

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*  
UNTUK MENGETAHUI LITERASI VISUAL SISWA PADA MATERI  
PENCOKLATAN BAHAN PANGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri



Oleh  
**SITI KANIA DEWI**  
**1504836**

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*  
UNTUK MENGETAHUI LITERASI VISUAL SISWA PADA MATERI  
PENCOKLATAN BAHAN PANGAN**

Oleh  
Siti Kania Dewi  
1504836

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri

©Siti Kania Dewi  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2019

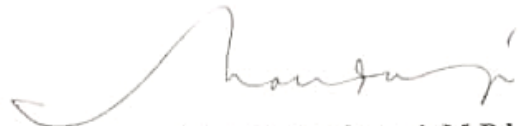
Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotokopi, dan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN  
SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*  
UNTUK MENGETAHUI LITERASI VISUAL SISWA PADA MATERI  
PENCOKLATAN BAHAN PANGAN**

Disetujui dan Disahkan Oleh :

**Dosen Pembimbing I**



**Dr. Sri Handayani, M.Pd.**

NIP. 196609301997032001

**Dosen Pembimbing II**



**Mustika Nuramalia H., S.TP., M.Pd.**

NIP. 198401252012122002

Mengetahui,  
**Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri,**



**Dr. Yatti Sugiarti, MP.**

NIP. 196312071993032001

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENGETAHUI LITERASI VISUAL SISWA PADA MATERI PENCOKLATAN BAHAN PANGAN**

Oleh  
Siti Kania Dewi  
1504836

## **ABSTRAK**

Literasi visual siswa di Indonesia masih rendah. Oleh karena itu, media visual seperti media pembelajaran berbasis android dapat digunakan sebagai alat untuk menstimulasi kecakapan tersebut. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android dan mengetahui kemampuan literasi visual siswa dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Materi yang digunakan yaitu pencoklatan bahan pangan, mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian dan Perikanan Kelas X, SMK jurusan Agorindustri Pengolahan Hasil Pertanian. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 2 model pengembangan yaitu ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*) dan *One Shot Case Study*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ketiga ahli, media pembelajaran berbasis android ini dinyatakan “Sangat Layak” oleh ahli materi dan ahli media, serta “Layak” oleh ahli bahasa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android ini mendapat respon “Sangat Layak” dari siswa. Hasil untuk kemampuan literasi visual, siswa mendapatkan kategori “Sangat Baik” pada indikator asosiasi visual; kategori “Baik” pada indikator berpikir visual, visualisasi, penalaran visual, pandangan kritis, dan rekonstruksi visual; kategori “Cukup Baik” pada indikator perbedaan visual dan rekonstruksi makna; serta kategori “Kurang Baik” pada indikator konstruksi makna.

Kata kunci: media pembelajaran, android, literasi visual, ADDIE

**DEVELOPMENT OF ANDROID BASED LEARNING MEDIA TO KNOW  
STUDENT'S VISUAL LITERACY ON SUBJECT MATTER OF  
BROWNING FOODSTUFF**

Oleh  
Siti Kania Dewi  
1504836

**ABSTRACT**

Student visual literacy in Indonesia is low. Therefore, visual media such as Android-based learning media can be used as a tool to stimulate these skills. The purpose of this study is to determine the feasibility of android-based learning media and determine the ability of students' visual literacy using these learning media. The subject used is browning foodstuffs, Basic subjects Processing Process of Agriculture and Fisheries Class X, Vocational School majoring in Agriculture Product Processing Agorindustry. This research was conducted using 2 development models, namely ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation) and One Shot Case Study. Data analysis techniques using quantitative descriptive analysis. Based on the results of the validation by the three experts, the Android-based learning media was declared "Very Eligible" by material experts and media experts, as well as "Eligible" by linguists. The results show that the Android-based learning media received a response "Very Worthy" from students. Results for visual literacy skills, students get the category of "Very Good" on the visual association indicator; the "Good" category of indicators of visual thinking, visualization, visual reasoning, critical outlook, and visual reconstruction; the category "Fair" on indicators of visual difference and meaning reconstruction; as well as the "Poor" category on the meaning construction indicator

Keywords: learning media, android, visual literacy, ADDIE

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	i
DAFTAR TABEL .....	ii
DAFTAR GAMBAR .....	iii
DAFTAR LAMPIRAN .....	iv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Batasan Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat/Kegunaan Penelitian .....	4
1.6 Struktur Organisasi Skripsi .....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	5
2.1 Kajian Teori .....	5
2.2 Penelitian yang Relevan .....	11
2.3 Posisi Penelitian .....	12
BAB III METODE PENELITIAN .....	13
3.1 Pengembangan Media Pembelajaran .....	13
3.1.1 Desain Penelitian .....	13
3.1.2 Populasi dan Sampel .....	13
3.1.3 Instrumen Penelitian .....	14
3.1.4 Prosedur Penelitian .....	16
3.1.5 Analisis Data .....	18
3.2 Implementasi Media Terhadap Literasi Visual Siswa .....	19
3.2.1 Desain Penelitian .....	19
3.2.2 Populasi dan Sampel .....	19
3.2.3 Instrumen Penelitian .....	20
3.2.4 Prosedur Penelitian .....	23
3.2.5 Analisis Data .....	23
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....	25
4.1 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android .....	25
4.2 Literasi Visual Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Android .....	47
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....	68
5.1 Simpulan .....	68
5.2 Implikasi .....	68
5.3 Rekomendasi .....	69
DAFTAR PUSTAKA .....	70
LAMPIRAN .....	74

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- (2009). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arru, H. T. & Harjanto A. (2018). Rancangan Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Simulasi Digital Pada Kelas X SMK Negeri 3 Samarinda Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data (SIMADA)*, 1 (2), hlm. 159-169.
- Asyhar, R. (2014). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo 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.
- Avgerinou, M. D. (2009). Re-Viewing Visual Literacy in the “Bain d’Images” Era. *TechTrends*, 53 (2), page: 28-34.
- Azwar, S. (2017). *Validitas dan Reabilitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bhinnety. (t.t). Struktur dan Proses Memori. *Buletin Psikologi*, 16 (2), hlm.74-88.
- BSNP. (2006). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Damayana, H. (2018). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Literasi Visual Pada Materi Asam Basa*. (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di SMA/SMK*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- (2017). *Panduan Implementasi Kecakapan Abad 21 Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Duron, R., Limbach, B. dan Waugh, W. (2006). Critical Thinking Framework for Any Discipline. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 2 (17), page: 160-166.
- Ferguson, B. (t.t). *Information Literacy (A Primer for Teachers, Librarians, and other Informed People)*. [www.bibliotech.us/pdfs/InfoLit.pdf](http://www.bibliotech.us/pdfs/InfoLit.pdf). (Diakses Februari 2019)
- Hanifiyah, N. F. (2012). *Pengaruh Pelatihan Berpikir Positif Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas X MAN Malang II Kota Batu*. (Tesis). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hayadi, B. Herawan. (2017). Visualisasi Konsep Umum Sistem Pakar Berbasis Multimedia. *Riau Jurnal of Computer Science*, 3 (1), hlm.17-22.
- Hakky, M. K., Rasyid H. W. & M. Zamroni U. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *Jurnal Pendidikan Informatika (EDUMATIC)*, 2(1), hlm. 24-33.
- Jinlong, Geng, Sun Zhaolei dan Teng Yawei. (2012). Mobile Learning Research-based Intellegent Mobile Phone and 3G Networks. *Jurnal IEEE*. page: 1238-1242.
- Juliastuti. (2000). *Representasi*. Newsletter KUNCI No. 4. <http://kunci.or.id/esai/nws/04/representasi.htm>. Diakses pada tanggal 30 Juni 2019, pukul 16.02 WIB
- Kemendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- (2016). *Peringkat dan Capaian PISA Indonesia*. Diakses melalui <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2016/12/peringkat-dan-capaian-pisa-indonesia-mengalami-peningkatan> pada Februari 2019.
- 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). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Mulyadi. (2013). *Android APP Inventor*. Yogyakarta: Multimedia Center Publishing.
- Nurannisaa. (2017). Menghadapi Generasi Visual; Literasi Visual Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1 (2a), hlm. 48-59.



- Permana, E. C. (2017). Tata Cara Pemeliharaan Sistem (Aplikasi, Website, dll). [Online]. Diakses dari <https://endangcahyapermana.wordpress.com/2017/05/13/tata-cara-pemeliharaan-sistem-aplikasi-website-dll/>
- Rahmantiwi, W. B. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Modul Pada Materi Himpunan Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII Semester Genap*. (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sangidu, R. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Guna Meningkatkan Kemampuan Literasi Visual dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Kelas X*. (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sambodo, R. A. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (m-learning) Berbasis Android untuk Siswa Kelas XI SMA/MA*. (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Setiani, P. (2018). *Penggunaan Appypie Untuk Mengembangkan Media Aplikasi Android Pada Pembelajaran Tumbuhan Hijau di Kelas V Sekolah Dasar*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.
- Setiawan, N. (2007). *Penentuan Ukuran Sampel Memakai Rumus Slovin dan Tabel Krejcie-Morgan: Telaah Konsep dan Aplikasinya*. (Online). Tersedia: [http://205.196.121.134/ilvp7pxpbbcg/ox7suqmlb0os00h/rumus\\_slovin.pdf](http://205.196.121.134/ilvp7pxpbbcg/ox7suqmlb0os00h/rumus_slovin.pdf) (Februari 2019)
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sujana & Rivai A. (1990). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Susanti. (2018). Pengembangan Aplikasi Mikuro Berbasis Android Sebagai Media Penyusunan Laporan Keuangan Untuk Usaha Jasa. *Jurnal Nominal*, 7 (2), hlm. 125-140.
- Tim PPPG Matematika. (2007). *Model-Model Pembelajaran Matematika (Bahan Diklat guru Pengembangan SMP)*. Yogyakarta: PPPPG Matematika.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trilling, Bernie and Fadel, Charles. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, John Wiley & Sons, 978-0-47-055362-6.

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember : Cerdas Ulet Kreatif.

Winkel, W.S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Media Abadi.

Zhukovskiy, D. Pivovarov. (2008). The Nature Of Visual Thinking. *Journal Of Serebian Federal University. Humanities & Social Sciences*, page: 150.