase tertinggi adalah 100% yang terdapat pada aspek 1, 2, 3, 9, dan 10. Sedangkan aspek yang mendapatkan presentase 90% berada pada aspek 5. Semua aspek pada lembar angket respons siswa menerima presentase total 96,67% dengan kategori respon sangat baik. Didukung dari penelitian Asmaradha (2021) bahwa hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *mobile* berbasis *Ispring Suite 9* terbukti efektif dalam konteks pendidikan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data penelitian dan analisis data, simpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut.

1. Validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *platform* android mendapat penilaian yang sangat baik dari ahli media dan ahli materi, dengan rata-rata nilai masing-masing 4,77 dan 4,79. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis android ini cocok digunakan dalam pembelajaran pemangkas rambut *graduasi*.

2. Penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada dua pertemuan menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan rata-rata nilai 3,91 pada pertemuan pertama dan 3,95 pada pertemuan kedua. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* berjalan dengan baik dan lancar.
3. Hasil belajar siswa dalam aspek psikomotorik, yang diukur melalui tes kinerja dalam pemangkas rambut *graduasi* melibatkan 30 siswa kelas XI TKC 2, menunjukkan rata-rata nilai sebesar 81,63, yang masuk dalam kategori sangat baik. Terdapat satu siswa dengan nilai tertinggi 89 dan dua siswa dengan nilai terendah 75. Berdasarkan uji-t *one sample*, hasil t-hitung (10,596) > t-tabel (2,045), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran tersebut melebihi atau memenuhi nilai KKM (75) yang ditetapkan oleh sekolah. Secara keseluruhan, hasil belajar siswa dapat dikatakan baik.
4. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dalam pembelajaran pemangkas rambut *graduasi* menunjukkan respon yang sangat baik, dengan rata-rata nilai 96,67%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut pantas digunakan.

Saran

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan yang terdapat dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk meningkatkan penelitian di masa depan:

1. Perlu meningkatkan kualitas media pembelajaran dengan menggunakan video dan gambar berkualitas tinggi. Selain itu, perlu meningkatkan konten sesuai dengan perkembangan dan teknologi terbaru.
2. Pemilihan model pembelajaran *problem based learning* dapat diterapkan untuk mencapai berbagai tujuan pembelajaran yang beragam. Untuk melihat validitas pemilihan model pembelajaran, penelitian selanjutnya dapat membandingkan dengan model pembelajaran lainnya.
3. Untuk melihat kualitas media, penelitian berikutnya memerlukan untuk melibatkan beberapa wilayah geografis atau populasi yang berbeda, sehingga dapat memperoleh pemahaman yang lebih holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Crafindo Persada.
- C. Pratama, d. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Konsep Sistem Pernapasan Manusia SMA. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 10, 16-23.
- Ernawatin, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-2010.
- Juraev, A. R. (2019). Using The Ispring Sui Using The Ispring Suite Software To Evaluate Future Teachers Professional Competencies. *Central Asian Problems of Modern Science and Education*, 4.
- M. Rasyid, A. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas XI SMA. *Pendidikan Biologi*, 2(1), 61-80.
- Nuryadi, & dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum K13*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Shoimin, A. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto, A.-T., & Badar, I. (2017). *Mendesain Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Intelektual*. Jakarta: Kencana.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.