INTEGRATED Journal of Information Technology and Vocational Education 7(1) (2025) 41-51

JURNAL UPI

INTEGRATED Journal of Information Technology and Vocational Education

PSTI

Journal homepage: https://ejournal.upi.edu/index.php/integrated

Pengembangan *InWork Learn* sebagai Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* untuk Siswa Kelas 10 pada Mata Pelajaran Informatika

Siti Nabilah[1], Suprih Widodo[2]

[1] Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta
[2] Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta
*Correspondence: E-mail: sitinabilah@upi.edu

A B S T R A C T

Pendidikan membutuhkan pendekatan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya melalui pengembangan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi *InWork Learn*, sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Android* yang diharapkan mampu memberikan kontribusi positif pada pelajaran Informatika dan memperkenalkan perspektif baru dalam integrasi teknologi di kelas. Pengembangan dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang sistematis dalam menghasilkan produk multimedia. Sasaran utama pengguna *InWork Learn* adalah siswa kelas 10 SMA. Untuk mengevaluasi efektivitas dan kemudahan penggunaannya, penelitian ini menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS). Hasil penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan materi Jaringan Komputer dan Internet untuk mata pelajaran Informatika kelas 10 SMA. Pengujian dilakukan terhadap 12 siswa kelas 10 di SMAN 1 Nyalindung, menunjukkan hasil rata-rata skor SUS sebesar 87,5. Diharapkan *InWork Learn* dapat memberikan kontribusi signifikan dalam proses belajar siswa, mendorong partisipasi aktif, serta meningkatkan motivasi belajar, khususnya pada mata pelajaran Informatika dan menjadikan pandangan baru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Meskipun media pembelajaran ini belum mendukung multi-platform, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan lebih lanjut oleh peneliti lain di masa mendatang.

© 2023 Universitas Pendidikan Indonesia

A R T I C L E I N F O

Article History:
Submitted/Received 25 Feb 2025
First Revised 30 Mar 2025
Accepted 23 May 2025
First Available online 09 Jun 2025
Publication Date 11 Jun 2025

Keyword:
Media Pembelajaran Interaktif,
Android,
Informatika.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di era modern ini semakin meningkatkan penggunaan teknologi untuk peningkatan pengalaman hasil belajar siswa. Kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran juga menjadi faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Pendidikan membutuhkan pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu aspek yang menjadi perhatian secara khusus adalah pengembangan media pembelajaran interaktif.

Seperti pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, inspiratif, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dengan demikian, pendidikan bertujuan untuk menjadikan seseorang memiliki prinsip moral yang berkualitas tinggi juga berpandangan, serta mencapai keselamatan dan kemampuan dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Munandar et al., 2022).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memperlancar dan mempermudah penyampaian pesan atau informasi dari guru kepada siswa (Arikunto, S. 2021). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran merupakan seluruh alat atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar (Hasan et al., 2021). Diperlukan penerapan media pembelajaran yang interaktif kepada siswa agar terlaksananya pembelajaran yang interaktif menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interktif merupakan media pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi dua arah atau lebih antara siswa dan media pembelajaran. Media ini dapat berupa visual, audio visual, atau aplikasi media pembelajaran online maupun offline. Interaktivitas media pembelajaran interaktif memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan media tersebut, seperti memberikan masukan, mengontrol proses selanjutnya, dan menerima umpan balik (Hidayanto, 2017). Penerapan media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang diintegrasikan kedalam perangkat platform belajar.

Hapsari dan Fahmi (2021) telah melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan menggunakan tahapan penelitian pada model ADDIE. Media pembelajaran yang dihasilkan sangat layak untuk digunakan oleh siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dengan persentase gabungan dari para ahli dan siswa yaitu 88,32%. Ramadani dan Efriyanti (2022) melakukan penelitian serupa yaitu merancangan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran fikih. Berdasarkan hasil uji produk media pembelajaran fikih berbasis android ini dapat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan proses

DOI: https://doi.org/10.17509/integrated.xxxx.xxxxxx
p- ISSN 2656-9760 e- ISSN 2657-0769

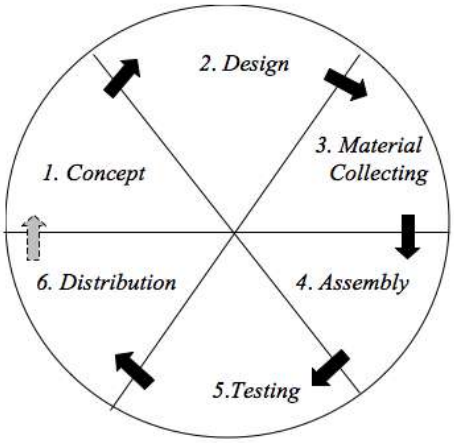
pembelajaran. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Yuniari et at., 2020 mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menghasilkan media pembelajaran interaktif bahasa inggris layak untuk digunakan, dan uji respon siswa mendapat rata-rata persentasi sebesar 96.23% dengan kategori sangat baik. Dari uraian penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran interaktif dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, menjadikan pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

Pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak dapat dipandang sebelah mata, terutama ketika materi pembelajaran melibatkan konsep-konsep yang kompleks seperti jaringan komputer dan internet. Dengan pengembangan InWork Learn sebagai solusi yang menggabungkan keunggulan media pembelajaran tradisional dengan interaktivitas teknologi Android. Dengan melangkah lebih jauh ke dalam era pembelajaran digital, InWork Learn tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga berdampak terhadap keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan hasil pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, diharapkan dengan mengembangkan InWork Learn dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kurikulum pendidikan Informatika dan memberikan pandangan baru terkait integrasi teknologi dalam konteks pembelajaran di kelas.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) merupakan sebuah model atau metodologi yang digunakan dalam mengembangkan produk multimedia, khususnya dalam pembuatan materi pembelajaran berbasis multimedia. MDLC terdiri dari beberapa tahapan yang meliputi konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi. Metode ini digunakan untuk memastikan bahwa pengembangan produk multimedia mengikuti proses yang sistematis dan terstruktur, yang pada akhirnya akan menghasilkan materi multimedia yang efektif dan menarik seperti *e-learning* dan media pembelajaran (Purwanti et al., 2022).



Gambar 1. Tahap metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

2.1.1. *Concept* (Konsep)

Pada tahap pengonsepan aplikasi *InWork Learn*, pengembang menentukan arah tujuan dari dibuatnya aplikasi yaitu untuk membantu siswa dalam memahami materi mengenai materi Jaringan Komputer dan Internet juga menjadikan pembelajaran yang interaktif dengan menerapkan aplikasi *InWork Learn* pada pembelajaran. Pengembang juga menentukan

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxxx
p- ISSN 2775-6793 e- ISSN 2775-6815

pengguna yang akan menggunakan aplikasi *InWork Learn* adalah siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas 10. Dengan konsep aplikasi *InWork Learn* terdiri dari materi, gambar, video dan quiz.

2.1.2. *Design* (Perancangan)

Tahapan perancangan aplikasi InWork Learn, pengembang membuat desain antarmuka aplikasi, menentukan struktur dari antarmuka pengguna dan menentukan fitur yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi InWork Learn.

2.1.3. *Material Collecting* (Pengumpulan Materi)

Pada tahap pengumpulan materi ini mencakup pengumpulan kebutuhan yang akan digunakan dalam aplikasi seperti materi pembelajaran, gambar, video, animasi dan lainnya yang dibutuhkan untuk meranacang aplikasi ini.

2.1.4. *Assembly* (Pengembangan)

Di tahap pengembangan, hasil dari perancangan diimplementasikan menggunakan alat pengembangan aplikasi yaitu Unity sebagai perangkat lunak utama untuk membentuk aplikasi dari rancangan yang telah dibuat.

2.1.5. *Testing* (Uji Coba)

Setelah tahap pengembangan selesai, selanjutnya pengembang melakukan uji coba aplikasi kepada pengguna dan mengumpulkan umpan balik dari pengguna terkait pengalaman dan kemudahan dalam menggunakan aplikasi InWork Learn yang bertujuan untuk mengetahui aplikasi yang dikembangkan telah layak digunakan.

2.1.6. *Distribution* (Distribusi)

Setelah tahap pengembangan selesai, selanjutnya pengembang melakukan uji coba aplikasi kepada pengguna dan mengumpulkan umpan balik dari pengguna terkait pengalaman dan kemudahan dalam menggunakan aplikasi InWork Learn yang bertujuan untuk mengetahui aplikasi yang dikembangkan telah layak digunakan.

2.2. Pengumpulan Data

Sasaran pengguna yang akan terlibat dalam pengujian aplikasi InWork Learn adalah siswa kelas 10 SMA dan penerapan aplikasi untuk pengujian dilakukan kepada siswa SMAN 1 Nyalindung. Pengumpulan data yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi berbasis Android ini dengan menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS) untuk mengetahui hasil dari pengujian aplikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif ini berdasarkan pada metode yang digunakan yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

3.1. *Concept* (Konsep)

Media pembelajaran berbasis Android ini dirancang sebagai media pembelajaran yang interaktif pada mata Pelajaran Informatika mengenai jaringan komputer dan internet untuk siswa kelas 10 SMA. Media pembelajaran dirancang dan dikemas menjadi lebih interaktif dan menarik dengan harapan siswa lebih memahami materi tentang jaringan komputer dan internet juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran informatika.

DOI: https://doi.org/10.17509/integrated.xxxx.xxxxxx
p- ISSN 2656-9760 e- ISSN 2657-0769

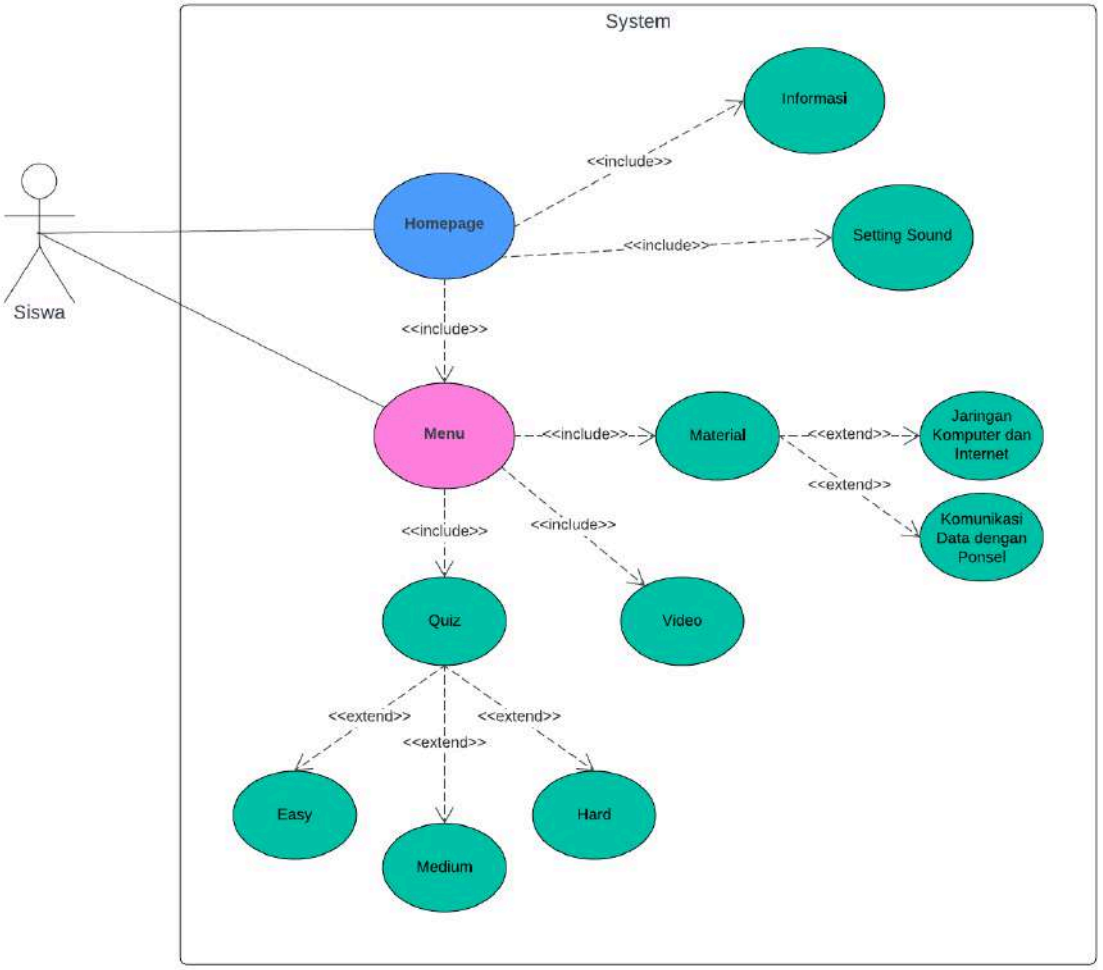
DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxxx
p- ISSN 2775-6793 e- ISSN 2775-6815

3.2. *Design* (Perancangan)

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android ini menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) sebagai desain perancangan aplikasi InWork Learn ini. Adapun rancangan desain tersebut sebagai berikut:

3.2.1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan sebuah diagram yang menggambarkan interaksi pengguna dengan sistem komputer atau perangkat lunak. Diagram ini digunakan untuk menunjukkan interaksi antara pengguna (actor) dengan sistem (use case), serta menggambarkan fungsionalitas dan ruang lingkup area dari sistem InWork Learn ini. Beberapa komponen utama, seperti aktor, use case, sistem, relasi, dan ketergantungan, ditunjukkan oleh *Use Case Diagram*. Langkah-langkah yang terlibat dalam pembuatan diagram *Use Case* ini meliputi konsep, desain, akuisisi material, pengujian, dan distribusi yang merupakan metode MDLC yang digunakan dalam pengembangan produk multimedia (Ariffudin, 2023).

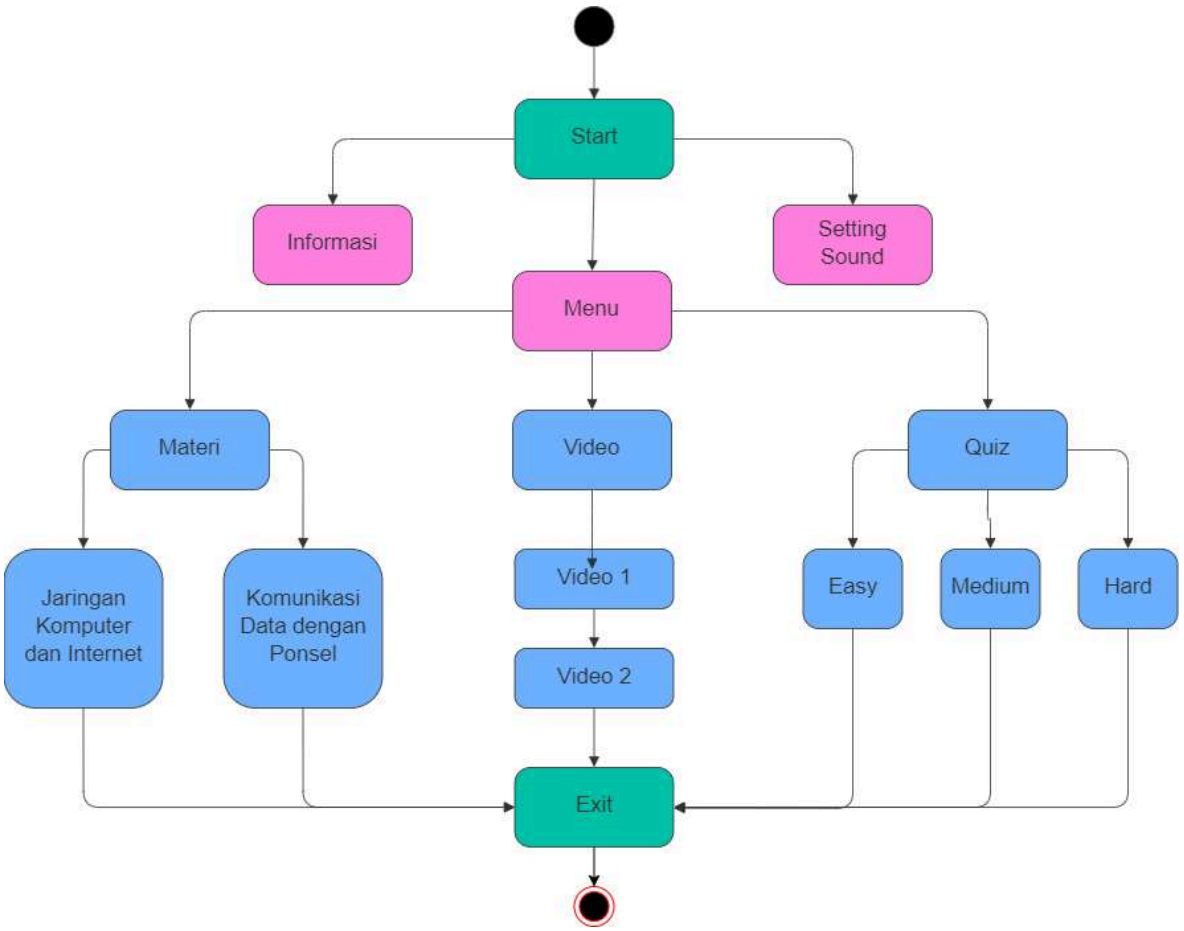


Gambar 2. *Use Case Diagram*

DOI: https://doi.org/10.17509/integrated.xxxx.xxxxxx
p- ISSN 2656-9760 e- ISSN 2657-0769

3.2.2. *Activity Diagram*

Activity Diagram merupakan diagram yang menunjukkan aktivitas kerja atau kegiatan dari sebuah sistem, proses bisnis, atau menu yang ada pada sebuah perangkat lunak. Diagram ini dibuat untuk menjelaskan aktivitas komputer dan aktivitas organisasi lainnya. Selain itu, diagram aktivitas juga menunjukkan rentang kendali dengan cara yang sangat jelas. *Activity Diagram* digunakan untuk mendefinisikan atau menggambarkan diagram alur sistem. Diagram aktivitas ini memiliki komponen dalam format tertentu yang terhubung ke jam sistem, dan jam itu sendiri mempengaruhi operasi sistem dari awal hingga akhir (Ariffudin, 2023). Pada pengembangan media pembelajaran InWork Learn, diagram ini digunakan untuk menggambarkan operasi system dari awal hingga akhir pada penggunaan aplikasi InWork Learn.

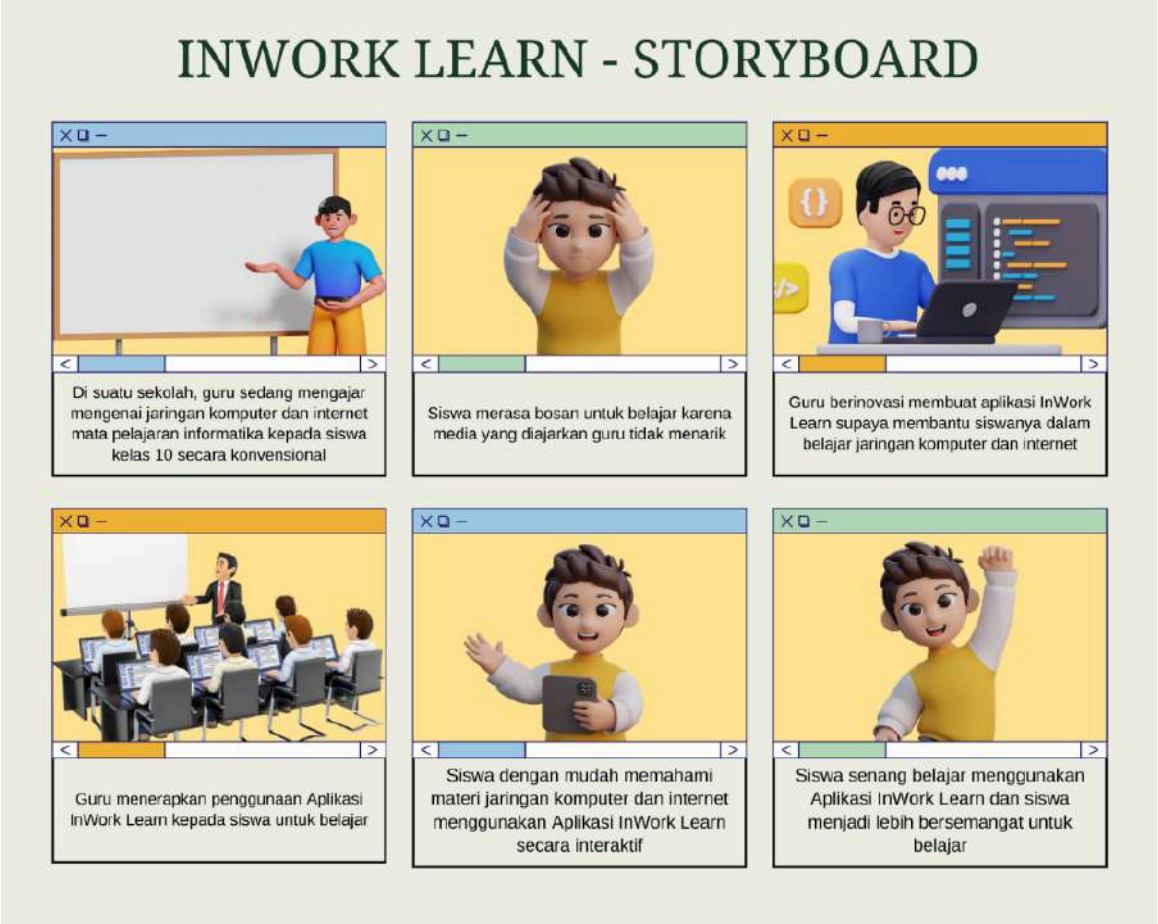


Gambar 3. *Activity Diagram User*

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxxx
p- ISSN 2775-6793 e- ISSN 2775-6815

3.2.2. *Activity Diagram*

Storyboard dibuat untuk menggambarkan alur cerita secara garis besar dalam perancangan aplikasi InWork Learn secara keseluruhan dari awal hingga akhir berdasarkan skenario yang dibuat untuk aplikasi InWork Learn ini.



Gambar 4. *Storyboard InWork Learn*

3.3. *Material Collecting* (Pengumpulan Materi)

Tahap ini merupakan tahapan penggumpulan bahan untuk mendukung perancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif InWork Learn. Berbagai perangkat lunak digunakan untuk perancangan dan pengembangan aplikasi ini diantaranya, Canva untuk mendesain perancangan aplikasi, Unity versi 2022 untuk pengembangan aplikasi dan VScode untuk membuat code yang dibutuhkan dalam pengembangan. Bahan yang digunakan meliputi materi pembelajaran yang bersumber dari modul ajar mata Pelajaran Informatika untuk kelas 10 tingkat SMA pada bagian BAB V yaitu materi terkait Jaringan Komputer dan Internet. Video pembelajaran didapatkan dari sumber YouTube dengan mencantumkan sumber dari pemilik video tersebut, dan bahan yang digunakan untuk Quiz bersumber dari modul ajar dan video tersebut sehingga quiz yang diberikan selaras dengan materi dan video yang disampaikan.

3.4. *Assembly* (Pengembangan)

Setelah selesai merancang dan mengumpulkan bahan, selanjutnya adalah tahap pengembangan aplikasi media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan perangkat lunak Unity versi 2022 dan Visual Studio Code. Berikut proses tahapan dari pengembangan aplikasi ini.

DOI: https://doi.org/10.17509/integrated.xxxx.xxxxxx
p- ISSN 2656-9760 e- ISSN 2657-0769

3.4.1. *Splash Screen*

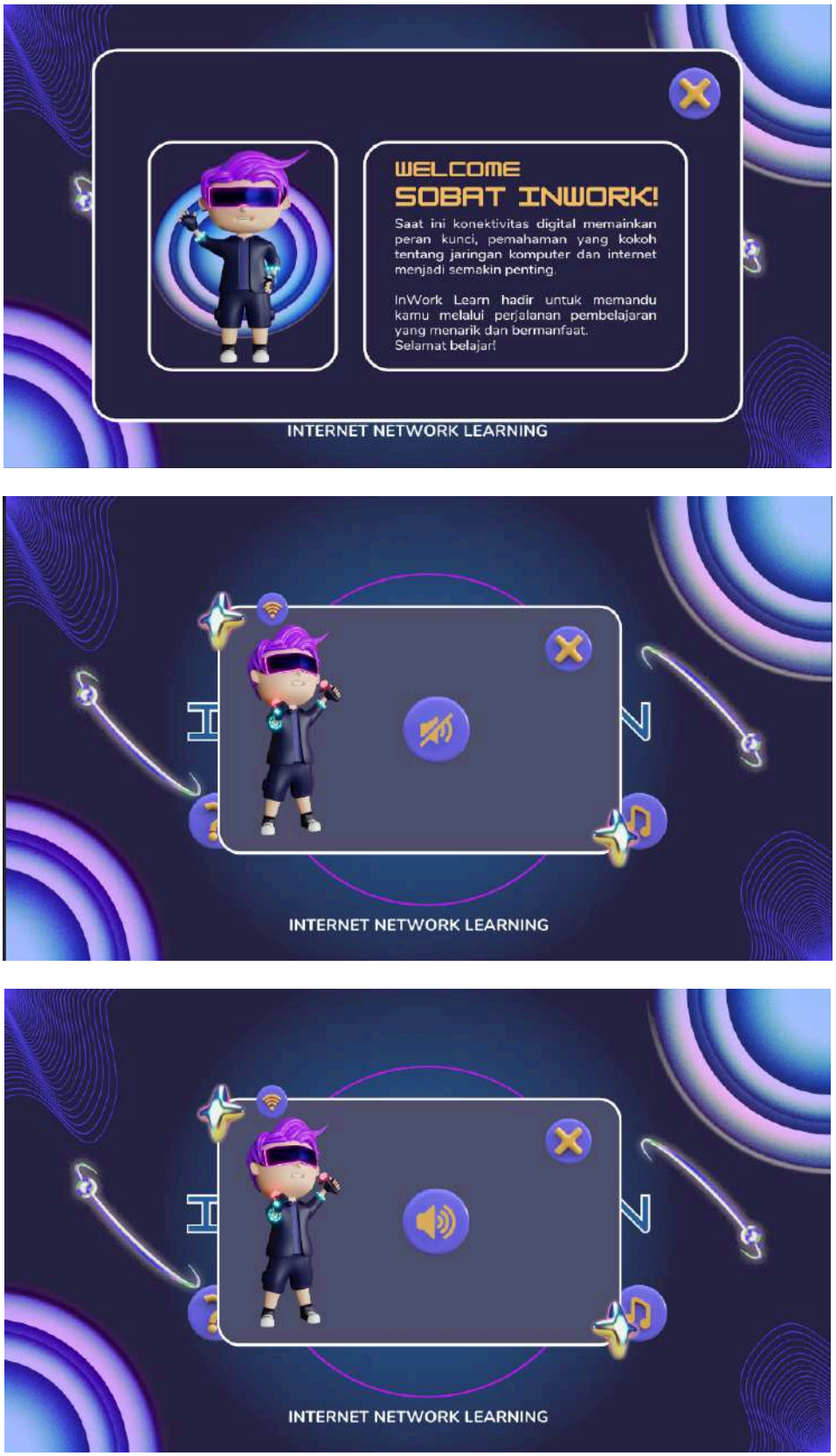
Ketika pengguna masuk ke aplikasi, tampilan awal menyajikan icon dari perangkat lunak Unity versi 2022 dengan latar belakang icon dari aplikasi InWork Learn.

Gambar 5. *Splashscreen*

3.4.2. Halaman Utama

Pada halaman utama menyajikan beberapa fitur, button tanda tanya utnuk informasi aplikasi dan petunjuk, play untuk masuk ke menu, sound untuk mengatur suara dan exit untuk keluar aplikasi.

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxxx
p- ISSN 2775-6793 e- ISSN 2775-6815



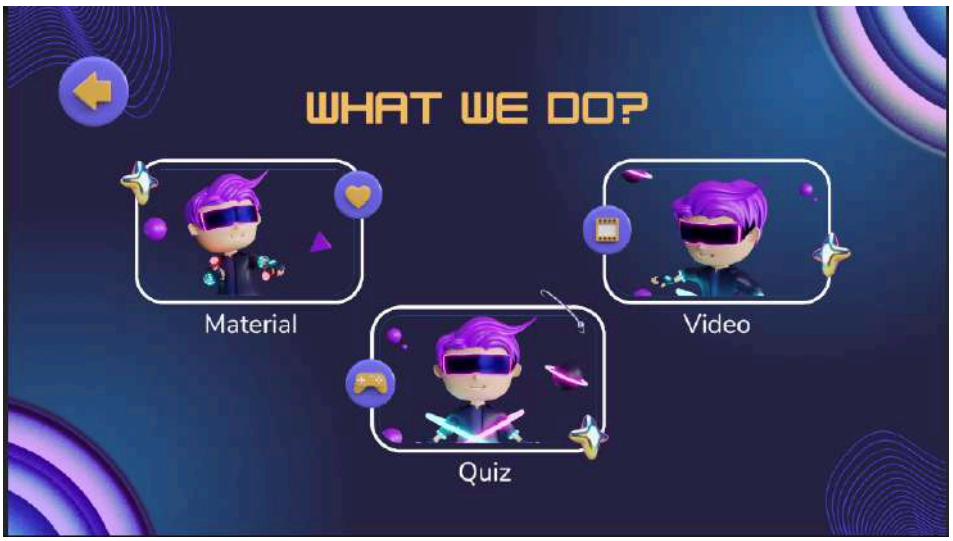
Gambar 6. Halaman Awal

3.4.3. Menu

Halaman menu menampilkan pilihan menu yang disajikan, yaitu Materi untuk mengakses materi pembelajaran, Video untuk menampilkan video pembelajaran dan Quiz merupakan

DOI: https://doi.org/10.17509/integrated.xxxx.xxxxxx
p- ISSN 2656-9760 e- ISSN 2657-0769

fitur yang dibuka setelah fitur materi dan video yang menampilkan soal-soal Latihan mengenai materi yang disajikan pada aplikasi.

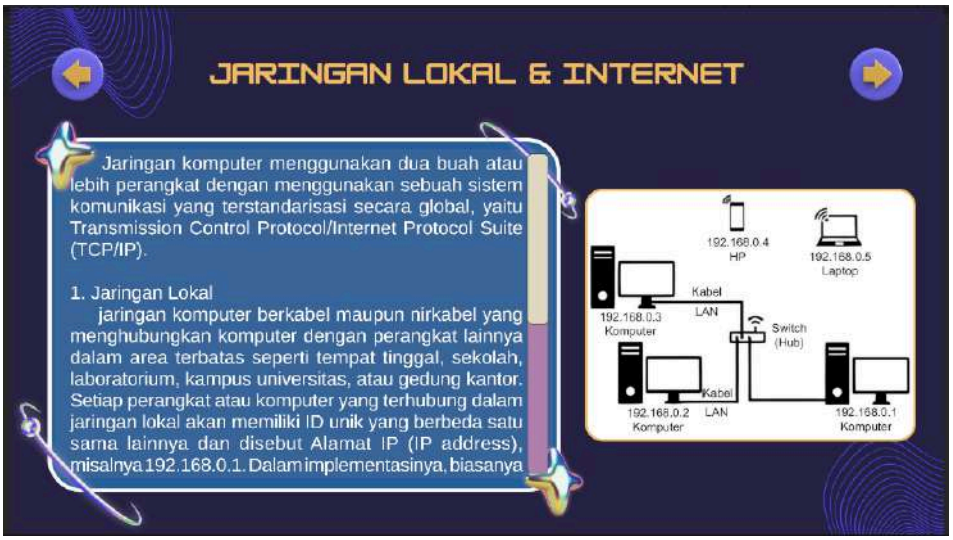


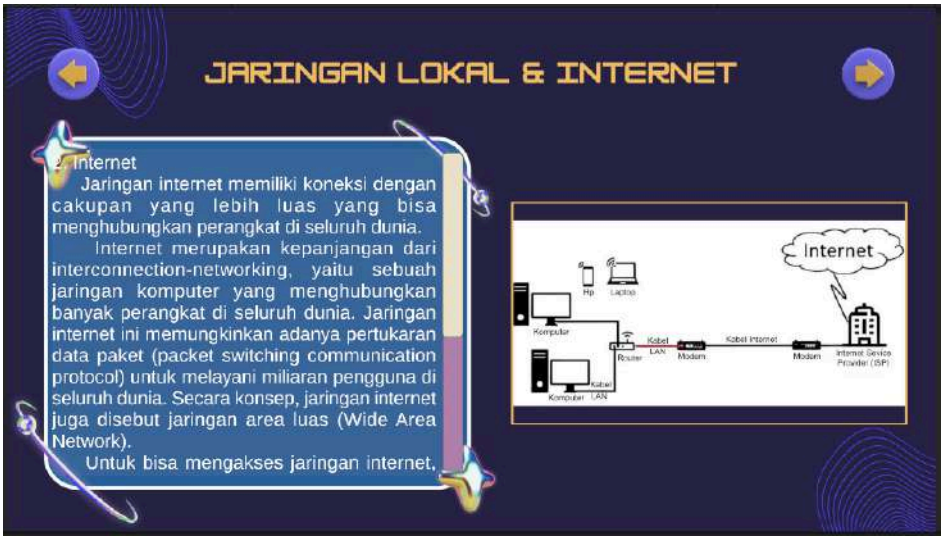
Gambar 7. Menu

3.4.4. *Material*

Pada fitur materi terdapat 2 sub materi mengenai Jaringan Lokal dan Internet dan Komunikasi Data dengan Ponsel.

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxxx
p- ISSN 2775-6793 e- ISSN 2775-6815





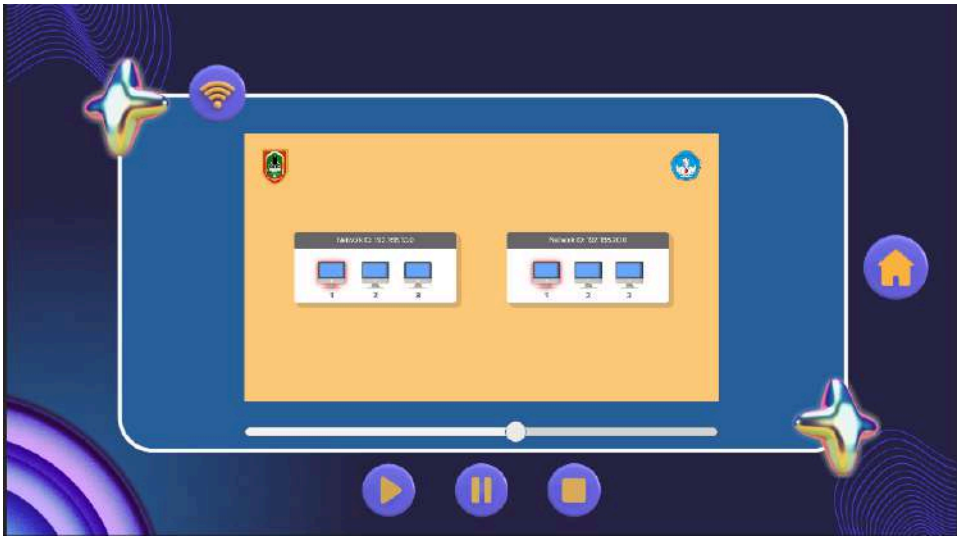
DOI: https://doi.org/10.17509/integrated.xxxx.xxxxxx
p- ISSN 2656-9760 e- ISSN 2657-0769

Gambar 8. *Material*

3.4.5 *Video*

Pada fitur video menyajikan 2 video pembelajaran yang menjelaskan tentang Jaringan Komputer dan Internet.

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxxx
p- ISSN 2775-6793 e- ISSN 2775-6815

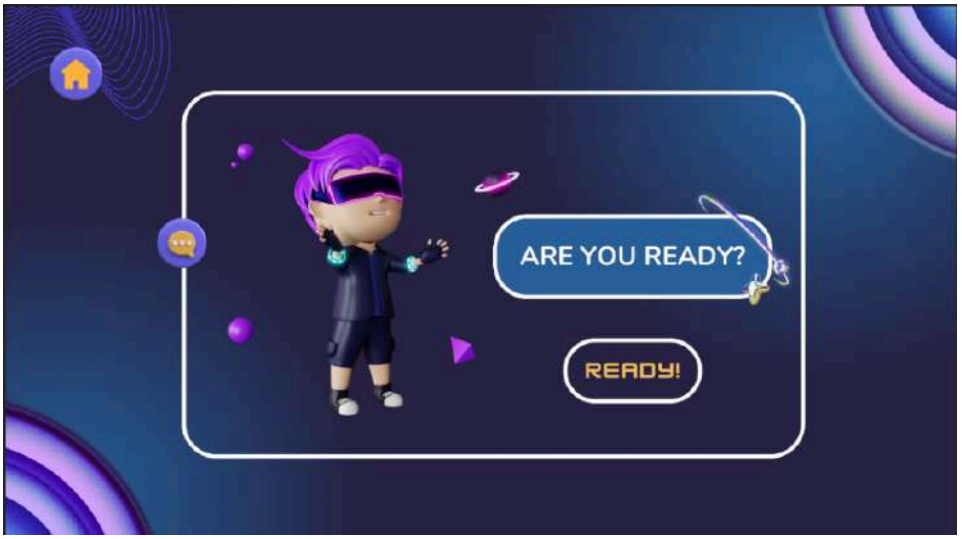


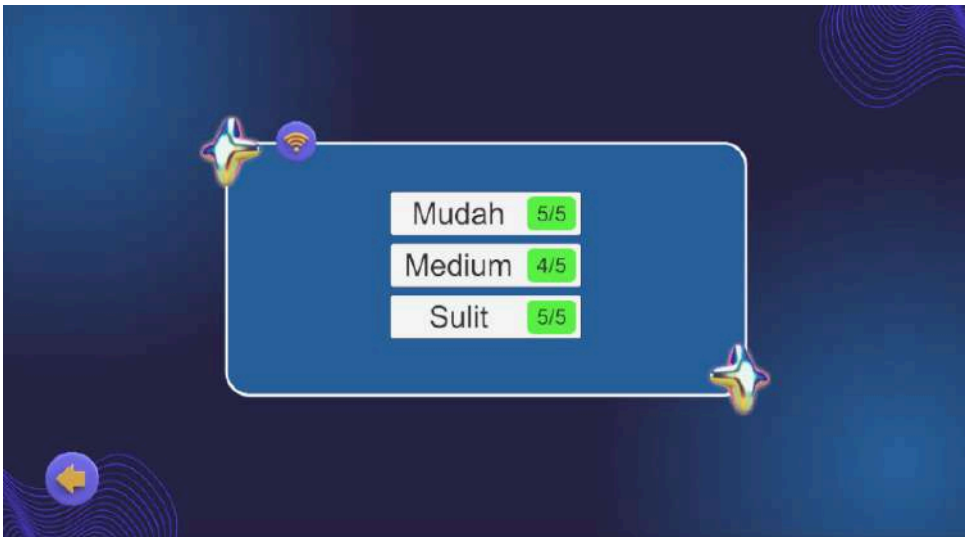
Gambar 9 Video Materi Pembelajaran

3.4.6 *Quiz*

Pada fitur quiz menyajikan kumpulan soal-soal yang relevan dengan materi dan video pembelajaran yang disampaikan. Fitur quiz terdiri dari 3 tingkatan yaitu easy (mudah), medium (sedang) dan hard (sulit).

DOI: https://doi.org/10.17509/integrated.xxxx.xxxxxx
p- ISSN 2656-9760 e- ISSN 2657-0769





DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxxx
p- ISSN 2775-6793 e- ISSN 2775-6815

Gambar 10. *Quiz*

3.5. *Testing* (Uji Coba)

Tahap uji coba merupakan tahap penting dalam melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android setelah melakukan perancangan dan pengembangan. Tujuan dari tahap testing atau uji coba ini untuk mengetahui dan memastikan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sudah berhasil dan selesai dikembangkan dengan baik dan benar. Uji coba dalam pengembangan media pembelajaran interaktif InWork Learn ini menggunakan *System Usability Scale* (SUS).

System Usability Scale (SUS) merupakan alat pengukuran yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat usability sebuah sistem. SUS dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 dan telah banyak digunakan dalam berbagai penelitian untuk mengukur usability pada berbagai produk seperti *software*, mobile app, dan website (Andysa, 2022).

3.5.1 Penggunaan SUS

Skala SU umumnya digunakan setelah responden memiliki kesempatan untuk menggunakan sistem yang dievaluasi, Responden harus diminta untuk mencatat respon langsung mereka terhadap setiap item pertanyaan, agar tidak memikirkan jawaban tersebut untuk waktu yang lama (Brooke, 1995).

DOI: https://doi.org/10.17509/integrated.xxxx.xxxxxx
p- ISSN 2656-9760 e- ISSN 2657-0769

3.5.2 *Scoring* SUS

Untuk menghitung skor SUS, pertama-tama jumlahkan kontribusi skor dari setiap item. Kontribusi skor setiap item akan berkisar antara 0 hingga 4. Untuk item 1,3,5,7, dan 9, kontribusi skor adalah posisi skala dikurangi 1. Untuk item 2,4,6,8, dan 10, kontribusinya adalah 5 dikurangi posisi skala. Kalikan jumlah skor dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai keseluruhan SU. Skor SUS memiliki rentang 0 hingga 100 (Brooke, 1995).

3.5.1 Pernyataan *System Usability Scale* (SUS)

NO	INSTRUMEN
1	Saya pikir saya ingin sering menggunakan sistem ini
2	Menurut saya, sistem ini tidak terlalu rumit
3	Saya pikir sistem ini mudah digunakan
4	Saya rasa saya memerlukan dukungan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini
5	Saya menemukan berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam sistem ini
7	Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat
8	Saya menemukan sistem ini sangat rumit untuk digunakan
9	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan sistem ini

Tabel 1. *System Usability Scale* (SUS)

3.5.4. Hasil Uji Coba

NO	RESPONDEN	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SCORE
1	R1	4	3	4	2	4	4	4	4	4	2	87,5
2	R2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
3	R3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	2	85
4	R4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	87,5
5	R5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	95
6	R6	4	2	4	3	4	4	4	3	4	4	90
7	R7	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	80

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxxx
p- ISSN 2775-6793 e- ISSN 2775-6815

8	R8	2	3	4	2	3	4	4	4	3	2	77,5
9	R9	3	4	3	2	4	4	2	4	3	3	80
10	R10	4	4	4	3	4	4	4	3	4	1	87,5
11	R11	3	3	4	2	4	3	3	4	3	4	82,5
12	R12	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	97,5
RATA-RATA												87,5

Tabel 2. Hasil Uji Coba Aplikasi *InWork Learn*

3.6. *Distribution* (Distribusi)

Distribusi merupakan tahapan terakhir setelah melewati proses pengembangan dan uji coba aplikasi dan telah siap untuk dipublikasikan. Tahapan distribusi pada *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) menjadi tahap terakhir dalam pengembangan produk multimedia. Tahapan ini melibatkan distribusi produk kepada pengguna. Proses distribusi ini mencakup penyebaran produk multimedia kepada pengguna, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Tahapan distribusi juga melibatkan penggandaan produk dan persiapan untuk peluncuran resmi. Tahapan ini merupakan tahap akhir dalam MDLC dan penting untuk memastikan produk multimedia dapat diakses dan dimanfaatkan oleh pengguna sesuai dengan tujuan pengembangan produk tersebut (Nurajizah, 2016).

Pada tahap ini peneliti menggunakan perangkat lunak Google Drive sebagai tempat penyimpanan aplikasi yang telah di build. Aplikasi berbasis Android ini dapat digunakan oleh siswa kelas 10 tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) pada perangkat Android.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwan penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan materi mengenai Jaringan Komputer dan Internet pada mata Pelajaran Informatika untuk kelas 10 SMA. Media pembelajaran interaktif ini Bernama “InWork Learn”. Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan kepada siswa 12 orang siswa kelas 10 di SMAN 1 Nyalindung, hasil uji coba aplikasi InWork Learn ini menghasilkan rata-rata 87,5. Diharapkan dengan terciptanya aplikasi InWork Learn dapat memberikan kontribusi pada proses belajar siswa yang dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif, meningkatkan motivasi belajar siswa terutama pada mata Pelajaran Informatika dan menjadikan pandangan baru dalam mengintegrasikan teknologi pada Pendidikan dan proses pembelajaran.

5. CATATAN PENULIS

Penulis dengan ini menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan finansial atau pribadi yang terkait dengan publikasi artikel ini. Selain itu, semua penulis telah menegaskan bahwa manuskrip ini sepenuhnya orisinal dan bebas dari segala bentuk plagiarisme.

6. REFERENSI

Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., Yumriani, Y., & BP, A. R. (2022). Pengertian Pendidikan ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. Al Urwatul Wutsqa, 2(1), 1-8.

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.

DOI: https://doi.org/10.17509/integrated.xxxx.xxxxxx
p- ISSN 2656-9760 e- ISSN 2657-0769

HIDAYANTO, N. (2017). Pengembangan media interaktif berbasis kemampuan komunikasi matematis pada materi SPLDV dan SPLTV SMK menggunakan adobe flash CS6 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO).

Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada operasi pada matriks. FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika, 7(1), 51-60.

Ramadani, R., & Efriyanti, L. (2022). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN FIKIH UNTUK KELAS XI IPS DI MAN 1 PASAMAN. Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia, 2(01), 106-115.

Yuniari, P. I., Sindu, I. G. P., & Darmawiguna, I. G. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris "Introducing Vocabulary" Menggunakan 3 Bahasa Di Kelas III Sekolah Dasar. KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika), 9(1), 21-30.

Purwanti, S., Astuti, R., Jaja, J., & Rakhmayudhi, R. (2022). Application of the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Methodology to Build a Multimedia-Based Learning System. Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal), 5(1), 2498-2506.

Ariffud, M. (2023). Use Case Diagram: Pengertian, Contoh, Simbol, Cara Membuatnya. Diakses pada tanggal 1 Januari 2024, https://www.niagahoster.co.id/blog/use-case-diagram-adalah/
[9] Andysa, S. (2022) Mengenal System Usability Scale. Diakses pada tanggal 1 Januari 2024, https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/

Brooke, J. (1995). SUS: A quick and dirty usability scale. ResearchGate. 4.

Nurajizah, S. (2016). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia. PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer, 3(2).

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxxx
p- ISSN 2775-6793 e- ISSN 2775-6815