

Perancangan Prototype Aplikasi Same Us Sebagai Media Pembelajaran

Celine Aloyshima Haris¹, Nur Laila Komariah², Haliza Syaddat³, Ridho Muarifan⁴, Nur Ifansyah⁵, Nadya Arifah Refiyani⁶, Ilda Sendy Aulya Putri⁷, Nabila Safithri⁸, I Made Arya Wedastera Putra⁹, Ayu Salsabilla¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}Program Studi Pendidikan Komputer, Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

Email: ¹celine@fkip.unmul.ac.id; ²laylanur887@gmail.com; ³halizaliziaa19@gmail.com; ⁴ridhomuarifan1@gmail.com;

⁵nurifansyah52136@gmail.com; ⁶nadyarfh1@gmail.com; ⁷ildasendyaulyaputri@gmail.com; ⁸nabilasafithri32@gmail.com;

⁹aryaxdninten123@gmail.com; ¹⁰ayunet1602@gmail.com.

Email Penulis Korespondensi: celine@fkip.unmul.ac.id

Abstrak– Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan *prototype* aplikasi Same Us sebagai media pembelajaran interaktif berbasis video pendek dengan menggunakan model pengembangan Research and Development (4D), yang terdiri dari tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Aplikasi ini dirancang untuk menjawab tantangan pembelajaran modern yang dihadapkan pada fenomena *short attention span* serta kebutuhan terhadap media belajar yang fleksibel, inklusif, dan kolaboratif. Pada tahap *Define*, dilakukan analisis kebutuhan pengguna melalui kajian literatur dan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan dalam aksesibilitas dan motivasi belajar. Tahap *Design* berfokus pada pembuatan antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang menarik serta mudah digunakan. Hasil perancangan menunjukkan bahwa Same Us mampu memfasilitasi pembelajaran melalui video interaktif, forum diskusi, sistem poin/reward, serta peluang monetisasi bagi kreator edukasi. Implementasi model 4D terbukti efektif dalam menghasilkan *prototype* aplikasi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan digital masa kini, sekaligus mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Model 4D, Prototype Aplikasi, Same Us, Video Interaktif

Abstract– This study aims to develop and implement a prototype of the Same Us application as an interactive learning media based on short educational videos using the Research and Development (4D) model, which consists of the *Define*, *Design*, *Develop*, and *Disseminate* stages. The application is designed to address the challenges of modern education, particularly the *short attention span* phenomenon and the need for flexible, inclusive, and collaborative learning media. In the *Define* stage, user needs analysis was conducted through literature review and observation to identify problems related to accessibility and learning motivation. The *Design* stage focused on creating a user-friendly and visually engaging *User Interface* (UI) and *User Experience* (UX). The design results show that **Same Us** facilitates learning through interactive videos, discussion forums, a point/reward system, and monetization opportunities for educational creators. The implementation of the 4D model proved effective in producing a prototype application that is relevant to the needs of digital education today, while supporting active, collaborative, and sustainable learning.

Keywords: Digital Learning Media, 4D Model, Application Prototype, Same Us, Interactive Video

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi telah memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia [1]. Kemajuan ini tidak hanya mengubah cara berkomunikasi, tetapi juga cara bekerja, belajar, dan berinteraksi sosial. Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Secara umum, teknologi dapat didefinisikan sebagai entitas, benda maupun tidak benda yang diciptakan secara terpadu melalui perbuatan dan pemikiran untuk mencapai suatu nilai, serta merupakan penerapan ilmu pengetahuan untuk mempermudah tugas manusia, melampaui batas ruang dan waktu. Tidak hanya sebatas mesin atau alat elektronik, teknologi mencakup segala bentuk inovasi, sistem, dan metode yang diciptakan manusia untuk memenuhi kebutuhan serta meningkatkan kualitas hidup. Dengan kata lain, teknologi menjadi wujud nyata dari kreativitas dan kemampuan manusia dalam memecahkan berbagai permasalahan kehidupan sehari-hari melalui pemanfaatan ilmu pengetahuan dan keterampilan.

Dalam konteks pendidikan, teknologi dipahami sebagai alat yang berfungsi memudahkan tugas manusia dalam proses belajar mengajar. Selain itu, teknologi juga merupakan hasil penerapan pengetahuan yang dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. Hampir semua aspek pendidikan kini telah tersentuh oleh kemajuan teknologi, mulai dari metode penyampaian materi hingga sistem evaluasi belajar. Melalui pemanfaatan teknologi, guru dapat menyajikan materi dengan lebih menarik dan interaktif, sementara siswa dapat mengakses sumber belajar secara fleksibel kapan pun dan di mana pun [2]. Dengan demikian, dunia pendidikan semakin berkembang menuju sistem pembelajaran yang lebih modern, efisien, dan sesuai dengan tuntutan era digital [3].

Perkembangan IPTEK membawa dampak besar bagi dunia pendidikan karena mendorong terjadinya perubahan pada cara belajar, metode pengajaran, serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Teknologi kini tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi bagian penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif [4]. Dalam konteks ini, teknologi dapat dipahami sebagai keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Secara umum, teknologi dapat didefinisikan sebagai entitas, baik benda maupun tidak benda, yang diciptakan secara terpadu melalui perbuatan dan pemikiran manusia

untuk mencapai suatu nilai serta mempermudah aktivitas kehidupan. Salah satu contoh nyata dari perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) yang berpengaruh di bidang pendidikan adalah Figma[5] [Samala et al., 2024], sebuah platform desain digital yang memungkinkan kolaborasi secara *real-time* dan mendukung pembelajaran berbasis proyek di era digital saat ini. Figma adalah salah satu aplikasi grafis berbasis cloud yang digunakan untuk mendesain, membuat *prototype* aplikasi, membuat diagram, dan berkolaborasi di papan tulis online. Untuk seorang desainer website atau aplikasi, Figma berfungsi untuk membuat desain tampilan sebuah website atau aplikasi. Sedangkan dari sisi pengembang, Figma memudahkan mereka untuk selalu meng-update secara berkala terkait fitur-fitur yang dibutuhkan[6].

Metode *Prototype* merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada proses pembuatan model awal (mockup) sistem untuk memahami kebutuhan pengguna secara lebih mendalam. Model ini memungkinkan pengembang menampilkan representasi awal dari sistem yang akan dibuat, sehingga pengguna dapat memberikan umpan balik langsung terhadap rancangan tersebut, pendekatan *Prototype* membantu penyaringan kebutuhan secara cepat dan efektif, karena pengguna terlibat aktif dalam proses evaluasi. Hal ini menjadikan metode *Prototype* cocok diterapkan pada sistem yang bersifat kustom atau disesuaikan dengan kebutuhan pengguna tertentu.

Figma dapat diakses melalui internet di Windows maupun MacOS[7] serta memudahkan pembuatan *prototype* tanpa perlu coding. Aplikasi ini menyediakan palet dan fitur unggulan seperti desain, *prototyping*, dan design system sehingga setara dengan Adobe XD dalam mendukung desain UI/UX web maupun mobile[8]. Selain itu, Figma juga memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi secara *real-time* dalam mengembangkan tampilan aplikasi[9].

Penelitian ini berfokus pada kebutuhan dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat serta munculnya fenomena *short attention span* pada peserta didik. Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran di sekolah masih tergolong rendah, karena sebagian besar siswa menggunakan media sosial untuk hiburan dan komunikasi dibandingkan kegiatan akademik[10]. Penggunaan media sosial, khususnya YouTube, sebagai media pembelajaran di sekolah kejuruan memiliki hubungan positif dengan peningkatan prestasi akademik siswa, meskipun penerapannya masih terbatas[11]. Kondisi tersebut menuntut tersedianya media pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan menarik guna meningkatkan motivasi serta efektivitas belajar[12]. Melalui pengembangan *prototype* aplikasi *Same Us* dengan menerapkan model *Research and Development* (4D), penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan solusi inovatif berupa media pembelajaran berbasis video pendek yang mampu mendukung proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berkelanjutan.

Menurut jurnal pertama Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penggunaan media sosial dalam konteks pembelajaran abad ke-21 masih belum optimal. Peserta didik cenderung memanfaatkan media sosial sebagai sarana hiburan dan komunikasi dibandingkan sebagai media belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa potensi besar media sosial sebagai ruang pembelajaran interaktif belum dimanfaatkan secara maksimal. Minimnya konten edukatif di platform media sosial menimbulkan kesenjangan antara kebiasaan digital siswa dengan kebutuhan pembelajaran yang inovatif[13].

Menurut jurnal yang kedua Berdasarkan penelitian hingga kini masih sangat sedikit media sosial yang diarahkan secara khusus untuk kegiatan pembelajaran. Sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa platform seperti Twitter, Instagram, dan TikTok lebih banyak digunakan untuk hiburan dan interaksi sosial, bukan untuk aktivitas belajar. Hal ini menimbulkan kesenjangan antara potensi besar media sosial dalam pendidikan dengan penerapannya di dunia nyata[14].

Menurut jurnal yang ketiga Penelitian yang dilakukan oleh menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya menggunakan media sosial untuk hiburan dan interaksi sosial, bukan untuk kegiatan belajar. Dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa sekitar 85 persen siswa memanfaatkan media sosial semata untuk bersosialisasi, sementara hanya 15 persen yang menggunakannya untuk tujuan edukatif[15].

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang pengembangan aplikasi *Same Us* sebagai media pembelajaran inklusif yang dapat diakses tanpa batas biaya, waktu, maupun tempat. Penelitian ini juga bertujuan mendeskripsikan penerapan video pendek interaktif dalam merespons fenomena *short attention span*, serta mengkaji efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Selain itu, penelitian perancangan ini berfokus pada pengembangan media yang ditujukan bagi kreator edukasi serta mengevaluasi sistem insentif berbasis poin untuk membangun ekosistem pembelajaran yang berkelanjutan sekaligus mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif di bidang pendidikan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model ini terdiri atas empat tahap utama, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* [Hudaya Salsabila et al., n.d.]. Model 4D dipilih karena memberikan langkah-langkah yang sistematis dalam merancang serta mengembangkan produk pendidikan, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga tahap penyebaran produk.

Pada penelitian ini, tahapan yang dilakukan dibatasi hanya sampai pada tahap *Define* dan *Design*, di mana rancangan awal (*prototype*) aplikasi *Same Us* sebagai media pembelajaran interaktif telah disusun. Tahap *Develop* dan *Disseminate* belum dilaksanakan, namun diharapkan menjadi bagian dari pengembangan berkelanjutan di masa mendatang.

2.1 Tahap Define dan Design

Tahap *Define* (pendefinisian) bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dasar yang melandasi pengembangan aplikasi pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini mencakup analisis teori dan studi literatur yang berkaitan dengan pembelajaran digital, media interaktif, dan desain antarmuka pengguna (UI/UX). Kajian literatur ini memberikan pemahaman mengenai prinsip-prinsip pengembangan media yang efektif dan relevan dengan kebutuhan pengguna.

Hasil telaah teori menunjukkan bahwa media pembelajaran modern harus bersifat fleksibel, interaktif, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat digital. Media berbasis video dinilai lebih menarik karena mampu menyajikan materi secara ringkas dan visual, sementara fitur interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Selain itu, dilakukan analisis kebutuhan pengguna (*user needs analysis*) untuk mengetahui karakteristik mahasiswa sebagai calon pengguna aplikasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memfasilitasi komunikasi dua arah dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dari hasil analisis tersebut diperoleh kebutuhan utama media pembelajaran yang menyediakan video singkat, fitur diskusi, dan sistem penghargaan (*poin*) guna memotivasi pengguna. Temuan ini menjadi dasar dalam perancangan struktur dan fitur aplikasi *Same Us*.

Tahap *Design* (perancangan) merupakan lanjutan dari tahap *Define* dan berfokus pada penyusunan rancangan awal aplikasi. Tujuannya adalah menghasilkan prototype yang menggambarkan bentuk, tampilan, dan fungsi dasar aplikasi pembelajaran interaktif.

Perancangan dilakukan menggunakan perangkat lunak Figma, diawali dengan pembuatan struktur menu dan navigasi, kemudian dilanjutkan dengan perancangan fitur utama, yaitu video interaktif, forum diskusi, serta sistem *poin* dan *reward*. Desain dibuat mengikuti prinsip UI/UX agar tampilan antarmuka sederhana, menarik, dan mudah digunakan.

Hasil rancangan berupa tampilan visual dua dimensi (2D) yang sudah menggambarkan alur interaksi dan fungsi tiap fitur, meskipun belum dapat dioperasikan. Prototype ini diharapkan menjadi acuan untuk pengembangan tahap berikutnya.

2.2 Figma sebagai Alat Perancangan

Figma digunakan sebagai alat utama dalam proses perancangan antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) aplikasi *Same Us*. Aplikasi berbasis *cloud* ini mendukung kolaborasi *real-time*, pembuatan *wireframe*, serta *prototyping* tanpa memerlukan *coding* yang kompleks.

Melalui Figma, tim merancang struktur navigasi, tata letak, ikon, serta alur interaksi pengguna berdasarkan prinsip UI/UX yang sederhana, konsisten, dan responsif. Hasil rancangan berupa *high-fidelity prototype* dua dimensi yang menampilkan simulasi visual aplikasi secara menyeluruh dan menjadi acuan dalam tahap pengembangan selanjutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Define

Tahap *Define* merupakan langkah awal yang menentukan arah pengembangan aplikasi *Same Us*. Analisis kebutuhan dilakukan melalui kajian literatur dan penelitian terdahulu terkait pembelajaran digital, media interaktif, serta fenomena *short attention span*. Dari hasil kajian tersebut ditemukan beberapa permasalahan, antara lain mahasiswa kesulitan mengakses materi pembelajaran secara fleksibel, rendahnya fokus belajar saat menggunakan media panjang, serta tingginya beban dosen dalam mengelola materi dan aktivitas pembelajaran.

Selain itu, analisis pemangku kepentingan juga dilakukan untuk menentukan peran masing-masing: mahasiswa sebagai pengguna utama, dosen dan admin sebagai pengelola konten, lembaga pendidikan sebagai penyedia kebijakan dan dukungan, serta tim pengembang sebagai pengelola teknis.

Dari hasil analisis ini, ditetapkan tujuan pengembangan yang jelas: aplikasi *Same Us* harus mampu menyediakan pembelajaran melalui video pendek interaktif, memfasilitasi forum diskusi, serta menyediakan sistem *poin/reward* sebagai motivasi belajar. Sistem ini juga membuka peluang monetisasi bagi kreator edukasi sehingga terbentuk ekosistem pembelajaran yang berkelanjutan.

Ruang lingkup pengembangan difokuskan pada fitur inti, yaitu penyimpanan materi, forum diskusi, notifikasi, video interaktif, dan sistem *poin*. Dengan fondasi pada tahap *Define*, aplikasi *Same Us* diharapkan dapat menjadi media belajar yang inklusif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan modern.

Sebagai bagian penting dari tahap *Define*, proses ini juga melibatkan analisis mendalam terhadap karakteristik pengguna dan konteks penggunaan aplikasi *Same Us*. Berdasarkan observasi awal, siswa generasi digital saat ini memiliki kecenderungan belajar melalui konten singkat, visual, dan interaktif. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap gaya belajar modern. Oleh karena itu, dalam proses perumusan sistem kebutuhan, tim pengembang menghadirkan pentingnya desain antarmuka yang berwawasan, navigasi yang sederhana, serta fitur integrasi yang mampu menjaga interaksi pengguna dalam waktu singkat. Selain itu, sistem yang dirancang agar mampu diakses melalui berbagai perangkat seperti *smartphone*, *tablet*, dan komputer untuk mendukung pembelajaran lintas platform.

Analisis kebutuhan juga mempertimbangkan aspek pedagogis agar konten yang disajikan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep. Oleh karena itu, setiap video interaktif

dirancang memiliki elemen kuis singkat, refleksi mandiri, atau tantangan poin yang mendorong partisipasi aktif pengguna. Fitur forum diskusi juga berfungsi sebagai sarana kolaboratif, memungkinkan siswa bertukar ide dan pengalaman secara terbuka, sekaligus menjadi ruang interaksi antara dosen dan peserta didik. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *pembelajaran aktif* dan *konstruktivisme sosial*, yang menekankan bahwa proses belajar efektif terjadi ketika pengguna terlibat secara langsung dan berinteraksi sosial.



Selanjutnya, untuk menjamin ketersediaan sistem, tahap Define juga meninjau aspek manajerial dan teknis seperti keamanan data, skalabilitas sistem, serta kemungkinan integrasi dengan platform pembelajaran lain (misalnya Learning Management System). Selain itu, konsep monetisasi melalui konten edukatif menjadi strategi inovatif untuk menarik partisipasi pencipta, memperkaya materi pembelajaran, dan menciptakan ekosistem pendidikan digital yang mandiri. Dengan demikian, tahap Define tidak hanya menetapkan arah teknis pengembangan, tetapi juga menyusun konseptualisasi dan strategi agar *Same Us* mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital secara efektif dan berkelanjutan.

3.2 Design

Dalam tahap perancangan (*Design*), pembuatan *antarmuka pengguna* (*User Interface*) menjadi aspek penting untuk memastikan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang nyaman, menarik, dan mudah digunakan. Desain aplikasi *Same Us* disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap *Define*, dengan mempertimbangkan prinsip kesederhanaan, konsistensi, serta daya tarik visual yang sesuai dengan karakteristik pengguna utama, yaitu pelajar dan pelajar digital.

Setiap tampilan dirancang menggunakan kombinasi warna dominan kuning dan orange yang mewakili semangat, kreativitas, dan energi positif. Penggunaan elemen visual seperti ikon, ilustrasi, dan tipografi yang jelas juga ditujukan untuk menciptakan kesan modern dan interaktif. Selain itu, tata letak antarmuka disusun secara responsif agar dapat berfungsi optimal di berbagai perangkat, baik ponsel, tablet, maupun komputer.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, berikut adalah tabel yang memaparkan desain dan penjelasan setiap tampilan utama dalam aplikasi *Same Us*, mulai dari halaman awal hingga fitur monetisasi pengguna dan pengajar:

Keterangan	Desain	Penjelasan
Tampilan Awal Aplikasi		Tampilan awal (<i>splash screen</i>) aplikasi Same Us menampilkan logo utama aplikasi di tengah layar dengan latar belakang putih bersih, menciptakan kesan sederhana dan elegan.
Halaman Login		Desain halaman login <i>Same Us</i> menggunakan latar gradasi kuning-oranye dengan form login putih di tengah. Di atas form terdapat teks " Selamat Datang di Same Us " dengan gaya tebal dan miring. Form berisi dua kolom input (Nama pengguna/Email dan Kata sandi), tombol login kuning, serta tiga tombol tambahan untuk login via <i>Google</i> , <i>Facebook</i> , dan <i>Instagram</i> yang tersusun berurutan di bawahnya.

Halaman Daftar Akun



Halaman daftar akun *Same Us* memiliki latar gradasi kuning–oranye dengan form putih di tengah. Di atas form terdapat logo dan judul “*Daftar Akun Same Us*” bergaya tegas dan miring. Form berisi empat kolom input (Nama, Nama pengguna, Email, Kata sandi) serta tombol kuning bertuliskan “*Selanjutnya*”. Ikon panah kembali berada di pojok kiri atas untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Tampilan Verifikasi Email



Halaman Verifikasi email menampilkan ikon amplop di bagian atas form putih, diikuti judul “Masukkan Kode Verifikasi” berwarna oranye. Di bawahnya terdapat kolom untuk empat digit kode verifikasi, tombol kuning bertuliskan “Verifikasi”, serta teks kecil untuk opsi mengirim ulang kode.

Tampilan Pilihan Jenjang Pendidikan



Halaman *Pilih Jenjang* menampilkan latar putih dengan teks utama “*Selamat Datang di Same Us*” di atas, kata *Same Us* berwarna kuning dan miring. Di bawahnya ada teks petunjuk abu-abu muda. Tiga tombol oval gradasi kuning–oranye bertuliskan **SD**, **SMP**, dan **SMA/K Sederajat** tersusun vertikal di tengah layar.

Tampilan pilihan mata Pelajaran



Halaman *Pilihan Mata Pelajaran* memiliki latar putih dan header gradasi oranye–kuning berisi judul **SMA/K Sederajat** serta subjudul “*Pilih mata pelajaran favoritmu*”. Di bawahnya terdapat daftar mata pelajaran dalam kategori MIPA, IPS, Bahasa dan Budaya, serta Umum. Setiap pelajaran ditampilkan dengan kotak centang dan ikon emoji di kanan teks; pilihan aktif diberi tanda centang kuning. Di bagian bawah terdapat tombol oval gradasi kuning–oranye bertuliskan “*Mulai Same Us*”.

Tampilan Same Us Pro



Halaman *Same Us Pro* bernuansa kuning–oranye cerah dengan logo dan teks “**Same Us PRO**” di bagian atas, disertai fitur unggulan seperti Bebas Iklan, Chat dengan *Creator*, dan Kuis Harian Tanpa Batas. Di bawahnya terdapat tiga kotak paket langganan — Mingguan, Bulanan, dan Tahunan — serta tombol putih “*Lanjutkan*” dan ilustrasi buku terbuka sebagai elemen visual.

Tampilan Metode Pembayaran



Halaman pembayaran *Same Us PRO* berlatar putih dengan logo kuning–oranye dan teks “*Akses lebih banyak kuis dan fitur tambahan.*” Terdapat kolom **Nama Penerima**, tiga metode pembayaran (*E-Wallet*, *Transfer*, *Point Same Us*), serta tombol **Batal** dan **Berlangganan**. Panel oranye di bawah menampilkan opsi *Dana*, *Gopay*, *OVO*, dan *LinkAja*.

Tampilan
berlangganan



Setelah memilih metode pembayaran, muncul *e-wallet* terpilih, misalnya *LinkAja*, dengan penjelasan penggunaan saldonya. Di bawahnya ada dua tombol: **Batal** (putih bergaris abu-abu) dan **Berlangganan** (gradasi kuning-oranye dengan teks putih) sebagai tombol aktif.

Tampilan Beranda



Halaman *Beranda* menampilkan video penuh layar dengan tiga tab atas — **Teman**, **Mengikuti**, **Untuk Anda** — berlatar kuning. Sisi kanan berisi ikon *like*, komentar, bagikan, dan simpan; bawahnya ada nama pengguna, deskripsi, serta menu utama berisi *Beranda*, *Kuis*, *Tambah Konten*, *Notifikasi*, dan *Profil*.

Tampilan Menu
Pencarian



Halaman *Menu Pencarian* menampilkan antarmuka cerah dengan kolom pencarian dan ikon kembali di atas. Bagian **Paling Diminati** berisi empat kartu gradasi oranye-kuning untuk *Matematika*, *IPA*, *Bahasa Indonesia*, dan *Bahasa Inggris*. Bagian **Telusuri Lebih Banyak** menampilkan tiga kartu vertikal kuning, sedangkan **Jelajahi Seluruh Mata Pelajaran** memuat daftar seperti *Sejarah*, *PAI*, *Kimia*, dan *Fisika* dalam kartu berilustrasi seragam.

Tampilan Kuis



Halaman *Kuis* berlatar gradasi oranye dengan elemen berbingkai putih. Di atas terdapat profil pengguna dan poin *Bintang*, diikuti kartu **Tugas Harian** berisi progres kuis. Bagian **Mata Pelajaran** menampilkan kartu ilustrasi (*Matematika, Fisika, Bahasa Indonesia*), sedangkan **Kuis yang Dikerjakan** berisi daftar kartu kuning muda dengan ikon, judul, jumlah soal, dan status.

Tampilan Pilihan kuis



Halaman *Pilihan Kuis* menampilkan mata pelajaran terpilih, misalnya *Kimia*, dengan latar gradasi oranye dan ikon kembali di atas. Bagian utama berisi kartu kuis persegi berikon hitam putih dengan judul topik, jumlah soal, dan nama pembuat. Kartu bertanda centang menandakan kuis sudah dikerjakan.

Tampilan Soal



Halaman *Kuis* memiliki latar gradasi oranye dengan kartu soal putih di tengah. Di atas terdapat teks "**Soal 3/20**" dan ikon kembali. Kartu menampilkan pertanyaan berteks hitam serta indikator waktu berbentuk garis. Empat tombol jawaban putih disusun vertikal, satu berwarna gradasi kuning saat dipilih. Di bawahnya ada tombol "**Lewati**" kuning dengan ikon panah.

Tampilan Jawaban
Salah dan Benar

- a. Halaman hasil *kuis* saat jawaban salah berlatar putih dengan ilustrasi dua karakter memegang tanda silang. Di bawahnya ada teks **“Jawaban kamu belum tepat nih 😞”** dan motivasi *“Jangan menyerah ya!”*. Tombol gradasi kuning **“Kembali ke soal”** digunakan untuk mengulang pertanyaan.



- b. Halaman hasil *kuis* saat jawaban benar menampilkan ilustrasi dua karakter dengan tanda centang. Teks utama **“Keren! Jawaban kamu benar 🎉”** disertai penjelasan *“Klik tombol di bawah untuk ke soal selanjutnya.”* Tombol gradasi kuning **“Soal berikutnya”** berada di tengah untuk lanjut ke soal selanjutnya.

Tampilan Hasil Kuis



Halaman hasil *kuis* berlatar oranye cerah dengan nuansa ceria. Di atas terdapat kotak oranye muda berisi jumlah jawaban benar. Tengahnya menampilkan foto profil dengan pita kuning bertuliskan nama dan poin *Bintang*. Di bawahnya ada teks **“Selamat! Kamu telah menyelesaikan kuis ini 🎉”** serta motivasi singkat. Tombol oval kuning muda **“Jelajahi lebih banyak kuis”** berada di bagian bawah.

Tampilan Profil



Halaman *Profil* memiliki header kuning-oranye dan bagian utama putih. Di kiri atas ada ikon *menu hotlink*, kanan atas ikon *pengaturan*. Tiga tab navigasi — *Profil*, *Konten*, *Analisis* — dengan *Profil* aktif. Terdapat foto profil dengan ikon edit, nama dan *username*, lencana mata pelajaran unggulan, progres belajar (44/110 *exp*), waktu belajar, jumlah kuis selesai, level, *followers*, konten, medali, serta daftar kegiatan unggulan.

Tampilan Menu Hotlink Aplikasi lain



Menu Hotlink di pojok kiri atas profil berfungsi sebagai *shortcut* ke platform eksternal tanpa keluar dari aplikasi. Saat ditekan, muncul *sidebar* mini berisi tautan ke media sosial, seperti *Instagram* dan *YouTube*, yang langsung membuka profil atau kanal pengguna di aplikasi masing-masing.

Tampilan Daftar Kegiatan



Tempat menyusun kegiatan yang akan dilakukan, Tugas harian(daily) paling atas untuk misi utama. Tonton video, upload video, belajar mapel = bisa disesuaikan.

Tampilan Konten



Konten populer: video yang paling banyak ditonton, sisanya urutan video sesuai waktu diupload beserta jumlah viewnya.

Tampilan Menu
Overflow menghapus
konten



Disini pengguna berada di halaman konten. Terdapat menu *overflow* lalu muncul menu kontekstual/aksi, yang berisi pilihan hapus, edit ataupun bagikan konten. Ini dibuat untuk pengguna saat memilih hapus.

Tampilan Analisis



Kinerja: total jumlah views, grafik jumlah penonton tiap bulannya. Engagement: rating perolehan dari konten ($\text{Total interaksi/jumlah penonton} \times 100\%$), grafik lingkaran engagement, tombol untuk ke laman monetisasi



Tampilan Monetisasi
Pengajar dan
Monetisasi Pengguna



- a. Halaman *Monetisasi Pengajar* menampilkan tampilan dengan *rectangle round* dan elemen gambar informatif. Bagian bawah berisi menu **Penarikan Saldo** untuk pengajar yang memenuhi syarat, namun desain ini menunjukkan status belum layak monetisasi.

- b. Halaman *Monetisasi Pelajar* menampilkan tugas seperti mengundang teman, mengerjakan kuis, dan menonton video untuk mengumpulkan koin guna mengakses *Same Us Pro* dengan potongan harga. Tersedia menu **Penarikan Saldo** ke *e-wallet* atau *mobile banking*, **Pengaturan**, serta **Syarat dan Ketentuan**. Desain ini menunjukkan pelajar yang sudah memenuhi tugasnya.

Dari hasil rencana yang telah dibuat, aplikasi *Same Us* menunjukkan beberapa keuntungan yang membedakannya dari aplikasi pembelajaran lain. Aplikasi ini mengusung konsep video pembelajaran pendek dan interaktif yang disesuaikan dengan karakter pengguna masa kini. Cara ini membantu mengatasi kejenuhan belajar yang sering terjadi pada penggunaan media pembelajaran konvensional. Tampilan antarmuka yang sederhana, warna yang lembut, serta navigasi yang mudah dipahami membuat pengguna merasa nyaman saat menggunakan aplikasi. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih menarik dan efisien.

Selain itu, *Same Us* memiliki fitur kuis interaktif, forum diskusi, serta sistem poin dan penghargaan yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar pengguna. Keunggulan lain yang tidak dimiliki oleh sebagian besar aplikasi sejenisnya adalah adanya sistem monetisasi konten, yang memberi kesempatan bagi pengguna untuk berperan sebagai kreator edukatif. Aplikasi ini juga bersifat terbuka dan dapat diakses tanpa batasan biaya maupun waktu, sehingga lebih inklusif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern. Dengan berbagai fitur tersebut, *Same Us* tidak hanya berfungsi sebagai media belajar digital, tetapi juga sebagai sarana pengembangan diri dan kreativitas dalam dunia pendidikan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate), namun hanya dilaksanakan sampai tahap *Define* dan *Design*. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan aplikasi *Same Us* sebagai media pembelajaran interaktif mampu memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran di era digital, khususnya terkait rendahnya fokus belajar peserta didik akibat fenomena *short attention span* serta keterbatasan akses terhadap media pembelajaran yang menarik dan fleksibel. Pada tahap *Define*, dilakukan analisis kebutuhan pengguna, karakteristik peserta didik, serta konteks pembelajaran yang menuntut inovasi berbasis teknologi. Hasil analisis menunjukkan perlunya media pembelajaran yang



interaktif, mudah diakses, dan mampu meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan visual serta fitur interaktif. Tahap *Design* kemudian menghasilkan rancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang responsif, modern, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Setiap fitur dalam aplikasi *Same Us* dirancang untuk mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berkelanjutan, seperti video pendek edukatif, kuis interaktif, forum diskusi, serta sistem poin dan monetisasi bagi kreator konten. Dengan demikian, penelitian ini menghasilkan rancangan awal aplikasi yang potensial untuk dikembangkan lebih lanjut pada tahap *Develop* dan *Disseminate* agar dapat diimplementasikan secara nyata dalam kegiatan pembelajaran digital dan diuji efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar.

REFERENCES

- [1] A. J. Purvis and S. Beekingham, "A decade of social media for learning: A systematic review," *Journal of University Teaching and Learning Practice*, vol. 21, no. 5, 2024, doi: 10.53761/vvvcccy83.
- [2] R. A. Ramly and S. Ayu, "PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA," in *Jurnal Kependidikan Media*, vol. 11, 2022.
- [3] Nurmadih and Amariani, "TEKNOLOGI PENDIDIKAN." 2019.
- [4] Budiman, "Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia," vol. 2, no. 2. pp. 149–156, XXXX. [Online]. Available: <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/index>
- [5] A. D. Samala *et al.*, "Social Media in Education: Trends, Roles, Challenges, and Opportunities for Digital-Native Generations – A Systematic Literature Review," *Asian Journal of University Education*, vol. 20, no. 3, pp. 524–539, 2024, doi: 10.24191/ajue.v20i3.27869.
- [6] N. S. Maziyah, A. Mu'id, and E. F. Rusydiyah, "Pembelajaran Interaktif melalui Platform Media Sosial pada Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, vol. 5, no. 3, pp. 1539–1548, 2025, doi: 10.53299/jppi.v5i3.1754.
- [7] M. Okty Dea Pratama, "Pengembangan Prototipe Desain User Interface & User Experience (UI/UX) Pada Aplikasi OSS URINDO Menggunakan FIGMA." 2022. [Online]. Available: <http://ejournal.urindo.ac.id/index.php/TI>
- [8] A. Poerna Wardhanie and K. Lebdaningrum, "Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo (Introduction to the Figma Graphic Design Application for Multimedia Students at SMK PGRI 2 Sidoarjo)," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 3, pp. 165–174, 2022, doi: 10.35912/jpm.v3i3.1536.
- [9] F. D. W, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah." 2021.
- [10] M. Rahman *et al.*, *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. Journal on Education*, vol. 05, no. 03, 2023.
- [11] R. Rizaldi and H. Maksum, "Analisis Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Dalam Kejuruan Dan Dampaknya Terhadap Prestasi Akademik Siswa." XXXX.
- [12] K. V and S. P, Ventia Kalangit, 2025.
- [13] A. Hidir, R. Malik, H. M. Bekata, Y. Waruwu, and N. Syarofa, "Use of Social Media as a Learning Media in 21st Century Learning," *Al-Hijr: Journal of Adulearn World*, vol. 2, no. 4, pp. 311–328, 2023, doi: 10.55849/alhijr.v2i4.547.
- [14] M. Denojean-Mairet, S. López-Pernas, F. J. Agbo, and M. Tedre, "A literature review on the integration of microlearning and social media," *Smart Learning Environments*, vol. 11, no. ue 1), 2024, doi: 10.1186/s40561-024-00334-5.
- [15] P. O. Ajayi and F. Ajayi, "SOCIAL MEDIA LEARNING PLATFORMS (SMLPs) AS A PERFORMANCE ENHANCER AMONG SENIOR SECONDARY SCHOOL SCIENCE STUDENTS," *Advances in Social Sciences Research Journal*, vol. 7, no. 5, pp. 405–411, 2020, doi: 10.14738/assrj.75.8277.