

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE LEARNING*  
MENGUNAKAN *APP INVENTOR* UNTUK MENGETAHUI HASIL  
BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-  
KACANGAN**

**SKRIPSI**

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



Oleh :

Vadilah Fitria  
1601624

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI  
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2020**

**Vadilah Fitria, 2020**

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING  
MENGUNAKAN APP INVENTOR UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR  
KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE LEARNING*  
MENGUNAKAN *APP INVENTOR* UNTUK MENGETAHUI HASIL  
BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-  
KACANGAN

Oleh:

Vadilah Fitria

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

© Vadilah Fitria

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2020

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lain tanpa izin dari penulis.

**Vadilah Fitria, 2020**

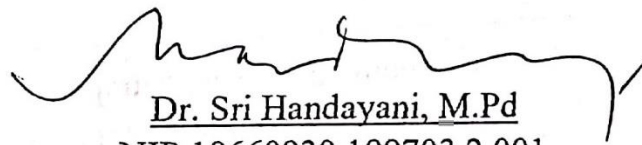
***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING  
MENGUNAKAN APP INVENTOR UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR  
KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**VADILAH FITRIA**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE LEARNING*  
MENGUNAKAN *APP INVENTOR* UNTUK MENGETAHUI HASIL  
BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-  
KACANGAN**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:  
Pembimbing I



Dr. Sri Handayani, M.Pd  
NIP 19660930 199703 2 001

Pembimbing II



Dewi Nur Azizah, S.T.P., M.P.  
NIP. 19800102 201504 2 002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri  
Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Yatti Sugiarti, M.P  
NIP 19631207 199303 2 001

Vadilah Fitria, 2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE LEARNING*  
MENGUNAKAN *APP INVENTOR* UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR  
KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Menggunakan *App Inventor* Untuk Mengetahui Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Kacang-Kacangan**” 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 segala resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2020  
Yang membuat pernyataan

Vadilah Fitria  
NIM. 1601624

## UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmaanirrahiim.

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan ke-Hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan ridha-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, dan para sahabatnya sampai akhir zaman.

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Menggunakan *App Inventor* Untuk Mengetahui Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Kacang-Kacangan” yang disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknologi Agroindustri FPTK UPI. Penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Sri Handayani, M.Pd. sebagai dosen pembimbing I yang selalu memberikan dukungan, arahan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Dewi Nur Azizah, S.T.P., M.P. sebagai dosen pembimbing II yang selalu memberikan dukungan, arahan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Dr. Yatti Sugiarti, MP., Dwi Lestari, M.Si., dan Siti Mujdalipah, S.TP, M.Si. sebagai dosen penguji yang telah memberikan saran perbaikan sehingga skripsi ini dapat selesai.
4. Agus Saefulloh, S.Pd. sebagai validator instrumen materi dan soal yang telah memberikan saran/masukan perbaikan, sehingga skripsi ini dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
5. Cecep Rahmat, M.,S.Kom. sebagai validator instrumen media yang telah memberikan saran/masukan perbaikan, sehingga skripsi ini dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
6. Septiadi Sobar BS, S.S. sebagai validator instrumen bahasa yang telah memberikan saran/masukan perbaikan, sehingga skripsi ini dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.

**Vadilah Fitria, 2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING  
MENGUNAKAN APP INVENTOR UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR  
KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

7. Rina Nurlatifah yang telah membantu dan mengajarkan tutorial dalam pembuatan aplikasi sehingga skripsi dapat berjalan lancar sesuai harapan.
8. Yudi Wahyudi dan keluarga yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
9. Teman-teman angkatan 2016 jurusan Pendidikan Teknologi Agroindustri yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas segala motivasi dan dukungan yang membangun penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi.
10. Teman seperjuangan dalam pengerjaan skripsi yaitu Dewi Naraswati, Gea Azoya, Yani Damayani, Hasnah Meytari, Fauzi Ahmad, Divya Rizkyani, Sri Lina B, Prameswari dan seluruh teman-teman yang sedang mengerjakan skripsi sebagai teman seperjuangan dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan.
11. Sahabat-sahabat terbaik yaitu Sarah Dea Alwananda, Melani Merzani, dan Tania Ratna Suminar yang selalu memberi dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
12. Guru-guru dan para peserta didik SMK PPN Lembang sebagai tempat PPLSP, juga sebagai partisipan dalam skripsi yang telah memberikan banyak pengalaman berharga kepada penulis dan membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi.
13. Teman-teman KKN Desa Sukajaya yang selalu memberikan dorongan kepada penulis.
14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis selama pengerjaan skripsi sampa selesainya tugas ini.

Tidak lupa penulis ucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada nenek dan Alm. kakek tersayang Hj. Sukaendah dan Alm. H. Ade Ahmad yang telah membersarkan dan mendidik dengan penuh kasih sayang hingga penulis berada di tahap ini, semoga segala pengorbanannya Allah limpahkan syurga. Aamiin. Selain itu, untuk kedua orangtua tercinta Sopiah dan Supriyatna serta adik-adik Ikhsan, Karunia, dan Khairina juga keluarga besar yang selalu mendoakan dan membantu baik secara moril maupun materil selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia. Semoga semua pengorbanan dan kasih sayang

**Vadilah Fitria, 2020**

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING  
MENGUNAKAN APP INVENTOR UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR  
KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang selalu tercurahkan dengan tulus dan ikhlas kepada penulis akan mendapatkan limpahan rahmat dan hidayah-Nya. Aamiin, Yaa Rabbal alamin. Gelar yang didapat oleh penulis, semoga menjadi hadiah yang berharga bagi seluruh keluarga besar.

Bandung, Juli 2020

Penulis

**Vadilah Fitria, 2020**

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING  
MENGUNAKAN APP INVENTOR UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR  
KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE LEARNING* MENGGUNAKAN *APP INVENTOR* UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN**

Vadilah Fitria, Sri Handayani dan Dewi Nur Azizah  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Email: [vadilahf@student.upi.edu](mailto:vadilahf@student.upi.edu)

## **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi kini banyak menghasilkan inovasi-inovasi baru guna menunjang proses pembelajaran, salah satunya adalah makin banyaknya media pembelajaran *mobile learning* berbasis android (*smartphone*). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android dan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, tahapannya yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* sedangkan untuk implementasi hasil belajar menggunakan *quasi eksperimental model non-equivalent control group design*. Penilaian kelayakan media pembelajaran dilakukan oleh 3 para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta respon peserta didik kelas XII jurusan APHP. Untuk mengetahui hasil belajar, media pembelajaran ini di implementasikan di kelas XI jurusan APHP dengan adanya kelas kontrol dan kelas eksperimen serta tahapan yang dilalui yaitu *pre-test, treatment, dan post-test*. Hasil penelitian menunjukkan penilaian berdasarkan ahli media dikatakan "Layak", penilaian berdasarkan ahli materi dikatakan "Sangat Layak" untuk materi yang disajikan dan "Layak" untuk soal yang akan di implementasikan, penilaian berdasarkan ahli bahasa dikatakan "Sangat Layak", dan berdasarkan respon peserta didik dikatakan "Setuju". Berdasarkan hasil *post-test* yang diperoleh, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol, dan jumlah peserta didik yang mencapai batas KKM pada kelas eksperimen lebih banyak. Uji hipotesis menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen serta berdasarkan hasil yang ditinjau dari aspek Taksonomi Bloom dengan klasifikasi soal dari C1-C4, kelas eksperimen memiliki hasil persentase yang lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol.

**Kata Kunci :** media pembelajaran, *mobile learning*, ADDIE, Quasi Eksperimental.

Vadilah Fitria, 2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE LEARNING* MENGGUNAKAN *APP INVENTOR* UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)



**LEARNING MEDIA: THE DEVELOPMENT OF MOBILE LEARNING  
USING INVENTOR APPLICATION TO FIND OUT STUDENTS'  
COGNITIVE LEARNING OUTCOMES IN LEARNING BEANS CHAPTER**

Vadilah Fitria, Sri Handayani dan Dewi Nur Azizah  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Email: [vadilahf@student.upi.edu](mailto:vadilahf@student.upi.edu)

**ABSTRACT**

*Nowadays, the development of technology produce many new innovations to support learning process, one of them is the increasing number of android-based learning media or commonly known mobile learning. The aims of this study are to find out the eligibility of android-based learning media and to find out students' cognitive learning outcomes after using android-based learning media. The procedure of this research adapted the ADDIE model, which is stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. On the other hand, for the implementation of learning outcomes using quasi experimental method and non-equivalent control group design. The eligibility assessment of learning media carried out by 3 experts, they are media experts, theory experts, and linguists; and also the response of 12<sup>th</sup> grade students in APHP majors. To find out the students' learning outcomes, this learning media was implemented in 11<sup>th</sup> grade of APHP majors with a control class and an experimental class; and also 3 stages passed by the students namely pre-test, treatment, and post-test. The results of the research revealed that the assessment by media experts is "Eligible", the assessment by theory experts is "Very Eligible" for the material presented and "Eligible" for the questions to be implemented, and the assessment by linguists is "Very Eligible", and based on the agreement of the students. Based on the post-test results, the average score of experimental class is superior to control class, and the number of students who past the cut score in experimental class is greater. The results of hypothesis test and reviewed from Bloom Taxonomy aspects with the question classification from C1 until C4, there is a significant difference between the experimental class and control class, the percentage result of experimental class is superior to control class.*

**Key words:** *learning media, mobile learning, ADDIE, quasi experimental.*

**Vadilah Fitria, 2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING  
MENGUNAKAN APP INVENTOR UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR  
KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Media Pembelajaran.....	5
2.2. Mobile Learning.....	6
2.3. Android.....	6
2.4. App Inventor.....	7
2.5. Hasil Belajar.....	8
2.6. Validasi.....	10
2.7. Penelitian yang Relevan.....	11
2.8. Posisi Penelitian.....	13
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Desain Penelitian.....	15
3.2. Partisipan.....	16
3.3. Populasi dan Sampel.....	16
3.4. Prosedur Penelitian.....	17
3.5. Teknik Pengumpul Data.....	20
3.6. Instrumen Penilaian.....	20
3.7. Analisis Data.....	26
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Pengembangan Media Pembelajaran.....	33

**Vadilah Fitria, 2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING  
MENGUNAKAN APP INVENTOR UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR  
KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.1.1. Temuan.....	33
A. <i>Analysis</i> .....	33
B. <i>Design</i> .....	34
C. <i>Development</i> .....	39
D. <i>Implementation</i> .....	48
E. <i>Evaluation</i> .....	49
4.1.2. Bahasan.....	49
A. <i>Analysis</i> .....	49
B. <i>Design</i> .....	51
C. <i>Development</i> .....	52
D. <i>Implementation</i> .....	54
E. <i>Evaluation</i> .....	54
4.2. Hasil Belajar Kognitif dengan Menggunakan Media Pembelajaran Mobile Learning.....	55
4.2.1 Temuan.....	55
A. Kemampuan Awal Hasil Belajar Aspek Kognitif Peserta Didik (Pre-test) .....	55
B. Kemampuan Akhir Hasil Belajar Aspek Kognitif Peserta Didik (Post-test).....	56
C. N-Gain.....	56
D. Uji Hipotesis.....	57
E. Klasifikasi Soal Berdasarkan Tingkatan Taksonomi Bloom.....	57
4.2.2. Bahasan.....	66
A. Kemampuan Awal Hasil Belajar Aspek Kognitif Peserta Didik (Pre-Test) .....	66
B. Kemampuan Akhir Hasil Belajar Aspek Kognitif Peserta Didik (Post-Test) .....	67
C. N-Gain.....	67
D. Hipotesis.....	67
E. Klasifikasi Soal Berdasarkan Tingkatan Taksonomi Bloom.....	68

## BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

**Vadilah Fitria, 2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING  
MENGUNAKAN APP INVENTOR UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR  
KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.1. Simpulan.....	70
5.2. Implikasi.....	70
5.3. Rekomendasi.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72

**Vadilah Fitria, 2020**

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING  
MENGUNAKAN APP INVENTOR UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR  
KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi oleh Ahli Media.....	22
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Validasi oleh Ahli Materi.....	23
Tabel 3. 3. Kisi-kisi Lembar Validasi soal oleh Guru APHP .....	25
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Validasi oleh Ahli Bahasa.....	25
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Lembar Kuisisioner Penilaian Responden.....	26
Tabel 3. 6 Skala Likert Angket Penilaian Para Ahli.....	27
Tabel 3. 7 Skala Likert Kuisisioner Respon Peserta Didik.....	27
Tabel 3. 8. Skala Interpretasi Kelayakan Media.....	28
Tabel 3. 9. Skala Interpretasi Kelayakan Materi.....	29
Tabel 3. 10 Skala Interpretasi Kelayakan Soal.....	29
Tabel 3. 11. Skala Interpretasi Kelayakan Bahasa.....	29
Tabel 3. 12. Kriteria Interpretasi Kuisisioner Responden.....	29
Tabel 3. 13. Kriteria <i>Normalized Gain</i> .....	30
Tabel 3. 14. Uji Normalitas.....	30
Tabel 3. 15. Uji Homogenitas .....	31
Tabel 3. 16. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis .....	32
Tabel 4. 1. <i>Storyboard</i> .....	35
Tabel 4. 2. Hasil Validasi Media.....	43
Tabel 4. 3. Saran dan Kesimpulan oleh Ahli Media.....	44
Tabel 4. 4. Revisi dari ahli media.....	44
Tabel 4. 5. Hasil Validasi Materi.....	46
Tabel 4. 6. Hasil Validasi Soal.....	46
Tabel 4. 7. Saran dan Kesimpulan oleh Ahli Materi.....	46
Tabel 4. 8. Revisi dari Ahli Materi.....	47
Tabel 4. 9. Hasil Validasi Bahasa.....	48
Tabel 4. 10. Saran dan Kesimpulan oleh Ahli Materi.....	48
Tabel 4. 11. Hasil Respon Peserta Didik.....	49
Tabel 4. 12. Hasil Perhitungan Data <i>Pre-test</i> .....	55
Tabel 4. 13. Hasil Perhitungan Data <i>Post-test</i> .....	56
Tabel 4. 14. Hasil Perhitungan Data <i>N-Gain</i> .....	56

Vadilah Fitria, 2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING  
MENGUNAKAN APP INVENTOR UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR  
KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Designer</i> Komponen.....	9
Gambar 2. 2 Editor <i>Block</i> .....	9
Gambar 2. 3 Klasifikasi Bloom.....	10
Gambar 3. 1. <i>Flowchart</i> .....	19
Gambar 4.1. Halaman awal aplikasi.....	38
Gambar 4.2. Pilihan menu.....	39
Gambar 4.3. Tampilan menu materi. (a) pilihan sub menu materi, (b) isi materi .....	39
Gambar 4.4. Tampilan menu video.....	40
Gambar 4.5. Tampilan menu lembar kerja, (a) pilihan sub menu lembar kerja, (b) Isi lembar kerja.....	40
Gambar 4.6. Tampilan menu kuis, (a) Tampilan awal kuis, (b) Soal Kuis, (c) hasil koreksi kuis.....	41
Gambar 4. 7. Tampilan menu profil.....	41
Gambar 4. 8. Tampilan menu bantuan.....	42
Gambar 4. 9. Hasil Persentase Jumlah Jawaban yang Benar pada Soal C1.....	56
Gambar 4. 10. Perolehan Skor Pre-test (Soal C1) .....	57
Gambar 4. 11. Perolehan Skor Post-test (Soal C1) .....	58
Gambar 4. 12. Hasil Persentase Jumlah Jawaban yang Benar pada Soal C2.....	59
Gambar 4. 13. Perolehan Skor Pre-test (Soal C2) .....	59
Gambar 4. 14. Perolehan Skor Post-Test (Soal C2) .....	60
Gambar 4. 15. Hasil Persentase Jumlah Jawaban yang Benar pada Soal C3.....	61
Gambar 4. 16. Perolehan Skor Pre-test (Soal C3) .....	62
Gambar 4. 17. Perolehan Skor Post-test (Soal C3) .....	63
Gambar 4. 18. Hasil Persentase Jumlah Jawaban yang Benar pada Soal C4.....	64
Gambar 4. 19. Perolehan Skor Pre-test (Soal C4) .....	64
Gambar 4. 20. Perolehan Skor Post-test (Soal C4) .....	65

Vadilah Fitria, 2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING  
MENGUNAKAN APP INVENTOR UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR  
KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk Kelas Eksperimen .....	76
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk Kelas Kontrol .....	83
Lampiran 3. Kisi-kisi Soal dan Soal.....	90
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Media.....	100
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Materi.....	103
Lampiran 6. Lembar Validasi Soal.....	106
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	110
Lampiran 8. Lembar Kuisisioner Penilaian Responden.....	112
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Media.....	114
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Materi.....	115
Lampiran 11. Hasil Perhitungan Validasi Soal.....	117
Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	121
Lampiran 13. Hasil Perhitungan Angket.....	122
Lampiran 14. Hasil Nilai Pre-Test.....	123
Lampiran 15. Hasil Nilai Post-test.....	124
Lampiran 16. Hasil Perhitungan N-Gain.....	125
Lampiran 17. Hasil Perhitungan Persentase Berdasarkan Kategori Soal.....	126

**Vadilah Fitria, 2020**

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING  
MENGUNAKAN APP INVENTOR UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR  
KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, R.G. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Game Fun With Physic Berbasis Android*. (Skripsi). Fakultas Sains Dan Teknologi, UIN Alauddin, Makasar.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Aminah, A.C.N. (2017). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan di Kelas XI SMK N 1 Kalasan*. (Skripsi). Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asmara, A.P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, Vol.15, No.2, hal. 157.
- Atun, dan Rusminto. (2015). Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Buku Teks Matematika Kelas VII Terbitan Kemendikbud. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya)*. Vol. 69, No. 1, hal. 2-11.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol. 2, No.1, hal. 586-595.
- Azwar, S. (2015). *Realibilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- BSNP. (2008). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Chelfiani. (2013). *Penerapan Media Pembelajaran Mobile Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Sub Pokok Bahasan Sistem Saraf Kelas XI SMAN 6 Kota Cirebon*. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri, Cirebon.
- Daryanto. (2010). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2008). *Teknik Penyusunan Modul*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Vadilah Fitria, 2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING MENGGUNAKAN APP INVENTOR UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



- Dhimas, A. (2013). *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi*. Yogyakarta: TAKA Publisher.
- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian *Pre-Test* Dan *Post-Test* terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.A pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 1, No.2, hal. 81-88.
- Fauzan, A. (2011). *Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. (Skripsi). Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hakky, M.K., Rasyid, H.W., dan Muhammad, Z.U. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Peserta didik Kelas X pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *Jurnal Pendidikan Informatika*, Vol. 2, No. 1, hal. 28.
- Ismanto, E., Melly, N., dan Pratama, B.H. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Untukmu Negeri*, Vol.1, No.1, hal.42-47.
- Hendrik, B. (2015). Pemanfaatan *MIT App Inventor 2* dalam Membangun Aplikasi Pengontrolan Kecepatan Putaran Motor Listrik. *Jurnal Aplikasi Android*, Vol 8. No. 2, hal. 6-7.
- Karunia, E.L., Ridwan, Y. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika: Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis, dan Karya Ilmiah dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Disertai dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Maulana. (2009). *Memahami Hakikat, Variabel, dan Instrumen Penelitian Pendidikan dengan Benar, Panduan Sederhana Bagi Mahasiswa dan Guru Calon Peneliti*. Bandung: Learn2Live ‘n Live2Learn.
- Maulana, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Mobile Learning* dengan Platform Android Materi Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) pada Program Studi Ketenagalistrikan untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, vol.7, No.2, hal. 197-207.

**Vadilah Fitria, 2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING MENGGUNAKAN APP INVENTOR UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Meltzer, D. E. (2002). *The Relationship Between Mathematics Preparation And Conceptual Learning Gains In Physics: A Possible Hidden Variable In Diagnostic Pretest Scores*. Ames: Department Of Physics and Astronomy, Iowa State University.
- Miswari. (2017). Mengelola *Self Efficacy*, Perasaan dan Emosi dalam Pembelajaran Melalui Manajemen Diri. *Cendekia*. Vol. 15, No. 1, hal. 69-82.
- Mukminan. (2008). Teknologi Informasi dan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Modul pelatihan IPS terpadu. Teknologi Pembelajaran PPs, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*.
- Mulyadi. (2013). *Android App Inventor*. Multimedia Publishing, Yogyakarta.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 8, No. 2, hal. 2-3.
- Nurchahyo, P.A. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelistrikan Mesin dan Konversi Energi. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin*. Vol. 4, No. 5, hal. 337.
- Nurwanti, D.O. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning dengan Program Construct 2 pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Teknologi Agroindustri*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, UPI, Bandung.
- Oktaviani, M.A. (2014). Perbandingan Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi Metode Kolmogorov-Smirnov, Liliefors, Shapiro Wilk, dan Skewness-Kurtosis. *Jurnal Biometrika dan Kependudukan*. Vol. 3, No. 2, hal. 127-135.
- Pribadi, B.A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Putra, S.R. (2013). *Desain Evaluasi Belajar Berbasis Kinerja*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rifai, W.A. (2016). *Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android*. (Skripsi). Fakultas Teknik, Universitas Yogyakarta, Yogyakarta..
- Saputra, H. (2016). *Pengembangan Mutu Pendidikan Menuju Era Global: Penguatan Mutu Pembelajaran dengan Penerapan HOTS (High Order Thinking Skills)*. Bandung: SMILE's Publishing.

**Vadilah Fitria, 2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING MENGGUNAKAN APP INVENTOR UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sari, K.B. (2017). Desain Pembelajaran Di Era Asean Economic Community (Aec) untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* (hlm. 87-102). Sidoarjo: FKIP, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Setiawan, H.W., dan Rafael, S.W. (2015). Penggunaan *App Inventor* Dalam Pembuatan *Game Education* Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Yang Mandiri Dan Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Titl Pada Pembelajaran Listrik Dasar SMK Muhammadiyah Majenang. *Jurnal Edu Elekrika, Vol. 1 No. 4, hal. 24*.
- Siregar, E. & Nara, H. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sudijono, A. (2010). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana. (2001). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Sugihartini, G.A.D. (2018). Pengujian Validitas Konten Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model *Creative Problem Solving*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 2, No.2, hal. 88-95*.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol.2, No.2, hal.103-114*.
- Trimmo, S. (1986). *Pengembangan Pendidikan: Dunia Pendidikan dan Beberapa Masalahnya*. Bandung: Remadja Karya CV.
- Wati, I.E., Mohammad, I., dan Endang, D.S. (2017). Pengembangan Media *Mobile Learning* dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi pada Peserta Didik Kelas X SMK. *Jurnal Ilmu Budaya, Vol. 1, No. 4, hal. 291*.

**Vadilah Fitria, 2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING MENGGUNAKAN APP INVENTOR UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Wirawan, I. M. A., Ratnaya I. G. (2011). Pengembangan Desain Pembelajaran Mobile Learning Management System pada Materi Pengenalan Komponen Jaringan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol.5, No.3, hal 314-32

**Vadilah Fitria, 2020**

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING  
MENGUNAKAN APP INVENTOR UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR  
KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

