

Nomor FPEB:0279/UN40.F7.S1/PK.05.01/2022

**STUDI KELAYAKAN PEMBUATAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN
KODULAR PADA MATERI MESIN-MESIN KANTOR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi Sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Manajemen Perkantoran, Fakultas Pendidikan Ekonomi
dan Bisnis, Universitas Pendidikan Indonesia



Oleh:

Nindya Syafira Ekatiwi

1806851

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN
FAKULTAS PENDIDIKAN EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2022

**STUDI KELAYAKAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR PADA
MATERI MESIN-MESIN KANTOR**

Oleh
Nindya Syafira Ekatiwi

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

©Nindya Syafira Ekatiwi 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NINDYA SYAFIRA EKATIWI

1806851

STUDI KELAYAKAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR PADA MATERI MESIN-MESIN KANTOR

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing akademik:

Bandung, 20 Juni 2022

Pembimbing Akademik



Drs. Hendri Winata, M.Si.

NIP 196206171988031003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Manajemen Perkantoran



Dr. Sambas Ali Muhidin., S.Pd, M.Si.

NIP. 197406272001121001

ABSTRAK

STUDI KELAYAKAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR PADA MATERI MESIN-MESIN KANTOR

Oleh:

Nindya Syafira Ekatiwi

Skripsi

dibimbing oleh:

Drs. Hendri Winata, M.Si.

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi agar mencapai tujuan tertentu. Sedangkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media sangat berperan penting. Pada SMK BPP Bandung khususnya, media pembelajaran yang digunakan masih belum terintegrasi satu sama lainnya, sehingga menimbulkan masalah bagi peserta didik. Mereka mengalami kesulitan untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik, sehingga tujuan pembelajaran yang dicapai kurang optimal. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan media pembelajaran yang tepat. Dalam penelitian ini dilakukan eksperimen penggunaan aplikasi berbasis android menggunakan kodular untuk mengajarkan materi mesin-mesin kantor. Menurut Wulandari (2017, hlm. 179) bahwa media berbasis Android mempunyai banyak keunggulan, antara lain ketidakterbatasan pengguna mengakses materi yang disampaikan, baik dari segi waktu maupun tempat aksesnya. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan model *one-shot study case*. Untuk menguji kelayakan media tersebut, dilakukan uji validitas dari dua orang validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Selain itu, kepada 15 orang peserta didik diberikan angket untuk menggali persepsi mereka terhadap kemudahan penggunaan dan kecepatan pemahaman materi pelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran berbasis android sangat layak digunakan sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran, khususnya untuk memahami materi mesin-mesin kantor.

Kata kunci: *media pembelajaran, kodular, android*

ABSTRACT

FEASIBILITY STUDY OF MAKING ANDROID-BASED LEARNING MEDIA USING CODULAR ON OFFICE MACHINERY MATERIALS

By:

Nindya Syafira Ekatiwi

This thesis is guided

by:

Drs. Hendri Winata, M.Si.

Media is a tool used to convey information in order to achieve certain goals. While learning media is a tool used to convey information with the aim of achieving learning objectives. In the learning process, the media plays an important role. At SMK BPP Bandung in particular, the learning media used are still not integrated with each other, causing problems for students. They have difficulty understanding the subject matter delivered by educators, so that the learning objectives achieved are less than optimal. To overcome these problems, appropriate learning media is needed. In this study, experimental use of android-based applications using kodular was carried out to teach office machines. According to Wulandari (2017, hlm. 179) that Android-based media has many advantages, including unlimited user access to the material presented, both in terms of time and place of access. The research method used is a pre-experimental design with a one-shot study case model. To test the feasibility of the media, the validity of two validators was tested, namely media experts and material experts. In addition, 15 students were given a questionnaire to explore their perception of the ease of use and speed of understanding the subject matter. The results showed that the android-based learning media product was very feasible to be used as a medium in the learning process, especially to understand the material of office machines.

Keywords: *learning media, kodular, android*

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

	halaman
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
BERITA ACARA	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRAK</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	5
1.4. Masalah Penelitian.....	5
1.5. Tujuan Penelitian.....	5
1.6. Kegunaan Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1. Media Pembelajaran	7
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.1.2. Pengertian Pembelajaran Interaktif	7
2.1.3. Ciri-ciri Media Pembelajaran	8
2.1.4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	9
2.1.5. Macam-macam Media Pembelajaran	10
2.2. Android	
2.1.1. Definisi Android.....	11

Nindya Syafira Ekatiwi, 2022

STUDI KELAYAKAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR PADA MATERI MESIN-MESIN KANTOR

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

2.1.2. Kelebihan dan Kelemahan Android	12
2.3. Desain Media Pembelajaran Berbasis Kodular	12
2.4. Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana Perkantoran.....	15
2.5. Penelitian Terdahulu.....	31
BAB III METODE DAN DESAIN PENELITIAN	38
3.1. Metode dan Desain Penelitian	38
3.2. Lokasi Penelitian	39
3.3. Variabel Penelitian.....	39
3.4. Definisi Operasional Variabel Penelitian	39
3.5. Jenis Data, Validasi, dan Penilaian Produk	40
3.6. Prosedur Penelitian	40
3.7. Teknik dan Instrumen Validasi Uji Coba Produk.....	44
3.8. Teknik Analisis Data untuk Validasi dan Penilaian Produk.....	44
BAB IV HASIL PEMBUATAN DAN PENILAIAN PRODUK	46
4.1. Tahapan Pembuatan Aplikasi	46
4.2. Spesifikasi Produk Berupa Aplikasi Android.....	60
4.3. Hasil Pembuatan Aplikasi Android	60
4.3.1. Tampilan Pengenalan Aplikasi	93
4.3.2. Tampilan <i>Splash Screen</i>	94
4.3.3. Tampilan <i>Register</i>	95
4.3.4. Tampilan <i>Front Screen</i>	96
4.3.6. Tampilan Menu Utama	97
4.3.7. Tampilan Menu Kompetensi Dasar	98
4.3.8. Tampilan Video Stimulus	99
4.3.9. Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran.....	100
4.3.10. Tampilan Menu Materi	101
4.3.11. Tampilan Menu Materi <i>PowerPoint</i>	102
4.3.12. Tampilan Menu Materi Video Pembelajaran.....	104
4.3.13. Tampilan Menu Kuis	106

Nindya Syafira Ekatiwi, 2022

STUDI KELAYAKAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR PADA MATERI MESIN-MESIN KANTOR

4.3.14. Tampilan Menu Tugas	110
4.3.15. Tampilan Menu Info	114
4.3.16. Tampilan Menu Sumber	115
4.3.17. Tampilan Menu Identitas Pembuat	117
4.3.18. Tampilan Menu Profil.....	117
4.4. Hasil Validasi Produk	118
4.4.1. Hasil Validasi Unsur Materi	118
4.4.2. Hasil Validasi Unsur Media.....	125
4.4.3. Hasil Penilaian Persepsional oleh Peserta didik.....	132
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	139
5.1 Simpulan	139
5.2 Rekomendasi	139
DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN	144

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmat, Fathoni. 2006. *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Abe, J. A. (2020). *Big Five Linguistic Styles, and Successful Online Learning*. United States.: <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2019.100724>.
- Arifianto, Teguh. (2011). *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*. Yogyakarta: Andi Publisher
- Anita Azmi, R., Rukun, K., & Maksun, H. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 303–314. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/25840>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aryanto, T., Haryanto, A., Supardi, U., Sutarni, T., & Tahyan, T. (2018). *Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana SMK/MAK Kelas XI Program Keahlian Manajemen Perkantoran Kompetensi Keahlian : Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran*. Bandung: Humaniora.
- Asep Saeful Hamdi, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2014), h. 16.
- Bambang Warsita, 2008, “*Teori Belajar M. Gagne dan Implikasinya pada Pentingnya Pusat Sumber Tanwey Gerson Ratumanan, Belajar dan Pembelajaran*, (Surabaya: Unesa University Press, 2004) h.70-71
- Basalamah, A. (2012). Pengaruh Kepuasan Kerja Terhadap Loyalitas Staff Reception Pada Hotel X di Madiun Jawa Timur. *Binus Business Review* Vol. 3 No. 1, 493-501.
- Calimag, J. N., Mugel, P. A., Conde, R. S., & Aquino, L. B. (2014). Ubiquitous learning environment using android mobile application. *International Journal of Research in Engineering & Technology*, 2 (2), 119-128.

Nindya Syafira Ekatiwi, 2022

STUDI KELAYAKAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR PADA MATERI MESIN-MESIN KANTOR

- Cholid, Nur, H. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kodular Materi Zakat Mata Pelajaran Fiqih Untuk Meningkatkan Motivasi di Madrasah Ibtidaiyah. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.,8, 5–24.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2005. *Pembinaan Profesionalisme Tenaga pengajar (Pengembangan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama Depdiknas.
- Dewi, T. I. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1),
- Dinas Pendidikan Kota Bandung., (2022), *Kebijakan Pengaturan Pembelajaran Semester2 Tahun Ajaran 2021/2022*
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Endang, S. (n.d.). *Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana Untuk SMK/MAK Kelas XII: Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana*. Jakarta: Erlangga.
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>
- Hakky, M. K., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 24. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.868>
- Harding, A, Kaczynski, D, & Wood, L.N. (2005). Evaluation of Blended Learning: Analysis of Quantitative Data, *Uniserve Science Blended Learning Symposium* Nindya Syafira Ekatiwi, 2022

Proceedings . Halaman 56-72.

- Haryono, N. D. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi bagi Siswa Kelas IV SDNegeri Tegalpanggung Yogyakarta. (*Skripsi*). Tidak Diterbitkan. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hermawan S, Stephanus. 2011. "Mudah Membuat Aplikasi Android". Yogyakarta : Andi Offset.
- Idris, H. (2018). Pembelajaran Model Blended Learning. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 5(1), 61–73. <https://doi.org/10.30984/jii.v5i1.562>
- Indaryati, J. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V, *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84–96.
- Istiningsih, S., & Hasbullah, H. (2015). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen*, 1(1), 49. <https://doi.org/10.29408/jel.v1i1.79>
- Kodular. (2018). *Kodular Product History*. Kodular.io
- Kurniawan, D. (2018). *Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana Kelas XI SMK*. Bogor: Yudhistira.
- Lestariningsih, N., & Suardiman, S. P. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik-Integratif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Dan Tanggung Jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15503>
- Marno & M. Idris. 2018. *Strategi & Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Cet. I.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nugraheni Dinasari Haryono. 2015. "Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegal Panggung Yogyakarta." *Jurnal Universitas Negeri Nindya Syafira Ekatiwi*, 2022

STUDI KELAYAKAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR PADA MATERI MESIN-MESIN KANTOR

Yogyakarta, <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/24019>

Nugraheni, T. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMK Negeri 1 Kebumen. *Jurnal Universitas Negeri Semarang*, <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/32545>

Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116–126. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27414>

Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Y9xDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA48&ots=Esp_GET6DY&sig=9Up5YS5xQ9_nZKxb5vV5MDc1E&redir_esc=y#v=onepage&q=sistem%20pembelajaran%20adalah&f=false.

Sadiman. Arief S dkk, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan)*, Cetakan ke6 2006-104. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada

Sudjana, N, Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA)

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surat Edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2020. *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Viru Disease Covid 19*. Diakses pada 30 Mei 2020 dari <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaranmendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikandalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>

Nindya Syafira Ekatiwi, 2022

STUDI KELAYAKAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR PADA MATERI MESIN-MESIN KANTOR

- Tahel, F., & Ginting, E. (2019). *Perancangan aplikasi media pembelajaran pengenalan pahlawan nasional untuk meningkatkan rasa nasionalis berbasis android*. *Teknomatika*, 09(02), 113–120.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Ulber silalahi, (2012) *Metode Penelitian Sosial*, Bandung: Reika Aditama.
- Umarella, Samad, dkk, “Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran,” *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 3, No. 2, 2019, hal. 237, <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>.
- Winkel (2008). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo

