

**PENGEMBANGAN *MOBILE LEARNING*
MENGUNAKAN *APP INVENTOR* SEBAGAI MEDIA BELAJAR
PADA MATA KULIAH EVALUASI PEMBELAJARAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri



Oleh :

Titis Fitri Asih

1403604

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2019**

PENGEMBANGAN *MOBILE LEARNING*
MENGUNAKAN *APP INVENTOR* SEBAGAI MEDIA BELAJAR
PADA MATA KULIAH EVALUASI PEMBELAJARAN

Oleh :
Titis Fitri Asih

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Pendidikan Teknologi Kejuruan

© Titis Fitri Asih
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

TITIS FITRI ASIH

**PENGEMBANGAN *MOBILE LEARNING*
MENGUNAKAN *APP INVENTOR* SEBAGAI MEDIA BELAJAR
PADA MATA KULIAH EVALUASI PEMBELAJARAN**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Sri Handayani, M.Pd.
NIP. 196609301997032001

Pembimbing II



Siti Mukhlisah, S.T.P., M.Si
NIP. 198210072010122001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri



Dr. Yatti Sugiarti, M.P.
NIP. 196312071993032001

LEMBAR PERNYATAAN

*Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengembangan Mobile learning Menggunakan App Inventor Sebagai Media Belajar Pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran**” 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 risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.*

Bandung, Agustus 2019

Yang membuat pernyataan

Titis Fitri Asih

NIM 1403604

**PENGEMBANGAN *MOBILE LEARNING*
MENGUNAKAN *APP INVENTOR* SEBAGAI MEDIA BELAJAR
PADA MATA KULIAH EVALUASI PEMBELAJARAN**

**TITIS FITRI ASIH
1403604**

ABSTRAK

Kemajuan IPTEK menuntut lembaga pendidikan untuk mengikuti perubahan pada penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Salah satu produk hasil perkembangan TIK saat ini adalah *smartphone* yang memiliki fasilitas seperti *mobile learning* yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri karena dapat digunakan dimana dan kapan saja. Saat ini, pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Teknologi Agroindustri dibutuhkan media belajar yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja untuk memfasilitasi mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media dan kelayakan media berupa *mobile learning* menggunakan *App Inventor* pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan ADDIE meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penilaian kelayakan media belajar *mobile learning* ini ditinjau dari beberapa penilaian yaitu penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta penilaian mahasiswa sebagai responden. Responden yang digunakan yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri angkatan 2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) proses pengembangan *mobile learning* mengacu pada lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation* dan didapatkan lima menu utama yaitu menu materi, video, kuis, profil, dan bantuan, 2) hasil media *mobile learning* menggunakan *App Inventor* ini sebesar 70,09% oleh ahli materi dan dinyatakan layak sedangkan oleh ahli media sebesar 88,80%, ahli bahasa sebesar 77,08% dan mahasiswa sebagai responden sebesar 79,38% dan dinyatakan sangat layak.

Kata kunci: media belajar, *mobile learning*, *App Inventor*, ADDIE.

**MOBILE LEARNING DEVELOPMENT
USING APP INVENTOR AS A LEARNING MEDIUM
AT LEARNING EVALUATION SUBJECT**

**TITIS FITRI ASIH
1403604**

ABSTRACT

The improvement of science and technology requires educational institution to follow the change on the utilization and the usage of instructional media. One product that is the result of the ICT development today is smartphone that has facility such as mobile learning that enable students to learn independently because it can be used anywhere and anytime. At present, at the Agroindustry Technology Education Learning Evaluation Subject is needed the instructional media that can be used anywhere and anytime to facilitate the students in the process of teaching and learning activities. The purpose of this study was to determine the process development and the feasibility of media in the form of mobile learning used the App Inventor in the Learning Evaluation Subject. This study used the ADDIE development model. ADDIE stages include Analysis (Design), Design (Development), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). The assessment of the mobile learning media feasibility was reviewed from several assessments those were the assessment by media experts, material experts, linguists and the assessment from the students as respondents. The respondents were Agroindustry Technology Education students from 2016 grade. The results showed that 1) the process of developing mobile learning referred to five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation and five main menus were obtained namely material menu, video, quiz, profile, and help, 2) the result of mobile learning media used this App Inventor was 70,09% by material experts and declared feasible, by media experts was 88.80%, linguists was 77,08% and students as respondents was 79.38% and declared very feasible.

Keywords: *learning media, mobile learning, App Inventor, ADDIE.*

DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran	6
2.2 Mobile Learning.....	8
2.3 Aplikasi App Inventor	9
2.4 Penelitian yang Relevan.....	12
2.5 Posisi Penelitian	14
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1 Desain Penelitian.....	15
3.2 Partisipan	15
3.3 Populasi dan Sampel.....	15
3.4 Instrumen Penelitian	17
3.5 Prosedur Penelitian	20
3.6 Teknik Analisis Data	22
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	24
4.1 Temuan.....	24

4.2 Pembahasan	51
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	60
5.1 Simpulan.....	60
5.2 Implikasi dan Rekomendasi	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Aspek Penilaian untuk Ahli Media.....	17
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Aspek Penilaian untuk Ahli Materi	18
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Aspek Penilaian untuk Ahli Bahasa	19
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Kuisisioner untuk Mahasiswa.....	19
Tabel 3.5 Interpretasi Kelayakan Media untuk Ahli	23
Tabel 3.6 Interpretasi Kuisisioner Tanggapan Mahasiswa	23
Tabel 4.1 <i>Storyboard Mobile Learning</i>	26
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	37
Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Media	38
Tabel 4.4 Hasil Revisi Ahli Media.....	39
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	41
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Materi.....	42
Tabel 4.7 Hasil Revisi Ahli Materi	43
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Bahasa	45
Tabel 4.9 Kritik dan Saran Ahli Bahasa.....	46
Tabel 4.10 Hasil Revisi Ahli Bahasa	46
Tabel 4.11 Hasil Angket Mahasiswa	48
Tabel 4.12 Kritik dan Saran Mahasiswa.....	49
Tabel 4.13 Hasil Revisi Berdasarkan Angket Mahasiswa	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Jendela <i>Componen Designer App Inventor</i>	10
Gambar 2.2. <i>Block Editor</i> pada <i>App Inventor</i>	11
Gambar 3.1. Desain Penelitian ADDIE.....	20
Gambar 4.1. Tampilan Menu Utama (Home).....	31
Gambar 4.2. Tampilan Menu Materi.....	32
Gambar 4.3. Tampilan Menu Video	33
Gambar 4.4. Tampilan Menu Kuis.....	34
Gambar 4.5. Tampilan Skor Kuis	34
Gambar 4.6. Tampilan Menu Profil	35
Gambar 4.7. Tampilan Menu Bantuan	36
Gambar 4.8 Grafik Validasi Ahli Media	52
Gambar 4.9 Grafik Validasi Ahli Materi.....	54
Gambar 4.10 Grafik Validasi Ahli Bahasa	55
Gambar 4.11 Grafik Hasil Tanggapan Mahasiswa.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Flowchart</i> Media.....	66
Lampiran 2. Hasil Validasi Ahli Media	67
Lampiran 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	70
Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Materi.....	72
Lampiran 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	74
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa	75
Lampiran 7. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	77
Lampiran 8. Format Kuisisioner Tanggapan Mahasiswa	78
Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Tanggapan Mahasiswa	81
Lampiran 10. Data Nilai Responden	83

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). (cetakan ke-14). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhari, A. & Helda S. (2016). Pengembangan Media pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika A-BiRuNi*, 5 (01), hlm. 1-13.
- BSNP. (2008). *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar*. Jakarta: BSNP.
- Emzir. (2013). *Metodologi penelitian pendidikan: Kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Fajrina, A.E. (2017). Pengembangan Mobile Encyclopedia Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Materi Pengantar dan Referensi Baca Mata Pelajaran Gambar Konstruksi Bangunan 1 SMK Teknik Bangunan. *Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Sipil Dan Perencanaan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitrah, Z.A. (2018). Penggunaan Application Builder “Apply Pie” Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Sebagai Media Belajar Mobile Learning. *Skripsi Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hakky, M.K, Wirasasmita, R.H, dan Uska, M.Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *Jurnal Pendidikan Informatika*, Volume 2, Nomor 1, Juni 2018 e-ISSN 2549-7472. Universitas Hamzanwadi.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayat, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mahasiswa Pada Materi Elektrokimia. *Skripsi Program Studi Pendidikan Kimia*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Jinlong, G. Zhaolei, S. dan Yawei, T. (2012). *Mobile learning Researchbased Intellegent Mobile Phone and 3G Networks*. *Jurnal IEEE*. Hlm. 1238-1242.
- Mubarok, F. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Application Menggunakan App Inventor Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Untuk Siswa Kelas X Studi Keahlian TGB SMK Negeri 3 Yogyakarta. *Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan*. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Mulyadi, S.T. (2011). *Android App Inventor*. Yogyakarta: Multimedia Center Publishing.
- Muyaroah, S., dan Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Inovasi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*. Universitas Negeri Semarang.
- Nurada, H. (2014). Sistem Informasi Teknik Elektro Berbasis Android Di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Naskah Publikasi Jurusan Teknik Elektro*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Putra, R.S., Wijayati, N., dan Mahatmanti, F.W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 11, No. 2, 2017. Universitas Negeri Semarang.
- Rahayu, M.S.I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile learning* pada Platform Android Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X. *Skripsi Jurusan Pendidikan Fisika*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanaky, A.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukuba Dipantara.
- Setiawan, N. (2007). Penentuan ukuran sampel memakai rumus slovin dan tabelkrejcie-morgan: telaah konsep dan aplikasinya. *Makalah disampaikan pada Diskusi Ilmiah Jurusan Sosial Ekonomi Fakultas Peternakan Unpad, Bandung*.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukmana, A. dan Suartama, I. (2018). Pengembangan *Mobile Learning* Berorientasi Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Pada Mata Kuliah Multimedia. *Journal of Education Technology*. 1(2), 45-50.
- Tri, A. (2011). *Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 dalam Pembelajaran Matematika di SMA/MA Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel*. *Skripsi Fakultas Sains dan Teknologi*. Universitas UIN Sunan Kalijaga.

- Warsita, Bambang. (2011). *Pendidikan Jarak Jauh: Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi Diklat*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Wirawan, P.W. (2011). Pengembangan Kemampuan *E-Learning* Berbasis Web Ke Dalam *M-Learning*. *Jurnal Masyarakat Informatika*, Volume 2, Nomor 4, ISSN 2086-4930. Universitas Diponegoro.
- Wolber, D., Abelson, H., Spertus, E., dan Looney, L. (2011). *App Inventor Create Your Own Android Apps*. Canada: O'Really Media, Inc.
- Yuniarti, A. Fitri, L. dan Yokhebed. (2012). Pengembangan Virtual Laboratory Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada Materi Pembiakan Virus. *Journal of Biology Education*. 1(1), 86-94.