

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR

Eva Yulia Safitri ¹, Hakkun Elmunsyah ², Heru Wahyu Herwanto ³, Khoirudin Asfani ⁴

1. Universitas Negeri Malang, Indonesia | eva.yulia.1605336@students.um.ac.id
2. Universitas Negeri Malang, Indonesia | hakkun@um.ac.id
3. Universitas Negeri Malang, Indonesia | heru_wh@um.ac.id
4. Universitas Negeri Malang, Indonesia | khoirudin.asfani.ft@um.ac.id

Abstrak

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di beberapa sekolah SMK didapatkan hasil bahwa proses pembelajaran mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk materi yang bersifat konseptual yaitu guru masih berfokus menggunakan metode ceramah yang ditunjang dengan media pembelajaran berupa power point yang sederhana sehingga kurang menarik perhatian dan fokus peserta didik terhadap pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan turunnya motivasi belajar peserta didik yang mengakibatkan kurang optimalnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang efektif. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah mendeskripsikan, mengembangkan, serta menguji kelayakan media pembelajaran interaktif mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar berbasis Android bermuatan model pembelajaran probing prompting pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMK. Berdasarkan hasil analisis data didapatkan persentase kelayakan dengan rata-rata ahli materi sebesar 100% dinyatakan "sangat valid" ahli media sebesar 87% dinyatakan "sangat valid" uji kelompok kecil sebesar 88,48% dinyatakan "sangat valid", uji kelompok besar sebesar 90,80% dinyatakan "sangat valid" dan motivasi sebesar 87,79% dinyatakan "motivasi kuat". Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android bermuatan model pembelajaran Probing Prompting ini secara keseluruhan dapat dinyatakan "sangat layak".

Kata Kunci

Android, Probing Prompting, Motivasi

1. Pendahuluan

Sehubungan dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, telah mendorong perubahan yang melahirkan konsep media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, dkk., 2008). Sehingga dalam interaksi pembelajaran, pesan yang disampaikan seorang guru merupakan materi pembelajaran yang berguna untuk menunjang proses

merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat peserta didik agar proses belajar dapat terjalin.

Komputer dan Jaringan Dasar adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan untuk peserta didik SMK Kelas X. Mata pelajaran ini termasuk ke dalam kelompok program keahlian (C2) sehingga memerlukan pemahaman materi yang cukup mendalam sehingga akan cenderung membuat bosan jika materi yang disampaikan kurang menarik. Pemanfaatan media pembelajaran untuk mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di beberapa Sekolah Menengah Kejuruan dirasa masih belum memanfaatkan perkembangan teknologi secara maksimal. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di beberapa sekolah pada tahun pelajaran 2019/2020.

Pada pengamatan proses pembelajaran mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di Kelas X TKJ SMKN 10 Malang, kelas X TKJ SMKN 6 Malang, dan Kelas X RPL SMK Islam Batu, diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran guru masih bersifat konvensional dengan menggunakan metode utama berupa ceramah, diikuti dengan diskusi, penugasan, dan latihan, serta hanya ditunjang dengan media pembelajaran berupa power point. Tambahan modul dan video yang diberikan ke siswa juga bersifat terpisah sehingga kurang efisien untuk pengaksesannya. Saat belajar, siswa juga tampak tidak fokus dan jenuh, karena media pembelajaran yang digunakan kurang menggambarkan materi yang sedang diajarkan dan kurang menarik.

Untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut, maka perlu diterapkan model pembelajaran yang lebih inovatif. Model pembelajaran Probing Prompting dirasa dapat mengatasi permasalahan tersebut karena model pembelajaran Probing Prompting menitikberatkan peran guru dalam menyajikan berbagai pertanyaan yang bersifat menggali sehingga terjadi proses berpikir dari peserta didik dengan menggabungkan pengetahuan yang dimiliki, pengalaman, dan pengetahuan yang sedang dipelajari. Praktik pembelajaran model Probing Prompting disajikan melalui serangkaian pertanyaan-pertanyaan yang menggali pengetahuan siswa serta membimbing kearah perkembangan yang diharapkan (Suyatno, 2009). Model pembelajaran Probing Prompting ini dapat memotivasi peserta didik untuk memahami lebih dalam tentang suatu permasalahan hingga mendapatkan suatu jawaban yang dituju. Sehingga untuk penerapan model pembelajaran Probing Prompting ke dalam mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar memiliki tujuan yaitu untuk memperdalam pemahaman peserta didik terhadap suatu materi yang berfungsi untuk menunjang kegiatan praktikum sehingga peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan ketrampilannya secara mandiri.

Selain sebagai fasilitator, guru juga berperan sebagai motivator. Bentuk dari peran guru terhadap peserta didik dapat dilihat dari cara perhatian dan penguatan guru terhadap jawaban peserta didik. Peserta didik yang termotivasi dapat dilihat dari ketercapaian nilainya. Tercapai tidaknya tujuan pengajaran terlihat dari prestasi belajar yang diraih siswa (Aritonang, 2008). Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi yaitu motivasi. Dengan adanya motivasi maka

peserta didik akan lebih belajar, ulet, tekun, dan memiliki konsentrasi yang penuh saat belajar. Seorang guru dapat membangkitkan motivasi peserta didik yaitu dengan membuatnya merasa memerlukan apa yang perlu dipelajari.

Berdasarkan permasalahan di atas diperlukan alternatif pembelajaran yang dapat menjadi solusi bagi permasalahan tersebut. Penerapan model pembelajaran Probing Prompting dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk terus menggali pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki dengan menyajikan pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Model pembelajaran Probing Prompting yang dimuat ke dalam media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dapat menjadi solusi untuk pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di Kelas X SMK, dimana model pembelajaran Probing Prompting sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar sedangkan media pembelajaran berbasis Android sesuai dengan karakteristik peserta didik pada saat ini. Smartphone tersebut juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif (Elmunyah, Hidayat, & Asfani, 2019; Elmunyah, dkk., 2019), khususnya di era pandemi COVID-19 ini.

2. Metode

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) menggunakan model dari 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) oleh Thiagarajan (Ramadan & Arfinanti, 2019). Langkah-langkah model 4D ditunjukkan seperti pada Gambar 1.

a. Tahap *Define*

Tujuan dari tahap ini yaitu untuk menetapkan syarat-syarat yang dibutuhkan untuk pengembangan media. Analisis yang dilakukan yaitu melalui observasi, studi literatur, dan penelitian terdahulu. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi: 1) analisis awal-akhir; 2) analisis siswa; 3) analisis konsep; dan 4) perumusan tujuan.

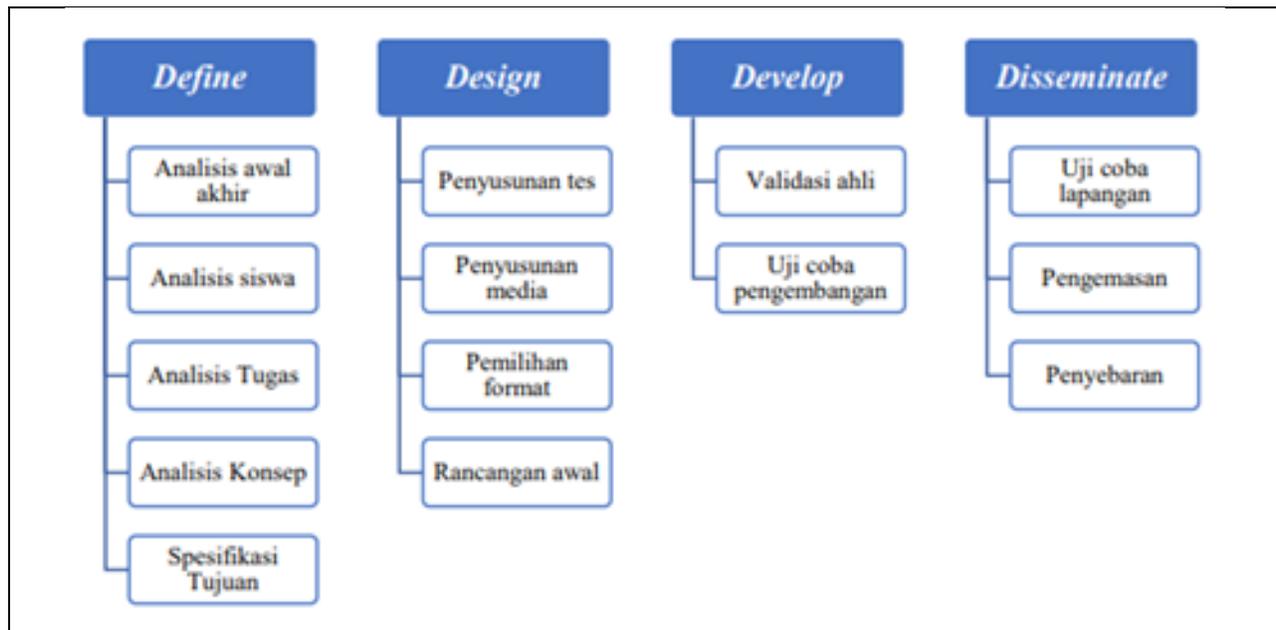
b. Tahap *Design*

Tahap desain yaitu tahap yang berisi tentang perancangan media pembelajaran yang disesuaikan berdasarkan hasil analisis dan model pembelajaran probing prompting. Tahap desain dibagi menjadi empat bagian yaitu: 1) penyusunan bahan tes; 2) pemilihan jenis media; 3) pemilihan format; dan 4) desain antarmuka media.

c. Tahap *Develop*

Tahap pengembangan adalah tahap pembuatan media pembelajaran berdasarkan perancangan yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Tahap pengembangan terdiri dari beberapa bagian, yaitu: 1) pengembangan media; 2) validasi ahli; dan 3) revisi produk. Uji

validasi ahli meliputi 2 hal, yaitu ahli media dan ahli materi. Kisi-kisi uji dilakukan dengan menggunakan instrumen kuesioner. Kisi-kisi kuesioner untuk uji validasi ahli media dan ahli materi diuraikan pada bagian lampiran.



Gambar 1. Langkah-langkah Penerapan Model 4D

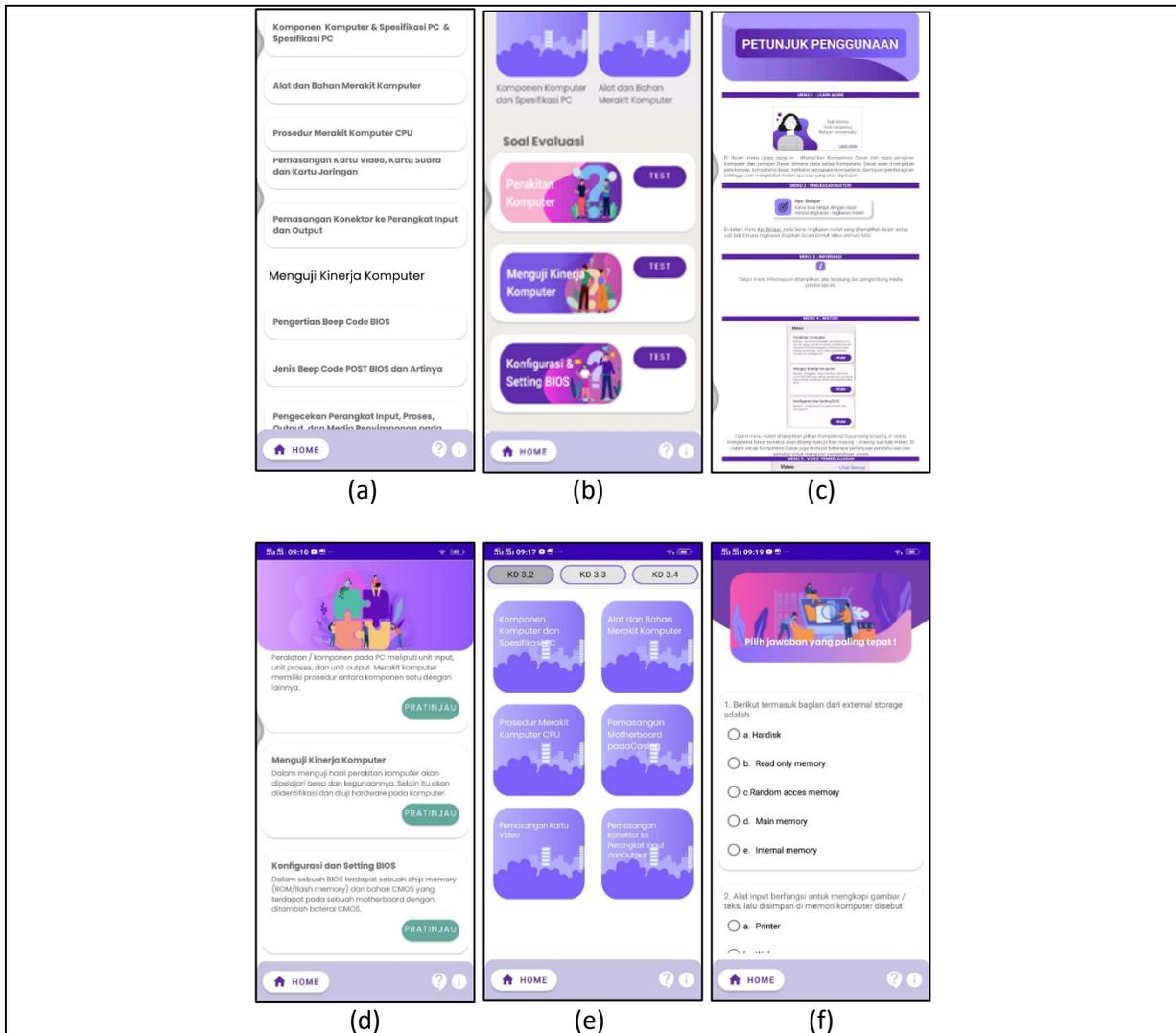
d. Tahap *Disseminate*

Pada tahap disseminate ini dilakukan uji coba pada sasaran sesungguhnya dengan skala yang luas untuk mendapatkan respon dari subjek uji coba. Tahapan ini meliputi: 1) uji coba lapangan; 2) finalisasi produk; dan 3) penyebaran. Uji coba lapangan dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji kelompok kecil (small group evaluation) dan uji coba lapangan (field evaluation). Subjek uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 15 peserta didik kelas X TKI SMK Negeri 5 Malang, sedangkan Subjek uji coba lapangan dilakukan oleh 30 peserta didik lain di kelas X TKI SMK Negeri 5 Malang. Pengukuran kelayakan dan tingkat motivasi belajar siswa setelah belajar menggunakan media yang dikembangkan dilakukan dengan menggunakan instrumen kuesioner. Kuesioner tersebut meliputi kuesioner respon pengguna terhadap produk yang dikembangkan dan kuesioner penilaian motivasi belajar siswa. Kisi-kisi kuesioner tersebut diuraikan pada bagian lampiran.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil Pengembangan Game

Pengembangan media pembelajaran interaktif android mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar bermuatan model Probing Prompting serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMK dikembangkan menggunakan model ADDIE menghasilkan tampilan aplikasi berupa halaman: a) Home, b) Petunjuk, c) Daftar Kompetensi, d) Ayo Belajar, e) Materi Video, dan f) Evaluasi



Gambar 2. Tampilan Halaman (a) Home, (b) Petunjuk, (c) Daftar Kompetensi, (d) Ayo Belajar, (e) Materi Video, dan (f) Evaluasi

b. Data Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh ahli (expert judgment) yang dilaksanakan oleh Bapak Dian Purwanto, S.Pd selaku guru mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMKN 5 Malang. Instrumen validasi materi memiliki pertanyaan dengan jumlah 20 butir yang terdiri dari dua aspek, yaitu (1) Aspek Desain Pembelajaran, (2) Aspek Komunikasi Visual. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang dihitung berdasarkan kriteria validitas. Data hasil validasi materi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Tse	Tsh	V-ah (%)	Kriteria
1.	Aspek Desain Pembelajaran	48	48	100,00	Sangat Valid
2.	Aspek Komunikasi Visual	32	32	100,00	Sangat Valid
Jumlah		80	80	200,00	
Rata-rata				100,00	Sangat Valid

Berdasarkan hasil yang didapat dari validasi pada Tabel 1, dapat dirumuskan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar berbasis android bermuatan model Probing Prompting termasuk dalam kategori sangat valid dengan total keseluruhan skor presentase data 100%. Nilai yang didapat dari 2 aspek penilaian yaitu memperoleh skor presentase 100%. Menurut Akbar (2013), nilai tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid dan media dapat digunakan tanpa revisi. Namun, terdapat saran dari ahli materi bahwa untuk kelengkapan materi sudah bagus tetapi beberapa subbab dapat ditingkat lagi.

Meskipun ahli materi memberikan penilaian kuantitatif dengan nilai presentase 100% tetapi terdapat catatan kualitatif bahwa kelengkapan materi bisa ditingkatkan lagi sehingga perlu adanya revisi. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian dari Nurseto, menyatakan bahwa materi berkaitan dengan substansi isi pelajaran yang harus diberikan (Nurseto, 2017). Sebuah program media di dalamnya haruslah berisi materi yang harus dikuasai siswa, maka dari itu kelengkapan materi harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran.

c. Data Validasi Materi

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Wahyu Nur Hidayat, S.Pd, M.Pd. selaku dosen Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. Validasi ahli media memiliki tiga aspek penilaian, yaitu (1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak, (2) Aspek Desain Pembelajaran, (3) Aspek Komunikasi Visual, ditunjukkan seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Tse	Tsh	V-ah (%)	Kriteria
1.	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	36	40	90,00	Sangat Valid
2.	Aspek Desain Pembelajaran	25	28	89,29	Sangat Valid
3	Aspek Komunikasi Visual	26	32	81,25	Cukup Valid
Jumlah		87	100	260,54	
Rata-rata				87,00	Sangat Valid

Berdasarkan analisis dari hasil validasi ahli media diperoleh rata-rata aspek keseluruhan yaitu 87,00%. Hasil tersebut sesuai dengan kriteria penilaian pada Tabel 2 dimana presentase 85,01-100 % termasuk ke dalam kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Namun terdapat saran ahli media yaitu jenis font perlu diperbaiki dan icon materi perlu diperbaiki disesuaikan dengan materi.

Aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh rata-rata persentase sebesar 90,00% sehingga termasuk dalam kriteria sangat valid karena berada dalam rentang nilai antara 85,01% hingga 100%. Aspek ini terdiri dari 10 butir pertanyaan. Kriteria sangat valid yang diperoleh dalam aspek rekayasa perangkat lunak menunjukkan bahwa media pembelajaran DIKEJAR telah memenuhi beberapa kriteria indicator pada instrument validasi ahli media yaitu (1) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan, (2) Reliable, (3) Usabilitas, (4) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi.

Argumentasi tersebut juga didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh (Elmunyah, dkk., 2019; Setyadi & Qohar, 2017) yang menyatakan bahwa materi yang terdapat pada media pembelajaran perlu disusun dengan sistematis, sesuai dengan kompetensi dasar, disajikan dengan contoh yang aktual, dan terdapat gambar ataupun video yang terkait dengan materi sehingga peserta didik lebih tertarik dan lebih memahami materi

Aspek desain pembelajaran memperoleh rata-rata persentase sebesar 89,29% sehingga termasuk dalam kriteria sangat valid karena berada dalam rentang nilai antara 85,01% hingga 100%. Aspek ini terdiri dari 7 butir pertanyaan. Kriteria sangat valid yang diperoleh dalam aspek rekayasa perangkat lunak menunjukkan bahwa media pembelajaran DIKEJAR telah memenuhi beberapa kriteria indikator pada instrument validasi ahli media yaitu (1) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum, (2) Kemudahan untuk dipahami, (3) Sistematis, runut, alur logika jelas, (4) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan.

Argumentasi tersebut juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa materi yang terdapat pada media pembelajaran perlu disusun dengan sistematis, sesuai dengan kompetensi dasar, disajikan dengan contoh yang aktual, dan terdapat gambar ataupun video yang terkait dengan materi sehingga peserta didik lebih tertarik dan lebih memahami materi (Syaiful, dkk., 2014; Widiyanigtyas & Widiatmoko, 2014).

Aspek komunikasi visual memperoleh rata-rata persentase sebesar 81,25% sehingga termasuk dalam kriteria cukup valid karena berada dalam rentang nilai antara 70,01% hingga 85%. Aspek ini terdiri dari 8 butir pertanyaan. Kriteria cukup valid yang diperoleh dalam aspek rekayasa perangkat lunak menunjukkan bahwa terdapat beberapa indikator yang memperoleh skor tidak maksimal pada beberapa kriteria indikator pada instrument validasi ahli media yaitu (1) Komunikatif, (2) Penggunaan Bahasa mudah dipahami, (3) Layout interactive (ikon navigasi). Argumentasi tersebut juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan bahasa dalam materi dan kuis harus jelas, tepat, dan komunikatif sehingga peserta didik mudah untuk memahami materi dan kuis (Widodo, 2012).

d. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh sepuluh peserta didik kelas X TKI yang telah menempuh mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Instrumen untuk pengguna media pembelajaran memiliki 23 butir pertanyaan yang terdiri dari tiga aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang akan dihitung dan ditentukan kriteria validitas. Data hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Coba kelompok Kecil

No.	Aspek yang Dinilai	Tse	Tsh	V-ah (%)	Kriteria
1.	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	134	160	83,75	Cukup Valid
2.	Aspek Desain Pembelajaran	352	400	88,00	Sangat Valid
3	Aspek Komunikasi Visual	328	360	91,11	Sangat Valid
Jumlah		87	814	920	262,86
Rata-rata					88,48

e. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan oleh tiga puluh peserta didik kelas X TKI yang telah menempuh mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Instrumen untuk pengguna media pembelajaran memiliki 23 butir pertanyaan yang terdiri dari tiga aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang akan dihitung dan ditentukan kriteria validitas. Data hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Coba kelompok Besar

No.	Aspek yang Dinilai	Tse	Tsh	V-ah (%)	Kriteria
1.	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	431	480	89,79	Sangat Valid
2.	Aspek Desain Pembelajaran	1079	1200	89,92	Sangat Valid
3	Aspek Komunikasi Visual	996	1080	92,22	Sangat Valid
Jumlah		87	2506	2760	271,93
Rata-rata					90,80

f. Data Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil analisis dan rekapitulasi hasil data respon peserta didik pada tahap uji coba, dapat diketahui rekapitulasi data reaksi peserta didik pada media pembelajaran DIKEJAR. Untuk hasil uji coba kelompok kecil serta uji coba kelompok besar respon peserta didik dalam menanggapi penggunaan media pembelajaran DIKEJAR pada aspek motivasi terdapat 4 indikator motivasi yang dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Data Motivasi Belajar

No.	Aspek yang Dinilai	Uji K	Kriteria	Uji B	Kriteria
1.	Attention (Perhatian terhadap pelajaran)	84,50	Motivasi Kuat	85,67	Motivasi Kuat
2.	Relevance (Keterkaitan)	83,13	Motivasi Kuat	84,58	Motivasi Kuat
3	Confidence (Keyakinan percaya diri)	87,50	Motivasi Kuat	89,38	Motivasi Kuat
4	Satisfaction (Kepuasan)	89,29	Motivasi Kuat	90,24	Motivasi Kuat
Rata-rata		86,50	Motivasi Kuat	87,79	Motivasi Kuat

Berdasarkan data motivasi belajar peserta didik di atas, diperoleh hasil persentase rata-rata dari hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil yang diperoleh yaitu dari hasil uji coba kelompok kecil sebanyak 10 peserta didik dengan hasil rata-rata sebanyak 86,50%, kemudian media Kembali diujikan pada peserta didik sebanyak 30 peserta didik sehingga diperoleh hasil persentase rata-rata sebanyak 86,13%.

Berdasarkan hasil data motivasi yang diperoleh, dapat diketahui bahwa tingkat motivasi peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran DIKEJAR tergolong kriteria motivasi kuat atau dapat dikatakan jika motivasi peserta didik meningkat. Kriteria yang digunakan berdasarkan sesuai kriteria motivasi belajar (Hidayat, 2009). Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya, bahwa peserta didik akan lebih termotivasi ketika pembelajaran disertai dengan penggunaan media interaktif (Priyambodo, Wiyarsi, dan Sari, 2012) dan motivasi peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan gaya belajar sangat tinggi (Mu'aafi, 2019).

Perhatian terhadap pelajaran merupakan suatu indikator motivasi yang perlu untuk diperhatikan agar siswa dapat tetap fokus dalam belajar. Berdasarkan hasil uji coba

kelompok kecil diketahui apabila motivasi peserta didik meningkat dalam memperhatikan panduan penggunaan media dan pembelajaran di dalam media sebesar 84,50%. Sedangkan pada uji coba kelompok besar diperoleh hasil persentase sebanyak 85,67% dengan kategori meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari perhatian peserta didik saat mendengarkan penjelasan mengenai media pembelajaran, rasa senang terhadap pelajaran, rasa ingin tahu, keinginan peserta didik untuk mencoba media pembelajaran. Dijelaskan dalam penelitian sebelumnya, jika perhatian yang diberikan peserta didik ketika pembelajaran akan mempengaruhi prestasi belajar yang diperoleh peserta didik, sehingga apabila aktivitas belajar peserta didik dilakukan dengan sungguh-sungguh dengan peserta didik memperhatikan maka prestasi belajar akan tinggi juga (Arsyad, 2011).

Relevance yang berarti keterkaitan antara pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik merupakan indikator yang berkesinambungan dengan kebutuhan peserta didik sekarang maupun yang akan datang. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diketahui jika motivasi peserta didik meningkat pada indikator relevance adalah sebesar 83,13%. Sedangkan pada uji coba kelompok besar diperoleh hasil persentase yang menunjukkan jika motivasi peserta didik meningkat yaitu sebanyak 84,56%. Motivasi peserta didik akan terjaga apabila peserta didik berfikir hal yang mereka pelajari bermanfaat atau relevansi dengan kehidupan mereka dengan tujuan yang jelas (Pratiwi, 2016). Maka, dengan adanya motivasi pada indikator relevance dalam kategori motivasi kuat akan membuat motivasi peserta didik tetap terjaga dalam belajar.

Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik harus mempunyai perasaan yakin dan percaya diri sehubungan dengan dorongan belajar, hingga dapat mewujudkan harapan peserta didik untuk berhasil dalam setiap pelajaran maupun tugas yang dikerjakan. Berdasarkan hasil persentase data motivasi siswa yang meningkat pada uji coba kelompok kecil dengan rata-rata sebesar 87,50%, dan pada uji coba kelompok besar didapatkan hasil rata-rata motivasi siswa yang meningkat dengan hasil sebesar 89,38%. Berdasarkan peningkatan hasil persentase tersebut dapat dikatakan jika peserta didik memiliki dorongan untuk belajar dan percaya diri dalam mempelajari pelajaran pada media pembelajaran DIKEJAR Dengan adanya rasa keyakinan diri yang baik maka peserta didik dapat berhasil mencapai tujuan pembelajaran dengan baik pula, pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan jika perilaku yakin, percaya diri dan sanggup melaksanakan suatu hal dengan baik dapat mendorong siswa dalam melakukan sesuatu dengan sebaik-baiknya agar mendapatkan suatu hasil yang lebih dari sebelumnya (Pratiwi, 2016).

Kepuasan adalah sesuatu yang berhubungan dengan perasaan bangga atas keberhasilan yang telah dicapai, hal itu dapat dilihat dari perasaan senang peserta didik saat berhasil mempelajari suatu pelajaran dan mendapatkan respon guru terhadap capaian peserta didik. Berdasarkan hasil persentase data motivasi siswa pada uji coba kelompok kecil didapatkan rata-rata sebesar 89,29% sehingga dikatakan motivasi siswa meningkat, dan pada uji coba kelompok besar didapatkan hasil rata-rata motivasi siswa sebesar 90,24% dengan kriteria

motivasi meningkat. Dengan indikator kepuasan siswa yang berada pada kriteria motivasi kuat maka motivasi siswa juga meningkat, hal ini dikarenakan kepuasan peserta didik dalam belajar juga merupakan salah satu hal yang dapat menaikkan motivasi peserta didik. Penumbuhan perasaan puas dapat dilakukan dengan pemberian umpan balik untuk penguatan, jika sangat pentingnya umpan balik pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar (Pratiwi, 2016).

4. Kesimpulan

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar kelas X. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis android bermuatan model pembelajaran probing prompting di SMK Negeri 5 Malang.

Berdasarkan hasil analisis data didapatkan persentase kelayakan dengan rata-rata ahli materi sebesar 100% dinyatakan "sangat valid" ahli media sebesar 87% dinyatakan "sangat valid" uji kelompok kecil sebesar 88,48% dinyatakan "sangat valid", uji kelompok besar sebesar 90,80% dinyatakan "sangat valid" dan motivasi sebesar 87,79% dinyatakan "motivasi kuat". Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android bermuatan model pembelajaran Probing Prompting ini secara keseluruhan dapat dinyatakan "sangat layak". Agar produk media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar yang dihasilkan dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran, maka beberapa saran yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran antara lain:

- Media pembelajaran ini dapat diakses dengan menggunakan perangkat smartphone dengan versi minimal 4.0 (Jelly bean).
- Bagi pengguna yang menggunakan media pembelajaran berbasis android ini disarankan menghubungi pihak pengembang apabila mengalami kendala dengan media pembelajaran.
- Media pembelajaran berbasis android ini tidak disarankan sebagai bahan ajar utama dalam proses pembelajaran, namun sebagai suplemen pembelajaran untuk menunjang pemahaman siswa.

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami tujukan kepada Universitas Negeri Malang selaku pengelola hibah penelitian skripsi ini yang berjudul "Interactive Mobile Learning Media untuk Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Bermuatan Model Probing Prompting bagi Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMK melalui PNBPNP.

Daftar Rujukan

Sadiman, Arief. S., dkk. 2008. Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
Suyatno. 2009. Menjelajahi Pembelajaran Inofatif. Sidoarjo: Mass Media Buana Pustaka.

- Aritonang, Keke T. 2008. "Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Jurnal Pendidikan Penabur. 10
- Elmunsyah, H., Hidayat, W. N., & Asfani, K. 2019. Interactive learning media innovation: Utilization of augmented reality and pop-up book to improve user's learning autonomy. *Journal of Physics: Conference Series*, 1193(1).
- Elmunsyah, Hakkun, Hidayat, W. N., Asfani, K., & Kusumadyahdewi, K. (2019). Mobile app-based learning media to facilitate student learning. *World Transactions on Engineering and Technology Education*, 17(1), 88–92.
- Aziz Ramadan, F. and Arfinanti, N. 2019. Pengembangan Mobile Learning Rensi (Relasi dan Fungsi) Berbasis Android pada Pokok Bahasan Relasi dan Fungsi sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika (JPPM)*. (1)1 , 42-50. dari <https://doi.org/10.14421/jppm.2019.011-05>.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19-35. Dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/706/570>.
- Setyadi, D., & Qohar, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret. *Jurnal Kreano*, 8(1), 1-7
- Widiyanigtyas, T & Widiatmoko, A. 2014. Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Kependidikan*. (21)1, 47-51. Dari <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/4661/3907>
- Widodo. 2017. *Metodologi Penelitian, Populer & Praktis*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hidayat, A. A. 2009. *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Sari, L. P. 2012. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan*, 42(2), 99-109.
- Mu'aafii, M.K. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berdasarkan Gaya Belajar Siswa. *Jurnal IT-EDU*. (4)2, 17-24. Dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/30978/28186>
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo, Persada.
- Pratiwi, W. 2016. Pengaruh Pendekatan Attention, Relevance, Confidence And Satisfaction (Arcs) Dengan Menggunakan Tutor Sebaya dalam Pembelajaran Fisika Terhadap hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas Xi Sman 1 Bontonompo. Makassar: Universitas Islam Negerialauddin Makassar.