

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN APLIKASI *ISPRING SUITE* PADA MATA
PELAJARAN TEKNIK PEMOGRAMAN DI KELAS X SMKN 1
TANJUNG RAYA**

TUGAS AKHIR

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*



Oleh:

**HABI AKBAR
NIM. 17065022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Android Menggunakan Aplikasi *Ispring Suite* Pada Mata
Pelajaran Teknik Pemograman Di SMKN 1 Tanjung Raya

Nama : Habi Akbar

TM/NIM : 2017 / 17065022

Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

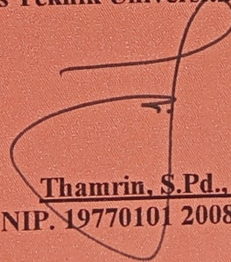
Padang, September 2021

Disetujui Oleh
Pembimbing,



Ika Parma Dewi, S. Pd., M. Pd. T.
NIP. 1984041 3201404 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang



Thamrin, S.Pd., M.T.
NIP. 19770101 200812 1 001




HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Tugas Akhir
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran
Interaktif Berbasis Android Menggunakan
Aplikasi *Ispring Suite* Pada Mata Pelajaran
Teknik Pemograman Di SMKN 1 Tanjung
Raya
Nama : Habi Akbar
TM/NIM : 2017 / 17065022
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, September 2021

TIM PENGUJI

	Nama Tim Penguji	Tanda Tangan
1. Ketua	: Vera Irma Delianti, S.Pd., M.Pd.T	
2. Anggota	: Drs. Efrizon, M.T	
3. Anggota	: Ika Parma Dewi, S.Pd., M.Pd.T	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Habi Akbar
Nim : 17065022
Program studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Denga ini saya menyatakan, bahwa tugas akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah lazim. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, September 2021



Habi Akbar
NIM.17065022

ABSTRAK

Habi Akbar : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi *Ispring Suite* Pada Mata Pelajaran Teknik Pemograman Di SMKN 1 Tanjung Raya

Pembimbing : Ika Parma Dewi S.Pd., M.Pd.T.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hasil uji validitas dan praktikalitas aplikasi media pembelajaran yang di buat menggunakan aplikasi *Ispring Suite*. Metodologi yang diadopsi adalah *Research and Development (R&D)* dengan model 4-D. Model pengembangan 4-D mempunyai langkah-langkah yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran tetapi pada penelitian ini diadopsi sampai ke tahap ke-3 yakni Pengembangan karna keterbatasan tenaga dan waktu. Uji validitas dilakukan oleh 4 orang, yakni 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi. Hasil validasi ahli media yang ditotalkan adalah 94% dengan katagori sangat valid. Hasil validasi ahli materi adalah 93% dengan katagori sangat valid. Uji praktikalitas dilaksanakan kepada siswa kelas X TAV SMKN 1 tanjung raya sebanyak 9 orang. Hasil penilaian uji praktikalitas kepada peserta didik adalah 91% dengan katagori sangat praktis. Bersumber pada hasil penilaian tersebut, dapat di ambil kesimpulan bahwa aplikasi media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi *Ispring Suite* yang dihasilkan sudah valid dan praktis untuk dapat pakai oleh guru dan peserta didik.

Kata Kunci— Pengembangan dan penelitian, Aplikasi media pembelajaran, *Ispring suite*, Teknik pemograman

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik di Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Tugas Akhir ini berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi *Ispring Suite* Pada Mata Pelajaran Teknik Pemograman Di SMKN 1 Tanjung Raya.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna atau masih banyak kekurangan baik dari segi tata bahasa, metode penulisan maupun isinya. Ini disebabkan karena keterbatasan pengalaman dan kemampuan yang penulis miliki, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari siapa saja yang membaca Tugas Akhir ini. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka dari itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Thamrin, S.Pd., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

3. Ibu Ika Parma Dewi, S.Pd., M.Pd.T. selaku Dosen Pembimbing sekaligus sebagai Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan arahan dan masukan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Vera Irma Delianti, S.Pd., M.Pd.T. selaku Dosen Penguji I.
5. Bapak Drs. Efrizon, M.T selaku Dosen Penguji II.
6. Ibu Fadila Putri N, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Teknik Pemograman.
7. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP, khususnya angkatan 2017.
8. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa dari Unit Kegiatan Kerohanian Universitas Negeri Padang.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Kepada kedua orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu mendoakan dan mendukung setiap langkah yang penulis tempuh dalam pendidikan.

Atas bimbingan, arahan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis, penulis mendo'akan rahmat dan karunia Allah SWT selalu bersama kita semua. Amin.

Padang, September 2021
Hormat saya

Habi Akbar
NIM. 17065022/2017

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Tugas Akhir.....	8
F. Manfaat Tugas Akhir	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Pembelajaran	9
B. Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	11
3. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	13
4. Media Pembelajaran Interaktif	14
C. Android.....	17
D. Aplikasi <i>Ispring Suite</i>	19
E. Mata Pelajaran Teknik Pemograman.....	22

F. Penelitian yang Relevan.....	24
G. Kerangka Konseptual	26
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN DAN PEMBUATAN	28
A. Pengembangan Media	28
B. Model Pengembangan	28
C. Prosedur Perancangan	29
D. Jenis Data	39
E. Instrumen Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	46
A. Hasil pengembangan media pembelajaran.....	46
1. Tahap pendefinisian (Define)	47
2. Tahap perancangan(Desain)	49
3. Tahap pengembangan(Development)	61
B. Pembahasan	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Menu Utama dalam <i>Ispring Suite 8</i>	22
Gambar 2. Kerangka Konseptual	27
Gambar 3. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan Model 4-D	28
Gambar 4. Perancangan Navigasi	32
Gambar 5. Rancangan Menu Intro	33
Gambar 6. Rancangan Menu Utama	34
Gambar 7. Rancangan Sub Menu Tentang dan Tujuan	35
Gambar 8. Rancangan Sub Menu Materi.....	35
Gambar 9. Rancangan Sub Menu Kuis	36
Gambar 10. Perancangan nafi gasi.....	50
Gambar 11. Rancangan halaman awal	51
Gambar 12. Halaman motivasi awal	51
Gambar 13. Halaman mulai	52
Gambar 14. Menu utama.....	53
Gambar 15. Halaman materi	54
Gambar 16. Halaman silabus	54
Gambar 17. Halaman RPP	53
Gambar 18. Halaman kuis.....	56
Gambar 19. Halaman profil.....	57
Gambar 20. Halaman motivasi.....	57
Gambar 21. Halaman video motivasi.....	58
Gambar 22. Halaman Al-Qur'an.....	59
Gambar 23. Halaman Games	59
Gambar 24. Halaman Pertanyaan.....	60
Gambar 25. Halaman petunjuk	61
Gambar 26. Graik hasil validasi ahli media	64
Gambar 27. Grafik hasil validasi ahli materi	66
Gambar 28. Grafik hasil uji praktikalitas.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Jumlah siswa yang memiliki <i>Smartphone</i>	4
Tabel 2. KD Mata Pelajaran Teknik Pemograman Kelas X	24
Tabel 3. Validator media pembelajaran	37
Tabel 4. Kisi-kisi angket materi	40
Tabel 5. Kisi-kisi angket media	41
Tabel 6. Kisi-kisi angket praktikalitas	42
Tabel 7. Kategori validasi media pembelajaran.....	44
Tabel 8. Kriteria praktis media.....	45
Tabel 9. Hasil validasi ahli media	63
Tabel 10. Saran dan masukan oleh validator ahli media.....	64
Tabel 11. Hasil validasi ahli media	65
Tabel 12. Saran dan masukan oleh validator ahli media.....	66
Tabel 13. Hasil penilaian praktikalitas angket respon siswa.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran	Halaman
Lampiran 1. Silabus Teknik Pemograman	76
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)	90
Lampiran 3. Surat tugas validator	95
Lampiran 4. Lembar penilaian Intrumen validitas ahli materi.....	96
Lampiran 5. Lembar penilaian Intrumen validitas ahli media	102
Lampiran 6. Lembar penilaian Intrumen uji praktikalitas	108
Lampiran 7. Hasil dan analisis angket praktikalitas.....	111
Lampiran 8. Hasil dan analisi analisis angket ahli materi.....	112
Lampiran 9. Hasil dan analisis analisis angket ahli media.....	113
Lampiran 10. Buku petunjuk pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran	114

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan komponen yang paling utama dalam pembangunan bangsa untuk mencerdaskan kehidupan seluruh masyarakat. Lembaga pendidikan di Indonesia telah berupaya merealisasikan tujuan pendidikan sebagai komponen utama yang membangun manusia seutuhnya. Hal ini sesuai dengan Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan yang menyebutkan “Pendidikan nasional memiliki tujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab”.

Pembelajaran yang efektif merupakan salah satu dari komponen yang mendukung untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional Indonesia. Menurut Aprida dan Darwis (2017:333-352) Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran dimana proses penyampaian pesan atau ilmu yang di sampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa, sehingga mampu membuat kondisi dan situasi kelas yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran sepenuhnya. Guru merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran.

Menurut Ondi Saondi dan Aris Suherman (2012:3) guru merupakan ujung tombak pendidikan sebab secara langsung berupaya mempengaruhi, membina dan mengembangkan peserta didik, guru di tuntut untuk memiliki kemampuan dasar yang di perlukan sebagai pendidik, pembimbing dan pengajar. Oleh karena itu, seorang guru juga harus mampu mempersiapkan diri untuk berhadapan dengan era digital lalu menghubungkannya dengan pendidikan. Guru juga dituntut untuk mampu menggunakan teknologi dalam meningkatkan kompetensi diri dalam menghadapi generasi Z.

Islami dalam Pipit Fitriani (2018:307-314) mengatakan generasi Z adalah Generasi yang lahir dalam rentang tahun 1998–2009. Generasi yang memiliki karakteristik menyukai penggunaan simbol, gambar, visual serta pengoptimalan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran dengan tepat dan efisien. Karena generasi ini sejak kecil sudah di kenalkan dengan berbagai macam teknologi seperti TV, *gadget*, dunia maya dan sebagainya. Selain itu ciri khas dari generasi ini adalah kegiatan multitasking, artinya dapat melakukan beberapa pekerjaan dalam satu waktu. Mereka dapat menggunakan banyak aplikasi media sosial, melakukan pencarian data dengan Komputer, mendengarkan musik, menggunakan *handset*, makan dalam waktu yang sama. Untuk itu seorang guru pada saat ini di tuntut untuk bisa lebih menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik siswa saat ini .

Pada kenyataannya saat ini proses pembelajaran yang di laksanakan masih belum sesuai dengan karakteristik dasar siswa saat ini, guru masih banyak menggunakan model pembelajaran yang konvensional di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi penulis saat melakukan Praktek mengajar di SMKN 1 Tanjung raya dan hasil wawancara, mayoritas guru belum memanfaatkan teknologi, saat ini para guru masih menggunakan model pembelajaran ceramah dan papan tulis serta terkadang juga menggunakan proyektor untuk menyampaikan materi pembelajaran. Apabila dilihat pembelajaran konvensional kurang efektif untuk menghadapi perkembangan zaman yang sudah sangat maju dan karakteristik siswa yang sudah berubah. Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan diharapkan mampu untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi guru ataupun siswa.

Faktor lain yang menyebabkan kurangnya dalam penggunaan media pembelajaran adalah keterbatasan jumlah media yang di gunakan seperti komputer. Saat pembelajaran siswa masih berganti-gantian dalam menggunakan komputer atau menggunakan komputer satu berdua. Sehingga siswa belum terlalu akrab dengan penggunaan teknologi dalam belajar. Jika diperhatikan dengan kemampuan siswa menggunakan teknologi maka akan menjadi sangat efektif bila pendidikan bisa di kombinasikan dengan teknologi. Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran yang digunakan guru yang juga dapat diakses oleh siswa dan dapat digunakan dengan mudah diluar jam mata pelajaran. Perangkat media pembelajaran tersebut adalah *Smartphone*.

Perangkat *Smartphone* menjadi alternatif solusi untuk saat ini karena mudah digunakan dari pada perangkat lain seperti komputer atau laptop. *Smartphone* sampai saat ini masih menjadi sebuah perangkat primadona

ditengah tengah masyarakat, khususnya saat ini dikalangan pemuda termasuk dikalangan terpelajar pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Saat ini *smartphone* menjadi kebutuhan utama disamping pangan, sandang, dan papan. Pesatnya perkembangan *smartphone* menjadi fenomena yang tidak bisa dihindari, karena masyarakat membutuhkan komunikasi, informasi dan dipakai juga untuk mengakses internet. Pada Tahun 2015 menurut salah satu situs Okezone pengguna *smartphone* di indonsia mencapai angka 55 Juta, disana juga di prediksi pada tahun berikutnya pengguna *smartphone* akan semakin terus bertambah.

Berdasarkan observasi penulis melaksanakan praktek mengajar di SMKN 1 Tanjung Raya siswa banyak lebih memiliki *Smartphone* dari pada komputer atau laptop. Maka menggunakan metode *Mobile Learning* merupakan salah satu cara yang bisa dimaksimalkan untuk mencapai pembelajaran di sekolah. Berikut merupakan data siswa yang memiliki *smartphone*.

Tabel 1. Jumlah siswa yang memiliki perangkat *Smartphone*

No	Kelas	Jumlah Siswa	Kondisi <i>smartphone</i> siswa	
			Memiliki <i>smartphone</i>	Tidak memiliki <i>smartphone</i>
1	X TAV	29	28	1
2	XI TAV	23	23	-
3	XII TAV	33	33	-
Jumlah		85	84	1

Sumber : Wali Kelas TAV SMKN 1 Tanjung Raya

Media pembelajaran berbasis *Mobile learning* adalah suatu media pembelajaran yang unik karena pembelajar dapat diakses kapan-pun dan dimanapun. Hal ini akan meningkatkan perhatian pada materi pembelajaran,

membuat pembelajaran menjadi pervasif, dan dapat mendorong motivasi pembelajaran kepada pembelajaran sepanjang hayat (Ida Sriyani, 2015:1). Sistem operasi yang banyak di gunakan saat ini adalah Android. Android sendiri memiliki kelebihan dalam memajukan inovasi *smarphone* sehingga pengguna dapat mengeksplorasi kemampuan dan pengalaman baru. Kemudahan tersebut yang menjadikan juga sebagai keunggulan dari android. Media pembelajaran yang akan dibuat adalah media pembelajaran yang berfungsi untuk menampilkan materi pembelajaran, diharapkan dengan menggunakan perangkat *smarphone* android ini dapat memudahkan siswa dalam belajar dikelas maupun belajar secara mandiri dirumah.

Menurut Teni Nurrita (2018:171-187) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang di sampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran yang saat ini digunakan guru TAV SMKN 1 Tanjung Raya masih belum menimbulkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran diikuti dengan mata pelajaran Teknik Pemograman yang dinilai kurang menarik dan sulit bagi siswa. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang wajib lulus dan dikuasai oleh siswa TAV dengan kondisi tersebut perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan mudah bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran Teknik Pemograman ini.

Pemanfaatan teknologi berupa smartphone saat ini belum di manfaatkan secara maksimal oleh siswa di SMKN 1 Tanjun Raya terkhusus kelas X TAV.

Siswa lebih banyak menggunakannya untuk selfie, game, bermain media sosial dan lain lain. Dari hal tersebut penulis memiliki gagasan baru untuk membuat aplikasi media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi *Ispring Suite*.

Menurut Ramadhani, Fatmawati & Oktarik, (2019: 27-28) *Ispring suite* adalah sebuah perangkat lunak yang dioperasikan untuk membuat media pembelajaran dengan memuat beberapa aspek media seperti audio, visual, dan audio visual. *Ispring suite* adalah sebuah media yang dapat terintegrasi dengan *powerpoint* serta memiliki kemampuan untuk mengubah format presentasi menjadi sebuah file dalam format *flash* serta dapat menyediakan tool untuk pembuatan soal dengan jenis yang bervariasi dan dapat mengolah nilai secara otomatis. *Ispring Suite* selanjutnya menerbitkan *powerpoint* tersebut menjadi format HTML5, menggunakan aplikasi *Website APK 2 Builder* maka Media pembelajaran dalam Format HTML5 berubah menjadi format APK. Media pembelajaran interaktif berbasis android ini akan memuat materi mata pelajaran Teknik Pemograman sebanyak satu semester.

Mengacu pada uraian di atas maka penulis berniat untuk membangun sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis android mata pelajaran pemograman dasar untuk kelas X TAV SMK 1 Tanjung Raya. Oleh karena itu penulis memberi judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Isping Suite Pada Mata Pelajaran Teknik Pemograman Di Kelas X SMKN 1 Tanjung Raya*".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum maksimalnya pemanfaatan teknologi seperti *Smartphone* Android untuk kegiatan belajar dan mengajar di SMK Negeri 1 Tanjung Raya.
2. Belum adanya media pembelajaran berbasis android yang menarik dan sesuai dengan mata pelajaran Teknik pemograman yang bisa di akses oleh siswa dimana saja dan kapan saja di SMK Negeri 1 Tanjung Raya.
3. Penggunaan media sebelumnya cenderung monoton dan satu arah mengakibatkan siswa cepat jenuh.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini agar tidak menyimpang dan lebih terarah. Penelitian ini fokus pada pembangunan Media Pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Teknik Pemograman kelas X TAV SMKN 1 Tanjung Raya Menggunakan Aplikasi *Isping Suite*.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membuat aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android pada Mata Pelajaran Teknik Pemograman SMKN 1 Tanjung Raya ?

2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran Teknik Pemograman menggunakan android untuk siswa kelas X TAV SMK 1 Tanjung Raya ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian adalah :

1. Mengetahui cara pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android pada Mata Pelajaran Teknik Pemograman SMKN 1 Tanjung Raya.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Teknik Pemograman menggunakan android untuk siswa kelas X TAV SMK 1 Tanjung Raya.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan keilmuan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis android bagi penulis dan guru SMK 1 tanjung raya.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan alternatif dalam penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Teknik Pemograman dan Mata pelajaran lain di SMK 1 Tanjung raya.
3. Penelitian ini di harapkan menjadi masukan bagi penelitian media pembelajaran berbasis android untuk selanjutnya

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan yang dilakukan sudah menghasilkan Media Pembelajaran Berbasis Android menggunakan aplikasi *Ispring Suite* yang valid dan praktis pada mata pelajaran Teknik Pemograman SMKN 1 Tanjung Raya.

1. Telah dihasilkan sebuah produk aplikasi media pembelajaran di kembangkan menggunakan aplikasi *Powerpoint* yang sudah terintegrasi dengan aplikasi *Ispirng Suite*. Pengembangan tampilan, navigasi, gambar dll pada Aplikasi menggunakan tools yang ada pada aplikasi *Powerpoint* sedangkan untuk materi pada aplikasi menggunakan aplikasi *Ispring Suite* yang sudah terintegrasi atau tambahan tools pada aplikasi *Powerpoint*. Aplikasi *Ispring Suite* selanjutnya akan mempublish hasil desain aplikasi menjadi format .Html. Hasil publish tersebut akan di export menjadi format .Apk menggunakan aplikasi *Website 2 APK Builder*.
2. Hasil validasi media pembelajaran Berbasis Android dari empat validator dapat disimpulkan bahwa media Pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan valid. Dua orang validator dari ahli media mendapat nilai sebesar 51,5 dari 11 indikator pernyataan, apabila di persentasekan mendapat nilai 94% maka dapat dikatagorikan sebagai “sangat valid”. Dua orang validator dari ahli materi mendapat nilai sebesar 56 dari 12 indikator pernyataan, apabila di persentasekan mendapat nilai 93% maka

dapat dikategorikan sebagai “sangat valid”. Hasil pengujian praktikalitas media pembelajaran dari peserta didik dapat dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan penilaian sembilan orang peserta didik mendapat nilai sebesar 54,33 dari 12 pernyataan, apabila di persentasekan mendapat nilai 91% maka dapat di kategorikan sebagai “sangat praktis”.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka sebagai tindak lanjut penelitian dapat diungkapkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan keilmuan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis android bagi penulis dan guru SMK 1 tanjung raya.
2. Dalam proses belajar dan mengajar guru diharapkan bersama-sama dengan peserta didik menggunakan media pembelajaran Berbasis Android ini agar fungsi dan tujuan dari media tersalurkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian menyadari terdapat kekurangan dan keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh peneliti, maka peneliti mengharap pada peneliti selanjutnya agar mencari referensi yang terbaru dan melakukan perbaikan menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyati D., Mustaji., & Harwanto. 2020. *Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8*. Jurnal Education and Devolopment. Nomor 8. Hlm 381-389.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Pt Rajarafiindo Persada.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Dewi, Ika Parma dkk. *Dasar-dasar android studio dan membuat aplikasi mobile sederhana*. Bandung:WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.
- Diana, M., Nertiwati, & Suri Fi.2018.*Modul Pembelajaran Matemmatika Beruasa Islami Dengan Pendekatan Inkuiri*.Jurnal Matemmatika.Nomor 1.Hlm 7—13.
- Dwi Elvina Dan Ika Perma Dewi.2020.*Analisis Tingkat Kelayakan Media Pemebelajaran Berbasis Android Dasar Listrik Dan Elektronika*. Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika. Nomor 3.Hlm 18—25.
- Fitriyani, Pipit.*Pendidikan Karakter Bagi Generasi Z*.APPPTMA. Nomor 7. Hlm 307—314.
- Kusuma N. R., Mustami M. K., & Jumadi O. 2018. *Pengembangan media pembelajaran interaktif Power Point Ispring Suite 8 pada konsep sistem Ekstresi Di sekolah Menengah Atas*. Eprintis Jurnal Uniersitas Neeri Makasar. Nomor 28. Hlm 1-8.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Kusumaningtyas, R., Sholehah, I., Kholiafah, Nika.2020.*Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru Melalui Model Dan Media Pembelajaran Bagi Generasi Z*. Jurnal Warta Lpm. Nomor 1. Hlm 54—62.
- Mayub, Afizal. 2019. *Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Bengkulu Unit Penerbitan dan Publikasi Univ. Bengkulu.
- Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media Sumber Pembelajaran*. Jakarta : KENCANA.
- Pane, aprida.2012.*Belajar dan Pembelajaran*.Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman. Nomor 3. Hlm. 333-352.