



Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keluarga Harmonis Dengan Menggunakan Model Pengembangan Four-D

Eric Pranata^{1✉}, Muhamad Dody Firmansyah²

¹Universitas Internasional Batam

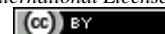
2031137.eric@uib.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan media pembelajaran interaktif terhadap keluarga. Dalam mengatasi terjadinya kekerasan dalam rumah tangga (KDRT) yang sering terjadi pada kalangan Masyarakat atau berumah tangga dibutuhkan edukasi terhadap orang tua tentang cara menjadi keluarga harmonis melalui media pembelajaran. Pada perkembangan teknologi saat ini sangat banyak mempengaruhi berbagai aspek, salah satunya yaitu dunia Pendidikan. Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode kualitatif. Peneliti akan menggunakan model pengembangan *Four-d* (*define, design, development, disseminate*). Media pembelajaran interaktif merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengaktifkan peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran, media pembelajaran interaktif dapat berupa berbagai bentuk seperti aplikasi seluler, papan tulis interaktif, video interaktif, dan banyak lagi. Pengumpulan data akan dilakukan melalui pendekatan metode kualitatif dengan cara wawancara dan setelah data terkumpul akan dikonversikan menjadi skala likert, target wawancara yang dilakukan kepada masyarakat yang ada di kota Batam sebanyak 40 orang yang sudah berkeluarga, setelah selesai mendapatkan data maka akan dihitung dengan menggunakan skala Likert. Hasil dari respon terhadap media dan kepraktisan media memperoleh rata rata sebesar 76% dalam kategori baik / suka maka dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu sebuah keluarga dalam mencapai tujuan hubungan ke keluargaan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Keluarga Harmonis, *Four-D*.

JIDT is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Perkembangan Teknologi Informasi saat ini sangat berkembang pesat, kemajuan teknologi sangat mempengaruhi dalam dunia pendidikan. Pendidikan di Indonesia terus mengikuti perkembangan zaman agar dapat meningkatkan mutu Pendidikan. Pendidikan yang baik dapat menentukan kualitas melalui proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Pembelajaran di dalam sekolah dilakukan dengan memberikan pesan atau informasi yang disajikan dalam media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar sangat beragam, sehingga dapat menyesuaikan materi yang diajarkan. Media pembelajaran sekarang ini sudah banyak sekali digunakan di sekolah dikarenakan dapat memudahkan anak-anak sekolah dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi modern yang ada. Media pembelajaran dapat digunakan dalam bentuk grafik, teks, video, gambar dan slide yang ditampilkan secara unik dan menarik [1].

Video interaktif sebagai media pembelajaran yang sudah banyak digunakan dalam pembelajaran di sekolah maupun pada masyarakat umum. Video interaktif banyak sekali digunakan sebagai penyampaian materi ajar yang berupa rekaman suara, video, dan animasi kepada pengguna yang tidak hanya melihat dan mendengar saja melainkan memberikan respon terhadap materi yang disampaikan dalam video interaktif [2]. Seiring berkembangnya teknologi informasi saat ini semakin cepat, maka aplikasi pembelajaran multimedia berbasis interaktif sangat dibutuhkan karena jika masih menggunakan sistem pembelajaran secara manual maka para pendengar sulit untuk memahami apa yang disampaikan dalam pembelajaran tersebut, maka dari itu dibutuhkan sebuah aplikasi perangkat keras komputer menggunakan pembelajaran media interaktif agar proses pembelajaran lebih menarik para Masyarakat [3].

Permasalahan yang dihadapi dalam dunia Pendidikan sekarang adalah bagaimana pembelajaran secara manual dapat dipahami oleh masyarakat dikarenakan hanya mendengar saja apa yang dijelaskan seiring berkembangnya zaman banyak sekali orang menggunakan media pembelajaran untuk tercapainya sebuah tujuan dalam pembelajaran dengan mendengarkan penjelasan hanya melalui video interaktif mendengarkan dan melihat apa yang disampaikan dalam video interaktif tersebut [4]. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat membantu masyarakat dalam menuangkan ide, pikiran serta gagasan yang bersumber dari kehidupan nyata. Media tak bisa terpisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan Pendidikan pada umumnya. Media bukan hanya berfungsi sebagai alat komunikasi melainkan sebagai alat bantu untuk mewujudkan sistem pembelajaran yang lebih menarik dan lebih interaktif [5].

Media pembelajaran interaktif memiliki peran dalam meningkatkan efesiensi pembelajaran terhadap anak. Media pembelajaran interaktif memungkinkan anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Melalui unsur-unsur seperti kuis, simulasi permainan edukatif dan kegiatan interaktif lainnya, siswa terlibat langsung dalam pemahaman konsep media pembelajaran [6]. Media pembelajaran interaktif dapat mendorong anak dalam menerima informasi pasif dalam berpikir atau merespons dalam mengambil keputusan yang tepat. Hal ini dapat membantu meningkatkan pemahaman materi yang dipelajari. Media pembelajaran interaktif seringkali mendukung pendekatan pembelajaran berbasis masalah, dimana anak dihadapkan pada situasi kehidupan nyata dan harus berpikir kritis dalam mencari solusi masalah yang dihadapi [7].

Dalam sebuah hubungan keluarga terdapat masalah yang sangat beragam, dan tujuan utama keluarga adalah menciptakan keharmonisan, konflik dan masalah yang tidak diinginkan dapat muncul sebagai contoh komunikasi dalam pasangan suami istri yang sangat buruk dikarenakan kurangnya komunikasi yang efektif dalam anggota keluarga yang dapat membuat kesalahpahaman, salah pengertian yang dapat merusak hubungan keluarga. Masalah keuangan merupakan masalah yang seringkali terjadi dalam hubungan berkeluarga yang dapat menyebabkan ketegangan dalam keluarga [8]. Seperti masalah hutang, pengeluaran yang sangat besar, perbedaan pendapat dalam mengelola keuangan. Masalah Kesehatan seperti depresi yang dapat membuat ketegangan dalam berkeluarga dan kesulitan dalam berinteraksi. Masalah dalam pengasuhan anak perbedaan dalam mendidik anak mereka yang dapat menyebabkan kongil dan ketidaksetujuan dalam bagaimana mendidik anak-anak [9].

Anak broken home istilah kata yang digunakan untuk menggambarkan anak yang tumbuh dalam keluarga yang dimana orang tua mereka telah bercerai atau berpisah. Kondisi ini dapat memberikan pengaruh buruk pada perkembangan emosional, sosial, dan psikologis anak. Penting untuk diingat bahwa setiap situasi keluarga sangat unik, dan dampak terhadap anak bisa berbeda-beda tergantung pada berbagai faktor, termasuk bagaimana kedua orang tua bersikap terhadap anaknya, dukungan social yang ada, dan sejauh mana konflik antara orang tua yang dapat dikelola [10]. Anak-anak mungkin merasa kehilangan orang tua disaat mereka berpisah atau cerai. Mereka dapat merasa sedih tentang mengapa semua ini terjadi dan apa artinya bagi mereka lahir. Perubahan dalam situasi keluarga dan ketidakpastian masa depan bisa menciptakan tingkat stres dan kecemasan yang tinggi pada anak. Anak-anak juga dapat mengalami kesulitan dalam membangun dan mempertahankan hubungan dengan teman-teman, dikarenakan mereka merasa berbeda atau malu dengan situasi yang dialami keluarga mereka [11].

Pada permasalahan yang ada diatas dapat disimpulkan bahwa dibutuhkannya pembenahan pada proses pembelajaran kepada orang tua agar semua permasalahan yang dialami dapat diatasi dengan baik, untuk meningkatkan keharmonisan keluarga dengan menggunakan suatu media dalam mengajar. Penggunaan media pembelajaran oleh orang tua dalam proses memahami anak dinilai sangat penting, karena dalam media pembelajaran akan diajarkan apa yang harus dilakukan orangtua dalam mendidik anaknya agar anak tidak menjadi broken home dengan menggunakan media sebagai perantara [12]. Maka dari itu penulis ingin membuat video animasi salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam membantu proses pembelajaran. Video animasi sering digunakan dalam pembelajaran serta dapat membantu orangtua dalam mendidik anaknya dan juga menyelesaikan permasalahan yang sedang dialami keluarga. Penulis memilih media ini pada video interaktif terhadap keluarga harmonis dengan menggunakan model four-d, agar bisa membuat sebuah hubungan keluarga menjadi lebih erat [13].

2. Metode Penelitian

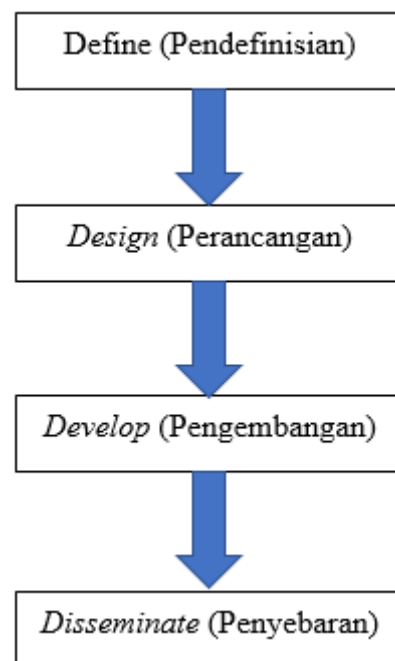
Penelitian ini akan dimulai dengan mengidentifikasi masalah, dimana penulis akan melakukan definisi problem terhadap suatu penelitian, definisi tersebut akan menjadi lebih terukur melalui berbagai langkah dalam menyusun masalah penelitian dan mengembangkan ide-ide penelitian. Tahap selanjutnya akan dilakukan perancangan instrument penelitian akan membuat media interaktif tentang keluarga yang harmonis yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *adobe animate cc*. Pada tahapan selanjutnya penulis akan melakukan seleksi responden pada tahapan ini sangat penting sekali pada penelitian penulis dikarenakan untuk memilih individu atau kelompok yang akan dijadikan partisipan dalam studi kasus penulis, pemilihan responden yang tepat dapat memastikan bahwa data yang dikumpulkan menjadi relevan. Pada tahapan selanjutnya akan dilakukan *interview* salah satu metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari individu atau kelompok yang relevan dengan topik penelitian penulis [14]. Ketika sudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan penulis akan melakukan analisis data yang sudah terkumpul, pada penelitian ini akan melibatkan pengolahan dan interpretasi data yang telah dikumpulkan tujuannya untuk mengidentifikasi pola, tren, dan temuan yang relevan dengan pertanyaan penelitian penulis. Pada tahap akhir bila semua sudah selesai penulis akan memberikan kesimpulan terhadap penelitian yang telah dilakukan, memberikan poin-poin utama dari penelitian dan memberikan pandangan ringkas tentang apa yang telah ditemukan pada penelitian tersebut [15].

2.1. Analisa Masalah

Pada masa sekarang ini, per perceraian kerap menjadi faktor utama yang membuat kondisi rumah tangga menjadi *broken home*. Perpisahan antara suami dan istri meninggalkan luka yang mendalam bagi anak-anak. Dikarenakan anak selalu menyaksikan orang tuanya bertengkar yang menyebabkan anak menjadi pribadi yang mudah stress. Pada penelitian sebelumnya penulis akan melakukan penelitian video interaktif terhadap keluarga yang harmonis, penulis akan merancang video interaktif berupa video yang digunakan sebagai bahan edukasi untuk mengedukasikan kepada keluarga-keluarga agar bisa menjadi keluarga yang harmonis *dengan* menggunakan metode kualitatif. Video interaktif ini akan dibuat dengan menggunakan metode *FOUR-D* yang akan melalui beberapa tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develope*), dan penyebaran (*dissemination*) [16].

2.2. Proses Pengembangan Bahan Uji

Dalam melakukan penelitian, metode yang dipakai dalam penelitian “Video Interaktif Tentang Keluarga Yang Harmonis dalam mengedukasikan keluarga dalam mendidik anak di Kota Batam” adalah menggunakan metode *FOUR-D* (*Define, Design, Develop, & Disseminate*). Pada metode *FOUR-D* memiliki empat tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, penyebaran. Penelitian ini merupakan penelitian terapan yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah sebuah keluarga dalam terciptanya hubungan keluarga yang harmonis [17].



Gambar 1. Define, Design, Develop, & Disseminate (FOUR-D)

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian bertujuan untuk menganalisis dan menetapkan apa yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berhubungan dengan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini dimunculkan penyelesaian utama sehingga dapat memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran untuk dikembangkan[18].

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media pembelajaran video interaktif yang dapat digunakan untuk tercapainya keluarga yang harmonis [19]. pada tahap percangan ini teridi dari:

- Penyusunan tes bertujuan untuk mencoba instrument pembelajaran yang mennjadi tolak ukur permasalahan peserta keluarga.
- Pemilihan media bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang berkepentingan dengan kebutuhan peserta keluarga.

- c. Pemilihan format bertujuan untuk memilih format yang sesuai dengan materi pembelajaran berupa jenis media, desain, isi perancangan, pemilihan strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran yang akan digunakan oleh penulis.
 - d. Desain awal ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang dikembangkan sebelum diujicoba secara terbatas kepada peserta keluarga.
3. Tahap Pengembangan (*Develop*)
- Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video interaktif yang sudah direvisi berdasarkan para ahli dan ujicoba kepada peserta keluarga [20]. Pada tahap ini terdapat dua tahapan yaitu sebagai berikut:
- a. Validasi ahli ini bertujuan untuk memvalidasi materi keluarga yang harmonis dalam media pembelajaran video interaktif sebelum dilakukannya uji coba dan hasil validasi digunakan untuk melakukan revisi produk awal.
 - b. Setelah melakukan tahap validasi ahli peneliti akan melakukan uji coba produk terbatas agar bisa mengetahui hasil penerapan media pembelajaran di lingkungan sekitar kota Batam, meliputi pengukuran permasalahan peserta keluarga, dan pengukuran hasil penyelesaian masalah peserta keluarga.
4. Tahap Diseminasi (*Disseminate*)
- Setelah dilaksanakannya uji bahan dan instrumen telah direvisi, pada tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap diseminasi ini adalah menyebarluaskan media interaktif [21]. Pada penelitian ini akan hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan mengedukasi dan menyebarluaskan video interaktif tentang keluarga yang harmonis di kota Batam [22].

2.3. Analisis Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data yang akan dilakukan pada penelitian ini secara kualitatif yaitu mengumpulkan data melalui wawancara secara langsung kepada 60 responden dari orang yang sudah berkeluarga di Kota Batam dan merekam komentar responden untuk pertanyaan penelitian yang dipaparkan secara langsung. Dengan data yang terkumpulkan peneliti akan mengemukakan hasil akhir penelitian dalam menyajikan informasi yang valid [23].

Tabel 1. Pertanyaan Interview

No	Pertanyaan
1.	Pembelajaran dengan menggunakan video sangat menarik
2.	Motivasi belajar saya meningkat (menambah semangat belajar)
3.	Memudahkan saya memahami materi pelajaran dengan baik
4.	Menjadikan saya lebih terlatih dan berkembang
5.	Menjadikan saya lebih fokus pada saat pelajaran
6.	Isi media sesuai dengan tujuan pembelajaran
7.	Media pembelajaran mudah dipakai atau dioperasikan
8.	Media dapat meningkatkan motivasi belajar pasutri
9.	Membantu mengadakan objek yang sulit diamati
10.	Media dapat membantu mengaitkan konsep dengan realita
11.	Media dapat membantu pelaksanaan praktik di rumah
12.	Media yang digunakan membangkitkan keinginan dan minat baru
13.	Media yang digunakan memberikan suatu pengalaman belajar yang bermakna.

3. Hasil dan Pembahasan

Data uji coba dari hasil penelitian media pembelajaran interaktif dengan menggunakan model pengembangan FOUR-D adalah sebagai berikut:

1. Tahapan Perancangan (*Define*)

Pada penelitian ini penulis ingin membantu sebuah keluarga dalam menjaga hubungannya agar tidak menjadi rusak dikarenakan masalah kecil, dengan materi yang tentang keharmonisan keluarga dengan menggunakan model *FOUR-D*. Pada pengembangan penelitian ini dimulai dengan analisis kebutuhan sampai dengan proses validasi. Setelah melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan oleh penulis terhadap penelitian, akan didapatkan dari hasil pengumpulan data.

Analisis kebutuhan pada keluarga berdasarkan dari hasil wawancara yang akan dilakukan oleh penulis di kota Batam bahwa dalam kekerasan dalam rumah tangga sangat banyak sekali terjadi dalam lingkungan sehari-hari dan dikabarkan banyak sekali pasutri yang lebih memilih untuk berpisah dikarenakan hubungan yang sudah tidak bisa diperbaiki lagi. Pembelajaran tentang keluarga harmonis ini dengan menggunakan media

pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu keluarga dalam mengatasi masalah yang sedang dihadapi seperti masalah financial dan masalah dalam mendidik anak agar membuat hubungan keluarga menjadi lebih harmonis. Media pembelajaran yang menyenangkan dibutuhkan dukungan para orang tua dalam menciptakan suasana keluarga yang harmonis yang diimpikan semua pasangan pasutri.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahapan ini penulis akan melakukan perancangan media pembelajaran interaktif untuk yang sudah berkeluarga dengan berbagi materi yang terdapat didalam media pembelajaran. Sebelumnya akan dilakukan tahap penyusunan instrumen penilaian media, yang terlebih dahulu dirancang adalah desain pada media pembelajaran tersebut.

Hasil rancangan media pembelajaran interaktif berdasarkan analisis kebutuhan dan analisis materi, maka akan dilakukan penyusunan media pembelajaran interaktif terhadap keluarga harmonis. Penyusunan media pembelajaran akan disesuaikan dengan validasi isi, bahasa, dan desain cover yang disesuaikan dengan tema yang dapat memudahkan user dalam memahami materi pembelajaran. Aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang digunakan peneliti yaitu adobe illustrator cc 2023 yang digunakan untuk membuat design icon button dan background media pembelajaran dan adobe animate cc 2023 digunakan untuk membuat animasi dengan bentuk file adobe script 3.0 untuk membuat media pembelajaran interaktif. Langkah langkah dalam membuat media pembelajaran interaktif dan hasil rancangan desain animasi akan dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 2. Opening Logo

Pada desain awal akan dimulai dengan opening logo yang dimulai dengan 0% transparansi logo kecil dan akan muncul dengan membesar dengan transparansi 100%.



Gambar 3. Halaman Menu Utama

Pada menu utama akan ada berbagai icon seperti setting, music, exit, materi, dan quiz. Pada menu utama juga ditambahkan background dan vektor keluarga yang digunakan untuk menyesuaikan topik yang akan diteliti.



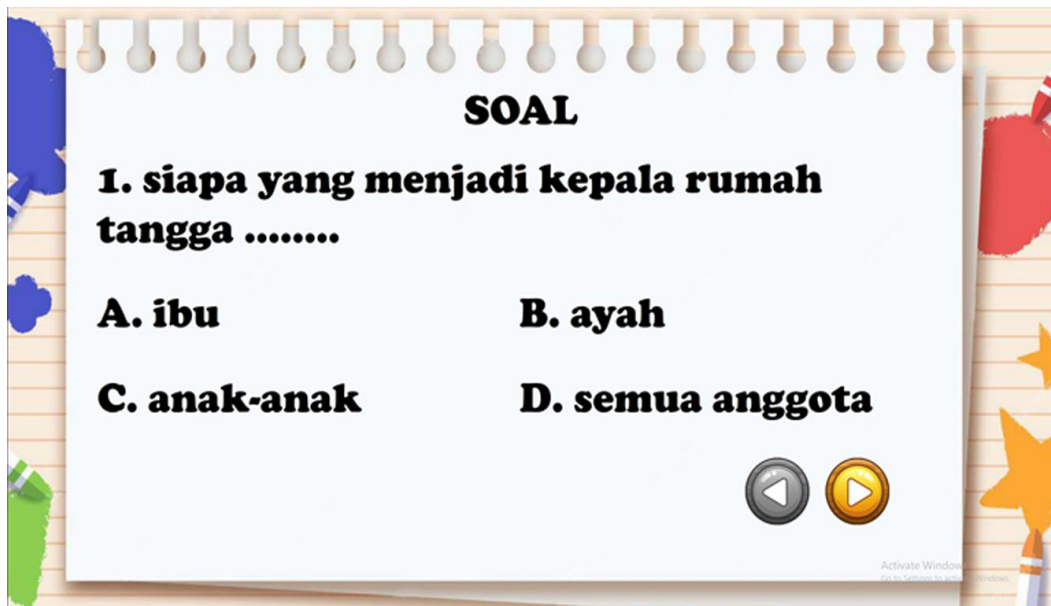
Gambar 4. Halaman Materi

Pada halaman materi akan dijelaskan tentang bagaimana cara mengatasi dalam menghadapi masalah keluarga.



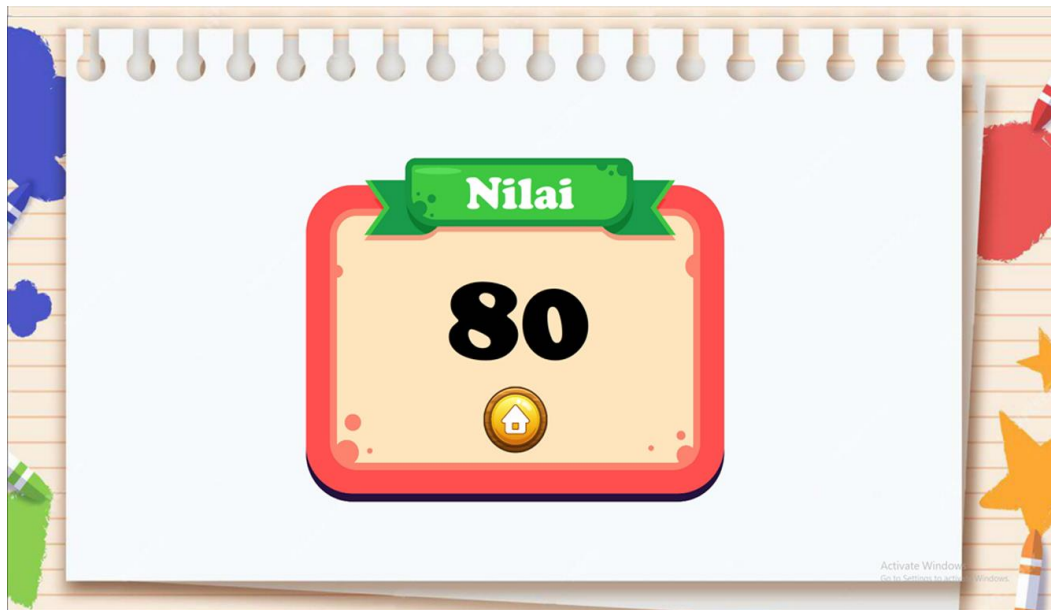
Gambar 5. Halaman Nama User

Pada quiz akan diperlukan untuk memasukkan user name pengguna maksimal 3 huruf untuk ingin masuk kedalam quiz bila tidak maka akan ditolak.



Gambar 6. Halaman Evaluasi

Pada halaman evaluasi, user akan melakukan test yang telah dibuat penulis dengan mengklik jawaban yang telah disediakan bila sudah menjawab user akan mengklik tanda panah untuk tetap lanjut ke soal berikut.



Gambar 7. Halaman Nilai

Pada halaman nilai akan diberitahu hasil dari evaluasi yang telah dilakukan user bila sudah terdapat tombol home yang akan Kembali ke menu utama.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan akan diuji kepada pasutri apakah sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil produk media pembelajaran ini dilihat dari penulisan isi materi didalam media apakah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berikut ini merupakan hasil wawancara kepada 40 keluarga yang ada dibatam dengan melakukan testing pembelajaran, maka terkumpulkan data sebagai berikut :

Tabel 2. Data Respon Orangtua

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Pembelajaran dengan menggunakan video sangat menarik	11	21	4	2	2
2.	Motivasi belajar saya meningkat (menambah semangat belajar)	15	12	8	4	1
3.	Memudahkan saya memahami materi pelajaran dengan baik	12	13	13	1	1
4.	Menjadikan saya lebih terlatih dan berkembang	10	15	9	4	2
5.	Menjadikan saya lebih fokus pada saat pelajaran	13	10	12	3	2
6.	Isi media sesuai dengan tujuan pembelajaran	12	11	5	11	1
7.	Media pembelajaran mudah dipakai atau dioperasikan	15	17	6	1	1
8.	Media dapat meningkatkan motivasi belajar pasutri	11	18	9	1	1
9.	Membantu mengadakan objek yang sulit diamati	11	11	14	3	1
10.	Media dapat membantu mengaitkan konsep dengan realita	9	19	7	4	1
11.	Media dapat membantu pelaksanaan praktik dirumah	10	13	8	8	1

12.	Media yang digunakan membangkitkan keinginan dan minat baru	13	15	10	1	1
13.	media yang digunakan memberikan suatu pengalaman belajar yang bermakna.	10	18	7	4	1

Data responden yang sudah terkumpul sebanyak 40 responden, setelah terkumpul penulis akan membuat sebuah tabel agar mempermudah untuk mengerjakan semua data yang sudah terkumpul, dikarenakan data ini sangat dibutuhkan ketelitian dalam melakukan analisis data. semua hasil dari jawaban responden akan dihitung dengan menggunakan skala Likert.

Tabel 3. Data Presentase Skala Likert

No	Kriteria Penilaian	Persentase
1	Pernyataan menggunakan video sangat menarik	78,5%
2	Pernyataan Motivasi belajar saya meningkat	78%
3	Pernyataan memahami materi pelajaran dengan baik	77%
4	Pernyataan lebih terlatih dan berkembang	73,5%
5	Pernyataan lebih fokus pada saat pelajaran	74,5%
6	Pernyataan Isi media sesuai dengan tujuan pembelajaran	71%
7.	Pernyataan Media pembelajaran mudah dipakai atau dioperasikan	82%
8.	Pernyataan Media dapat meningkatkan motivasi belajar pasutri	78,5%
9.	Pernyataan Membantu mengadakan objek yang sulit diamati	74%
10.	Pernyataan Media dapat membantu mengaitkan konsep dengan realita	75,5%
11.	Pernyataan Media dapat membantu pelaksanaan praktik di rumah	71,5%
12.	Pernyataan Media yang digunakan membangkitkan keinginan dan minat baru	79%
13.	Pernyataan Media yang digunakan memberikan suatu pengalaman belajar yang bermakna.	76%
Jumlah rata-rata		76%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa presentasi pada pernyataan 1 (Media pembelajaran sangat menarik) yang sangat setuju 26 orang, yang setuju 21 orang, netral 4 orang, 2 orang tidak setuju, 2 orang sangat tidak setuju dengan persentase 78,5%, pernyataan 2 (Motivasi belajar meningkat) terdapat 15 orang sangat setuju, 12 orang setuju, 8 orang netral, 4 orang tidak setuju dan 1 orang sangat tidak setuju dengan persentase 78%, pernyataan 3 (Memahami materi pelajaran) terdapat 12 orang sangat setuju, 13 orang setuju, 13 orang netral, 1 orang tidak setuju, 1 orang sangat tidak setuju dengan persentase 77%, pernyataan 4 (Media Pembelajaran membuat lebih terlatih dan berkembang) terdapat 10 orang sangat setuju, 15 orang setuju, 9 orang netral, 4 orang netral, 2 orang sangat tidak setuju dengan persentase 73,5%, pernyataan 5 (Media Pembelajaran membuat lebih fokus pada saat pembelajaran) 13 orang sangat setuju, 10 orang setuju, 12 orang netral, 3 orang tidak setuju, 2 orang sangat tidak setuju dengan persentase 74,5%, pernyataan 6 (isi media pembelajaran sesuai dengan pembelajaran) yang sangat setuju 12 orang, 11 orang setuju, 5 orang netral, 11 orang tidak setuju, 1 orang sangat tidak setuju dengan presentase 71%, pernyataan 7 (media pembelajaran mudah dipakai) 15 orang sangat setuju, 17 orang setuju, 6 orang netral, 1 orang tidak setuju, 1 orang sangat tidak setuju dengan presentase 82%, pernyataan 8 (media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar) 11 orang sangat setuju, 18 orang setuju, 9 orang netral, 1 orang tidak setuju, dan 1 orang sangat tidak setuju dengan presentase 78,5%, pernyataan 9 (membantu mengadakan objek yang sulit diamati) 11 orang sangat setuju, 11 orang setuju, 14 orang netral, 3 orang tidak setuju, 1 orang sangat tidak setuju dengan presentase 74%, pernyataan 10 (media pembelajaran membangkitkan keinginan) 9 orang sangat setuju, 19 orang setuju, 7 orang netral, 4 orang tidak setuju, 1 orang sangat tidak setuju dengan persentase 75,5%, pernyataan 11 (media pembelajaran membantu pelaksanaan praktik rumah) 10 orang sangat setuju, 13 orang setuju, 8 orang netral, 8 orang tidak setuju, 1 orang sangat tidak setuju dengan presentase 71,5%, pernyataan 12 (media pembelajaran membangkitkan keinginan dan minat baru) 13 orang sangat setuju, 15 orang setuju, 10 orang netral, 1 orang tidak setuju, 1 orang sangat tidak setuju dengan presentase 79%, pernyataan 13 (media pembelajaran

memberi pengalaman belajar yang bermakna) 10 orang sangat setuju, 18 orang setuju, 7 orang netral, 4 orang tidak setuju, 1 orang sangat tidak setuju dengan presentase 76%. Setelah menghitung semua presentase data pertanyaan ditemukan hasil rata-rata yaitu 76% dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif terhadap keluarga harmonis bertkategorikan praktis bagi pengguna.

4. Kesimpulan

Penggunaan media ini dapat membantu individu dalam memahami, menghargai, dan membangun hubungan sebuah keluarga agar bisa lebih harmonis. Melalui media interaktif, pengguna dapat belajar bagaimana meningkatkan pemahaman, komunikasi, dan kebersamaan dalam sebuah keluarga. Media ini dapat memberikan wawasan yang sangat penting dalam memecahkan konflik dengan cara yang konstruktif. Dengan fitur-fitur interaktif seperti kuis, permainan, dan diskusi, media pembelajaran ini dapat membantu individu untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Keluarga dapat mempraktikkan keterampilan komunikasi, meningkatkan empati, dan memahami peran dan tanggungjawab dalam sebuah hubungan keluarga. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat membantu sebuah individu dalam memahami pentingnya nilai-nilai seperti saling menghormati sesama, mendukung, dan merawat satu sama lain dalam hubungan keluarga. Media ini dapat menjadi alat yang efektif untuk mempromosikan terhadap keluarga yang lebih harmonis, sehat, dan bahagia.

Daftar Rujukan

- [1] M. Dody Firmansyah, J. Gajah Mada, dan B. Sei Ladi Batam, "Perancangan dan Pengembangan Simulasi Gerak Hewan Jenis Equidae Menggunakan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) pada Animasi 3D," *Journal of Information System and Technology*, vol. 03, no. 02, hlm. 252–256, 2022.
- [2] P. U. Suseno, Y. Ismail, dan S. Ismail, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia," vol. 1, no. 2, hlm. 59–74, 2020.
- [3] H. Sulistiani, A. Dwi Putra, Y. Rahmanto, dan E. Bagus Fahrizqi, "Pendampingan Dan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dan Video Editing Di Smkn 7 Bandar Lampung," *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, vol. 2, no. 2, hlm. 160–166, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://lampung.rilis.id/tim-pkm-uti-universitas-terbaik-di-lampung-sampaikan-4-materi-untuk-guru-smkn->
- [4] S. Riayah dan D. Fakhriyana, "Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa," *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, vol. 4, no. 1, hlm. 19, 2021, doi: 10.21043/jmtk.v4i1.10147.
- [5] U. B. Harsiwi dan L. D. D. Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 4, hlm. 1104–1113, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.505.
- [6] Y. A. Dio, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN WEB (STUDI KASUS: SMKS SEMEN GRESIK)," 2021.
- [7] M. Rosyid Mahmudi dan S. Alena, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Video Animasi Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 53/VI Pasar Masurai II Kabupaten Merangin," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, vol. 3, hlm. 14632–14646, 2023.
- [8] E. Arham, S. Negeri Lalowata Desa Lalowata, K. Latoma, dan K. Konawe, "Pengembangan Media Pembelajaran Mega Sibra untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 6 SD pada Mata Pelajaran IPA Materi Gerhana Development of Mega Sibra Learning Media to Improve Student Learning Outcomes of Grade 6 Elementary School on Science Subjects for Eclipse Material," 2020. [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.pgrisultra.or.id/ojs/>
- [9] S. Sumatera, U. Oktami Andini, T. Gusti Satria, dan R. K. Angga Bagus, "Published by LP3MKIL YLIP (yayasan Linggau Inda Pena) PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS IV SD NEGERI TRANS CIPTODADI MUSI RAWAS," vol. 2, no. 2, 2022.
- [10] E. Rosalina, T. J. Hajani, & Yuyani, dan A. Info, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLOTAGON PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI LUBUK KUMBUNG," 2023. [Daring]. Tersedia pada: <http://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/PEJS/index>
- [11] S. Marifah dan N. Amaliyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, hlm. 7563–7572, Jun 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3596.
- [12] A. Nisa, I. Wijaya, dan R. Sefriani, "Uji Praktikalitas E-Modul Pembelajaran Project Based Learning Menggunakan Sigil Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas X Pengembangan Perangkat Lunak dan GIM (PPLG) di SMK N 1 Singkarak," *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 2, no. 1, hlm. 12–20, Okt 2023, doi: 10.58540/pijar.v2i1.427.

- [13] D. Puspita Sari dan dan Harlin, “PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK BERBASIS WEBSITE MOBILE FRIENDLY PADA MATA KULIAH ELEMEN MESIN,” 2020. [Daring]. Tersedia pada: <http://elearning.unsri.ac.id>.
- [14] R. Rahmadani dan T. Taufina, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 4, hlm. 938–946, Agu 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.465.
- [15] R. P. Mahendri, M. Amanda, dan U. Latifah, “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook sebagai Media Pembelajaran Distance Learning,” *J-HyTEL: Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning*, vol. 1, no. 1, hlm. 1–14, Des 2022, doi: 10.58536/j-hytel.v1i1.18.
- [16] I. Lestari, “Pengembangan Media Audio Visual Berorientasi Problem Solving Pada Pembelajaran Soal Cerita Geometri Di SD,” *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 1, hlm. 206–217, 2021.
- [17] W. E. Meidyanti, S. Kantun, dan B. Sutrisno, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Materi Pokok Jurnal Khusus,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, vol. 12, no. 2018, hlm. 21–22, 2019.
- [18] L. Jafnihirda, F. Rizal, dan K. Eka Pratiwi, “Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul,” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, vol. 3, hlm. 227–239, 2023.
- [19] I. P. N dan W. Syafutra, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis APK pada Pembelajaran Olahraga Bolavoli Kelas VII SMP BK (Bakti Keluarga) Lubuklinggau,” *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO)*, vol. 6, no. 1, hlm. 81–92, Des 2022, doi: 10.31539/jpjo.v6i1.3910.
- [20] Y. Yani Susanti dan Y. Ardiawan, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS,” *Journal of Educational Integration and Development*, vol. 1, no. 4, hlm. 2021, 2021.
- [21] K. Maryam, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Blog di SMA Negeri 1 Tommo,” 2021. [Daring]. Tersedia pada: <https://pusdig.my.id/literasi/article/view/36>
- [22] H. J. Eliza, R. Sefriani, R. H. Arsyah, dan I. Artikel, “DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif di SMK Negeri 7 Padang,” vol. 2, no. 2, hlm. 219–227, 2023, doi: 10.54259/diajar.v2i2.1539.
- [23] R. Donna, A. S. Egok, dan R. Febriandi, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 5, hlm. 3799–3813, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1382>