

**EFEKTIVITAS PENERAPAN APLIKASI *HOMEBYME*
PADA MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN
PERENCANAAN INTERIOR GEDUNG DESAIN PERMODELAN DAN
INFORMASI BANGUNAN SMK NEGERI 1 CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan



Oleh:

Teguh Pujiono

NIM 1908616

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**EFEKTIVITAS PENERAPAN APLIKASI *HOMEBYME*
PADA MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN
PERENCANAAN INTERIOR GEDUNG DESAIN PERMODELAN DAN
INFORMASI BANGUNAN SMK NEGERI 1 CIREBON**

oleh:

Teguh Pujiono

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Teknik Bangunan
Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

© Teguh Pujiono

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN

TEGUH PUJIONO

**EFEKTIVITAS PENERAPAN APLIKASI *HOME BY ME*
PADA MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN
PERENCANAAN INTERIOR GEDUNG DESAIN PERMODELAN DAN
INFORMASI BANGUNAN SMK NEGERI 1 CIREBON**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Dosen Pembimbing I



Dr. Dedy Suryadi, M.Pd.
NIP. 196707261997031001

Dosen Pembimbing II



Parmono, SPd., MT
NIP. 920200119781016101

Mengetahui,

**Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Bangunan**



Dr. Nandan Supriatna, M.Pd.
NIP. 196012241991011001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Teguh Pujiono

NIM : 1908616

Program Studi : Pendidikan Teknik Bangunan

Fakultas : Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Efektivitas Penerapan Aplikasi *Homebyme* Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perencanaan Interior Gedung Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Cirebon”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Teguh Pujiono
NIM 1908616

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan karunia-Nya. Sholawat serta salam peneliti curahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun judul dari skripsi ini adalah “Efektivitas Penerapan Aplikasi *Homebyme* pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Cirebon”. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan pada Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia. Adapun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Bandung, Agustus 2023

Teguh Pujiono

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan karunia-Nya. Sholawat serta salam peneliti curahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun pihak yang telah membantu selama penyusunan skripsi ini, diantaranya:

1. Dr. Dedy Suryadi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Parmono, S.Pd., M.T., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Juang Akbarudin, M.T., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan arahan dalam menempuh pendidikan.
4. Dr. Nandan Supriatna, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan yang telah membantu dalam menempuh pendidikan.
5. Yovie Sutamy, S.E., selaku Staf Tata Usaha Prodi Pendidikan Teknik Bangunan yang telah membantu dalam administrasi skripsi.
6. Seluruh dosen dan staf serta civitas akademik Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan yang telah memberikan ilmu kepada peneliti selama perkuliahan.
7. Kedua orang tua yang selalu memberi nasihat, motivasi, serta doa supaya selalu dilancarkan dalam menyelesaikan skripsi.
8. Seluruh pihak SMK Negeri 1 Cirebon, yang telah mendampingi dan membantu peneliti dalam memberikan izin untuk penelitian.
9. Siswa-siswi kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Cirebon yang membantu peneliti dalam penelitian.
10. Seluruh mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan 2019 yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan kebersamaan selama perkuliahan.
11. Dzakiyya Nurul Azka yang selalu memberikan dukungan, motivasi, penyemangat, penasihat, pendengar, serta keluh kesah bersama.
12. Seluruh mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan 2019 yang telah memotivasi peneliti untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

13. Nanda Anggit Marsuky, Kevin Adirajasa, M. Farauk Alfarizi, Fahri Muflih, Kharahma Jaynata, Rafly Azmy Rifaldi, Rafly Eka Novirandas, Achmad Fazar Ali Sahidin yang telah memberi dukungan, motivasi, pendengar, penasihat, dan berbagi cerita dalam membantu peneliti menyusun skripsi.
14. Seluruh pihak yang turut membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Tidak lupa peneliti ucapkan terima kasih kepada orang tua yang telah memberikan dorongan serta dukungan doa. Semoga Allah SWT memberikan pahala yang berlipat atas segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti.

Bandung, Agustus 2023

Teguh Pujiono

**EFEKTIVITAS PENERAPAN APLIKASI *HOMEBYME*
PADA MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN
PERENCANAAN INTERIOR GEDUNG DESAIN PERMODELAN DAN
INFORMASI BANGUNAN SMK NEGERI 1 CIREBON**

Oleh
Teguh Pujiono
NIM. 1908616

ABSTRAK

Seiring berkembangnya zaman, segala aspek kehidupan dituntut untuk lebih maju dan berkembang, hal tersebut menjadi faktor utama semakin banyak inovasi yang diciptakan dalam dunia pendidikan. Sehingga pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan aplikasi *Homebyme* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung di SMK Negeri 1 Cirebon, dan untuk mengetahui keefektifan penerapan aplikasi *Homebyme* terhadap mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung. Berdasarkan pengamatan, ditemukan bahwa tidak semua siswa SMK Negeri 1 Cirebon memiliki fasilitas laptop sendiri, oleh karena itu masih ada siswa yang kesulitan untuk mengerjakan tugas, khususnya tugas desain interior pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung. Penelitian ini berjenis *Pre-Ekxperimental* dengan desain penelitian berupa *One-Shot Case Study*. Adapun instrumen penelitian dengan perangkat pembelajaran, observasi, dokumentasi, tes dengan teknik analisis menggunakan analiis keterlaksanaan pembelajaran dan kuesioner untuk mengetahui respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Aplikasi *Homebyme* pada mata pelajaran APLPIG terlaksana dengan kategori sangat baik berdasarkan observer, yang artinya pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat. Untuk keefektifan penggunaan Aplikasi *Homebyme* masuk kedalam kategori sangat efektif. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penerapaaan Aplikasi *Homebyme* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung sangat efektif, namun tetap memerlukan perbaikan dan peningkatan agar kondisi ideal tercapai.

Kata Kunci : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung, Efektivitas, *Homebyme*, Respon siswa

**EFFECTIVENESS OF HOMEBYME APPLICATIONS
IN SOFTWARE APPLICATIONS AND BUILDING INTERIOR PLANNING
SUBJECT MODELING AND BUILDING INFORMATION DESIGN AT
SMK NEGERI 1 CIREBON**

Arranged by
Teguh Pujiono
NIM. 1908616

ABSTRACT

Along with the development of the times, all aspects of life are required to be more advanced and developed, this has become the main factor for more and more innovations being created in the world of education. So that this study aims to determine the application of the Homebyme application to the subject of Software Applications and Building Interior Planning at SMK Negeri 1 Cirebon, and to determine the effectiveness of implementing the Homebyme application for the subject of Software Applications and Building Interior Planning. Based on observations, it was found that not all students of SMK Negeri 1 Cirebon have their own laptop facilities, therefore there are still students who have difficulty completing assignments, especially interior design assignments in the subject of Software Applications and Building Interior Planning. This research is of the Pre-Experimental type with a research design in the form of a One-Shot Case Study. As for the research instruments with learning tools, observation, documentation, tests with analytical techniques using learning implementation analysis and questionnaires to determine student responses. The results of the study showed that the implementation of the Homebyme Application in the APLPIG subject was carried out in a very good category based on the observer, which means that the learning implemented by the researcher was in accordance with the Learning Implementation Plan (RPP) that had been made. For the effectiveness of using the Homebyme application, it is included in the very effective category. So, it can be concluded that the application of the Homebyme Application in the subject of Software Applications and Building Interior Planning is very effective, but still requires repair and improvement so that ideal conditions are achieved.

Keywords: *Software Applications and Building Interior Planning, Effectiveness, Homebyme, Student Response*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian.....	3
1.3 Pembatasan Masalah Penelitian.....	4
1.4 Rumusan Masalah Penelitian.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II KAJIAN PUSAKA	7
2.1. Perkembangan Teknologi	7
2.2. Penggunaan Handphone	8
2.3. Media Pembelajaran	9
2.4. Efektivitas Pembelajaran	10
2.5. Aplikasi <i>Homebyme</i>	10
2.5.1 Fitur dalam Aplikasi <i>Homebyme</i>	11
2.5.2 Langkah Membuat Gambar di Aplikasi <i>Homebyme</i>	15
2.6. Respon	15
2.6.1 Pengertian Respon siswa	15
2.6.2 Faktor Terbentuknya Respon	16
2.6.3 Macam-Macam Respon.....	16
2.7. Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung	17
2.8. Penelitian yang Relevan.....	18
2.9. Kerangka Berpikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23

3.1	Desain Penelitian	23
3.2	Variabel Penelitian.....	23
3.3	Definisi Operasional	24
3.3.1	Efektivitas Penerapan Aplikasi <i>Homebyme</i> terhadap Respon Siswa	24
3.4	Partisipan	24
3.5	Populasi dan Sampel.....	25
3.5.1	Populasi	25
3.6	Sampel	25
3.7	Instrumen Penelitian	25
3.7.1	Observasi.....	26
3.7.2	Dokumentasi	26
3.7.3	Kuesioner	26
3.8	Prosedur penelitian	27
3.8.1	Tahapan Perencanaan.....	28
3.8.2	Tahapan Pelaksanaan Laporan Penelitian.....	28
3.8.3	Tahapan Pembuatan Laporan.....	28
3.9	Uji Instrumen Penelitian	29
3.9.1	Perangkat Pembelajaran.....	29
3.9.2	Angket	30
3.10	Analisis Data.....	32
3.10.1	Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran.....	32
3.10.2	Respon siswa	33
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		34
4.1	Temuan Penelitian	34
4.1.1	Deskripsi Penelitian	34
4.1.2	Hasil Proses Pembelajaran	34
4.1.3	Respon Siswa.....	37
4.2	Pembahasan	40
4.2.1	Penerapan Aplikasi <i>Homebyme</i>	40
4.2.2	Efektivitas Penerapan Aplikasi <i>Homebyme</i>	41
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		44
5.1	Simpulan	44
5.2	Implikasi	44

5.3 Rekomendasi.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	48

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung.....	17
Tabel 2. 2 Penelitian yang Relevan	18
Tabel 3. 1 Desain Penelitian <i>One-Shot Case Study</i>	23
Tabel 3. 2 Populasi Penelitian	25
Tabel 3. 3 Skala Likert	26
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner.....	26
Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Validitas dan Kualifikasi	29
Tabel 3. 6 Hasil Penilaian Kelayakan RPP	29
Tabel 3. 7 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	31
Tabel 3. 8 Indeks Reliabilitas	31
Tabel 3. 9 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas	32
Tabel 3. 10 Pedoman Kriteria Aktivitas Mengajar.....	32
Tabel 3. 11 Kriteria Efektivitas	33
Tabel 4. 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	34
Tabel 4. 2 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran	35
Tabel 4. 3 Indikator respon siswa terhadap aplikasi <i>Homebyme</i>	38
Tabel 4. 4 Respon siswa terhadap Aplikasi <i>Homebyme</i>	39
Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Siswa Keseluruhan	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fitur <i>Discover Top Users Creations</i>	11
Gambar 2. 2 Fitur Catalog	12
Gambar 2. 3 <i>Projects</i>	12
Gambar 2. 4 <i>See the whole floor</i>	13
Gambar 2. 5 Isi dari fitur <i>See the whole floor</i>	13
Gambar 2. 6 Kualitas render dari <i>homebyme</i>	14
Gambar 2. 7 <i>Collections</i>	14
Gambar 2. 8 <i>Profile</i>	15
Gambar 2. 9 Kerangka Berpikir Penelitian	22
Gambar 4. 1 Peneliti menjelaskan fitur-fitur dari Aplikasi <i>Homebyme</i>	35
Gambar 4. 2 Peneliti sedang melakukan kontroling (Pertemuan Kedua).....	36
Gambar 4. 3 Hasil tugas desain siswa menggunakan <i>Homebyme</i>	37
Gambar 4. 4 Grafik Indikator Respon Siswa.....	38
Gambar 4. 5 Grafik Per- Siswa Respon Siswa	39

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 4. Butir Pernyataan Uji Coba Angket
- Lampiran 5. Data Siswa Uji Coba Instrumen
- Lampiran 6. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen dengan *Software Excel*
- Lampiran 7. Sintaks/Langkah Pelaksanaan Penelitian
- Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 9. Hasil *Judgement Expert*
- Lampiran 10. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 11. Kisi-kisi Instrumen Angket
- Lampiran 12. Butir Pernyataan Angket
- Lampiran 13. Data Siswa Sampel Penelitian
- Lampiran 14. Hasil Penyebaran Angket
- Lampiran 15. Hasil Analisis Angket Respon Siswa dengan *Software Microsoft Excel*
- Lampiran 16. Dokumentasi Penerapan Perlakuan (*treatment*)
- Lampiran 17. Lembar Permohonan Pergantian Judul
- Lampiran 18. Bukti Pengecekan Turnitin

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Fitriani Djollong. (2014). *Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif*.
- Damopolii, V., & Bitto, N. (2019). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat*.
- Dimas Pratama, M., & Wiyono, A. (2021). *Pengembangan Modul Media Pembelajaran AutoCad Studi Literatur Pengembangan Modul Media Pembelajaran Autocad Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung Kelas Xi DPIB SMK Negeri 2 Surabaya*.
- Emeralda Ekawardhana, N. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Video Conference*.
- Fakhri, F., Body, R., & Apdeni, R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Mata Kuliah Gambar Teknik Jurusan Teknik Sipil Universitas Negeri Padang* (Vol. 5, Issue 4).
- Fernandez, M. A. (2021). *Co-disseny d'un espai d'aprenentatge a l'escola Lluís Millet*. Universitat de Barcelona.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97.
- Irkham Abdaul Huda. (2020). *Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar Irkham Abdaul Huda* (Vol. 2).
- Kartini, K. S., Tri, N., & Putra, A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4, 12–19.
- Muhaimin. (2021). *Respon Kognitif Anak dalam Produk Permainan Remitan Desa*.
- Murjani. (2022). *Prosedur Penelitian Kuantitatif*.
- Muslih, M., & Body, R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Berbasis Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perencanaan Interior Gedung Kelas Xi Teknik Konstruksi Dan Properti SMKN 1 Sumatera Barat* (Vol. 1, Issue 1).
- Muspitalul Khusnah*, R. T. L. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Blok Pecahan Terhadap The Influence of the Use of Fractional Blocks on Learning Interest in Third Grade Elementary School Students in Bone District*.

- Nikmatur Ridha. (2017). *18-Article Text-68-1-10-20200814*.
- okto susandri, M. R. S. (2022). *Pengembangan Video Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Gedung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Negeri 3 Tebo*.
- Prof. Ma'ruf Abdullah. (2015). *Living in the world that is fit for habitation : CCI's ecumenical and religious relationships*.
- Pujiastutik, H. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*.
- Rahayu, T. E., Haki Pranata, O., & Ganda, N. (2021). Respon Siswa Sekolah Dasar terhadap Program Belajar dari Rumah (BDR) di TVRI. In *All rights reserved* (Vol. 8, Issue 2).
- Sri Wahyuni Jaspin. (2021). 06. *BUKU CHAPTER_KEPEMIMPINAN TRANSFORMASIONAL*.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Umar, S., & Syambasril. (2011). *Buku Ajar: Program Pengalaman Lapangan-1 (Micro Teaching)*. Pontianak: FKIP UNTAN.
- Wahyuni, N. (2019). *Efektivitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Praktik Untuk Mata Pelajaran Produktif Jurusan Administrasi Perkantoran Di SMK Nasional Makassar*.
- Yusup Program Studi Tadris Biologi, F., & Tarbiyah dan Keguruan, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Januari-Juni*, 7(1), 17–23.