



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN APP INVENTOR PADA MATA KULIAH BAHASA PEMROGRAMAN

M. Nang Alkodri, Ayu Purnama

Universitas Baturaja

kodri.ubr@gmail.com

Purnama1811@gmail.com

Abstract

This study aims to develop an Android-based learning media by using App Inventor in programming language courses in the Educational Technology study program at the Faculty of Teacher Training and Education, University of Baturaja. The type of research is research and development (R&D). The model used in the Warsita procedural model with data collection techniques in the form of a questionnaire. Research data were analyzed using the percentage, from the results of the trial, media experts gave a value of 86%, with the title "very good". The design expert gave a value of 79.30% with the title "good". material experts give a value of 81.90% with the title "good". In the product trial one person (one to one) with the object 3 students of semester VI obtained a value of 92.97% with the title "very good". In the trial of a small group (small group) with the object of 6 students in semester VI obtained a value of 86.37% with the title "very good". Then the field test (object test) with the object of 15 students obtained a value of 81.51% with the title "good". product trial results show the level of product eligibility with good and proper criteria for semester VI in the Education Technology Study Program at Baturaja University.

Keywords: Learning Media, Android, Programming Languages.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat, sehingga mendorong setiap manusia untuk merespon semua perkembangan secara cepat untuk mengikutinya. Tuntutan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan. Kemampuan untuk memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan pemikiran yang kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemauan bekerjasama secara efektif.

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, mahasiswa, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media Mustafiqoh [1] (2012:28) "media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien". Media pembelajaran yang ada saat ini perlu adanya inovasi supaya dapat mengikuti perkembangan zaman dan akan memudahkan mahasiswanya untuk belajar. Media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah adalah *powerpoint*, buku teks, dan modul.

Media pembelajaran tersebut tidak bisa sewaktu-waktu digunakan oleh mahasiswa (kurang praktis), Perkembangan teknologi *mobile* saat ini begitu pesat, salah satu perangkat *mobile* yang saat ini sudah umum

digunakan adalah telepon seluler. Sebagian besar mahasiswa sudah mempunyai satu telepon seluler. Semakin banyaknya mahasiswa yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan *mobile learning (M-Learning)*. *M-learning* menurut Darmawan [2] (2015:15) menyatakan bahwa “salah satu alternatif bahwa layanan pembelajaran harus dilaksanakan dimanapun dan kapanpun. Salah satu perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah *Android*. penggunaan android sebagai media pembelajaran pada pendidikan formal masih jarang digunakan. Biasanya hal tersebut dikarenakan oleh pembuatan aplikasi android yang kompleks dan memakan waktu lama.

Pembelajaran berbasis *Android* ialah pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan *android* sebagai media pembelajaran menurut Murtiwiwati & Lauren [3] (2013:2), “*Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan *aplikasi*”. Dalam pemanfaatan *smartphone android* sebagai media pembelajaran tentunya memanfaatkan sebuah *software* untuk membuat aplikasi tersebut, ada beberapa *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajara berbasis *android* namun pengembang disini menggunakan *software App inventor* yang mana *App inventor* merupakan aplikasi yang dibuat untuk membangun aplikasi seperti yang dikemukakan oleh Andi [4] (3013:3) *App inventor* adalah sebuah pemrograman visual yang digunakan untuk membangun dan mengembangkan aplikasi android dengan dukungan fitur berupa *drag-drop tool*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan digunakan ialah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono, [5] (2016:297) “Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.

a. Model penelitian

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang mengacu pada Warsita [6] (2008:227-228). “Yaitu ada tiga tahapan besar dalam pengembangan media dan bahan ajar, yaitu: 1) tahapan perencanaan 2) tahap produksi: dan 3) tahap evaluasi.

b. Model evaluasi produk

menurut Warsita (2008:240). Yaitu: evaluasi ahli (*expert evaluation*) yang terdiri dari ahli media, ahli desain dan ahli materi. Evaluasi orang per orang (*one to one*), evaluasi kelompok kecil dan uji coba lapangan.

c. Instrumen pengumpulan data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah instrumen untuk mengukur tingkat kelayakan, kualitas dan kemudahan produk yang dikembangkan peneliti secara spesifik berupa kuesioner atau angket. Menurut Sugiyono (2016:142), “kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Manfaat dari alat pengumpulan data ialah untuk mengukur kinerja produk seperti (kemudahan, kenyamanan, ketepatan, dan keamanan) adalah angket.

d. Teknis analisis data

Menurut Sugiyono (2016:244) menyatakan bahwa:

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara megorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga muda dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Analisis data ini digunakan untuk mengukur kualitas produk yang dihasilkan pada uji coba skala besar. Adapun langka-langkah yang digunakan dalam menganalisis data angket adalah sebagai berikut:

- 1) Angket diisi oleh reponden (mahasiswa), kemudian diperiksa hasil jawabanya.
- 2) Menghitung skor ideal butir instrumen dan sekor ideal program dari keseluruhan instrumen dengan rumus yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016:305), sebagai berikut:

Skor ideal setiap instrumen = skor tertinggi x jumlah responden
Skor ideal kinerja produk = skor tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah responden

Menghitung persentase dari tiap-tiap instrumen dengan rumus yang mengacu pada pendapat Sudijono (2014:43) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= angka Persentase

F= *frekuensi* yang sedang dicari presentasinya

N= *Number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Menentukan kriteria dengan persentase untuk sekala empat yang disampaikan oleh Nurgiyantoro [7] (2010:253).

Tabel 1. Perhitungan *Persentase* untuk Skala Empat

Internal Persentase Tingkat Penguasa	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	0-4	D-A	
86-100	4	A	Baik Sekali
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup
10-55	1	D	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap perancangan

Pada tahap perancangan ada beberapa hal yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu: analisis kebutuhan pada sasaran atau pengguna media pembelajaran berbasis android, yaitu mahasiswa teknologi pendidikan semester VI

pada mata kuliah bahasa pemrograman. Tahap analisis kebutuhan dilakukan sebagai studi pendahuluan berupa survei di lapangan. Survei lapangan dilakukan untuk menghimpun data ketersediaan media pembelajaran. Dari analisis tersebut diperoleh data bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran ialah sebagai berikut: LCD proyektor, buku teks, dan Microsoft Power Point. Namun pada proses pembelajaran selesai mahasiswa masih kesulitan dalam memahami materi yang telah dipelajari sebelumnya dikarenakan mata kuliah adalah praktik. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan media pendukung lain untuk menunjang belajar secara mandiri seperti pembelajaran berbasis android.

Tahap selanjutnya melakukan penyusunan garis besar isi. Hasilnya sebuah rancangan GBIM (Garis besar isi media) yang direalisasikan kedalam bentuk media pembelajaran. Kemudian selanjutnya peneliti telah menentukan media yang akan dikembangkan berdasarkan GBIM yang telah di buat pada tahap sebelumnya. Selanjutnya adalah penulisan naskah tahap ini dibuat dengan *story board* media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan App Inventor materi Bahasa Pemrograman.

2. Tahap produksi

Pada tahap produksi peneliti telah melakukan beberapa hal diantaranya adalah: persiapan, media yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan dengan menggunakan App Inventor tentang Bahasa Pemrograman. Dalam tahap ini peneliti menyiapkan materi pokok yang di ambil dari beberapa indikator berdasarkan RPS dan juga file yang diintegrasikan ke dalam aplikasi yang dikembangkan. Adapun format dan tipe informasi file yang diintegrasikan berupa gambar dapat berupa format PNG ataupun jpg, dan video.

Selanjutnya adalah pelaksanaan Setelah tahap ini dilakukan, dihasilkan aplikasi sebagai rancangan awal media pembelajaran berbasis android bahasa pemrograman yaitu dengan menyusun *story board* aplikasi. Pada rancangan awal dihasilkan pula design tampilan pembuka (intro) aplikasi. Design terdiri atas tampilan pembuka judul dan objek yang ditentukan peneliti. Kemudian pada tahap penyelesaian aplikasi yang sudah dirancang oleh peneliti dikemas dalam bentuk file APK yang siap diinstall.

3. Tahap evaluasi

a. Evaluasi pramaster (*pre-mastery evaluation*)

Dalam tahap ini akan dilakukan tiga validasi yaitu: evaluasi ahli (*expert*), evaluasi orang per orang (*one to one*), dan evaluasi kelompok kecil (*smallgroup evaluation*).

Berdasarkan hasil penghitungan frekuensi jawaban, presentasi dari setiap kategori

1. Evaluasi ahli media

Dari evaluasi ahli media mendapatkan rata-rata persentase keseluruhan angket sebesar 86% dengan kriteria “Baik sekali”. Berikut hasil rekapitulasi

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Media

No	Indikator	Nilai
11	<i>Teaster/opening</i> pada produk media pembelajaran berbasis android mampu menarik perhatian mahasiswa.	80
12	Kesesuaian <i>teaster/opening</i> dengan produk media pembelajaran berbasis android.	76
33	Kesesuaian dengan jenis huruf pada media pembelajaran berbasis android.	86
34	Kesesuaian dengan pengguna ukuran huruf pada media pembelajaran media pembelajaran berbasis android.	86
55	Ketajaman penggunaan gambar pada media pembelajaran berbasis <i>Android</i>	86
66	Kemenarikan penggunaan gambar pada media pembelajaran berbasis <i>Android</i>	90
77	Posisi gambar mendukung penjelasan materi	90
88	Visualisasi mendukung sepenuhnya pokok bahasan yang dipelajari	90
99	Kesesuaian penggunaan gambar pada media pembelajaran berbasis <i>android</i>	90
110	Peletakan penggunaan gambar pada media pembelajaran berbasis <i>android</i>	90
	Jumlah Nilai	864
	Rata-rata	86
	Keterangan	A
	Predikat	Baik sekali

2. Evaluasi ahli desain

Dari evaluasi ahli desain mendapatkan rata-rata persentase keseluruhan angket sebesar 79,30% dengan kriteria “Baik”. Berikut ini hasil rekapitulasi

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Desain

No	Indikator	Nilai
1	Kesesuaian produk media pembelajaran berbasis android dengan tujuan / kompetensi pembelajaran	88
2	Tampilan desain produk media pembelajaran berbasis android mampu mencerminkan tujuan/ kompetensi pembelajaran.	78
3	Penggunaan gambar pada produk media pembelajaran berbasis android sesuai dengan tujuan/ kompetensi pembelajaran.	76
4	Produk media pembelajaran berbasis android disajikan secara terstruktur (berurutan).	86
5	Penyajian materi pembelajaran sesuai dengan insikator.	81
6	Penyajian evaluasi pembelajaran sesuai dengan indikator.	75
7	Produk media pembelajaran berbasis <i>android</i> efektif digunakan untuk mencapai kompetensi	76
8	Produk media pembelajaran berbasis <i>android</i> efesiensi digunakan untuk mencapai kompetensi.	77
9	Tampilan Produk media pembelajaran berbasis android sesuai dengan mahasiswa semester VI	82
10	Kesesuaian jenis huruf untuk mahasiswa semester VI	80
11	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan untuk mahasiswa semester VI	80
12	Kesesuaian pemilihan warna yang digunakan untuk mahasiswa semester VI	75
13	Penyajian evaluasi sesuai dengan kompetensi pembelajaran.	77
	Jumlah nilai	1.031
	Rata-rata	79,30
	Keterangan	B
	Predikat	Baik

3. Ahli materi

Dari evaluasi ahli materi mendapatkan rata-rata dari keseluruhan angket sebesar 81,90% dengan kriteria “Baik”. Berikut ini hasil rekapitulasi

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Materi

No	Indikator	Nilai
1	Ketepatan isi materi pada produk sesuai dengan pembelajaran Bahasa pemrograman semester VI.	85
2	Keakuratan isi dengan materi pada produk sesuai pembelajaran Bahasa pemrograman semester VI	85
3	Kedalaman cakupan materi telah sesuai dengan pembelajaran Bahasa pemrograman semester VI	80
4	Keluasan cakupan materi telah sesuai dengan pembelajaran Bahasa pemrograman semester VI	83
5	Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi Bahasa pemrograman	80
6	Kesesuaian penggunaan materi Bahasa pemrograman	80
7	Menampilkan materi yang mampu menunjang proses pembelajaran	80
8	Kecukupan isi materi memadai dalam pencapaian kompetensi	80
9	Penjabaran isi materi mampu memperjelas pembelajaran Bahasa Pemrograman	85
10	Pemberian contoh telah sesuai dengan penjabaran isi materi Bahasa Pemrograman	83
11	Kemuktahiran materi pada media pembelajaran sesuai dengan berkembangnya kemajuan teknologi	80
Jumlah Nilai		901
Rata-rata		81,90
Keterangan		B
Predikat		Baik

4. Uji coba orang perorangan (*one to one*)

Mendapatkan rata-rata dari keseluruhan angket dengan persentase sebesar 92,97% dengan kriteria “Baik Sekali”. Berikut ini hasil rekapitulasi

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Orang Per orang (*one to one*)

No	Indikator	Nilai	Persentase (%)
1	Produk media pembelajaran berbasis android sesuai dengan tujuan pembelajaran	271	90,33
2	Penggunaan gambar pada produk media pembelajaran berbasis android sesuai dengan indikator.	281	93,66
3	Materi yang disajikan sesuai dengan materi yang indikator.	282	94
4	Materi pada media pembelajaran mudah di pahami.	275	91,33
5	Evaluasi yang disajikan pada produk pembelajaran berbasis android sesuai dengan materi yang disajikan	277	92,33
6	Produk media pembelajaran berbasis android membantu mahasiswa untuk memperkaya pemahaman materi bahasa	281	93,66

No	Indikator	NNilai	Persentase (%)
	pemrograman dengan cepat.		
7	Produk media pembelajaran berbasis android membantu mahasiswa untuk belajar secara aktif dan mandiri	282	94
8	Produk media pembelajaran berbasis android mudah dioperasikan oleh pengguna.	282	94
9	Produk media pembelajaran berbasis android mudah dipahami oleh pengguna.	279	93
10	Menu petunjuk pada media pembelajaran berbasis android mudah dimengerti oleh pengguna.	283	94,33
11	Tombol pada media pembelajaran berbasis android mudah digunakan oleh pengguna	279	93
12	Menu pada media pembelajaran mudah digunakan dan jelas.	280	93,33
13	Produk media pembelajaran berbasis android membuat mahasiswa menjadi lebih antusias dalam belajar bahasa pemrograman	276	92
14	Kemenarikan penggunaan warna produk sesuai dengan tampilan media pembelajaran berbasis android	279	93
15	Kemenarikan penggunaan jenis dan ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah dibaca oleh mahasiswa	277	92,33
16	Kemenarikan desain tampilan yang digunakan pada produk.	279	93
	Jumlah nilai	4463	1.486,97
	Rata-rata		92,97
	Keterangan		A
	Predikat		Baik sekali

5. Uji coba kelompok kecil

Medapatkan rata-rata persentase dari keseluruhan angket sebesar 86,37% dengan kriteria “Baik Sekali”.

Berikut ini hasil rekapitulasi

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk uji coba kelompok kecil

No	Indikator	NNilai	Persentase %
1	Produk media pembelajaran berbasis android sesuai dengan tujuan pembelajaran	484	80,66
2	Penggunaan gambar pada produk media pembelajaran berbasis android sesuai dengan RPS.	502	83,66
3	Materi yang disajikan sesuai dengan materi yang disajikan oleh dosen selama kegiatan belajar mengajar	516	86
4	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami.	513	85,5
5	Evaluasi yang disajikan pada produk pembelajaran berbasis android sesuai dengan materi yang disajikan	515	85,83
6	Produk media pembelajaran berbasis android membantu mahasiswa untuk memperkaya pemahaman materi bahasa pemrograman dengan cepat.	508	84,66
7	Produk media pembelajaran berbasis android membantu mahasiswa untuk belajar secara aktif dan mandiri	531	88,5
8	Produk media pembelajaran berbasis android mudah dioperasikan oleh pengguna	543	90,5
9	Produk media pembelajaran berbasis android mudah dipahami oleh pengguna	524	87,33
10	Menu petunjuk pada media pembelajaran berbasis android	534	89

No	Indikator	NNilai	Persentase %
111	Tombol pada media pembelajaran berbasis android mudah di gunakan oleh pengguna	513	85,5
112	Menu pada media pembelajaran mudah di gunakan dan jelas.	535	89,16
113	Produk media pembelajaran berbasis android membuat mahasiswa menjadi lebih antusias dalam belajar bahasa pemrograman	512	85,33
114	Kemenaarikan penggunaan warna produk sesuai dengan tampilan media pembelajaran berbasis android	515	85,83
415	Kemenaarikan pengunaan jenis dan ukuran huruf yang sesuai sehingga mudah di baca oleh mahasiswa	514	85,66
116	Kemenaarikan desain tampilan yang digunakan pada produk	533	88,83
Jumlah nilai		8292	1.381,95
Rata-rata			86,37
Keterangan			A
Predikaat			Baik Sekali

6. Uji coba lapangan

Mendapatkan rata-rata persentase dari keseluruhan angket sebesar 82,51% dengan kriteria “Baik”. Berikut ini hasil rekapitulasi

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan

No	Indikator	Nilai	Persentase (%)
11.	Produk media pembelajaran berbasis <i>android</i> dapat dioperasikan dengan mudah dimana pun dan kapan pun.	1235	82,33
22	Produk media pembelajaran berbasis <i>android</i> mudah dipahami oleh pengguna.	1214	80,93
33	Petunjuk pada produk dimengerti oleh pengguna.	1227	81,80
44	Tombol-tombol yang ada dalam produk mudah digunakan	1262	84,13
55	Tombol-tombol yang ada dalam produk sesuai dengan fungsi	1248	83,20
66	Produk media pembelajaran berbasis <i>android</i> dapat berjalan dengan baik	1252	83,47
77	Materi yang disajikan mudah dipahami	1245	83
88	Penggunaan gambar membantu memahami materi dengan baik	1252	83,47
99	Produk pada media pembelajaran berbasis <i>android</i> memiliki kesesuaian antara soal evaluasi dengan materi pembelajaran bahasa pemrograman	1235	82,33
110	Materi yang disajikan sesuai dengan materi yang disajikan oleh dosen selama kegiatan belajar mengajar	1210	80,67
111	Kesesuaian gambar petunjuk terhadap isi media pembelajaran berbasis <i>android</i>	1233	82,80

112	Kesesuaian peletakan antara tompo, menu, teks dan gambar.	1224	81,60
No	Indikator	Nilai	Persentase (%)
113	Kesesuaian jenis huruf pada media pembelajaram berbais <i>android</i>	1235	82,33
114	Kesesuaian ukuran huruf pada media pembelajaran berbasis <i>android</i>	1268	84,53
115	Kualitas tampilan yang digunakan pada media pembelajaran berbasis <i>android</i>	1228	81,87
116	Kualitas tampilan gambar yang digunakan pada media pembelajaran berbasis <i>android</i>	1235	82,33
Jumlah nilai		19803	1.320,79
Rata-rata			82,51
Keterangan			B
Predikat			Baik

Setelah melakukan tahapan diatas maka di media ini terdapat 8 halaman yaitu halaman intro, halaman utama, informasi, RPS (indikator), materi, evaluasi, profil, dan halamn keluar.

1. Halaman intro berisi tombol untuk masuk kedalam halaman menu utama. Mahasiswa yang sudah siap untuk mengakses menu yang ada di dalam hanya perlu menekan tombol masuk.



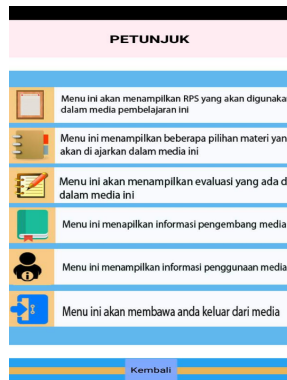
Gambar 1. Tampilan halaman intro

2. Menu utama berisi beberapa tombol yang berfungsi untuk mengakses menu yang diinginkan. Tombol-tombol menu yang berada di halaman menu utama tersebut antara lain tombol menu, RPS, Materi, Evaluasi, informasi, Profil dan Keluar.



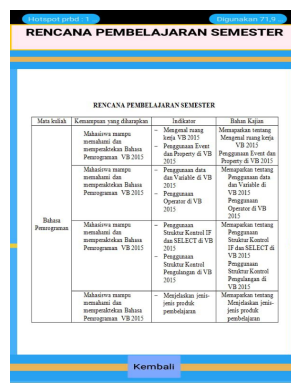
Gambar 2. Tampilan halaman utama

- Informasi merupakan tampilan yang berisi Informasi penggunaan program yaitu mengenai fungsi-fungsi tombol yang digunakan dalam program ini.



Gambar 3. Tampilan halaman informasi

- Halam RPS berisi tentang indikator pembelajaran. Dengan adanya halaman ini mahasiswa dapat mengetahui kompetensi yang akan di capai terlebih dahulu sebelum mempelajari materi yang ada didalam media pembelajaran.



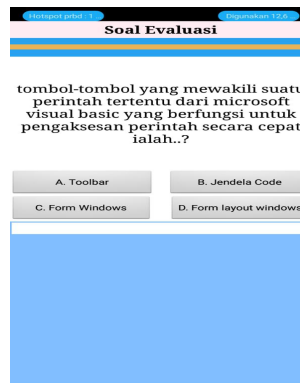
Gambar 4. Tampilan Rencana pembelajaran semester

- Halaman materi berisi mengenai materi yang disampaikan didalam media pembelajaran. Ada 7 materi yang disampaikan di dalam media pembelajaran.



Gambar 5 tampilan halaman materi

6. Evaluasi berisi soal-soal berbentuk pilihan ganda. Pada halaman pertama sebelum masuk soal evaluasi, pengguna diharuskan untuk membaca petunjuk soal yang ada.



Gambar 6. Tampilan halaman evaluasi

7. Halaman profil berisi informasi tentang pengembang media pembelajaran.



Gambar 7. Tampilan halaman profil

8. Tombol keluar ini digunakan jika pengguna ingin keluar dari aplikasi media pembelajaran.



Gambar 8. tampilan halaman keluar

Berdasarkan prosedur dan hasil data diatas dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis android ini baik dan layak digunakan oleh mahasiswa sebagai media pembelajaran. Menurut Mustifiqoh (2012:28) “media pembelajaran dapat di defenisikan sebagai alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efesien”.

SIMPULAN

Produk yang dihasilkan adalah media pemelajaran berbasis android bahasa pemrograman yang dirancang sesuai dengan RPS yang ada di program studi teknologi pendidikan Universitas Baturaja tempat dilakukanya penelitian. Media di rancang dengan menggunakan aplikasi inventor dan photoshop CS6 untuk desain gambar. Uji validasi ahli dilakukan sebanyak 3 tahap. Hasil dari validasi ahli media 86% dengan kriteria baik sekali sedangkan validasi ahli desain dan ahli materi masing-masing adalah 79,30%, 81% dengan kriteria baik. hasil uji coba orang per orangan (*one two one*) mendapatkan hasil persentase 92,97% dengan predikat baik sekali, hasil ujicoba kelompok kecil mendapatkan hasil persentase 86,37% dengan predikat baik sekali, dan uji coba lapangan mendapatkan hasil persentase 82,52% dengan predikat baik.

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran berbasis android bahasa pemrograman, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android bahasa pemrograman ini baik sekali, baik dan layak untuk diterapkan oleh pengguna mahasiswa semester VI karena sudah tergolong baik dan layak sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Andi. (2013). *Pemrograman android dengan app inventor*. Yogyakarta: Wahana Komputer

Darmawan. Deni. (2015). *Teknologi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Musfiqoh. (2016). *Pengembangan media & sumber pembelajaran*. Jakarta: Pt.Prestasi Pustakaraya.

Murtiwiayati & Glenn Lauren. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android*. Jurnal Ilmiah KOMPUTASI, Volume 12 Nomor : 2 tahun 2013. [http://murtiwiayati.staff.gunadarma.ac.id/Publications/files/2058/jurn 1+Android.pdf](http://murtiwiayati.staff.gunadarma.ac.id/Publications/files/2058/jurn%201+Android.pdf). Di akses pada tanggal 3 Februari 2019 pada pukul 08:27.

-
- Nurgiyantoro, Burhan.(2010). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudijono, A. (2014). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: C.V. Alfabeta.
- Warsita, Bambang (2008). *Teknologi pembelajaran, landasan dan aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.