PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *CONTENT CREATOR* KELAS XI DKV DI SMK NEGERI 1 KOTO BARU

Kurniasih[1], Haris Kurniawan[2], Rahayu Trisetyowati Untari[3]

[1,2,3] Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas PGRI Sumatera Barat, Indonesia
[1]kurniamulti0609@gmail.com, [2] hrs.kurniawan@gmail.com,[3]3.untari@gmail.com

.

Abstrak

Permasalahan dalam pembelajaran mata pelajaran *Content Creator* khususnya materi teknik pengambilan gambar dan video di SMK Negeri 1 Koto Baru masih terlihat dari dominasi kegiatan belajar yang cenderung mengandalkan penjelasan langsung dari guru serta media sederhana seperti PowerPoint dan buku teks. Hal ini mengakibatkan kurangnya motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Penelitian ini diarahkan untuk menciptakan media pembelajaran berbentuk game edukasi yang dapat dioperasikan menggunakan perangkat Android. Penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahapan analisis hingga evaluasi, serta menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan melibatkan pakar media dan materi sebagai validator, tiga orang guru, serta tiga puluh siswa. Instrumen penelitian terdiri atas angket validitas dan instrumen kepraktisan yang disusun berdasarkan skala linkert dengan lima tingkatan serta dokumentasi. Uji validitas menghasilkan nilai tengah 93% yang dapat dikatakan kategori sangat valid, sedangkan materi mencapai 83% (sangat valid). Berdasarkan uji praktikalitas, guru memberikan penilaian sebesar 85% sementara siswa mencapai 91%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan tergolong praktis dan dapat dimanfaatkan dalam proses belajar. Analisis data tidak semata mata didasarkan pada perhitungan persentase melainkan juga diperkuat dengan interprestasi tiap butir serta masukan kualitatif dari responden. Dari temuan yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa game edukasi berbasis Android efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada materi teknik pengambilan gambar dan video. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menambah cakupan materi, memperkaya fitur interaktif, dan melakukan uji efektivitas pada sampel yang lebih luas.
Kata kunci: *Game* edukasi, *Content Creator, Android, ADDIE*

.

1. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam membentuk generasi yang cerdas, terampil, dan berkarakter, sekaligus membekali siswa dengan kemampuan yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan dimasa mendatang. Seiring dengan kemajuan teknologi, guru dituntut dapat memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif sehingga proses belajar menjadi menarik dan bermakna. Pada masa sekarang, smartphone telah menjadi perangkat yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari siswa,yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar interaktif berbasis aplikasi.Media yang tepat dapat membantu guru dan siswa mengatasi hambatan pembelajaran, meningkatkan keterlibatan, sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang lebih optimal (Hafizhah et al., 2023).

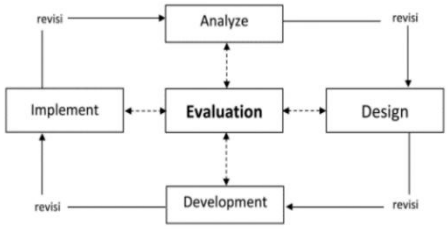
Media pembelajaran merupakan alat penting dalam dunia pendidikan di era digital saat ini, berperan krusial dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Selain itu, terdapat metode pengajaran yang menggambarkan cara guru menyampaikan materi kepada peserta didik, baik secara tatap muka maupun secara langsung. Metode ini adalah komponen utama yang sangat mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah (Anggraini et al., 2025). Dalam praktiknya, pembelajaran yang memanfaatkan konsep *game* edukasi terbukti dapat menumbuhkan minat belajar karena menghadirkan suasana bermain sambil belajar. Istilah *game* kata tersebut berasal dari bahasa Inggris dan memiliki pengertian permainan. permainan merupakan suatu kegiatan yang dijalankan dengan mengikuti aturan tertentu, di mana terdapat unsur kemenangan dan kekalahan, umumnya dalam konteks yang santai dengan tujuan menyegarkan pikiran (Mourend Devegi, 2023). Penggunaan media pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan *game* edukasi terbukti dapat menumbuhkan minat belajar karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan. Konsep ini mampu merangsang rasa ingin tahu, melatih konsentrasi, serta membantu siswa memahami materi secara lebih efektif (Widyastuti & Puspita, 2020). Penelitian (Wafi & Mariono, n.d.) yang berjudul " Pengembangan Game Edukasi Berbasis Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Menerapkan Prinsip Pengambilan

Gambar Pada Mata Kuliah Pengembangan Media Video Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Unesa" menghasilkan game edukasi berbasis smartphone untuk membantu mahasiswa memahami prinsip dasar pengambilan gambar, seperti sudut dan pergerakan kamera. Produk yang dikembangkan terbukti meningkatkan keterampilan mahasiswa, tetapi penerapannya masih terbatas pada ranah perguruan tinggi. Artinya, penelitian tersebut belum menyentuh kebutuhan pembelajaran di tingkat SMK, khususnya pada mata pelajaran *Content Creator* yang lebih menekankan praktik fotografi dan videografi. Di sisi lain, penelitian(Cuhanazriansyah et al., 2022) yang berjudul " Pengembangan media aplikasi permainan monopoli mata pelajaran MIPA (MOMIPA) berbasis teknologi android di sekolah menengah kejuruan" menekankan pada pengembangan permainan monopoli berbasis Android sebagai sarana belajar. Format permainan tersebut mampu meningkatkan interaksi dan motivasi siswa. Namun, penelitian ini tidak secara langsung mengaitkan konten permainan dengan materi kejuruan, melainkan sebatas menguji efektivitas model monopoli dalam pembelajaran secara umum. Berangkat dari dua penelitian tersebut, penelitian ini memiliki beberapa kebaruan. Pertama, fokus pembelajaran diarahkan pada siswa SMK jurusan Desain Komunikasi Visual dengan topik teknik pengambilan gambar dan video, sehingga berbeda dari Mariono yang meneliti mahasiswa serta Cuhanazriansyah yang tidak mengintegrasikan materi spesifik. Kedua, pengembangan media ini memadukan format monopoli edukasi dengan konten kejuruan berbasis praktik visual, menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMK. Ketiga, selain menggunakan instrumen validitas dan kepraktisan, penelitian ini juga memperkuat hasil dengan menelaah masukan kualitatif dari guru dan siswa, sehingga gambaran keefektifan media menjadi lebih menyeluruh. Hasil observasi di SMK Negeri 1 Koto Baru menunjukkan bahwa pembelajaran pada mata pelajaran *Content Creator*, khususnya materi teknik pengambilan gambar dan video, proses belajar masih lebih sering dilakukan melalui penjelasan guru secara lisan yang dipadukan dengan PowerPoint dan buku teks. Pendekatan ini tidak efektif, terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dan kecenderungan mereka lebih fokus pada ponsel untuk hal di luar pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan belum adanya media berbasis *game* edukasi yang mendukung pembelajaran. Padahal, seluruh siswa kelas XI DKV sudah memiliki perangkat Android. Kondisi ini membuka peluang untuk menghadirkan media interaktif yang mudah diakses, mampu menarik perhatian, dan menyajikan materi dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian diarahkan pada pengembangan *game* edukasi berbasis Android yang difungsikan diimplementasikan sebagai media edukatif pada mata pelajaran Content Creator di SMK Negeri 1 Kota Baru, bertujuan untuk menciptakan alat pembelajaran yang valid, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Metode

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). berfokus pada perancangan sekaligus uji kelayakan media pembelajaran. Metode R&D dipilih karena dianggap mampu menghasilkan inovasi produk melalui langkah yang sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan sampai pada tahap evaluasi akhir(Waruwu, 2024). Dalam penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE dengan rangkaian tahapan: analisis, perancangan, design, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.(Fara Mulya Hidayah, 2024). Penelitian bertipe Research and Development (R&D) meliputi langkah-langkah yang diarahkan untuk menghasilkan produk baru atau peningkatan produk lama; jenis penelitian ini juga berfungsi menjembatani temuan teoretis dengan penerapan di lapangan(Okpatrioka, 2023).
Gambar berikut menyajikan tahapan-tahapan yang membentuk model ADDIE:



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE

Tahap studi pengembangan ADDIE yang ditujukan pada Gambar 1 meliputi:

a. Tahap Analisis (Analysis)
   Analisis kebutuhan media pembelajaran dilaksanakan melalui proses observasi lapangan dan wawancara bersama guru maupun siswa. Hasilnya menunjukkan pembelajaran *Content Creator* banyak mengandalkan ceramah dan *PowerPoint*, sehingga membuat siswa kurang bersemangat. Di sisi lain, seluruh siswa sudah memiliki *smartphone* berbasis Android yang bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran berbasis *game* edukasi. Analisis ini juga mencakup telaah kurikulum agar materi sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran.
b. Desain (Design)
   Tahap ini fokus pada pembuatan rancangan media pembelajaran berbasis Android, meliputi *storyboard*, desain antarmuka, alur permainan, dan penyusunan materi pembelajaran teknik pengambilan gambar dan video. Perancangan mempertimbangkan kemudahan penggunaan, tampilan menarik, dan interaktivitas.
c. Pengambangan (Development)
   Rancangan yang telah dibuat direalisasikan menjadi produk *game* edukasi menggunakan

perangkat lunak Adobe Animate. Selain itu, pada tahap ini produk divalidasi oleh ahli media dan materi, dan hasil masukan mereka dipakai sebagai dasar revisi agar produk dinilai layak.

d. Implementasi (Implementation)

Produk yang sudah divalidasi kemudian diujicobakan di SMK Negeri 1 Kota Baru dengan melibatkan guru serta siswa kelas XI DKV. Dilakukan uji coba untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran ini praktis digunakan dalam kegiatan belajar.

e. Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan untuk memastikan media memenuhi kriteria valid dan praktis. Hasil evaluasi menjadi acuan perbaikan sebelum produk dinyatakan layak digunakan secara luas dalam pembelajaran.

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan angket. Instrumen ini memungkinkan pengumpulan informasi dari sampel penelitian kuantitatif yang relatif besar. (Ardiansyah et al., 2023). Angket adalah salah satu instrumen penelitian yang memuat kumpulan Butir pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk mengumpulkan data serta informasi dari responden. Jawaban diberikan secara bebas sesuai pendapat masing-masing responden (Ernawati & Setiawaty, 2021). Ada 2 instrumen angket yang di gunakan yaitu instumen validitas dan instrumen praktikalitas, didalam instrumen validitas terdapat 2 yaitu validitas media dan materi sedangkan untuk instumen praktikalitas terbagi menjadi instrumen praktikalitas guru dan siswa.

1. Instrumen Penilaian Validitas Materi

Instrumen penilaian validitas materi berisi sejumlah aspek yang menyangkut isi materi dalam media pembelajaran, meliputi kelayakan isi, cara penyajian, serta kelayakan bahasa.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validitas Materi

No	Aspek	Kriteria Penilaian	Jumlah
1.	Kelayakan Pada Isi	Ketersesuaian CP dan TP	2
		Kesesuaian Materi	2
		Kemutahiran Materi	1
		Petunjuk Belajar	1
		Mendorong keingin tahuan	1
2.	Kelayakan Tentang Penyajian	Teknik Dalam Penyajian	1
		Pendukung Dalam Penyajian	1
		Penyajian Dalam Pembelajaran	1
3.	Kelayakan Bahasa	Lugas	3
		Komunikatif	1
		Dialogis dan Interaktif	1

Sumber: Modifikasi Validasi Materi (Putri Adinda Pratiwi et al., 2023)

2. Instumen Validitas Media

Validitas terhadap media dilakukan oleh tenaga professional dengan cara menilai media yang telah dikembangkan.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Validitas Media

No	Aspek	Indikator Penilaian	Jumlah
1.	Tampilan Media	Kesesuaian warna, bentuk dan tata letak	2
		Keterbacaan teks	2
		Konsistensi desain	2
2.	Mudah Pengguna	Navigasi jelas & mudah dipahami	2
		Ikon fungsi jelas dan mudah dikenali	2
		Navigasi dan Button	1
3.	Manfaat Media	Relevansi & pembelajara	1
		Meningkatkan Minat Belajar	2

Sumber: Modifikasi validasi media (Putri Adinda Pratiwi et al., 2023)

3. Instrumen Praktikalitas Guru dan Siswa

Setelah validasi oleh validator, media pembelajaran akan melalui tahap uji praktikalitas oleh guru dan siswa untuk mengevaluasi praktikalitasnya. Evaluasi praktikalitas didasarkan pada angket *(kuisioner),* serta tanggapan dan saran dari guru terkait pengalaman menggunakan berupa alat pembelajaran berbentuk game edukasi berbasis android tersebut.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas

No	Kriteria Penilaian	Jumlah
1.	Kegunaan Media	1
2.	Desain Media	3
3.	Kemanfaatan Media	2
4.	Kemudahan Pengguna	3
5.	Kejelasan Materi	1

Sumber: Modifikasi angket (Cahaya et al., 2024)

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Penelitian

a. Tahap Analisis *(Analysis)*

Kegiatan analisis dilakukan melalui observasi di SMK Negeri 1 Kota Baru, dan diperoleh beberapa temuan sebagai berikut:

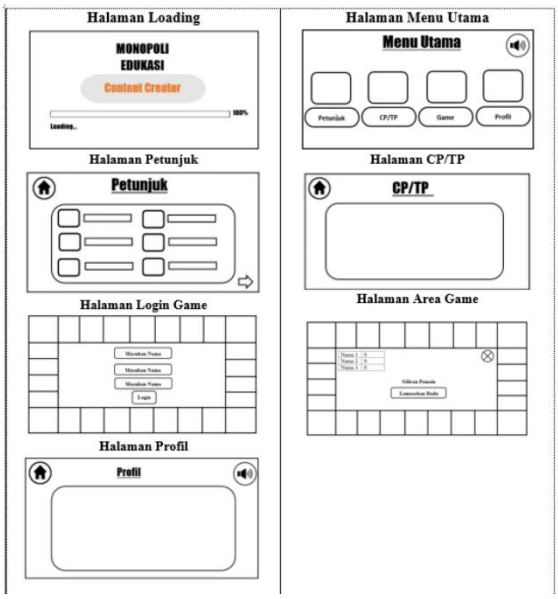
1) Pada mata pelajaran *Content Creator* dengan materi teknik pengambilan gambar dan vidio pembelajaran dilakukan dengan pendekatan ceramah dan pemanfaatan media PowerPoint, dan buku paket.
2) Materi yang disampaikan guru kurang mampu menarik perhatian siswa sehingga minat belajar rendah.
3) Timbulnya rasa bosan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan *game* edukasi berbasis *Android* Upaya ini diharapkan dapat menekan rasa jenuh siswa dan meningkatkan motivasi belajar selama proses pembelajaran. Selanjutnya, tahap analisis kebutuhan difokuskan pada penyajian materi teknik pengambilan gambar dan vidio dalam bentuk permainan monopoli edukasi menggunakan *Adobe Animate*, merancang dan membuat *game* pembelajaran edukasi sesuai tujuan materi yang dipilih yaitu alat bantu fotografi dan teknik pengambilan gambar dan vidio berdasarkan sudutnya.

b. Tahap Desain *(Design)*

1) Storyboard

Storyboard adalah rangkaian sketsa atau gambar yang disusun secara berurutan untuk menggambarkan alur suatu cerita, ide, atau konsep sebelum diwujudkan ke dalam bentuk akhir. Dalam konteks media pembelajaran, *storyboard* berfungsi sebagai panduan visual yang memuat urutan tampilan, isi materi, dan interaksi yang akan muncul pada media tersebut. Setiap frame pada *storyboard* biasanya dilengkapi dengan keterangan singkat mengenai dialog, narasi, atau instruksi, sehingga memudahkan pengembang. Hasil dari langkah desain adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Storyboard

c. Tahap Pengembangan *(Development)*

Setelah storyboard selesai disusun, langkah berikutnya adalah merealisasikan dan menyusun permainan berdasarkan rancangan tersebut. Pada fase ini diwujudkan media pembelajaran yang dikembangkan dari storyboard yang telah dibuat

1) Halaman Loading

Pada halaman *loading* terdapat nama dari *game* edukasi yang mana game diberi nama monopoli edukasi. Gambar berikut menampilkan desain halaman loading:

Gambar 3.Menu Loading

2) Halaman Menu Utama

Pada menu utama didapat berbagai button seperti button petunjuk, CP/TP, *game*, dan profil. Halaman menu utama dirancang seperti yang terlihat pada gambar berikut:

Gambar 4.Menu Utama

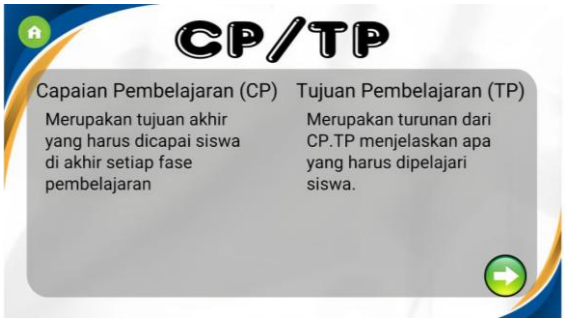
3) Halaman Petunjuk

Pada halaman petunjuk terdapat beberapa petunjuk tentang navigasi yang ada di dalam game dan terdapat button home dan next untuk menuju tampilan petunjuk lainnya. Gambar berikut menampilkan desain halaman petunjuk.

Gambar 5.Halaman Petunjuk

4) Halaman CP/TP

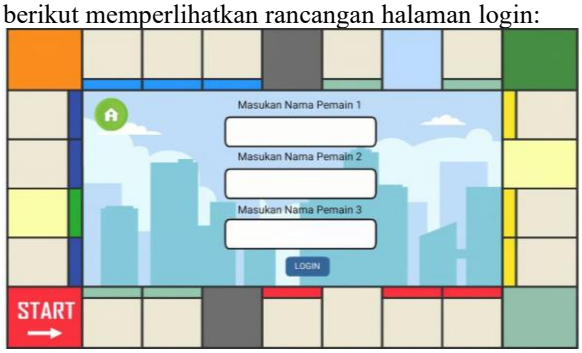
Pada halaman CP/TP terdapat tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang akan digunakan dalam *game* edukasi dan. Halaman ini dilengkapi dengan tombol Home yang memungkinkan pengguna kembali ke menu utama. Desain tampilan CP/TP dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 6. Halaman CP/TP

5) Halaman Login

Pada tampilan login terdapat 3 input nama yang nantinya nama tersebut akan digunakan sebagai nama pemain, dan terdapat button untuk *login*. Gambar berikut memperlihatkan rancangan halaman login:



Gambar 7. Halaman Login

6) Halaman Area Game

Pada halaman aera *game* terdapat tombol lemparkan dadu, dan juga di area *game* ini nantinya tempat bermain di jalankan. Berikut desain area *game*:

Gambar 8. Halaman Area Game

Permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan konsep monopoli edukasi yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Mekanisme permainan dimulai ketika pemain memasukkan nama pada halaman login, kemudian diarahkan ke area permainan utama. Pemain menjalankan bidak dengan cara melempar dadu virtual yang tersedia pada layar. Setiap langkah bidak akan berhenti pada petak tertentu yang telah dirancang berisi materi, pertanyaan, atau tantangan pembelajaran terkait teknik pengambilan gambar dan video. Apabila pemain berada pada petak materi, maka sistem akan menampilkan penjelasan singkat yang harus dipahami sebelum permainan dilanjutkan.

Sementara itu, pada petak soal, pemain diminta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Jawaban yang benar memungkinkan pemain memperoleh poin dan melanjutkan permainan, sedangkan jawaban yang kurang tepat disertai umpan balik berupa penjelasan singkat sebagai penguatan konsep. Alur permainan ini dirancang agar siswa tidak hanya bermain, tetapi juga terlibat aktif dalam memahami materi pembelajaran secara bertahap.

7) Halaman Profil

Halaman profil menampilkan biodata pengembang serta nama dosen pembimbing, dan dilengkapi tombol *home* sebagai navigasi menuju menu utama. Rancangan tampilan profil ditunjukkan pada gambar berikut:

Gambar 9. Halaman Profil

d. Tahap Implementasi *(Implementation)*

Implementasi dilakukan melalui pengujian media setelah melalui proses pengembangan dan validasi praktikalitas agar dapat diketahui apakah *game* edukasi ini layak digunakan dari kata praktis maupun tidak. Hasil penilaian praktikalitas media diperoleh dari tiga guru Content Creator dan 30 siswa kelas XI DKV di SMK Negeri 1 Koto Baru.

Hasil pengujian kepraktisan media pembelajaran berbasis game edukasi menunjukkan bahwa guru mata pelajaran Content Creator memberikan penilaian 85%, yang termasuk kategori sangat praktis dan layak digunakan. Penilaian siswa juga menunjukkan hasil positif dengan rata-rata 91%, termasuk kategori sangat praktis serta layak diterapkan dalam kegiatan belajar.

e. Tahap Evaluasi *(Evaluatation)*

Pada model ADDIE, evaluasi menjadi bagian dari setiap tahapan pengembangan. Khusus pada tahap analisis, evaluasi dilakukan melalui pengolahan data yang diperoleh dari observasi di SMK Negeri 1 Koto Baru.

Pada fase perancangan, dilakukan evaluasi bersama pembimbing untuk memeriksa konsep dan desain tampilan *game* pembelajaran yang dikembangkan. Dari proses tersebut diperoleh sejumlah masukan yang konstruktif sehingga desain dapat diperbaiki dan layak digunakan.

Pada tahap pengembangan, evaluasi dilaksanak an melalui validasi *game* pembelajaran oleh dua

orang ahli media dan dua orang ahli materi. Hasil validasi memperlihatkan kategori sangat valid, disertai saran perbaikan yang digunakan untuk penyempurnaan produk.

Pada fase implementasi, uji praktikalitas media dilakukan sebagai bagian dari evaluasi oleh guru dan siswa. Uji coba pendidik melibatkan beberapa pengajar mata pelajaran *Content Creator*, sedangkan uji coba siswa melibatkan 30 siswa kelas XI DKV di SMK Negeri 1 Koto Baru. Berdasarkan tanggapan yang diperoleh, *game* pembelajaran menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi dan layak dipakai sebagai media pembelajaran.

4.2 Hasil Penelitian

a. Hasil Validitas Media

Validasi media bertujuan untuk menilai kelayakan game edukasi sebagai media pembelajaran menurut ahli media. Prosesnya meliputi penyajian media yang dikembangkan dan pengisian angket validasi oleh ahli. Angket ini mencakup aspek-aspek seperti tampilan media, kemudahan pemakaian, serta manfaat yang diberikan. Penilaian dilakukan oleh dua ahli media. Untuk pengujian validitas media ini menggunakan rumus persentase seperti persamaan (1) (Praswesti et al., 2022)

$$\text{Nilai Validasi (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Hasil pengujian validitas media diperlihatkan pada Tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Media

Aspek Pernyataan	Hasil	Kategori
Tampilan Media	92 %	Sangat Valid
mudah Penggunaan	92 %	Sangat Valid
Kebermanfaatan Media	97 %	Sangat Valid
Rata-rata	93 %	Sangat Valid

Berdasarkan analisis data, alat pembelajaran menggunakan *game edukasi* pada aspek tampilan, kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan memperoleh penilaian 'sangat valid' dari validator ahli media. Hal ini sesuai dengan kriteria kevalidan, di mana rentang 81–100% dikategorikan 'sangat valid'. Penilaian validasi oleh pakar media mendapatkan persentase sebesar 93%, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel berikut.

Tabel 5. Kriteria Kevalidan Media

No	Persentase %	Kategori
1.	0-20	Tidak Valid
2.	21-40	Kurang Valid
3.	41-60	Cukup Valid
4.	61-80	Valid
5.	81-100	Sangat Valid

Sumber : (Hendriani et al., 2023)

b. Hasil Validitas Media

Validitas materi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli materi mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi. Proses validasi dilakukan dengan memperlihatkan materi yang ada dalam media pembelajaran berbentuk game edukasi dan meminta ahli mengisi angket validasi materi. Angket tersebut berisi pernyataan yang dinilai berdasarkan tiga aspek, yaitu kelayakan isi, penyajian, dan penggunaan bahasa. Validasi ini melibatkan dua orang ahli materi. Hasil penilaian validitas materi dapat dilihat secara lengkap pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Materi

Aspek Pernyataan	Hasil	Kategori
Kelayakan Pada Isi	84 %	Sangat Valid
Kelayakan Pada Penyajian	83 %	Sangat Valid
Kelayakan Pada Bahasa	82 %	Sangat Valid
Rata-rata	83 %	Sangat Valid

Media pembelajaran berbasis game edukasi dinilai pada aspek kelayakan isi, penyajian, dan penggunaan bahasa oleh ahli materi, dan termasuk dalam kategori 'sangat valid' karena berada pada rentang persentase 81–100%. Dari tabel, persentase validasi materi tercatat 83%, sehingga media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

c. Hasil Praktikalitas

Pengujian kepraktisan media dilakukan bersama guru Content Creator dan siswa kelas XI DKV untuk mengetahui sejauh mana game edukasi dapat digunakan secara efektif. ini dapat digunakan secara praktis dalam kegiatan pembelajaran. Pada praktikalitas ini dilakukan teknik yang sama dengan validitas media dan materi. Praktikalitas media diukur menggunakan lembar yang terdiri dari 10 butir pernyataan. Hasil pengukuran ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 7 Hasil Praktikalitas Guru

Aspek Pernyataan	Hasil	Kategori
Petunjuk Penggunaan	80 %	Praktis
Desain Media	87 %	Sangat Praktis
Kemanfaatan Media	85 %	Sangat Praktis
Kemudahan Pengguna	93 %	Sangat Praktis
Kejelasan Materi	80 %	Praktis
Rata-rata	83 %	Sangat Praktis

Tabel 8. Hasil Praktikalitas Siswa

Aspek Pernyataan	Hasil	Kategori
Petunjuk Penggunaan	94 %	Sangat Praktis
Desain Media	88 %	Sangat Praktis
Kemanfaatan Media	90 %	Sangat Praktis
Kemudahan Pengguna	92 %	Sangat Praktis
Kejelasan Materi	94 %	Sangat Praktis
Rata-rata	91 %	Sangat Praktis

Berdasarkan rekap tabel diatas dapat disimpulkan bahkan *game* edukasi memiliki persentase rata-rata praktikalitas guru sebesar 85% dengan kategori “sangat praktis” dan persentase praktikalitas siswa sebesar 91% sesuai kategori yang didapt yaitu “sangat praktis”.

Terlihat hasil rata-rata Tabel 7 dan 8, hasil praktikalitas guru dan siswa, maka kriteria kepraktisan media game edukasi adalah Sangat Praktis yang mengacu pada Tabel 6.

Tabel 9. Kriteria Kepraktisan

No	Persentase %	Kategori
1.	0-20	Tidak Praktis

2.	21-40	Kurang Praktis
3.	41-60	Cukup Cukup
4.	61-80	Praktis
5.	81-100	Sangat Praktis

Sumber : (Hendriani et al., 2023)

4.3 Pembahasan

Media pembelajaran berbasis game edukasi yang dikembangkan menunjukkan keunggulan jika dibandingkan dengan media konvensional seperti buku teks dan presentasi PowerPoint. Hal ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, yang tidak hanya bersifat pasif tetapi menuntut partisipasi aktif melalui interaksi dalam permainan**.** Berdasarkan sudut pandang motivasi belajar, penggunaan media interaktif dapat menumbuhkan minat belajar siswa karena menghadirkan unsur tantangan, umpan balik langsung, serta suasana belajar yang tidak monoton. Game edukasi berbasis Android memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga perhatian dan konsentrasi siswa dapat terjaga lebih lama dibandingkan pembelajaran satu arah. Dengan demikian, keunggulan media ini tidak hanya terletak pada aspek teknologi, tetapi juga pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Temuan ini memperkuat hasil uji validitas dan kepraktisan yang menunjukkan bahwa game edukasi berbasis Android layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Content Creator.

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa alat berupa media pembelajaran berbasis permainan edukasi yang dikembangkan dengan model ADDIE dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan metode konvensional. Uji validitas oleh pakar media dan pakar materi dikategorikan sangat valid, yang berarti isi materi, tampilan, serta navigasi *game* sudah sesuai standar pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya layak secara konten, tetapi juga dari sisi desain media yang mendukung proses belajar siswa. Pencapaian ini sejalan dengan tujuan awal penelitian, yaitu menghadirkan media alternatif yang menarik dan mudah digunakan untuk mendukung pembelajaran *Content Creator*.

Selain itu, uji kepraktisan yang melibatkan guru dan siswa memberikan hasil sangat praktis, menandakan bahwa media dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran di kelas. Respon positif siswa memperlihatkan bahwa penggunaan *game* edukasi mampu menumbuhkan motivasi, mengurangi kejenuhan, serta membantu memahami materi teknik pengambilan gambar dan video. Hal ini memperkuat pandangan bahwa pemanfaatan teknologi, khususnya *smartphone*, dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan kata lain, game edukasi berbasis Android yang dikembangkan melalui penelitian ini dapat menjadi inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta sejalan dengan perkembangan teknologi masa kini.

5. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan pengembangan media seperti game edukasi yang dapat dimainkan di Android pada mata pelajaran Content Creator kelas XI DKV di SMK Negeri 1 Koto Baru dengan menggunakan model ADDIE. Validasi ahli media memperoleh persentase 93% dan validasi ahli materi 83%, keduanya berada pada kategori sangat valid. Uji kepraktisan juga menunjukkan hasil yang baik, yaitu 85% dari guru dan 91% dari siswa, yang termasuk kategori sangat praktis. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mempelajari materi teknik pengambilan gambar dan video. Meskipun hasil penelitian menunjukkan media telah sesuai kriteria valid dan praktis, pengembangan lebih lanjut masih diperlukan. Riset selanjutnya dapat menambahkan cakupan materi yang lebih luas, menyempurnakan fitur interaktif, serta mengintegrasikan *game* edukasi dengan platform pembelajaran daring agar pemanfaatannya lebih optimal. Dengan demikian, media ini tidak hanya bermanfaat di lingkungan sekolah, tetapi juga dapat mendukung pembelajaran mandiri siswa di luar kelas.

Daftar Pustaka :

Anggraini, A., Kurniawan, H., & Junaidi, S. (2025). Pengembangan Game Edukasi Siskom Adventure Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di Smk Negeri 2 Padang Panjang. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *9*(3), 3750–3756. https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13382

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 1–9. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57

Cahaya, N., Fauziah, N., Ferazona, S., & Hidayati, N. (2024). Lembar Praktikalitas: Instrumen yang Digunakan untuk Menilai Produk yang Dikembangkan pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, *4*(1), 48–68.

Cuhanazriansyah, M. R., Rizal, F., Irfan, D., & Abdullah, R. (2022). Pengembangan Media Aplikasi Permainan Monopoli Mata Pelajaran MIPA (MOMIPA) Berbasis Teknologi Android Di Sekolah Menengah Kejuruan. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, *7*(2), 187. https://doi.org/10.29210/30031716000

Ernawati, I., & Setiawaty, D. (2021). Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Psikodrama Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viid Di Smp Negeri 11 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *5*(2), 220–225. https://doi.org/10.31316/g.couns.v5i2.1567

Fara Mulya Hidayah, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Menggunakan Model Addie Pada Materi Menggambar Objek Tumbuhan Di Kelas V Sd Gugus 1 Lubuk Kilangan Padang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(3), 384–399. https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.7267

Hafizhah, A. 'Amna, Dewi, I. P., Hanesman, H., & Samala, A. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran K3LH Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality (AR) di SMK Negeri 1 Padang. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, *11*(3), 329. https://doi.org/10.24036/voteteknika.v11i3.125060

Hendriani, M., Parwines, Z., & Wulandari, S. (2023). Validitas dan Praktikalitas Buku Ajar Berbasis Literasi Numerasi Lintas Kurikulum untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 621–630. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4717

Mourend Devegi, H. kurniawan, R. A. D. (2023). Implementasi Aplikasi Web Based Learning Dengan Media Video Tutorial Pada Mata Kuliah Jaringan Komputer. *Jurnal Tunas Pendidikan*, *5*(2), 460–469. https://doi.org/10.52060/pgsd.v5i2.1119

Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan [Innovative research and development (R&D) in education]. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 86–100.

Praswesti, A. D. D., Mary, T., & Kurniawan, H. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Pembelajaran Pemrograman Dasar Development of Interactive Multimedia on Basic Programming Learning Materials. *Jurnal Teknologi Informasi*, *2*(1), 20–25.

Putri Adinda Pratiwi, Fahima Mashalani, Maulia Hafizhah, Azra Batrisyia Sabrina, Nur Hapsi Harahap, & Deasy Yunita Siregar. (2023). Mengungkap Metode Observasi Yang Efektif Menurut Pra-Pengajar EFL. *Mutiara : Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, *2*(1), 133–149. https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i1.877

Wafi, I., & Mariono, A. (n.d.). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Menerapkan Prinsip Pengambilan Gambar Pada Mata Kuliah Pengembangan Media Video Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Unesa*.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, *22*(1), 95–100. https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084