



User Acceptance Test dan Penerapan Model ADDIE pada Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi

Ari Nurul Alfian^{1*}, Yoga Rifai², Rita Wahyuni Arifin³, Rika Apriani⁴, Indri Ayu Lestari⁵, Dwi Ismiyana Putri⁶
^{1,2,3,4,5}Jurusan Manajemen Informatika, Fakultas Informatika, Universitas Bina Insani
⁶Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak, Fakultas Informatika, Universitas Bina Insani
arin@binainsani.ac.id

Abstract

Digital technologies such as computers and handheld devices enhance student engagement and motivation and accelerate learning. Vocational introduction subjects are taught using a package book, a minimal tool for explaining the material becomes a reason for introducing interactive learning media for the introduction of various professions in students at Islamic High School Al-Hilal. The learning media development model used is the ADDIE model which includes Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The media testing was conducted using Blackbox Testing and User Acceptance Test (UAT). The results of the Blackbox testing were 100% valid and the UAT results were 92% of the applications were highly qualified from the total of 20 respondents. Learning media can help the process of effective learning activities and make it easier for students to understand the introductory material of a variety of professions.

Keywords: Addie models, Blackbox testing, Learning media, Professional recognition, User Acceptance Testing.

Abstrak

Teknologi digital seperti komputer dan perangkat genggam, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dan mempercepat pembelajaran. Mata pelajaran pengenalan profesi diajarkan menggunakan buku paket, alat peraga yang minim dalam menjelaskan materi menjadi alasan untuk dibuatkan media pembelajaran interaktif untuk pengenalan beragam profesi pada siswa TK Islam Al-Hilal. Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah model ADDIE yang meliputi *Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Pengujian media pembelajaran dilakukan menggunakan *Blackbox Testing* dan *User Acceptance Test (UAT)*. Hasil *Blackbox testing* 100% valid dan hasil UAT mendapatkan hasil 92% aplikasi sangat layak digunakan dari jumlah 20 responden. Media pembelajaran dapat membantu proses kegiatan belajar yang efektif dan memudahkan siswa memahami materi pengenalan beragam profesi.

Kata kunci: Blackbox Testing, Media Pembelajaran, Model ADDIE, Pengenalan Profesi, User Acceptance Testing.

1. Pendahuluan

Di era perkembangan teknologi dan informasi saat ini, sistem informasi menjadi semakin canggih untuk memenuhi kebutuhan penggunaannya. Sistem informasi disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan pengguna, salah satunya adalah perkembangan teknologi yang membuat pekerjaan manusia lebih cepat dan mudah di era digital, termasuk perkembangan teknologi komputer dan internet, tidak terkecuali pada aspek pendidikan. Hampir semua aspek kehidupan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi.

Teknologi membawa perubahan mendasar pada struktur yang bisa menjadi bagian penting dalam mencapai peningkatan produktivitas yang signifikan. Teknologi diterapkan guna meningkatkan pengajaran serta pembelajaran dengan memperkenalkan teknologi digital, seperti komputer dan perangkat genggam,

meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta percepatan pembelajaran [1].

Pendidikan merupakan elemen penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi masa depan. Pendidikan sangat penting dalam membentuk individu dan Masyarakat, dan menciptakan landasan kemajuan ekonomi dan sosial.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menguji tingkat penerimaan (*user acceptance*) dan efektivitas media pembelajaran interaktif pengenalan profesi yang dikembangkan dengan model ADDIE terhadap pemahaman peserta didik mengenai berbagai jenis profesi, menganalisis persepsi peserta didik terhadap kemudahan penggunaan, keefektifan, dan daya tarik media pembelajaran, mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep tentang berbagai jenis profesi.

Kita tahu bahwa seiring dengan kemajuan teknologi, pendidikan akan selalu dituntut untuk dapat berinovasi

dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan kemajuan saat ini [2].

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan usia dini yang memberikan pendidikan untuk berumur dibawah 6 tahun atau balita sebelum masuk sekolah dasar, dan berperan penting dalam tumbuh kembang anak.

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani agar anak kelak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut [3].

Pelajaran di TK Islam Al-Hilal sangat beraneka ragam, salah satunya pengenalan profesi. Pengenalan profesi di TK Islam Al-hilal bertujuan untuk mengenal dan menambah wawasan serta menambah inspirasi kepada anak.

Pendidikan mencakup semua faktor yang mempengaruhi perkembangan serta perubahan keadaan setiap individu. Perubahan yang terjadi ialah peningkatan potensi siswa, meliputi pengetahuan, keterampilan, serta sikap dalam kehidupannya.

Salah satu inovasi penting dalam bidang pendidikan adalah penerapan media pembelajaran multimedia. Multimedia yang digunakan berupa program pembelajaran dengan gambar, audio dan video. Menggunakan multimedia bisa memperbaiki kondisi pembelajaran, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran.

Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dirancang oleh suatu desainer sehingga tampilan terlihat menarik dan berfungsi untuk memberi tahu adanya pesan interaktif kepada penggunanya. ketika pengguna mendapatkan kebebasan dan kendali multimedia, maka ini disebut multimedia interaktif dibangun menggunakan Adobe Flash CS6 [4].

Teknologi multimedia membantu menciptakan lingkungan belajar yang berkualitas melalui berbagai media seperti teks, grafik, suara, dan animasi [5].

Penelitian ini menerapkan metode berupa metode pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Model ADDIE adalah paradigma instruksional yang secara umum efektif. Model ini mencakup cara untuk membantu pengguna dalam menghasilkan konten instruksional untuk berbagai latar pendidikan [6]. Model pengembangan ADDIE bersifat fleksibel dan dapat beradaptasi dengan berbagai konteks dan jenis pembelajaran. Ini telah menjadi salah satu pendekatan yang mudah digunakan dalam pengembangan pelatihan dan pembelajaran di

berbagai industry dan organisasi. Model ADDIE juga memberikan pedoman dalam mengembangkan perangkat serta infrastruktur program pelatihan yang efisien, mudah beradaptasi, serta meningkatkan kinerja pelatihan. [7]

ADDIE adalah model yang mudah untuk digunakan dan dapat beradaptasi diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. [8]

2. Metode Penelitian

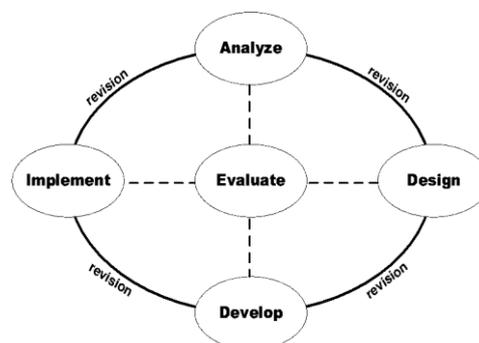
Metode penelitian yang akan dibahas dalam penulisan ini ialah:

Observasi dilaksanakan pengamatan langsung ke TK Islam Al-Hilal yang beralamat di Jalan Makrik No.87, RT.007/RW.004, Bojong Rawalumbu, Kec.Rawalumbu, Kota Bekasi, Jawa Barat 17116 dengan beberapa refrensi yaitu merancang media pembelajaran interaktif pengenalan profesi pada TK Islam Al-Hilal.

Kegiatan wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data primer yang belum diperoleh selama proses observasi. Metode yang dipakai dengan mengajukan pertanyaan dan menjawab langsung kepada pihak sekolah. Wawancara dilaksanakan bersama Ibu Risah selaku kepala sekolah di TK Islam Al-Hilal.

Guna memperkuat materi dari data yang diperoleh, penulis mencari dokumen pembahasan melalui referensi dari jurnal 5 tahun terakhir yang sesuai untuk diterapkan dalam penelitian. untuk melakukan perancangan media pembelajaran interaktif pengenalan profesi pada TK Islam Al-Hilal.

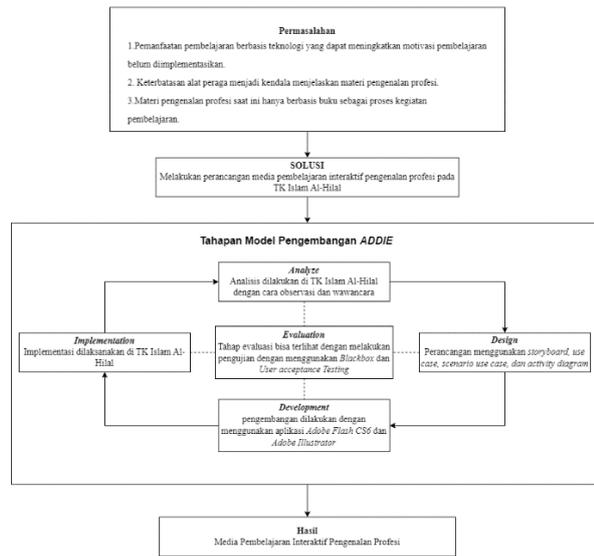
Model pengembangan yang digunakan model ADDIE. Menurut Hidayat dan Nizar (2021:29) ADDIE merupakan suatu desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, mempunyai fase langsung, jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem terhadap pengetahuan dan pembelajaran manusia, model ADDIE terhadap 5 tahapan yang terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* [9]. Berdasarkan 5 tahapan dapat dipahami melalui Gambar 1.



Gambar 1. Model ADDIE

2.4. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran berdasarkan metode penelitian dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kerangka Pemikiran

Adapun penjelasan dari tahap-tahap yang terdapat dari metode ADDIE diatas adalah:

Analyze (Analisis): Tahap ini menganalisis apa yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif pengenalan beragam profesi. Tahap Analisis, melibatkan pelaksanaan penilaian kebutuhan menyeluruh. Tahap ini termasuk mengidentifikasi masalah, menentukan produk yang sesuai untuk audiens target, dan mencari ide untuk produk yang dimaksud [10].

Design (Desain): Tahap desain merancang menggunakan Storyboard untuk membuat gambaran disetiap tampilan pada media pembelajaran interaktif pengenalan profesi pada TK Islam Al-Hilal. Tahap Desain berfokus pada pembuatan cetak biru materi dan aktivitas pembelajaran. Tahap ini melibatkan perencanaan konten, strategi pembelajaran, dan metode penilaian yang cermat [11].

Development (Pengembangan): Tahap pengembangan merupakan tahap pengembangan media pembelajaran interaktif pengenalan profesi berdasarkan analisis.

Implementation (Implementasi): Setelah dilakukan analisis, desain dan pengembangan maka dilakukan implementasi dengan cara menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan profesi yang dilakukan di TK Islam Al-Hilal. Tahap implementasi melibatkan proses menyeluruh untuk memvalidasi efektivitas permainan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan [12].

Evaluation (Evaluasi): Tahap evaluasi ini digunakan untuk mengulas hasil dari implementasi tersebut agar aplikasi tersebut bisa nyaman dipakai tanpa adanya

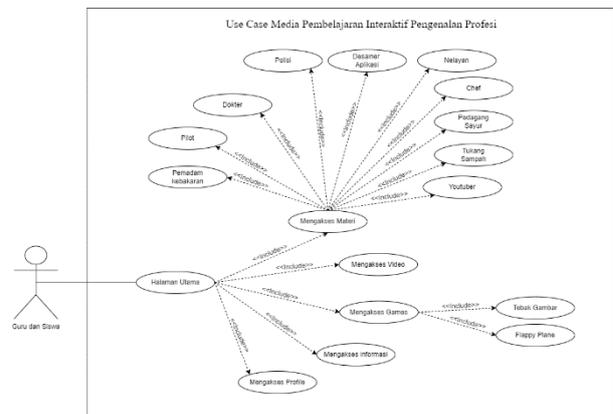
error atau bug dengan cara melakukan Blackbox Testing dan User Acceptance Test.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan penelitian ini mencakup tahap *Analyze* digambarkan melalui *Use Case Diagram*, tahap *Design* dengan membuat *Storyboard*, tahap *Development* membuat aplikasi melalui aplikasi Adobe Flash CS6, tahap *Implementation* dan tahap *Evaluation*.

3.1. Tahap Analyze

Tahap *Analyze* digambarkan menggunakan *use case diagram* setelah sebelumnya dilakukan observasi dan wawancara terhadap kebutuhan sistem yang ada pada TK Islam Al-Hilal dan dapat dilakukan evaluasi secara langsung jika tahap analisis belum selesai. *Use Case Diagram* menjelaskan interaksi antara pengguna terhadap fungsionalitas sistem tersebut. Gambar 3 adalah gambar *use case diagram* media pembelajaran pengenalan profesi pada TK Islam Al-Hilal:



Gambar 3. Use Case Diagram Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi

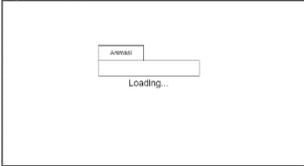
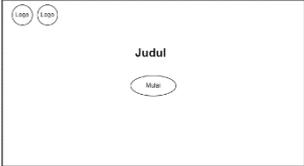
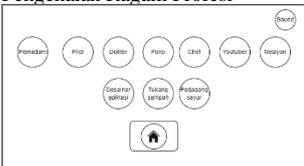
Setelah selesai dibuatkan *use case diagram*, tahapan berikutnya dibuatkan skenario berdasarkan setiap *use case* yang sudah dibuat berupa nama skenario *use case*, aktor yang menjalankan aplikasi, deskripsi dari skenario tersebut, pre-condition kemudian dibuatkan juga skenario utama dan skenario alteratif (jika ada) antara aksi aktor dan reaksi aplikasi. Selain dari dibuatkannya skenario *use case*, dibuatkan juga *activity diagram* yang menggambarkan setiap alur kerja yang terjadi antara aktor dan aplikasi. Tahap analisis ini dibuat untuk memudahkan pengembang dalam melangkah menuju tahap desain.

3.2. Tahap Design

Tahap *Design* dirancang melalui tampilan *storyboard*. *Storyboard* menggambarkan tentang rancangan aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan profesi yang ada akan dibuat serta dapat dilakukan evaluasi secara langsung jika tahap desain belum selesai. *Storyboard* adalah sketsa gambar yang di susun berlandaskan naskah. *Storyboard* memfasilitasi

komunikasi konsep naratif kita kepada orang lain dengan lebih mudah. Dengan mengikuti visual yang ditawarkan, kita bisa terlibat dengan imajinasi seseorang [13]. Tabel 1 adalah *storyboard* yang dirancang oleh penulis:

Tabel 1. *Storyboard* Aplikasi Pengenalan Profesi

No	Visual Storyboard	Keterangan
1		Animasi: Loading Bar, gambar polisi Gambar: Polisi Teks: Loading Tombol: - Audio: -
2		Animasi: Logo Instansi, Judul, Tombol Mulai Gambar: Logo Teks: Judul Tombol: Mulai Audio: Backsound
3		Animasi: - Gambar: Gambar disetiap tombol Teks: Judul Tombol: Materi, video, games, info, profile, backsound, keluar. Audio: Backsound, voice over
4		Animasi: - Gambar: Gambar disetiap tombol Teks: - Tombol: 10 profesi, tombol backsound Audio: backsound, voice over
5		Animasi: - Gambar: Profesi Teks: Video Pengenalan Profesi Tombol: Home Audio: -
6		Animasi: - Gambar: Gambar disetiap tombol Teks: Judul Tombol: Tebak gambar, Flappy plane, Home, backsound Audio: Backsound, voice over
7		Animasi: - Gambar: Button Aplikasi Teks: Judul, prev, next, home, backsound Audio: backsound

3.3. Tahap *Development*

Tahap *Development* merupakan tahap pengembangan media pembelajaran interaktif pengenalan profesi berdasarkan hasil dari tahap analisis dan tahap desain serta dapat dilakukan evaluasi secara langsung jika tahap *development* belum selesai. Pengembangan aplikasi dibuat menggunakan Adobe Flash CS6 dengan menggunakan bahasa pemrograman Action Script 3.0. ActionScript 3.0 adalah bahasa pemrograman berorientasi objek untuk membuat aplikasi dan script konten multimedia untuk dijalankan di runtimes klien Flash seperti Flash User dan Adobe AIR serta Adobe Animate [14]. *Software* yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi media pembelajaran pengenalan profesi diantaranya: Adobe Illustrator, Adobe Flash, Chrome, Narakeet.com, Elevenlabs.io, Voicemaker.in. Kebutuhan untuk menjalankan aplikasinya diantaranya adalah: OS Android 8 Oreo (minimal), RAM 4 GB (minimal), serta penyimpanan 100 MB (minimal).

3.4. Tahap *Implementation*

Tahap *implementation* merupakan tahapan pelaksanaan aplikasi setelah tahapan pengembangan aplikasi selesai dilakukan. Aplikasi Pengenalan Profesi ini dijalankan melalui OS android dengan format APK dengan bahasa pemograman ActionScript 3.0, Gambar 4 adalah tampilan menu utama pada aplikasi pembelajaran pengenalan profesi:



Gambar 4. Tampilan Menu Utama Aplikasi Pengenalan Profesi



Gambar 5. Tampilan Pilihan Ragam Profesi

Selanjutnya, pengguna dapat memilih menu materi. Menu Materi menampilkan pilihan ragam profesi untuk dikenal dan dipelajari yang terdiri dari pilihan

10 profesi, diantaranya: pemadam, pilot, dokter, polisi, chef, youtuber, nelayan, desainer aplikasi, tukang sampah, pedagang sayur. Gambar 5 adalah tampilan ragam profesi yang dapat dipilih pengguna.

Menu materi pada Gambar 5 menjelaskan tentang 10 profesi beserta tugas, tempat bekerja, dan peralatan atau kendaraan yang dia gunakan saat bekerja pada profesi tersebut. Gambar 6 adalah salah satu contoh tampilan ketika user memilih profesi Pemadam Kebakaran:



Gambar 6. Tampilan Pengenalan Profesi Pemadam Kebakaran

Selanjutnya, pada aplikasi pengenalan profesi ini pengguna dapat memilih tombol video pembelajaran. Video pembelajaran menampilkan video pengenalan 35 profesi beserta tugas yang dijalankan profesi tersebut dengan judul video pengenalan profesi “35 profesi dan tugasnya” oleh Kak Muksin pada channel YouTubenanya. Gambar 7 adalah tampilan layar video pemurtaan pengenalan profesi tersebut:



Gambar 7. Tampilan Video Pengenalan Profesi

3.5. Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi ini digunakan untuk mengulas hasil dari implementasi aplikasi pengenalan profesi agar aplikasi dapat digunakan tanpa adanya *error* atau *bug* dengan cara melakukan *Blackbox Testing* dan *User Acceptance Test*. *Blackbox testing* dilakukan dengan cara menguji skenario setiap fungsionalitas setiap tombol dan tampilan dan hasil yang diharapkan setelah menguji skenario tersebut. Aplikasi media pembelajaran pengenalan profesi menunjukkan hasil 100% valid setelah dilakukan pengujian setiap fungsionalitas skenario pengujian dan sudah sesuai yang diharapkan.

Pengujian berikutnya adalah *user acceptance test*. *User Acceptance Testing* adalah pengujian pada sistem setelah dilakukan pengembangan dengan cara melakukan pengujian oleh user yang dapat menghasilkan dokumen dan dapat dijadikan bukti dalam pengembangan aplikasi sesuai dengan hasil uji. Pengujian pada Tabel 2 dibuatkan 10 pertanyaan dengan mangaitkan variabel uji adalah desain, pemahaman, ketertarikan dan kebermanfaatan terhadap aplikasi.

Tabel 2. Variabel Pertanyaan *User Acceptance Test*

No	Variabel	Kode Pertanyaan (KP)	Pertanyaan
1	Design	P1	Apakah aplikasi pengenalan profesi memiliki tampilan yang menarik?
		P2	Apakah penggunaan warna tulisan dengan background sudah sesuai dalam aplikasi pengenalan profesi ini?
		P3	Apakah menu pada aplikasi pengenalan profesi ini mudah dipahami?
		P4	Apakah adanya voice over dapat membantu dalam memahami penggunaan media pembelajaran ini?
2	Pemahaman	P5	Apakah informasi pada aplikasi pengenalan profesi ini mudah dipahami?
		P6	Apakah aplikasi pengenalan profesi ini dapat membantu memahami materi pengenalan profesi?
		P7	Apakah aplikasi pengenalan profesi ini sangat menarik dalam menjelaskan materi pengenalan profesi?
3	Ketertarikan	P8	Apakah anda merasa sangat tertarik untuk menjelajahi berbagi fitur dalam aplikasi pengenalan profesi ini untuk memahami materi pengenalan profesi?
		P9	Apakah aplikasi pengenalan profesi ini bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi mengenal profesi?
4	Kebermanfaatan	P10	Apakah aplikasi pengenalan profesi ini bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam materi pengenalan profesi?

Setiap pertanyaan dinilai menggunakan metode skala likert yaitu dengan 5 tingkatan skala, skala 5 = Sangat Setuju; 4 = Setuju; 3 = Netral; 2 = Kurang Setuju; dan 1 = Tidak Setuju. Responden untuk menjawab pertanyaan user acceptance test diatas berjumlah 20 responden. Data hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Jawaban Responden

KP	Jawaban Responden					Presentase				
	SS	S	N	KS	TS	SS	S	N	KS	TS
P1	17	3	0	0	0	85%	15%	0%	0%	0%
P2	15	5	0	0	0	75%	25%	0%	0%	0%
P3	18	2	0	0	0	90%	10%	0%	0%	0%
P4	9	8	3	0	0	45%	40%	15%	0%	0%
P5	8	9	3	0	0	40%	45%	15%	0%	0%
P6	14	6	0	0	0	70%	30%	0%	0%	0%
P7	14	6	0	0	0	70%	30%	0%	0%	0%
P8	14	6	0	0	0	70%	30%	0%	0%	0%
P9	16	4	0	0	0	80%	20%	0%	0%	0%
P10	17	3	0	0	0	85%	15%	0%	0%	0%

Tabel 4. Total Jawaban Responden

Variabel	KP	Jawaban Responden					TOTAL
		SS x 5	S x 4	N x 3	KS x 2	TS x 1	
Design	P1	85	12	0	0	0	97
	P2	75	20	0	0	0	95
	P3	90	8	0	0	0	98
	P4	45	32	9	0	0	77
Pemahaman	P5	40	36	9	0	0	76
	P6	70	24	0	0	0	94
Ketertarikan	P7	70	24	0	0	0	94
	P8	70	24	0	0	0	94
Kebermanfaatan	P9	80	16	0	0	0	96
	P10	85	12	0	0	0	97

Hasil perhitungan dengan melakukan perkalian setiap jawaban bobot yang sudah ditentukan maka mendapatkan hasil pada Tabel 4.

$$P = \frac{S}{skor} \times 100\%$$

Gambar 8 Rumus Persentase

Hasil 20 responden dapat dihitung nilai maksimal dan nilai minimal sebagai berikut. Skor maksimal = jumlah responden x jumlah pertanyaan x 5 = (jika semua menjawab sangat setuju). Skor minimal = jumlah responden x jumlah pertanyaan x 1 = (jika semua jawaban tidak setuju). Menentukan skor total responden, kriteria penilaian instrument yang dihasilkan dengan menerapkan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

P : Persentase
 s : jumlah frekuensi yang dikalikan jawaban skor : Jumlah Responden skor tertinggi

Hasil rangkuman analisis pemanfaatan media pembelajaran interaktif pengenalan profesi pada TK Islam Al-Hilal dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Rataan Presentasi Hasil *User Acceptance Testing*

Variabel	KP	Total	Total / Responden	%	Rata-rata Variabel
Design	P1	97	4,85	97%	97%
	P2	95	4,75	95%	
	P3	98	4,9	98%	
	P4	77	3,85	77%	
Pemahaman	P5	76	3,8	76%	82%
	P6	94	4,7	94%	
Ketertarikan	P7	94	4,7	94%	94%
	P8	94	4,7	94%	
Kebermanfaatan	P9	96	4,8	96%	97%
	P10	97	4,85	97%	
				Rata-rata	92%

Tabel 6. Kriteria Penilaian Instrumen

Presentase	Kriteria
81-100%	Sangat layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup layak
21-40%	Kurang layak
0-20%	Tidak layak

Berdasarkan hasil rata-rata dari tabel jawaban kuisioner *user acceptance test* rata-rata yang didapat adalah 92% yang berarti aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan profesi sangat layak digunakan.

Kriteria penilaian Rukman, V. R., & Samsudin, A. (2022) [15] berdasarkan Tabel 6.

Pengolahan menurut 4 variabel pertanyaan yaitu design, pemahaman, ketertarikan, dan kebermanfaatan memiliki presentase yang berbeda-beda, variabel design memiliki persentase 97% responden sepakat bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan profesi memiliki tampilan yang sangat layak ditampilkan, variabel pemahaman memiliki

presentase 82% responden sepakat bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan profesi memiliki pemahaman yang mudah, variabel ketertarikan memiliki presentase 94% responden sepakat bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan profesi sangat menarik, dan variabel kebermanfaatan memiliki presentase 97% responden sepakat bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan profesi sangat bermanfaat. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil pengolahan menurut 4 variabel

No	Variabel	Persentase (%)	Keterangan
1	Design	97%	Sangat Layak
2	Pemahaman	82%	Sangat Layak
3	Ketertarikan	94%	Sangat Layak
4	Kebermanfaatan	97%	Sangat Layak

4. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan persepsi peserta didik terhadap kemudahan penggunaan, keefektifan, dan daya tarik media pembelajaran dan terbukti sangat layak. Aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan profesi yang mampu meningkatkan motivasi anak dalam proses pembelajaran pengenalan profesi. Dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif yang diterapkan di TK Islam Al-Hilal mampu menggabungkan kemajuan teknologi dengan media pembelajaran dan mengatasi permasalahan mengenai pengenalan profesi untuk anak usia dini. Dengan demikian siswa TK Islam Al-Hilal dapat memahami pengenalan profesi dengan menggunakan teknologi media pembelajaran interaktif yang didalamnya terdapat beberapa menu sebagai penunjang dalam pembelajaran pengenalan profesi menggunakan media pembelajaran interaktif.

Daftar Rujukan

- [1] M. R. S., "Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju," *J. Manaj. Pendidik. Al Hadi*, vol. 2, no. 1, p. 53, 2022, doi: 10.31602/jmpd.v2i1.6390.
- [2] Julita and P. D. Purnasari, "Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital," *J. Educ. Learn. Innov.*, vol. 2, no. 2, pp. 227–239, 2022, doi: 10.46229/elia.v2i2.460.
- [3] S. Watini, "Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 110, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.190.
- [4] A. A. H. and A. A. N., "Multimedia Development Life Cycle Dan User Acceptance Test Pada Media Pembelajaran Interaktif Rumus Matematika," *Bina Insa. ICT J.*, vol. 9, no. 2, pp. 147–161, 2023, doi: <https://doi.org/10.51211/biict.v9i2.2223>.
- [5] A. A. N., P. M. Y., R. R., and W. A. P., "User Acceptance Test Terhadap Aplikasi Augmented Reality Quivervision 3D Sebagai Media Pembelajaran Mewarnai," *J. Informatics*, vol. 6, no. 2, p. 197, 2022, doi: 10.51211/itbi.v6i2.1663.
- [6] Z. A. Sial, "Addie Model of Instructional Effectiveness : Analyzing The Impact On Students Learning," vol. 6, no. 1, pp. 64–72, 2024, doi: 10.52279/jlss.06.01.6472.
- [7] I. Fitriyah, I. Wiyokusumo, and I. Priono Leksono, "Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 84–97, 2021, doi: <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>.
- [8] S. Rohaeni, "Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini," *Instruksional*, vol. 1, no. 2, p. 122, 2020, doi: 10.24853/instruksional.1.2.122-130.
- [9] H. F. and N. M., "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Inov. Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, pp. 28–38, 2021.
- [10] Y. Tristiana, . S., and S. Nur'aini, "Using ADDIE Model to develop STORE (Students on Recreation): An Environmental Exploration-Based Learning Strategy in Merdeka Curriculum," *KnE Soc. Sci.*, vol. 2024, pp. 656–666, 2024, doi: 10.18502/kss.v9i6.15319.
- [11] Moses Adeleke Adeoye, Kadek Adrian Surya Indra Wirawan, Made Shania Satya Pradnyani, and Nyoman Intan Septiarini, "Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning," *JPI (Jurnal Pendidik. Indones.)*, vol. 13, no. 1, pp. 202–209, 2024, doi: 10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624.
- [12] Y. Chin Chin and C. Kah Heng, "Using ADDIE Model to Develop and Evaluate Little Periodic Learning the Periodic Table of Elements," *Malaysian Online J. Educ. Sci.*, vol. 12, no. 2, pp. 21–34, 2024, [Online]. Available: <http://mojes.um.edu.my/>.
- [13] A. D. R., E. H., and H. A. N., "Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah Sistem Cerdas untuk mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang," *Tekno*, vol. 29, no. 1, p. 26, 2020, doi: 10.17977/um034v29i1p26-40.
- [14] C. M. A., S. A., and L. A., "Analisa User Acceptance Testing Terhadap Sistem Informasi Pengelolaan Bedah Rumah di Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kabupaten Jepara," *Indones. J. Technol. Informatics Sci.*, vol. 3, no. 1, pp. 36–41, 2021, doi: 10.24176/ijtis.v3i1.7531.
- [15] R. R. and S. A., "Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantuan Aplikasi Canva Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *J. Profesi Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 133–141, 2022, doi: 10.22460/jpp.v1i2.11757.