

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS APLIKASI SMARTPHONE MENGGUNAKAN SMART APP  
CREATOR (SAC) PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI  
UMBI – UMBIAN UNTUK SATUAN PRODUKSI KELAS XI APHP  
SMK PP NEGERI LEMBANG**

**SKRIPSI**

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



Oleh:

Ardi Priyadi

NIM 1401376

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

**2021**

Ardi Priyadi, 2021

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI SMARTPHONE MENGGUNAKAN  
SMART APP CREATOR (SAC) PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI UMBI – UMBIAN  
UNTUK SATUAN PRODUKSI KELAS XI APHP SMK PP NEGERI LEMBANG*

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS APLIKASI SMARTPHONE MENGGUNAKAN SMART APP  
CREATOR (SAC) PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI  
UMBI – UMBIAN UNTUK SATUAN PRODUKSI KELAS XI APHP  
SMK PP NEGERI LEMBANG**

Oleh:  
Ardi Priyadi

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

© Ardi Priyadi  
Universitas Pendidikan Indonesia

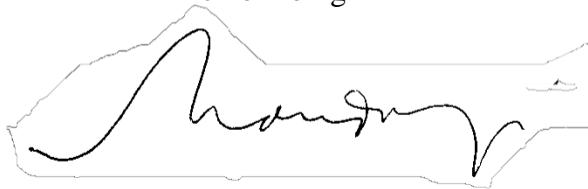
Hak cipta dilindungi undang-undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

**ARDI PRIYADI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS APLIKASI SMARTPHONE MENGGUNAKAN SMART APP  
CREATOR (SAC) PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI  
UMBI – UMBIAN UNTUK SATUAN PRODUKSI KELAS XI APHP  
SMK PP NEGERI LEMBANG**

Disetujui dan Disahkan oleh Pembimbing

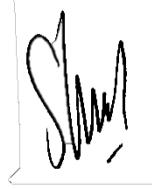
Pembimbing I



Dr. Sri Handayani, M.Pd

NIP. 19660930 199703 2 001

Pembimbing II



Shinta Maharani, S.T.P., M.Sc

NIP. 19890330 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

Ardi Priyadi, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI SMARTPHONE MENGGUNAKAN  
SMART APP CREATOR (SAC) PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI UMBI – UMBIAN  
UNTUK SATUAN PRODUKSI KELAS XI APHP SMK PP NEGERI LEMBANG**

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

## UCAPAN TERIMA KASIH

*Alhamdulillahirabbil'alamien*, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. karena berkat rahmat, pertolongan, dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smartphone Menggunakan Smart App Creator (SAC) Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Umbi – Umbian Untuk Satuan Produksi Kelas XI SMK PP Negeri Lembang**”.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak, baik secara moril ataupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah turut serta membantu dan memberikan dukungan atas penulisan skripsi ini, terutama kepada:

1. Dr. Sri Handayani, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan motivasi dan dukungan yang bermanfaat bagi peneliti yang selalu meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan, senantiasa memberikan perhatian dan motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
2. Shinta Maharani, S.TP., M.Sc., sebagai Dosen Pembimbing II yang tiada hentinya untuk meluangkan waktu dan memberikan bimbingan maupun arahan, perhatian serta motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
3. Siti Mujdalipah, S.TP., M.Si., sebagai Dosen Pengaji I yang telah memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
4. Dewi Nur Azizah, S.TP., M.P., sebagai dosen pengaji II yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
5. Dr. Yatti Sugiarti, M.P sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri dan sekaligus sebagai pengaji III yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.

6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri FPTK UPI yang telah memberikan bimbingan dan ilmunya kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Seluruh staf administrasi Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri FPTK UPI yang telah membantu menyelesaikan administrasi selama masa perkuliahan.
8. Orang tua dan kakak tercinta yang selalu memberikan dukungan, baik doa restu yang mengiringi setiap langkah penulis, kasih sayang, perhatian, dan dukungan moril maupun materil selama penulis menyelesaikan studi. Terima kasih atas cucuran keringat dan segenap perjuangan untuk keberhasilan penulis.
9. Seluruh keluarga penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu penulis secara pribadi baik secara moril ataupun materil.
10. Keluarga besar Drg. Theresia Yati Wibawa, Sp.Ort dan Drg. Herman Hambali, Sp.BM yang telah memberikan dorongan berupa moril ataupun materil terhadap orang tua ataupun kepada penulis secara pribadi sehingga penulis dapat menyelesaikan masa pembelajaran ditingkat perguruan tinggi dibuktikan dengan penulisan skripsi.
11. Joshepine Mulyati Wibawa, S.E yang telah memberikan bantuan berupa moril ataupun materil kepada orang tua dan penulis secara pribadi.
12. Eha Julaeha, S.Pd selaku Ketua Program Studi Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP) SMK PP Negeri Lembang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian sehingga sesuai dengan rencana yang akan dilaksanakan.
13. Akbar Maulana, C, S.T selaku validator instrumen ahli media yang telah meluangkan waktunya untuk menilai media pembelajaran yang penulis buat dan memberikan masukan dan arahan untuk pengembangan media tersebut.

14. Agus Saefulloh, S.Pd selaku validator instrumen ahli materi dan soal sekaligus guru mata pelajaran Produksi Hasil Nabati pada Program Studi Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP) SMK PP Negeri Lembang yang telah meluangkan waktunya untuk menilai materi dan soal yang terdapat pada media pembelajaran yang penulis buat dan memberikan masukan dan arahan untuk pengembangan media tersebut.
15. Leni Pitriani Hernanda, S.Pd selaku validator instrumen ahli bahasa yang telah meluangkan waktunya untuk menilai aspek Bahasa Indonesia yang terdapat pada media pembelajaran yang penulis buat dan memberikan masukan dan arahan untuk pengembangan media tersebut.
16. Weliyus, Armand Dimas, Irsan Luthfan, M. Julian, Edwin S, Abdul Aziz, M. Cartoyo sebagai rekan perjuangan satu angkatan yang sudah mendapatkan gelar dan pendidikan sarjananya ataupun yang masih berjuang mendapatkannya.
17. Nadya N, Fadhilah F, Intan R, Agnes N sebagai rekan perjuangan satu angkatan yang sudah mendapatkan gelar dan pendidikan sarjananya.
18. Keluarga besar Agroindustri 2014 yang memberikan kenangan indah, pengalaman, dan arti kekeluargaan kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
19. Peserta didik kelas XI APHP SMK PP Negeri Lembang yang telah memberikan bantuan dalam penelitian ini.
20. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan skripsi.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat balasan kebaikan dengan setimpal. Aamiin.

Bandung, Agustus 2021

Penulis

Ardi Priyadi

NIM 1401376

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS APLIKASI SMARTPHONE MENGGUNAKAN SMART APP  
CREATOR (SAC) PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI  
UMBI – UMBIAN UNTUK SATUAN PRODUKSI KELAS XI APHP  
SMK PP NEGERI LEMBANG**

**Ardi Priyadi (1401376)**

**ABSTRAK**

Pada akhir tahun 2019 dunia digemparkan dengan pandemi yaitu *Covid-19*. Pandemi tersebut berdampak pada semua sektor yang ada termasuk sektor pendidikan dan menyebabkan pembelajaran harus dilaksanakan secara daring atau jarak jauh. Pembelajaran daring membutuhkan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran salah satunya *smartphone* yang kemudian digabungkan dengan salah satu *appbuilder* yaitu *smartappcreator*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran dan mengetahui hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif saat uji coba media pembelajaran berbasis aplikasi *smartphone* menggunakan *smartappcreator*. Pengembangan media ini menggunakan model atau metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Perangkat atau *appbuilder* yang digunakan untuk menghasilkan media aplikasi berbasis *smartphone* ini adalah *smartappcreator*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *smartphone* dinyatakan “**Sangat Layak**” oleh validator ahli media, materi, dan bahasa serta dinyatakan “**Layak**” oleh validator ahli soal khusus untuk soal yang termuat didalam media pembelajaran berbasis aplikasi *smartphone*. Responden peserta didik menyatakan “**Layak**” untuk digunakan dan dikembangkan. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran produksi hasil nabati adalah 78. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari nilai yang didapatkan pada latihan soal dan sebanyak 24 responden peserta didik melampaui angka kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan sebanyak 6 responden peserta didik tidak melampaui angka kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Kata Kunci: Aplikasi *Smartphone*, Pengembangan Media Pembelajaran, Hasil Belajar Kognitif, *Smartappcreator*

**LEARNING MEDIA DEVELOPMENT BASED ON SMARTPHONE  
APPLICATION USING SMART APP CREATOR (SAC) ON BASIC  
COMPETENCIES TO IDENTIFY TUBERS FOR PRODUCTION UNIT  
11<sup>th</sup> GRADE APHP SMK PP NEGERI LEMBANG**

**Ardi Priyadi (1401376)**

**ABSTRACT**

*At the end of 2019 the world was shocked by the pandemic, the name is Covid-19. The pandemic had an impact to all existing sectors included the education sector and caused learning to be carried out online or remotely. Online learning requires media as a tool in learning, which is a smartphone then combined with one of the appbuilders, the name is smartappcreator. The purpose of this study was to develop and determine the feasibility of learning media and determine student learning outcomes in the cognitive domain when testing smartphone application-based learning media using smartappcreator. The development of this media used to ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model or method. The appbuilder used to produce this smartphone-based application media is smartappcreator. The results of this study indicate that the smartphone application-based learning media is declared "Very Appropriate" by the media, material, and language expert validators and is declared "Appropriate" by the expert validators for the questions contained in the smartphone application-based learning media. Respondents of students stated "Eligible" to be used and developed. The minimum completeness criteria (KKM) for the subject of vegetable product production is 78. Student learning outcomes can be seen from the scores obtained in practice questions and as many as 24 student respondents exceed the minimum completeness criteria (KKM) and as many as 6 student respondents do not exceed the minimum completeness criteria (KKM) minimum completeness criteria (KKM).*

**Keywords:** *Smartphone Application, Learning Media Development, Cognitive Learning Outcomes, Smartappcreator*

## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| UCAPAN TERIMA KASIH.....  | i    |
| ABSTRAK.....  | iv   |
| <i>ABSTRACT</i> .....   | v    |
| DAFTAR ISI.....   | vi   |
| DAFTAR TABEL.....   | viii |
| DAFTAR GAMBAR.....  | ix   |
| DAFTAR LAMPIRAN.....  | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN.....  | 1    |
| 1.1. Latar Belakang Penelitian.....   | 1    |
| 1.2. Rumusan Masalah Penelitian.....  | 4    |
| 1.3. Tujuan Penelitian.....   | 5    |
| 1.4. Manfaat Penelitian.....  | 5    |
| 1.6 Struktur Organisasi Penelitian.....   | 6    |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA.....  | 8    |
| 2.1 Media Pembelajaran.....   | 8    |
| 2.1.1. Definisi Media Pembelajaran.....   | 8    |
| 2.1.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....   | 8    |
| 2.1.3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....  | 11   |
| 2.1.4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....  | 12   |
| 2.1.5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....   | 12   |
| 2.1.6. Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran.....   | 14   |
| 2.2 Hasil Belajar.....  | 15   |
| 2.3 <i>Smartphone</i> (Telepon Pintar).....   | 18   |
| 2.3.1. Pengertian <i>Smartphone</i> (Telepon Pintar).....   | 19   |
| 2.3.2. Sistem Operasi <i>Smartphone</i> (Telepon Pintar).....   | 20   |
| 2.4 <i>Mobile Learning (M-Learning)</i> .....   | 22   |
| 2.5 <i>Smart App Creator (SAC)</i> .....  | 28   |
| 2.6 Produksi Hasil Nabati.....  | 33   |
| 2.7 Keterkaitan Antara Media Pembelajaran, <i>Mobile Learning</i> , <i>Smart App Creator (SAC)</i> , dan Pengolahan Hasil Nabati..... | 36   |
| 2.8 Penelitian Terdahulu.....   | 37   |
| 2.9 Posisi Penelitian.....  | 38   |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....  | 39   |
| 3.1. Desain Penelitian.....   | 39   |
| 3.2. Partisipan.....  | 39   |
| 3.3. Populasi dan Sampel.....   | 40   |
| 3.3.1 Populasi.....   | 40   |
| 3.3.2 Sampel.....   | 40   |

|  |     |
|--|-----|
| 3.4. Teknik dan Instrumen Penelitian.....  | 40  |
| 3.4.1 Teknik Pengumpulan Data.....   | 40  |
| 3.4.2 Instrumen Penelitian.....  | 41  |
| 3.5. Prosedur Penelitian.....  | 46  |
| 3.6 Teknik Analisis Data.....  | 49  |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....  | 53  |
| 4.1 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Smartphone</i> Menggunakan <i>Smartappcreator</i> .....           | 53  |
| 4.1.1 <i>Analyze</i> (Analisis).....   | 53  |
| 4.1.2 <i>Design</i> (Desain).....  | 56  |
| 4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....   | 59  |
| 4.1.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....  | 99  |
| 4.1.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....  | 103 |
| 4.2 Hasil Belajar Kognitif Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Smartphone</i> Menggunakan <i>Smartappcreator</i> ..... | 104 |
| BABV SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....  | 107 |
| 5.1. Simpulan.....   | 107 |
| 5.2. Implikasi.....  | 107 |
| 5.3. Rekomendasi.....  | 108 |
| DAFTAR PUSTAKA.....  | 109 |
| LAMPIRAN.....  | 113 |

## **DAFTAR TABEL**

|            |   |     |
|------------|---|-----|
| Tabel 2.1  | Kompetensi Dasar Produksi Hasil Nabati.....               | 33  |
| Tabel 2.2  | Silabus Pembelajaran.....                                 | 34  |
| Tabel 3.1  | Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Media.....               | 42  |
| Tabel 3.2  | Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....              | 43  |
| Tabel 3.3  | Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa.....              | 44  |
| Tabel 3.4  | Kisi – Kisi Lembar Validasi Soal.....                     | 44  |
| Tabel 3.5  | Kisi – Kuisioner Peserta Didik.....                       | 45  |
| Tabel 3.7  | Kategori Penilaian Validasi Ahli Media.....               | 50  |
| Tabel 3.8  | Kategori Penilaian Validasi Ahli Materi.....              | 50  |
| Tabel 3.9  | Kategori Penilaian Validasi Ahli Bahasa.....              | 51  |
| Tabel 3.10 | Kategori Penilaian Validasi Soal.....                     | 51  |
| Tabel 3.11 | Kategori Penilaian Kuisioner Penilaian Peserta Didik..... | 52  |
| Tabel 4.1  | Revisi Validasi Ahli Media.....                           | 88  |
| Tabel 4.2  | Komentar dan Saran Validasi Ahli Media.....               | 89  |
| Tabel 4.3  | Revisi Validasi Ahli Materi.....                          | 91  |
| Tabel 4.4  | Komentar dan Saran Validasi Ahli Materi.....              | 92  |
| Tabel 4.5  | Komentar dan Saran Validasi Ahli Bahasa.....              | 93  |
| Tabel 4.6  | Revisi Validasi Ahli Soal.....                            | 94  |
| Tabel 4.7  | Komentar dan Saran Validasi Ahli Soal.....                | 95  |
| Tabel 4.8  | Revisi Peserta Didik.....                                 | 102 |
| Tabel 4.9  | Komentar Peserta Didik.....                               | 102 |

## DAFTAR GAMBAR

|             |  |    |
|-------------|--|----|
| Gambar 2.1  | Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran.....   | 14 |
| Gambar 2.2  | Kustomisasi Tampilan Smartphone <i>iOS</i> dan <i>Android</i> .....                          | 19 |
| Gambar 2.3  | Sistem Operasi <i>iOS</i> .....  | 20 |
| Gambar 2.4  | Sistem Operasi <i>Android</i> .....  | 21 |
| Gambar 2.5  | Tampilan <i>Home SmartAppCreator</i> .....   | 28 |
| Gambar 2.6  | Tampilan <i>Output SmartAppCreator</i> .....   | 28 |
| Gambar 2.7  | Tampilan <i>Layout Design Animasi SmartAppCreator</i> .....                                  | 29 |
| Gambar 2.8  | Tampilan Penyesuaian <i>Layout Animasi SmartAppCreator</i> .....                             | 29 |
| Gambar 2.9  | Tampilan Format <i>Support SmartAppCreator</i> .....   | 30 |
| Gambar 2.10 | Tampilan Tombol Interaktif <i>SmartAppCreator</i> .....                                      | 30 |
| Gambar 2.11 | Tampilan Integrasi Web Servis <i>SmartAppCreator</i> .....                                   | 31 |
| Gambar 2.12 | Tampilan Aplikasi <i>Real Time SmartAppCreator</i> .....                                     | 31 |
| Gambar 2.13 | Tampilan Template <i>Photo SmartAppCreator</i> .....   | 32 |
| Gambar 3.1  | Desain Penelitian Metode <i>R&amp;D Model ADDIE</i> .....                                    | 47 |
| Gambar 4.1  | Tampilan Kosong <i>Microsoft Power Point</i> .....   | 60 |
| Gambar 4.2  | Tampilan Tombol Aset Menggunakan <i>Microsoft Power Point</i> .....                          | 60 |
| Gambar 4.3  | Diagram Alir Pembuatan Tombol Aset Menggunakan <i>Microsoft Power Point</i> .....            | 61 |
| Gambar 4.4  | Tampilan Tombol Aset Format <i>JPG</i> atau <i>PNG</i> .....                                 | 61 |
| Gambar 4.5  | Diagram Alir Konversi Tombol Aset Kedalam Format <i>JPG</i> atau <i>PNG</i> .....            | 62 |
| Gambar 4.6  | Tampilan Awal <i>Smartappcreator</i> .....   | 62 |
| Gambar 4.7  | Tampilan Awal <i>Smartappcreator</i> .....   | 63 |
| Gambar 4.8  | Diagram Alir Penentuan Jenis <i>Smartphone</i> .....   | 63 |
| Gambar 4.9  | Tampilan Awal <i>Smartappcreator</i> Dengan Pengaturan Untuk <i>Smartphone Android</i> ..... | 64 |
| Gambar 4.10 | Tampilan Utama Menu <i>Smartappcreator</i> Setelah Dibuat Sesuai Rancangan.....              | 64 |

|             |  |    |
|-------------|--|----|
| Gambar 4.11 | Diagram Alir Penentuan <i>Background</i> Aplikasi Pada Tampilan Utama.....   | 65 |
| Gambar 4.12 | Tampilan Halaman Utama Menu <i>Smartappcreator</i> Setelah Dibuat Sesuai Rancangan.....                                | 65 |
| Gambar 4.13 | Diagram Alir Penentuan <i>Background</i> Aplikasi Pada Halaman Utama.....  | 66 |
| Gambar 4.14 | Tampilan Menu Utama <i>Smartappcreator</i> Setelah Dibuat Sesuai Rancangan.....  | 66 |
| Gambar 4.15 | Diagram Alir Penentuan <i>Background</i> Aplikasi Pada Menu Utama.66   |    |
| Gambar 4.16 | Tampilan Isi Menu Bantuan <i>Smartappcreator</i> Setelah Dibuat Sesuai Rancangan.....                                  | 67 |
| Gambar 4.17 | Diagram Alir Penentuan <i>Background</i> Aplikasi Pada Isi Menu Bantuan.....   | 67 |
| Gambar 4.18 | Tampilan Isi Sub Menu Bantuan (Profil Pengembang) <i>Smartappcreator</i> Setelah Dibuat Sesuai Rancangan.....          | 68 |
| Gambar 4.19 | Tampilan Isi Sub Menu Bantuan (Gambaran Umum Peta Konsep) <i>Smartappcreator</i> Setelah Dibuat Sesuai Rancangan.....  | 68 |
| Gambar 4.20 | Tampilan Isi Sub Menu Bantuan (Gambaran Umum Materi) <i>Smartappcreator</i> Setelah Dibuat Sesuai Rancangan.....       | 69 |
| Gambar 4.21 | Tampilan Isi Sub Menu Bantuan (Gambaran Umum Latihan Soal) <i>Smartappcreator</i> Setelah Dibuat Sesuai Rancangan..... | 69 |
| Gambar 4.22 | Diagram Alir Penentuan <i>Background</i> Aplikasi Pada Sub Menu Bantuan.....   | 70 |
| Gambar 4.23 | Tampilan Isi <i>Slide 1</i> Menu Peta Konsep <i>Smartappcreator</i> Setelah Dibuat Sesuai Rancangan.....               | 70 |
| Gambar 4.24 | Tampilan Isi <i>Slide 2</i> Menu Peta Konsep <i>Smartappcreator</i> Setelah Dibuat Sesuai Rancangan.....               | 71 |
| Gambar 4.25 | Tampilan Isi <i>Slide 3</i> Menu Peta Konsep <i>Smartappcreator</i> Setelah Dibuat Sesuai Rancangan.....               | 71 |

|             |  |    |
|-------------|--|----|
| Gambar 4.26 | Diagram Alir Penentuan <i>Background</i> Aplikasi Pada Menu Peta Konsep.....                                   | 72 |
| Gambar 4.27 | Tampilan Isi Menu Materi <i>Smartappcreator</i> Setelah Dibuat Sesuai Rancangan.....                           | 72 |
| Gambar 4.28 | Diagram Alir Penentuan <i>Background</i> Aplikasi Pada Isi Menu Materi.....                                    | 73 |
| Gambar 4.29 | Tampilan Isi Sub Menu Materi (Kompetensi Dasar) <i>Smartappcreator</i> Setelah Dibuat Sesuai Rancangan.....    | 73 |
| Gambar 4.30 | Tampilan Isi Sub Menu Materi (Tujuan Pembelajaran) <i>Smartappcreator</i> Setelah Dibuat Sesuai Rancangan..... | 74 |
| Gambar 4.31 | Tampilan Isi Sub Menu Materi (Uraian Materi) <i>Smartappcreator</i> Setelah Dibuat Sesuai Rancangan.....       | 74 |
| Gambar 4.32 | Diagram Alir Penentuan <i>Background</i> Aplikasi Pada Sub Menu Materi .....                                   | 75 |
| Gambar 4.33 | Tampilan Isi <i>Slide 1</i> Menu Latihan Soal <i>Smartappcreator</i> Setelah Dibuat Sesuai Rancangan.....      | 75 |
| Gambar 4.34 | Tampilan Isi <i>Slide 2</i> Menu Latihan Soal <i>Smartappcreator</i> Setelah Dibuat Sesuai Rancangan.....      | 75 |
| Gambar 4.35 | Diagram Alir Penentuan <i>Background</i> Aplikasi Pada Menu Latihan Soal.....                                  | 76 |
| Gambar 4.36 | Tampilan Isi Menu Narahubung <i>Smartappcreator</i> Setelah Dibuat Sesuai Rancangan.....                       | 76 |
| Gambar 4.37 | Diagram Alir Penentuan <i>Background</i> Aplikasi Pada Menu Narahubung.....                                    | 77 |
| Gambar 4.38 | Tampilan Isi Menu Video Pembelajaran <i>Smartappcreator</i> Setelah Dibuat Sesuai Rancangan.....               | 77 |
| Gambar 4.39 | Diagram Alir Penentuan <i>Background</i> Aplikasi Pada Menu Video Pembelajaran.....                            | 77 |
| Gambar 4.40 | Diagram Alir Pemberian Animasi.....  | 78 |
| Gambar 4.41 | Diagram Alir Pemberian Interaksi Antar Halaman.....  | 78 |

|             |   |     |
|-------------|---|-----|
| Gambar 4.42 | Diagram Alir Pemberian Interaksi Antar Halaman.....           | 79  |
| Gambar 4.43 | Tampilan <i>Output</i> Publikasi <i>Smartappcreator</i> ..... | 79  |
| Gambar 4.44 | Tampilan Sambutan Aplikasi.....                               | 80  |
| Gambar 4.45 | Halaman Utama ( <i>Cover</i> ) Aplikasi.....                  | 80  |
| Gambar 4.46 | Tampilan Menu Utama Aplikasi.....                             | 81  |
| Gambar 4.47 | Isi Pada Menu Bantuan.....                                    | 81  |
| Gambar 4.48 | Profil Pengembang Pada Menu Bantuan.....                      | 82  |
| Gambar 4.49 | Gambaran Umum Peta Konsep Pada Menu Bantuan .....             | 82  |
| Gambar 4.50 | Gambaran Umum Materi Pada Menu Bantuan.....                   | 82  |
| Gambar 4.51 | Gambaran Umum Latihan Soal Pada Menu Bantuan.....             | 82  |
| Gambar 4.52 | Menu Peta Konsep.....   | 83  |
| Gambar 4.53 | Menu Peta Konsep Pada Halaman Berikutnya.....                 | 83  |
| Gambar 4.54 | Menu Peta Konsep Pada Halaman Akhir.....                      | 83  |
| Gambar 4.55 | Menu Utama Materi.....  | 84  |
| Gambar 4.56 | Kompetensi Dasar Pada Menu Materi.....                        | 84  |
| Gambar 4.57 | Tujuan Pembelajaran Pada Menu Materi.....                     | 84  |
| Gambar 4.58 | Uraian Materi Pembelajaran .....                              | 84  |
| Gambar 4.59 | Menu Sambutan Latihan Soal.....                               | 85  |
| Gambar 4.60 | Latihan Soal.....   | 85  |
| Gambar 4.61 | Menu Latihan Soal Jika Pilihan Tepat.....                     | 85  |
| Gambar 4.62 | Menu Latihan Soal Jika Pilihan Tidak Tepat.....               | 85  |
| Gambar 4.63 | Isi Menu Narahubung.....                                      | 86  |
| Gambar 4.64 | Isi Menu Video Pembelajaran.....                              | 86  |
| Gambar 4.65 | Grafik Validasi Ahli Media.....                               | 87  |
| Gambar 4.66 | Grafik Validasi Ahli Materi.....                              | 90  |
| Gambar 4.67 | Grafik Validasi Ahli Bahasa.....                              | 92  |
| Gambar 4.68 | Grafik Validasi Ahli Soal .....                               | 93  |
| Gambar 4.69 | Grafik Respon Peserta Didik .....                             | 101 |
| Gambar 4.70 | Grafik Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik.....              | 106 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|            |  |     |
|------------|--|-----|
| Lampiran 1 | Kuisisioner dan Penilaian Validasi Ahli Media.....       | 124 |
| Lampiran 2 | Kuisisioner dan Penilaian Validasi Ahli Materi.....      | 129 |
| Lampiran 3 | Kuisisioner dan Penilaian Validasi Ahli Bahasa.....      | 132 |
| Lampiran 4 | Kuisisioner dan Penilaian Validasi Soal.....             | 136 |
| Lampiran 5 | Kuisisioner dan Penilaian Respon Peserta Didik.....      | 139 |
| Lampiran 6 | <i>Flow Chart</i> Media Aplikasi <i>Smartphone</i> ..... | 144 |
| Lampiran 7 | <i>Storyboard</i> Media Aplikasi <i>Smartphone</i> ..... | 145 |
| Lampiran 8 | Silabus Mata Pelajaran Produksi Hasil Nabati.....        | 149 |
| Lampiran 9 | Latihan Soal.....  | 146 |

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Alwan, M. (2018). *Pengembangan Multimedia E-Book 3D Berbasis Mobile Learning Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh*. Jurnal Wahana Pendidikan At-Tadbir STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang Vol 1 No.2. Hal 26
- Amajida, D. (2020). “*Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII di MTS NU Hasyim Asy’ari 03 Kudus*” [Skripsi]. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Salatiga. Salatiga.
- Anggraeni, N. (2015). “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menggunakan Sistem Informasi Manajemen*” . [Skripsi]. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Budyastomo, A, W. (2020). *Pembuatan Aplikasi Pengenalan Tatasurya Berbasis Android Menggunakan Smart App Creator*. Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Vol 10 No.1. Hal 1
- Cantona, A, D. (2018). “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Sketchware Pada Mata Pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian di Jurusan APHP SMK PPN Tanjungsari*” [Skripsi]. Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar (Teori dan Prosedur)*. Serang: Laksita Indonesia.
- Daeng, I, T, M,. Mewenkang, N, N,. & Kalesaran, E, R. (2017). *Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktifitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado*. Jurnal Actadiurna Vol 6 No.1. Hal 2
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

- Dimyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Fajaryanti, J., Sari, E, F., Yunufa, T., & Banowosari, L, Y. (2012). *Perbandingan Sistem Informasi Anroid dan iPhone Menggunakan Parameter Penjamin Sparkman*. Jurnal Konferensi Nasional Sistem Informasi. STMIK – STIKOM Bali. Hal 1127-1128
- Firmansyah, F, H., Sari, I, P., & Musyarofah. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Terbuka dan Jarak Jauh di Universitas Pendidikan Indonesia*. Jurnal Pendidikan Multimedia Vol 1 No.2. Hal 99
- Gary, B., Thomas J & Misty E. (2007). *Smartphone*. Jakarta: Course Teknologi.
- Hidayatullah, M, S & Rakhmawanti, L. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Vol 5 No.1. Hal 84
- Hamzah, B., Uno, & Lamatenggo, N. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Huryah, F. (2017). *Analisis Capaian Literasi Sains Biologi Siswa SMA Kelas X Dikota Padang*. Jurnal Eksakta Pendidikan Vol 1 No.2. Hal 77
- Inosi. (2020). *Smart App Creator Mobile App Multimedia Builder No Programming*. Tersedia : <http://www.inosi.co.id/smart-apps-creator-mobile-apps-multimedia-builder-no-programming>
- Kementrian Kesehatan. (2020). *Coronavirus Disease - 2019*. Tersedia : <http://www.kemkes.go.id/folder/view/full-content/structure-faq.html>
- Kratwohl, D, R. (2002). *A Revision of Bloom's Taxonomy. Journal Theory Into Practice* Vol 41 No.4. Hal 215
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Surat Edaran No.4 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)*.
- Miller, M.D., Linn, R.L, & Grondlund, N.E. (2009). *Measurement and Assessment in Teaching 10<sup>th</sup> Edition*. New Jersey. Pearson Education
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.

- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Over Tekno. (2020). *Kusotomisasi Tampilan Smartphone iOS dan Android*. Tersedia : [www.overtkno.com/](http://www.overtkno.com/)
- Purwanto. (2008). *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: Pustaka Belajar.
- Raresik. (2016). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Gugus VI*. Jurnal PGSD Vol 4 No.1. Hal 11
- Reynold, C, R., Livingston, R, B., & Willson, P. (2009). *Measurement and Assessment in Education*. New Jersey. Pearson Education. Inc
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. (Diktat). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Sumatera Utara.
- Sadiman, A. dkk. (2011). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Smart App Creator (2020). *Smart App Creator Mobile App Multimedia Builder*. Tersedia : <http://www.smartappcreator.com/en>
- Solihudin, T. (2018). *Pengembangan E-Modul Berbasis Web Untuk Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Pengetahuan Fisika Pada Materi Listrik Statis dan Dinamis SMA*. Jurnal Wahana Pendidikan Fisik Vol 3 No.2. Hal 55
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N, & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, A, H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Taufik, A. (2019). *Perspektif Tentang Perkembangan Sistem Pembelajaran Jarak Jauh di Kabupaten Kutai Kartanegara Kalimantan Timur*. Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual Vol 3 No.2. Hal 94
- Tirtonegoro, S. (2001). *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.

Ardi Priyadi, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI SMARTPHONE MENGGUNAKAN SMART APP CREATOR (SAC) PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI UMBI - UMBIAN UNTUK SATUAN PRODUKSI KELAS XI APHP SMK PP NEGERI LEMBANG**  
 Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Ulfa, H, E. (2020). “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI*” [Skripsi]. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung.
- Widyoko, E, P. (2006). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wiersma, W, & Jurs, S.G. (1990). *Educational Measurement and Testing*. Massachusetts. Allyn and Bacon
- Winandra, A. (2017). “*Pengembangan Media Pembelajaran Beda Tinggi Menggunakan App Inventor Pada Mata Kuliah Geomatika 1*” [Skripsi]. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Wirawan, I. (2011). *Pengembangan Desain Pembelajaran Mobile Learning Manajemen Sistem Pada Materi Pengenalan Komponen Jaringan*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Vol 5 No.3 Hal 315 Undiksha.
- Zahra, S. (2020). “*Pengembangan E-Modul Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Hasil Perkebunan di SMK PPN Lembang*” [Skripsi]. Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.