

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VISUAL NOVEL*
BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENGOLAHAN HASIL HEWANI KELAS
XII TPHP SMK NEGERI 2 CILAKU CIANJUR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri



Oleh:

Jagad Tahari F

NIM (1504108)

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

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VISUAL NOVEL*
BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENGOLAHAN HASIL HEWANI KELAS
XII TPHP SMK NEGERI 2 CILAKU CIANJUR**

Oleh:
Jagad Tahari F
NIM 1504108

Skripsi diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

© Jagad Tahari F 2020
Universitas Pendidikan Indonesia
2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang

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

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VISUAL NOVEL* BERBASIS
ANDROID UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARANG PENGOLAHAN HASIL HEWANI KELAS XII TPHP SMK
NEGERI 2 CIANJUR

Diajukan untuk syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Teknologi Agroindustri

Diajukan Oleh:

Jagad Tahar Fadilulloh

1504108

Disetujui dan Disahkan Oleh:

Dosen Pembimbing I

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

Dosen Pembimbing II

Mustika N H, S.T.P., M.Pd.
NIP. 198401252012122002

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri

FPTK UPI,

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

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VISUAL NOVEL* BERBASIS
ANDROID UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENGOLAHAN HASIL HEWANI KELAS XII TPHP SMK
NEGERI 2 CIANJUR

JAGAD TAHARI FADILULLOH (1504108)

ABSTRAK

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran kerap masih terjadi di dalam proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga dibutuhkan media pembelajaran baru yang dapat menarik minat belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *visual novel* yang dikembangkan; 2) Mengetahui hasil belajar siswa setelah diimplementasikan media pembelajaran *visual novel*. Metode yang digunakan pada penelitian ini terbagi menjadi dua bagian: 1) Metode *waterfall* untuk pengembangan media; dan 2) Metode *quasi experimental design* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diimplementasikan media pembelajaran *visual novel*. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui angket kuisioner dan observasi. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Hasil validasi untuk kelayakan media pembelajaran *visual novel* adalah; Ahli media menyatakan “sangat layak”, ahli materi dan ahli soal menyatakan “sangat layak” dan ahli bahasa menyatakan “sangat layak”; 2) Penerapan media pembelajaran *visual novel* dengan menggunakan metode *quasi experimental design* menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *visual novel* mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran *Visual novel*

*The Development Of Visual novel Learning Media Android-Based To Determine
Student Learning Outcomes In Subjects Of Processing Animal Product In XII*

TPHP Class SMK Negeri 2 Cilaku Cianjur

JAGAD TAHARI FADILULLOH (1504108)

ABSTRACT

Limitations of the use of instructional media often still occur in the teaching and learning process that can affect student learning outcomes, because of that the new learning media are needed which can trigger the student learning. The purpose of this study are: 1) Looking for the feasibility of a developed visual novel learning media; 2) Looking for learning outcomes after implementing visual novel learning media. The method in this study are divided into two parts: 1) The method for media development is Waterfall model; and 2) The method for determine student learning outcomes after the implementation of visual novel learning media is quasi experimental design. The data collection in this study was carried out through a questionnaire and observation. The results are as follows: 1) The result of validation media are; The media expert judgment declare “sangat layak”, the materi and test expert judgment declare “sangat layak” and verbal expert judgment declare “sangat layak”; 2) The application of learning media by using quasi experimental design method shows the results that the student in experiment class which uses the visual novel as media learning get the better results than class control which uses power point as media learning.

Key Word: *Learning Outcomes, Visual novel Learning Media*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2. Identifikasi Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3. Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.4. Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.5. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.6. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.7. Struktur Organisasi Skripsi	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1. Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2. <i>Android</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3. <i>Game</i> Edukasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.4. <i>Novel Simulation (Visual novel)</i>	Error! Bookmark not defined.
2.5. <i>TyranoBuilder</i>	Error! Bookmark not defined.
2.6. <i>CorelDraw X7</i>	Error! Bookmark not defined.
2.7. Teknologi Pengolahan Hasil Hewani	Error! Bookmark not defined.
2.8. Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
2.9. Posisi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1. Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2. Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3. Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4. Populasi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.5. Sampel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.6. Implementasi Media Pembelajaran <i>Visual novel</i> ..	Error! Bookmark not defined.
3.7. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.8. Analisis Data	Error! Bookmark not defined.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASANError! Bookmark not defined.

4.1. Temuan Pengembangan Media Pembelajaran *visual novel* **Error! Bookmark not defined.**

4.2. Pembahasan Pengembangan Media Pembelajaran *visual novel* **Error! Bookmark not defined.**

4.3. Temuan Hasil Belajar **Error! Bookmark not defined.**

4.4. Pembahasan Hasil Belajar Siswa..... **Error! Bookmark not defined.**

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.... Error! Bookmark not defined.

5.1. Simpulan **Error! Bookmark not defined.**

5.2. Implikasi..... **Error! Bookmark not defined.**

5.3. Rekomendasi **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA.....Error! Bookmark not defined.

LAMPIRAN.....Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Andry. (2011). *Android A sampai Z*. Jakarta: PC Plus.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Danim, S. 2008. *Media Komunikasi Pendidikan Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. Medan: *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan Vol. 2 No. 2. hlm. 187-200*.
- Edi Ismanto, Melly Novalia, Pratama Benny Herlandy. (2017). Pemanfaatan *Smartphone* Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMK Negeri 2 Kota Pekanbaru . *Pekanbaru: Untuk Mu negeri VOL. 1, NO.1, MEI 2017. hlm. 42-47*.
- Hardianto, D. (2005). Media Pendidikan Sebagai Sarana Pembelajaran Yang Efektif. *Majalah Ilmiah Pembelajaran 1. hlm. 96-105*.
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Medua Audio-Bisual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Makasar: Jurnal Edukasi@Elektro Vol. 5, No. 1. hlm. 1-10*.
- Hikam, A. R. (2013). *Pengembangan Game Edukasi Visual novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hikmatyar Insani, Eko Suprpto, Luqmanul Hakim. (2016). Penerapan Model Ctl Berbantuan Media *Visual novel* Dalam Mengidentifikasi Kegunaan Program Aplikasi. *Semarang: Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI). hlm. 8-12*.
- Isran Rasyid Karo-Karo, Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Medan: AXIOM: Vol. VII, No. 1, Januari-Juni 2018 P-ISSN: 2087-8249, E-ISSN:2580-0450. hlm. 91-96*.
- Lestari, Indriana Puji (2011) *Penerapan Strategi Pembelajaran Matematika Berbasis Multiple Intelligences With Games Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa (Ptk Kelas Vii Semester Genap Smp Nurul Islam Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran: 2010/2011)*. Skripsi Thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Margono. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhammad Rohman dan Sofan Amri. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Jagad Tahari F, 2020

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL NOVEL BERBASIS ANDROID UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENGOLAHAN HASIL HEWANI KELAS XII TPHP SMK NEGERI 2 CILAKU CIANJUR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Mulyanto, A. R. (2008). *Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Referensi.
- Mustaqbal. M S, Firdaus. R F, Rahmadi. H (2015). Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Bpoundary Value Analysis (Studi Kasus: Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*. Vol 1 No. 3. hlm. 31-36.
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai. (2002). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Pradesa, Eza Bayu (2017) *Implementasi Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kemagnetan Di Smkn 4 Bandung*. S1 Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Purnama, B. E. (2006). Perancangan Sistem Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Pengendali Komputer Jarak Jauh Menggunakan Sinar Infra Merah. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2006 (SNATI 2006)*. ISSN: 1907-5022. hlm. 71-76.
- Putri, R. S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di SMA Negeri 2 Banda Aceh*. Banda Aceh: <https://repository.ar-raniry.ac.id/>.
- Ratih Wulandari, Herawati Susilo, Dedi Kuswandi. (2010). *Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rayandra Asyhar, M. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Sadiman, A. S. (2005). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Siti Nurohimah, H. Wahyudin M. Kom, Partono M. Kom. (2014). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Untuk SMP Kelas VII Berbasis Android. *Garut: ISSN: 2302-7339 Vol. 11 No. 1. hlm. 1-10*.
- Smaldino, E. S. (2008). *Instrucional Technology and Media For Learning*. . New Jersey: Upper Saddle River.
- Sriwahyuni, N. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang. *Malang: JPE-Volume 9, Nomor 2. hlm. 133-142*.
- Steffi Adam, Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Joournal, Vol 3 No 2, ISSN 2337-8794, hlm. 78-90*.

Jagad Tahari F, 2020

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL NOVEL BERBASIS ANDROID UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENGOLAHAN HASIL HEWANI KELAS XII TPHP SMK NEGERI 2 CILAKU CIANJUR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati. (2008). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Trisianto, C. (2018). Penggunaan Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Monitoring dan Evaluasi Pembangunan Pedesaan. *Jakarta: Jurnal Teknologi Informasi ESIT Vol. XII No. 01 April 2018. hlm. 8-22*.
- Wempi Indra B, Rahadian Kurniawan, S. Kom., M.Kom, Zainudin Zuhri, ST.,M.I.T. (2016). *Membangun Aplikasi Visual novel Menggunakan Ren'py (Studi Kasus: Cerita Candi Prambanan)*. Yogyakarta: <https://dspace.uii.ac.id/handle>. Universitas Islam Indonesia.
- Wirawan, N. (2016). *Cara Mudah Memahami Statistika Ekonomi dan Bisnis (Statistika Deskriptif)*. Denpasar: Keraras Emas.