

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN KETERAMPILAN
KOMPUTER PENGOLAHAN INFORMASI (KKPI) KELAS X BERBASIS
ANDROID MOBILE DI SMKN 2 KABUPATEN MERANGIN JAMBI**

TESIS



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan
Gelar Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**

**OLEH:
OKTAFIA HANDAYANI
NIM. 14138103**

**PROGRAM PASCA SARJANA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2016

ABSTRACT

OktafiaHandayani,2016. Developingan Android Mobile Based Instructional Module on Computerized Information Processingfor Grade X Students of the Public Vocational Middle School 2 (SMKN 2) at Jambi Merangin District, Indonesia.

Based on apreliminary study on Instructional Computer Information Processing at Grade X SMKN 2 Merangin Jambi, it was found that the instructional program was not yet optimal. The purpose of this study was to test whether an Android Mobile Based Instructional Module can better improve the Computerized Information Processing program. A four-D Research and Development (R&D) study had been applied to test the effectiveness of the Android Mobile in teaching Computerized Information Processing. The steps consisted of define; design; develop; and disseminate.

The testing for content validity of the Android Based Instructional Module was found highly valid. Based on the learning outcomes the effectiveness of the module was found effective. And based on the teachers and the students response on the practicality, it was found that this module wasfound highly practical.

Based on the dataa nalysis, it was found that the Android Mobile Based Instructional Module can better improve the students' learning on the Computer Information Processing for Grade X students of SMKN 2 Merangin Jambi. It can be concluded, that the Android Mobile Based Instructional Module can be applied in teaching Computerized Information Processing for Grade X students at SMKN 2 Merangin Jambi. This research imply that an Android Mobile Based Instructional Module can be widely developed as well as the technology development ininstructional program. This research suggest that similar study can be apply another programs to test the effectiveness of th eAndroid Mobile Based Instruction program.

Keywords: Android Mobile Based Instructional Module, Validity, Practicalities and Effectiveness.

ABSTRAK

Oktafia Handayani, 2016. Pengembangan Modul Pembelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi Kelas X di SMKN 2 Merangin Jambi, Indonesia. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan studi pendahuluan pada jurusan Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi, menunjukkan bahwa instruksional belum optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji apakah modul berbasis *Android Mobile* dapat meningkatkan Pembelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi lebih baik lagi. Model *four-D* pada *Research and Development* (R&D) telah diaplikasikan untuk mengembangkan program dan menguji efektivitas Modul Berbasis *Android Mobile* dalam pembelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi. Tahapannya terdiri dari *define, design, develop, dan disseminate*.

Pengujian validitas dari modul Pembelajaran Berbasis *Android Mobile* menunjukkan bahwa modul pembelajaran tersebut adalah valid. Berdasarkan hasil belajar siswa, efektivitas modul menunjukkan bahwa modul pembelajaran iniektif. Berdasarkan respon guru-guru dan siswa, itu menunjukkan praktikalitas bahwa modul ini praktis dengan kategori tinggi.

Berdasarkan analisis data, modul pembelajaran Berbasis *Android Mobile* meningkatkan pembelajaran siswa pada jurusan Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi secara signifikan lebih baik lagi. Berdasarkan temuan hal ini dapat disimpulkan bahwa Modul Pembelajaran Berbasis *Android Mobile* dapat diaplikasikan dalam mengajar Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi pada kelas X SMK. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa Modul Pembelajaran Berbasis *Android Mobile* dapat disempurnakan dengan luas beserta pula pengembangan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini menyarankan bahwa penelitian yang sama perlu dilakukan pada pembelajaran lain untuk menguji efektivitas dari Modul pembelajaran berbasis *Android Mobile*.

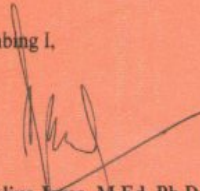
Kata Kunci: *Modul Pembelajaran Berbasis Android Mobile, Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas.*

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : Oktafia Handayani
NIM : 14138103
Program Studi : Magister (S2) PTK

MENYETUJUI

Pembimbing I,



Prof. Jalius Jama, M.Ed. Ph.D.
NIP. 19420205 196706 1 001

Pembimbing II,



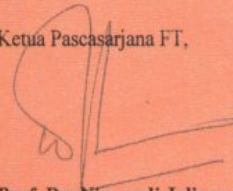
Dr. Edidas, M.T.
NIP. 19630209 198803 1 004

PENGESAHAN



Drs. Svahril, ST., MSCE., Ph.D.
NIP. 19640506 198903 1 002

Ketua Pascasarjana FT,



Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed.
NIP. 19520822 197710 1 001

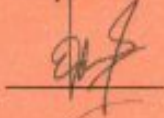
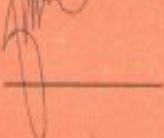
**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS**

TESIS

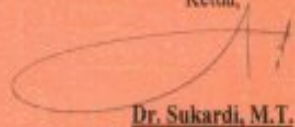
Mahasiswa : Oktafia Handayani
NIM : 14138103

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis

Program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
Tanggal : 02 Agustus 2016

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Prof. Julius Jama, M.Ed. Ph.D.</u> (Ketua)	
2	<u>Dr. Edidas, M.T.</u> (Sekretaris)	
3	<u>Prof. Ganefri, Ph.D.</u> (Anggota)	
4	<u>Dr. Dedy Irfan, M.Kom.</u> (Anggota)	
5	<u>Dr. Azwar Inra, M.Pd.</u> (Anggota)	

Padang, 02 Agustus 2016
Program Studi Magister (S2) Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Ketua,



Dr. Sukardi, M.T.
NIP. 19610510 198603 1 003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul "*Pengembangan Modul Pembelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi Kelas X Berbasis Android Mobile Di SMKN 2 Kabupaten Merangin Jambi*" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Juli 2016



OKTAFIA HANDAYANI
NIM. 14138103

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya terutama nikmat waktu dan kesehatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “ **Pengembangan Modul Pembelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI) Kelas X Berbasis *Android Mobile* Di SMK N 2 Kabupaten Merangin Jambi**”.

Dalam menyelesaikan tesis ini banyak pihak yang telah ikut membantu, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan penelitian dan saat penulisan laporan penelitian. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Jalius Jama, M.Ed. Ph.D. selaku pembimbing I dan Dr. Edidas, M.T. selaku pembimbing II yang telah bersedia memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga dapat menyelesaikan tesis ini.
2. Prof. Ganefri, Ph.D. selaku kontributor, Dr. Dedi Irfan, M.Kom. selaku kontributor dan sekaligus sebagai validator desain, dan Dr. Azwar Inra, M.Pd. selaku kontributor yang telah bersedia memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga dapat menyelesaikan tesis ini.
3. Drs. Syahril ST., MSCE., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed. selaku Ketua Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Dr. Sukardi, M.T. selaku Ketua Program Magister S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang sekaligus Validator.
6. Kepala SMK N 2 Kabupaten Merangin Jambi yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti melakukan penelitian.
7. AgusDarmansyah, S.Kom. selaku Validator isi modul pembelajaran berbasis *Android Mobile* terkait kesesuaian dengan kurikulum dan konsep yang benar, yang sudah memmberikan arahan dan masukan terhadap modul yang dikembangkan.

8. KarmilaSuryani, M.Kom. selaku Validator Desain modul pembelajaran berbasis *Android Mobile* yang telah memberikan arahan dan masukan terhadap modul yang dikembangkan.
9. Muhammad Qasim, S.Pd.danAzwar Putra S.Pd. sebagaipraktisiangketrespon guru di SMK N 2 Kabupaten Merangin Jambi selaku praktisi/validator modul pembelajaran berbasis *Android Mobile* yang telah memberikan arahan dan masukan terhadap modul yang telah dikembangkan serta menyediakan waktu dalam proses penelitian.
10. Terima kasih banyak untuk kedua orang tua dan suami saya yang telah mendukung baik moral maupun materil agar terselesainya tesis saya ini.
11. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebut satu persatu, baik langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan bantuan, dengan harapan semoga semua amal baiknya mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Amin.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih perlu penyempurnaan. Oleh sebab itu, masukan, saran, dan kritikan yang membangun sangat peneliti harapkan dari semua pihak demi kesempurnaan tesis ini. Akhirnya peneliti berharap semoga tesis ini dapat memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan pendidikan komputer. Amin.

Padang, Agustus 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
LEMBAR PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
G. Spesifikasi Produk	6
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
1. Proses Pembelajaran	8
2. Media Pembelajaran	8
3. Hasil Belajar	13
4. Modul Pembelajaran	14
5. <i>Android Mobile</i>	17
6. Aplikasi <i>Eclipse</i>	20
7. Mata Pelajaran KKPI	21
B. Penelitian Relevan	22

C. Kerangka Konseptual	23
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Model Pengembangan	25
B. Prosedur Pengembangan	25
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	26
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	28
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	28
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	30
C. Uji Coba Produk	31
1. Uji Coba Kelayakan	31
2. Uji Coba Penerapan Modul Berbasis <i>Android Mobile</i>	32
D. Subjek Uji Coba	32
E. Jenis Data	32
F. Instrumen Pengumpulan Data	33
1. Lembar Angket Validasi Modul Pembelajaran	33
2. Lembar Angket Kepraktisan Modul Pembelajaran	35
3. Lembar Efektivitas Modul Pembelajaran	36
G. Teknik Analisis Data	40
1. Teknik Analisis Validasi Modul Berbasis <i>Android Mobile</i>	40
2. Teknik Analisis Kepraktisan Modul Berbasis <i>Android Mobile</i>	41
3. Teknik Analisis Efektifitas Modul Berbasis <i>Android Mobile</i>	41
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Penyajian Data Uji Coba	42
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	42
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	43
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	44
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	51

B. Analisis Data	51
1. Analisis Uji Validasi	51
2. Analisis Uji Praktikalitas	53
3. Analisis Uji Efektifitas	54
C. Revisi Produk	58
1. Isi Modul Berbasis <i>Android Mobile</i>	59
2. Desain Modul Berbasis <i>Android Mobile</i>	59
D. Pembahasan	59
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	59
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	60
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	60
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	61
E. Keterbatasan Penelitian	62
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	63
B. Implikasi	63
C. Saran	64
DAFTAR RUJUKAN	65
LAMPIRAN	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	24
2. Skema Prosedur Pengembangan Modul	26
3. Halaman Home	45
4. Menu Utama	46
5. Menu Tentang	46
6. Menu Bantuan	47
7. Menu Materi	47
8. Menu Latihan	48
9. Menu Hasil Latihan	48
10. Menu Kunci Jawaban	49
11. Menu Keluar	49

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Mata Pelajaran KKPI SMKN 2 Kabupaten Merangin Jambi	2
2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran KKPI Di SMKN 2 Kabupaten Merangin Jambi	21
3. Format Pernyataan Skala Likert	34
4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Untuk Siswa (Praktikalitas)	36
5. Klasifikasi Tingkat Validitas Item Soal	37
6. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	38
7. Klasifikasi Ketentuan Daya Pembeda Soal	39
8. Klasifikasi Tingkat Reliabilitas	40
9. Kategori Keputusan Berdasarkan Moment Kappa	40
10. Kategori Pemahaman Siswa Terhadap Konsep	41
11. Hasil Penelitian Validasi Isi	52
12. Hasil Penelitian Validasi Desain	52
13. Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Angket Respon Guru	53
14. Rekapitulasi Praktikalitas Berdasarkan Respon Siswa	54
15. Hasil Analisis Data <i>Pretest</i>	55
16. Hasil Analisis Data <i>Pretest</i>	55
17. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	56
18. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	57
19. Hasil Uji Homogenitas	57
20. Hasil Analisis Uji t <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Validasi Isi.....	68
2. Data Hasil Validasi Isi	70
3. Pengolahan Data Validasi Isi Validator I dan Validator II	71
4. Rekapitulasi Validasi Isi Validator I dan Validator II	72
5. Lembar Validasi Desain	73
6. Data Hasil Validasi Desain	75
7. Pengolahan Data Validasi Desain Validator I dan Validator II	76
8. Rekapitulasi Validasi Desain Validator I dan Validator	77
9. Lembar Validasi Angket Respon Guru Validator I dan Validator II.....	78
10. Data Hasil Praktisi Guru	84
11. Pengolahan Data Praktikalitas Guru Validator I	85
12. Pengolahan Data Praktikalitas Guru Validator II	89
13. Rekapitulasi Praktikalitas Angket Respon Guru	92
14. Lembar Validasi Angket respon Siswa	93
15. Pengolahan Data Praktikalitas Angket Respon Siswa	96
16. Rekapitulasi Praktikalitas Angket Respon Siswa	98
17. Soal Uji Coba	99
18. Kunci Jawaban Uji Coba	108
19. Analisis Uji Coba	109
20. Uji Validitas Item Soal Uji Coba	110
21. Daya Beda Soal Uji Coba	111
22. Analisis Reliabilitas Uji Coba	112
23. Soal <i>Pretest</i>	113
24. Lembar Hasil <i>pretest</i>	120
25. Soal <i>Pretest</i>	121
26. Lembar Hasil <i>Posttest</i>	128
27. Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	129
28. Hasil Analisis Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	130

29. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	131
30. Tampilan Produk	133
31. Silabus	163
32. RPP	169
33. Surat Penelitian	177

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara sempit Teknologi pendidikan dapat diartikan sebagai sumber belajar yang merupakan komponen dari sistem instruksional di samping pesan, orang, teknik latar dan peralatan. Media atau bahan adalah perangkat lunak berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras merupakan sarana untuk menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut (Sadiman, 2012).

Teknologi informasi adalah medium interaktif yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh dalam rangka tukar-menukar informasi. Perkembangan Teknologi melaju begitu cepat, merambah kesemua sektor pendidikan. Bahkan diperkirakan lebih pesat dari perkiraan. Teknologi secara cepat dan revolusioner telah merubah pola pikir dan peradaban manusia. Sebagai human kita harus memanfaatkan teknologi secara positif, bijaksana, dan bertanggung jawab, khususnya dalam bidang pembelajaran baik formal maupun informal (Dewi, 2013).

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal disekolah, tujuannya adalah agar perubahan pada diri siswa berlangsung secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap sesuai dengan tuntutan kurikulum yang digunakan. Bertambah kompleks tuntutan kurikulum, bertambah kompleks pula tuntutan sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Interaksi yang terjadi selama proses belajarpun semakin banyak ragamnya dan semakin tinggi intensitasnya. Interaksi tidak lagi terbatas hanya antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, tetapi antara siswa dengan pesan pembelajaran secara langsung. Baik itu melalui media pembelajaran maupun dengan sumber-sumber belajar lainnya.

Berdasarkan observasi awal penulis, di peroleh gambaran bahwa kondisi proses pembelajaran mata pelajaran Keterampilan Komputer

Pengolahan Informasi (KKPI) kelas X SMKN 2 Kabupaten Merangin Jambi, selama ini masih menggunakan modul berupa *print out* yang dijadikan acuan sebagai bahan ajar oleh siswa, sehingga siswa hanya fokus menerima pelajaran yang diberikan guru saja. Meskipun di sekolah tersebut telah disediakan buku pegangan namun seringkali buku pegangan tersebut tidak terbawa atau hilang disekolah. Terbukti dengan pernyataan seorang guru. Proses pembelajaran seperti ini kurang menarik dan terkesan monoton, siswa cenderung bersifat pasif, hanya mengandalkan guru saat pertemuan tatap muka untuk mendapatkan materi pelajaran. Sehingga siswa kurang termotivasi dan kurang memiliki inisiatif untuk memperluas pengetahuannya. Fakta lain juga menunjukkan guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang telah disediakan pihak sekolah, hal itu dilihat dari tidak adanya pemanfaatan *Tablet Android* sesuai kebutuhan. *Tablet Android* yang diberikan kepada sekolah melalui bantuan Dana Alokasi Khusus (DAK) dari bantuan pusat, sekolah ini diberikan Dana Alokasi Khusus (DAK) karena sekolah ini adalah sekolah percontohan. *Tablet Android* yang dimiliki sekolah diberikan kepada siswa yaitu sebagai alat bantu siswa untuk proses pembelajaran namun *Tablet Android* tersebut hanya digunakan dalam lingkungan sekolah saja tidak diperbolehkan untuk dibawa pulang. Sekolah tersebut telah difasilitasi *Tablet Android* sebanyak 42.

Kondisi seperti itu membuat siswa jenuh dan akibatnya hasil belajar siswa menjadi rendah. Rendahnya hasil belajar siswa semester ganjil 2015/2016 pada mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI) seperti terlihat Tabel 1.1

Tabel 1.1 Nilai Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI) SMKN 2 Kabupaten Merangin Jambi 2015/2016

Kelas	Nilai rata-rata	KKM	Jumlah Siswa	
			≤ 75	≥ 75
Kelas Multimedia	71,27	75	22 Siswa	10 Siswa

Sumber : Guru KKPI Kelas X SMKN 2 Kabupaten Merangin Jambi.

Nilai rata-rata siswa SMKN 2 Kabupaten Merangin Jambi hanya mencapai 71,27 tahun ajaran 2015/2016 sedangkan nilai kriteria ketuntasan

minimal yang harus dicapai yaitu 75. Disini dapat dilihat belum baiknya kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru belum mempunyai inisiatif dalam mengembangkan pemanfaatan media pembelajaran yang berupa *Tablet Android* yang telah disediakan oleh pihak sekolah.

Berdasarkan dari permasalahan yang ada, peneliti mencoba membuat proses pembelajaran mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI) menjadi lebih menarik dan lebih efektif untuk bahan pembelajaran dengan mengembangkan modul pembelajaran berbasis *Android Mobile* yang memanfaatkan *Tablet Android*, dengan adanya media tersebut siswa bisa memanfaatkan tablet tersebut untuk mendapatkan materi ajar pada mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI) yang telah di *upgrade*. Dipilihnya modul pembelajaran berbasis *Android Mobile* oleh peneliti sebagai jalan untuk perbaikan proses pembelajaran mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI) karena modul merupakan sebuah perangkat pembelajaran yang kompleks yang bisa dijadikan sumber belajar oleh siswa untuk mendapatkan bahan ajar, selain hemat dalam hal ekonomis modul pembelajaran berbasis *Android Mobile* juga tidak menyusahkan siswa untuk membawanya setiap kali pertemuan pembelajaran. Dan siswa juga bisa mendownload modul tersebut di *play store* yang ada di *Android* mereka.

Pengembangan modul pembelajaran berbasis *Android Mobile* ini dilakukan supaya terciptanya proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan pada mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI). Adapun kelebihan aplikasi berbasis *Android Mobile* dengan pembelajaran berbasis *Desktop* yaitu pada pembelajaran berbasis *Android Mobile* sistem operasinya dengan menggunakan sistem *Linux*, tampilan dan bentuk dari *Android Mobile* lebih sederhana, ringan dan mudah dibawa kemana-mana, sedangkan pada pembelajaran berbasis *Desktop* sistem operasinya dengan menggunakan sistem *Window*, *portable* dan sulit dibawa karena bentuknya sangat besar dan berat. Adanya modul pembelajaran berbasis *Android Mobile* ini siswa diharapkan bisa mendapatkan materi

pelajaran yang di *download* pada aplikasi *play store*. Penelitian ini dilakukan sebagai bahan ajar yang terbaru dan terupdate dalam proses pembelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI), selain itu pengembangan ini dilakukan karena pada mata pelajaran KKPI belum adanya modul berbasis *Android Mobile* sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan modul tersebut sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran mata pelajaran KKPI pada kelas X SMKN 2 Kabupaten Merangin Jambi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Modul yang digunakan masih berupa lembaran kertas (*print out*).
2. Belum termanfaatkannya *Tablet Android* yang telah disediakan pihak sekolah dengan sebaiknya.
3. Kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI).
4. Proses pembelajaran masih bersifat pasif, hanya mengandalkan materi dari guru saat pertemuan tatap muka.
5. Buku pegangan siswa dirasakan membosankan sehingga siswa kurang tertarik untuk memanfaatkan buku yang ada untuk dibaca dan seringkali tidak dibawa atau hilang disekolah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dapat ditemukan permasalahan utama yang dialami siswa dalam proses pembelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI) yaitu kurang termanfaatkannya fasilitas yang disediakan sekolah yaitu penggunaan *Tablet Android* yang telah disediakan oleh pihak sekolah. Oleh karena itu penelitian ini terbatas pada pengembangan modul pembelajaran berbasis *Android Mobile* pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI) di SMKN 2 Kabupaten Merangin Jambi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pentingnya mengembangkan modul pembelajaran berbasis *Android Mobile* yang dikembangkan untuk mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI) pada kelas X SMKN 2 Kabupaten Merangin Jambi.
2. Menentukan validitas, praktikalitas dan efektifitas modul pembelajaran berbasis *Android Mobile* yang dikembangkan untuk mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI) pada kelas X SMKN 2 Kabupaten Merangin Jambi ?
3. Bagaimanakah efektifitas modul pembelajaran berbasis *Android Mobile* yang dikembangkan untuk mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI) pada kelas X SMKN 2 Kabupaten Merangin Jambi ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah mengembangkan modul pembelajaran berbasis *Android Mobile* yang valid, praktis, dan efektif untuk mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI) sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan modul pembelajaran berbasis *Android Mobile* pada mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI) pada kelas X SMKN 2 Kabupaten Merangin Jambi.
2. Untuk mengembangkan modul pembelajaran yang valid, praktikalitas dan efektifitas berbasis *Android Mobile* pada mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI) pada kelas X SMKN 2 Kabupaten Merangin Jambi.

3. Untuk menjelaskan bagaimana efektifitas modul pembelajaran berbasis *Android Mobile* pada mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI) kelas X SMKN 2 Kabupaten Merangin Jambi.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Modul pembelajaran berbasis *Android Mobile* yang dihasilkan dapat digunakan sebagai contoh perangkat lunak dalam penggunaan *Tablet Android* untuk mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI).
2. Manfaat teoritis bagi sekolah dapat digunakan sebagai alternatif modul pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai kualitas pendidikan yang lebih baik.
3. Bagi Guru, dapat digunakan sebagai modul pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif serta dapat membiasakan guru memanfaatkan teknologi yang terus berkembang.
4. Bagi peserta didik, dapat digunakan sebagai modul pembelajaran yang membantu dalam proses pembelajaran, serta mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.
5. Manfaat praktis bagi peneliti yaitu dapat digunakan sebagai media atau referensi yang memberikan informasi baru untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan modul pembelajaran dalam dunia pendidikan dan teknologi.

G. Spesifikasi Produk

Pengembangan ini menghasilkan modul pembelajaran dengan karakteristik sebagai berikut :

1. Modul pembelajaran berbasis *Android Mobile* dikembangkan pada mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI).
2. Bahan ajar pada modul pembelajaran dibuat dalam bentuk *e-book* berformat *Portable Document Format*(PDF).

3. Sarana yang akan dipakai oleh guru dan siswa dalam menggunakan modul pembelajaran berbasis *Android* adalah *Tablet Android*.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Ada beberapa asumsi yang melandasi pengembangan modul pembelajaran ini antara lain :

1. Pembelajaran pada mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI) menjadi lebih baik untuk hasil belajar siswa.
2. Modul pembelajaran berbasis *Android Mobile* merupakan media yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran sehingga memberikan banyak manfaat dalam kegiatan pendidikan.
3. Model pembelajaran dengan memanfaatkan modul pembelajaran berbasis *Android Mobile* memberikan kesan senang dalam belajar, sehingga proses pembelajaran akan menjadi efektif.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan modul berbasis *Android Mobile* yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Isi modul berbasis *Android Mobile* yang dihasilkan berupa file modul pembelajaran yang didalamnya berisi mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI).
2. Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah modul berbasis *Android Mobile* yang valid, praktis dan efektif, pada mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI). modul berbasis *Android Mobile* yang dikembangkan didasarkan pada standar kompetensi, dan kompetensi dasar dari mata pelajaran KKPI.

B. Implikasi

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan modul berbasis *Android Mobile* yang dapat digunakan dalam pembelajaran Keterampilan Komputer Pengolahan Informasi (KKPI). Penelitian ini dapat memberi masukan kepada penyelenggara pendidikan, karena modul berbasis *Android Mobile* yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru dapat mengembangkan modul berbasis *Android Mobile* ini sehingga penggunaannya tidak hanya terbatas pada mata pelajaran KKPI, akan tetapi dapat digunakan untuk pembelajaran lain.

Proses penggunaan yang mudah baik bagi guru maupun siswa besar kemungkinan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi waktu dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan mudah dilaksanakan, menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini berarti implikasi modul berbasis *Android*

Mobile ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran.

Pentingnya modul berbasis *Android Mobile* dalam proses pembelajaran KKPI karena modul berbasis *Android Mobile* yang dikembangkan dapat menumbuhkan kreativitas, inovasi pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan minat dan keinginan siswa untuk belajar dengan arahan guru maupun secara mandiri.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Disarankan kepada peneliti lain agar melakukan pengembangan hal yang serupa pada materi pembelajaran, baik pada mata pelajaran KKPI maupun pembelajaran lainnya.
2. Disarankan pada guru yang mengajar mata pelajaran KKPI, agar dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa serta dukungan dari pihak sekolah untuk memfasilitasi penggunaan perangkat *Android Mobile* yang dibutuhkan guru.
3. Disarankan untuk Kepala Sekolah SMK N 2 Kabupaten Merangin Jambi untuk memfasilitasi penggunaan perangkat *Android Mobile* yang dibutuhkan guru.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul, Majid. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Anas, Sudijono. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Anggaryani. 2006. *Pengembangan LKS Pesawat Sederhana yang Disesuaikan dengan KBK Untuk Kelas VII*. Tesis. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Anwar , Sadat. 2012. *Modifikasi Angket Validasi Isi dan Materi*.
- Asep, Jihad. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Persindo.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada (GP).
- Azwar, Saifuddin. 2014. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Bouslaugh, Sarah dan Paul A. W. 2008. *Statistics In a Nutshell, a Desktop Quick Reference*, Beijing, Cambridge, Famham, Koln, Sebastopol, Taipe, Tokyo: O'reilly.
- Darmadi, Hamid. 2010. *Kemampuan Dasar Mengajar : Landasan Konsep dan Implementasi*. Bandung : Alfabeta.
- Daryanto. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, dan Bahan Ajar)*. Bandung : Gava Media.
- Dewi P, Salma. 2013. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta : PT Fajar.
- Dewi, Rani Kristina. 2011. *Modifikasi Angket Respon Guru dan Siswa*.
- Elisa. 2012. *Membuat Aplikasi Android Untuk Tablet dan Handphone*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Harsja W, Bactiar. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Hujair, Sanaky. AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safiria Insania Press.
- Kadim, Masaong. 2013. *Supervisi Pembelajaran dan Pengembangan Kapasitas Guru*. Bandung : ALFABETA.