

# skripsi nafisah 2

*by* Skripsi Nafisah 2 Skripsi Nafisah 2

---

**Submission date:** 11-Jul-2023 07:12AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2129349190

**File name:** a\_pelajaran\_Informatika\_kelas\_x\_SMK\_negeri\_1\_Bangil\_revisi.docx (322.58K)

**Word count:** 4037

**Character count:** 25214

12

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN U-INFORM PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SMK NEGERI 1 BANGIL

Durrotun Nafisah<sup>1</sup>, Cindy Cahyaning Astuti<sup>2</sup>

11

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

nafisah420@gmail.com, cindy.cahyaning@umsida.ac.id

**Abstract.** *This study aims to produce U-INFORM learning media products that are interesting and can help class X students at SMK Negeri 1 Bangil in understanding Informatics. The subjects of this research were students majoring in Broadcasting and Filmmaking who previously used modules to support the learning process in the learning process, which in this study will be equipped with U-INFORM learning media to help students understand learning material. This study uses the research and development (R&D) method with the ADDIE development model. This model was chosen because it has systematic and structured work stages. The subjects of this study were students of class X PSPT. The results of the assessment of students through a questionnaire of the level of validity of this media development obtained an average score of 80% and can be categorized as feasible. Thus it can be concluded that the U-INFORM learning media that has been developed is valid and feasible to use..*

**Keywords** – Instructional Media, U-INFORM, informatics, SMK

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran U-INFORM yang menarik dan dapat membantu siswa kelas X di SMK negeri 1 Bangil dalam memahami mata pelajaran Informatika. Subjek dari penelitian ini adalah siswa jurusan Broadcasting dan Perfilman yang sebelumnya pada proses pembelajaran menggunakan modul sebagai penunjang proses pembelajaran, yang mana dalam studi ini akan dilengkapi dengan media pembelajaran U-INFORM untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ini dipilih karena memiliki tahapan kerja yang sistematis dan terstruktur. Subjek dari penelitian ini ialah siswa kelas X PSPT. Hasil dari penilaian peserta didik melalui angket tingkat kevalidan dari pengembangan media ini memperoleh skor rata - rata sebesar 80 % dan dapat dikategori layak. Dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran U-INFORM yang telah dikembangkan valid dan layak untuk digunakan.

**Kata kunci** – Media Pembelajaran, U-INFORM, informatika, SMK

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses yang di perlukan oleh setiap individu untuk menambah pengetahuan dan keterampilan agar tercipta sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dengan tantangan zaman[1]. Pendidikan juga merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang dalam mendewasakan diri melalui sebuah pengajaran[2]. Proses pembelajaran atau pengajaran adalah kegiatan melaksanakan suatu kurikulum pada lembaga pendidikan agar membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran [3]. Maka dari itu proses pembelajaran harus bersifat dinamis dan terus berkembang sesuai dengan kebutuhan di sekitar.

Proses pembelajaran dapat di tempuh di beberapa instansi Pendidikan. Mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah menengah pertama (SMP), dan Sekolah menengah atas (SMA) atau sekolah menengah Kejuruan (SMK). SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) dengan lulusan yang kompeten di bidangnya, tidak hanya dari segi kuantitas tapi dari segi kualitas[4]. Sumber Daya Manusia yang berkualitas ialah tenaga kerja siap pakai, yakni tenaga kerja yang menunjukkan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan yang tinggi di ikuti dengan moral, etika, dan karakter diri yang baik. Kualitas tersebut apabila dimiliki oleh setiap lulusan SMK, tentu Indonesia tidak akan kekurangan generasi penerus bangsa yang potensial [5]. Gambaran tersebut merupakan gambaran manusia unggul dan merupakan cerminan generasi penerus bangsa yang ideal dalam mengatasi tantangan zaman yang semakin berkembang pesat.

Kualitas pendidikan di SMK di pengaruhi oleh berbagai faktor seperti tenaga pendidik, media pembelajaran, lingkungan pada proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menarik perhatian siswa agar lebih antusias dan semangat dalam menangkap materi yang akan di sampaikan oleh guru [6]. Media pembelajaran selain dapat menggantikan guru dalam menyampaikan materi, media juga memiliki potensi yang unik yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan. Maka dari itu media pembelajaran harus di buat dan di kembangkan sekreatif mungkin agar dapat membantu siswa dalam memahami materi [7].

SMK Negeri 1 Bangil memiliki beberapa jurusan, salah satunya Broadcasting dan perfilman (PSPT). Jurusan PSPT pada SMK Negeri 1 Bangil khususnya pada mata pelajaran Informatika belum maksimal dalam penggunaan perangkat komputer dikarenakan kurangnya fasilitas tersebut dari sekolah. Karena kurangnya fasilitas komputer di sekolah yang tidak lengkap, menyebabkan guru di kelas hanya bisa menyediakan modul pembelajaran *online* sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan guru pengampu mata pelajaran menggunakan metode ceramah. Metode ini konsentrasi siswa gampang terpecah, akibatnya materi yang disampaikan kurang di pahami oleh peserta didik. Dari sini dapat dilihat bahwa media pembelajaran yang berupa modul tidak efektif dalam menarik minat siswa akan materi yang membuat akan di sampaikan dan proses pembelajaran menjadi membosankan[8].

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti termotivasi untuk membuat media *U-INFORM* untuk mata pelajaran informatika kelas X di SMK Negeri 1 Bangil. Media pembelajaran *U-INFORM* adalah aplikasi berbasis *android* yang akan berisi materi mata pelajaran Informatika, *Quiz*, dan video tutorial. Pembelajaran berbasis *android* akan lebih praktis digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga peserta didik lebih efektif dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu menurut penelitian terdahulu berpendapat bahwa 87% siswa mempunyai *smartphone* berbasis *android*, dan 93% setuju untuk menggunakan *smartphone* sebagai alat bantu untuk membantu siswa dalam penguasaan materi pembelajaran [9]. Terciptanya pembelajaran berbasis *android* dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar di manapun dan kapanpun tanpa harus terbatas oleh ruang dan waktu [10]. Peneliti ingin membuat proses pembelajaran yang ada di kelas Broadcasting dan Perfilman di SMK Negeri 1 Bangil menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Untuk itu penelitian dengan "Pengembangan Media *U-INFORM* pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Negeri 1 Bangil" perlu dilakukan.

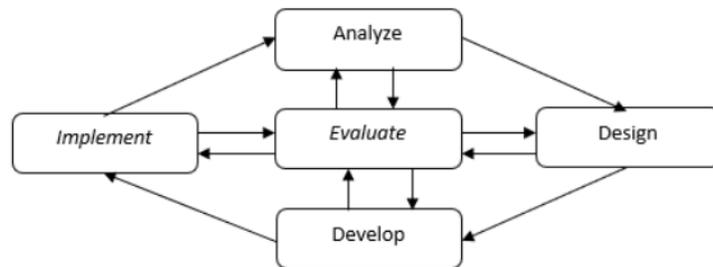
Media terbagi menjadi beberapa macam, salah satunya yaitu media berbasis teknologi yang dapat menyajikan materi pembelajaran sebagai media yang interaktif. Peranan media berbasis teknologi berperan penting dalam proses transformasi ilmu pengetahuan itu sendiri, karena media berbasis teknologi dapat mempermudah siswa dalam mencerna materi yang telah disampaikan oleh guru [11]. Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu alternatif guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital dapat membantu meningkatkan antusiasme belajar siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat mendorong siswa dalam belajar dikarenakan antusias belajar siswa meningkat dengan respon positif sebesar 80% [12]. Media Dalam media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berisi materi saja, namun ada gambar dan ilustrasi yang menambah daya tarik siswa untuk belajar, dan juga media pembelajaran berbasis teknologi berisi materi, kuis, dan video tutorial [13]Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu, dalam penelitian terdahulu media pembelajaran berbasis *android* hanya memiliki menu materi, video tutorial dan kuis. Dalam penelitian ini media pembelajaran memiliki menu materi, video tutorial, kuis, hasil skor, dan pembahasan soal.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya proses pembuatan media pembelajaran *U-INFORM* pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Negeri 1 Bangil, kemudian respon peserta didik terhadap media pembelajaran *U-INFORM* pada mata pelajaran informatika kelas X di SMK Negeri 1 Bangil. Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan merancang media pembelajaran *U-INFORM* pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Negeri 1 Bangil dan Mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran informatika kelas x di SMK Negeri 1 Bangil.

## II. METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *U-INFORM* yang menarik dan dapat membantu siswa kelas X dalam memahami mata pelajaran Informatika pada sekolah SMK Negeri 1 Bangil. Penelitian ini menggunakan sampel dari siswa kelas X PSPT SMK Negeri 1 Bangil dan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Penelitian ini merupakan penelitian *research and development (R&D)*. Metode *research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut [14]. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* atau biasa disingkat ADDIE . Model ini dipilih karena memiliki tahapan kerja yang sistematis dan terstruktur. Adapun prosedur Model Pengembangan ADDIE dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 1.1 Prosedur Model Pengembangan ADDIE [15]

Tahapan proses pengembangan media pembelajaran *U-INFORM* akan di jelaskan di bawah ini :

- a. Tahap *Analyze* (Analisis)  
Pada tahap analisis terdapat 3 hal yang dilakukan yaitu :
  - (1) Penelitian Terdahulu, (2) Observasi kondisi kelas, dan (3) Analisis kebutuhan isi konten berdasarkan capaian pembelajaran
    - a) Penelitian Terdahulu  
Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa review artikel dan jurnal dari penelitian - penelitian terdahulu untuk mencari masalah yang akan diteliti.
    - b) Observasi kondisi kelas  
Pada tahap ini peneliti menganalisis karakteristik siswa saat di dalam kelas agar media pembelajaran *U-INFORM* dapat sesuai dengan karakteristik siswa.
    - c) Analisis kebutuhan isi konten pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran.  
Pada tahap ini peneliti menganalisis materi materi pembelajaran yang akan di masukkan dalam media pembelajaran *U-INFORM* yang sesuai dengan capain pembelajaran yang ada.
- b. Tahap *Design* (Desain)  
Pada tahap ini peneliti merancang tampilan menu pada media pembelajaran *U-INFORM*, mulai dari tampilan awal saat aplikasi digunakan, tampilan menu, capaian pembelajaran (CP), Materi, video tutorial, kuis, hingga hasil skor. Peneliti menggunakan aplikasi *Power Point* untuk merancang media pembelajaran *U-INFORM*.
- c. Tahap *Development* (Pengembangan)  
Pada tahap ini peneliti memasukkan konten konten pembelajaran yang sudah disusun pada tahap desain. Setelah semua bahan terkumpul maka selanjutnya yaitu membuat Media Pembelajaran *U-INFORM* dengan menggunakan aplikasi *Power Point* dan *Web 2 Apk Builder* untuk mengkonversi file *Power Point* menjadi

aplikasi yang bisa di *install* di *smartphone*. Pada tahap pengembangan juga meliputi validasi media dan ahli materi untuk menguji kelayakan media pembelajaran *U-INFORM*.

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi peneliti menerapkan media pembelajaran *U-INFORM* yang sudah di buat kepada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Bangil. Proses implementasi media pembelajaran *U-INFORM* ditujukan kepada siswa kelas X agar siswa dapat menerapkan fungsi dan tujuan media pembelajaran *U-INFORM* yang sudah dikembangkan.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap yang terakhir adalah evaluasi. Tahap ini untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media pembelajaran *U-INFORM* serta untuk melihat efektivitas pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran *U-INFORM*.

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data Skala Likert, yaitu dengan merubah data kualitatif menjadi data kuantitatif berupa skor penilaian ahli dengan menghitung presentasinya.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh hasil yang di dapat, kemudian dikategorikan menjadi skala Likert. Data kuantitatif berupa skor penilaian para ahli dan respon siswa menggunakan skala Likert di bawah ini [17]

Tabel 1. Skor penilaian Para Ahli dan Siswa

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Penilaian pengembangan Media pembelajaran *U-INFORM* pada mata pelajaran Informatika kelas X pada SMK Negeri 1 Bangil dapat dikatakan layak apabila mendapatkan nilai minimal baik. Data yang terkumpul nanti akan dianalisis menggunakan deskripsi kuantitatif yang disajikan dalam bentuk skor dengan kategori yang sudah ditentukan. Kriteria analisis rata-rata validasi akan yang digunakan ditunjukkan pada table berikut ini:

Tabel 2. Skor analisis nilai rata rata validasi

Presentase	interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak layak

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Evaluation*) yang digunakan untuk mengembangkan konten pembelajaran pada mata pelajaran Informatika bagi siswa kelas X PSPT di SMK Negeri 1 Bangil. Metode ADDIE memastikan bahwa setiap tahapan pengembangan produk pembelajaran dilakukan secara sistematis dan terstruktur, mulai dari analisis hingga evaluasi dan hasil. Dengan menggunakan metode ini di dapatkan produk pembelajaran yang menarik yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu metode ADDIE juga mempermudah proses pemantauan dan perbaikan produk pembelajaran seiring dengan perkembangan dan kebutuhan pengguna.

##### 1. Analisis (Analyze)

###### a. Penelitian terdahulu

Tahap awal analisis dalam pengembangan media *U-INFORM* dimulai dari mengkaji penelitian terdahulu. Tujuan dari mengkaji penelitian terdahulu adalah untuk mengetahui gambaran tentang masalah yang akan diteliti.

###### b. Observasi kondisi kelas

Tahapan selanjutnya yaitu peneliti mengobservasi kondisi kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran informatika. dalam hal ini peneliti akan memberikan inovasi baru dalam hal penyajian materi yang di kemas dalam media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

###### c. Analisis kebutuhan isi konten pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara oleh guru informatika di SMK Negeri 1 Bangil, Informatika menjadi salah satu mata pelajaran yang di anggap sulit bagi siswa. Sub materi yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah tentang pengenalan sistem bilangan komputer.

##### 2. Rancangan (*Design*)

Setelah menganalisis kebutuhan media, tahap selanjutnya ialah merancang desain produk pembelajaran. Dalam tahap ini, dilakukan perencanaan tampilan interface, tombol navigasi, dan fitur fitur aplikasi *U-INFORM*.



### 3. Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan, aplikasi media pembelajaran *U-INFORM* akan di terapkan sesuai dengan desain yang sudah di buat sebelumnya. Aplikasi *U-INFORM* dikembangkan menggunakan *Ms. Power Point* dan *Website 2 Apk Builer*. Adapun hasil dari pengembangan aplikasi dapat di lihat pada gambar di bawah ini.



Setelah media pembelajaran di kembangkan, maka selanjutnya dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui apakah media pembelajaran *U-INFORM* sudah layak atau terdapat perbaikan. Presentase yang di peroleh oleh ahli media dan ahli materi di tunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validator Ahli Media dan Ahli Materi.

No	Validator	Presentase	Keterangan
1	Media	83%	Sangat Layak
2	Materi	85%	Sangat Layak

### 4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi dilakukan penerapan media pembelajaran *U-INFORM* yang telah dikembangkan kepada siswa kelas X PSPT di SMK Negeri 1 Bangil. Setelah proses validasi selesai, Langkah selanjutnya media *U-INFORM* di lakukan uji coba skala kecil terhadap 5 siswa kelas XI PSPT yang telah mendapat materi informatika sebelumnya. Dari hasil uji coba tersebut mendapatkan hasil berupa respon siswa. Hasil uji coba skala kecil dapat ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Coba

No	Nama Siswa	Presentase	Keterangan
1	MAA	81,6 %	Sangat Layak
2	MZ	83 %	Sangat Layak
3	AT	83 %	Sangat Layak
4	MFF	81,6 %	Sangat Layak
5	NMA	80 %	Sangat Layak
Rata rata		82 %	

Berdasarkan tabel 3.2 diperoleh presentase rata – rata sebesar 82% sehingga media pembelajaran *U-INFORM* dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Dari hasil uji coba ke siswa terdapat saran yaitu aplikasi terlalu besar untuk di *install* pada *smartphone*.

#### 5. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini dilakukan pembahasan revisi dari tiap tahapan dalam model ADDIE yang telah dilakukan sebelumnya agar dapat diketahui ketercapaian dari masing masing proses.

### B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *U-INFORM* pada mata pelajaran informatika kelas X di SMK Negeri 1 Bangil ini memiliki tujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi pada saat proses pembelajaran dan dapat di akses kapan saja dan di mana saja.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas X PSPT peneliti menemukan permasalahan pada pemanfaatan fasilitas lab sekolah yang tidak merata. Di smk negeri 1 Bangil khususnya kelas X PSPT tidak mendapat jadwal untuk melakukan proses pembelajaran di Lab komputer karena bertabrakan jadwal dengan kelas lain, jadi guru pengampu mata pelajaran terpaksa melakukan pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan modul sebagai penunjang pada proses belajar mengajar. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berinovasi untuk membuat aplikasi pembelajaran yang kreatif agar dapat membantu siswa kelas X PSPT dalam memahami materi yang diajarkan.

Terdapat beberapa aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *U-INFORM* yaitu *I Spring Suite 10* dan *Web 2 Apk Builder*. Media pembelajaran berbasis *android* berbantuan *I Spring Suite* dan *Website 2 Apk Builer* dikatakan layak dengan presentase 86,4 % dalam menghasilkan media yang inovatif yang data membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar[18].

Penelitian pengembangan Media *U-INFORM* pada mata pelajaran informatika kelas X di SMK Negeri 1 Bangil menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu, tahap analisis (*Analyze*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap impelentasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*).

Tahap pertama dalam pengembangan media *U-INFORM* adalah tahapan analisis (*Analyze*). pada tahap ini peneliti terlebih dahulu mereview beberapa artikel atau jurnal dari penelitian terdahulu untuk mengetahui gambaran tentang masalah apa yang akan diteliti. Setelah melakukann review artikel dan jurnal peneliti mengobservasi kondisi kelas yang bertujuan untuk melihat sikap siswa terhadap mata pelajaran informatika. dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, siswa kelas X PSPT cenderung bosan saat disajikan materi dengan teks yang ada di modul. Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan isi konten pembelajaran dengan melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran informatika untuk mngetahui permasalahan yang mereka alami selama proses pembelajaran infomatika dan menganalisa capaian pembelajaran yang diberikan oleh guru pengampu mata pelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu tahapan desain (*Design*). Pada tahap ini peneliti mengumpulkan draft rancangan materi yang akan di masukkan pada media pembelajaran. Rancangann draft tersebut meliputi capaian pembelajaran, materi pengenalan sistem bilangan komputer, video tutorial, soal soal kuis, dan pembahasan kuis.

Setelah mengumpulkan semua materi pembelajaran peneliti melakukan perancangan desain awal media pembelajaran yang disebut dengan *storyboard*. Adapun *storyboard* dibuat menggunakan aplikasi *Power Point* yang berisi halaman awal, halaman menu, capaian pembelajaran, profil, materi, video tutorial, kuis, dan pembahasan kuis. Dalam media pembelajaran ditambahkan juga musik sebagai pengiring atau *background* agar tampilan media menjadi lebih menarik. Media juga dilengkapi dengan video tutorial dan kuis agar meningkatkan pemahaman peserta didik.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*Development*). Desain media yang sudah dirancang sebelumnya menggunakan *microsoft power point* akan dipublish menggunakan *1 Spring Suite* kedalam bentuk HTML5 agar bisa diubah menjadi aplikasi dan bisa diinstall di *handphone*. Setelah file ppt diubah menjadi HTML5 langkah selanjutnya yaitu mengubah menjadi aplikasi dengan bantuan aplikasi *Website 2 Apk Builder*. Setelah aplikasi selesai dibuat langkah selanjutnya yaitu memvalidasi media pembelajaran kepada ahli media dan ahli materi. Validasi aplikasi dilakukan untuk mengetahui aplikasi layak digunakan atau tidak. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang diberikan kepada validator. Hasil dari validasi ahli media sebesar 83% dan validasi ahli materi sebesar 85% dan dapat disimpulkan aplikasi layak digunakan.

Setelah proses validasi selesai, peneliti melakukan implementasi dengan melakukan uji coba kelompok kecil terhadap 5 orang siswa kelas XI PSPT yang sudah pernah menerima materi pengenalan sistem bilangan komputer sebagai sampel penelitian. Uji coba kelompok kecil dilakukan secara daring dikarenakan siswa kelas XI sedang menjalani praktek kerja industri. Penilaian respon siswa terhadap pengembangan media *U-INFORM* menggunakan penilaian angket yang disebarluaskan dengan link *Google Form*. Hasil angket dari uji coba skala kecil yang telah dilakukan, semua siswa memberikan tanggapan positif dengan rata rata penilaian siswa masuk dalam kategori sangat layak. Setelah dilakukan uji coba skala kecil, maka dilanjutkan dengan uji coba lapangan terhadap anak kelas X PSPT sebanyak 29 orang siswa sebagai sampel penelitian. Penilaian dilakukan menggunakan angket melalui *google form* yang disebarluaskan menggunakan *Whatsapp*. Dari hasil penilaian menggunakan angket diperoleh rata rata sebesar 80 % dengan demikian media pembelajaran *U-INFORM* yang telah dikembangkan dapat dikatakan layak.

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi (*Evaluation*). Kegiatan ini dilakukan untuk membahas revisi dari setiap tahapan pengembangan model ADDIE yang berfungsi untuk mengetahui ketercapaian dari masing masing proses. Pada tahap pengembangan dapat diketahui melalui proses validasi ahli media dan validasi ahli materi. Berdasarkan hasil dari uji coba validasi ahli media dengan rata rata skor penilaian sebesar 83% dan ahli materi sebesar 85% yang meliputi komponen tampilan media dan materi yang disajikan pada media pembelajaran *U-INFORM* tergolong valid dan sangat layak. Dapat disimpulkan hasil dari evaluasi tahap pengembangan pada media pembelajaran *U-INFORM* memenuhi kriteria produk dan dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan. Dan evaluasi dari tahap implmentasi yaitu dapat dilihat dari uji coba lapangan dengan kelas X PSPST sebagai subjek penelitian. Hasil dari penilaian angket dengan rata rata skor penilaian sebesar 80% dapat disimpulkan media pembelajaran *U-INFORM* pada mata pelajaran informatika yang telah diuji cobakan dikelas X PSPT di SMK Negeri 1 masuk dalam kategori layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

## IV. SIMPULAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Media pembelajaran *U-INFORM* yang dikembangkan merupakan produk aplikasi berbasis android sebagai bahan pembelajaran pada mata pelajaran informatika. Proses pengembangan media pembelajaran *U-INFORM* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analyze, Design Development, Implementation* dan *Evaluation* untuk mengembangkan media ini. Produk akhir yang dihasilkan yaitu berupa aplikasi pembelajaran yang dapat diinstall diperangkat *smartphone* dengan sistem operasi *android*.
2. Pengembangan media pembelajaran *U-INFORM* ini telah teruji kelayakannya dengan validasi dari ahli materi, ahli media dan telah dilakukan uji coba lapangan terhadap 29 orang siswa kelas X PSPT. Adapun hasil dari validasi ahli media 83% dan validasi ahli materi sebesar 85% dan masuk dalam kategori sangat layak digunakan. Dan hasil dari respon siswa kelas X PSPT mendapatkan rata rata skor sebesar 80% dengan kategori layak digunakan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *U-INFORM* pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Negeri 1 Bagil” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) jurusan Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Tak lupa pula seluruh dosen PTI yang telah berperan besar mengarahkan dan membimbing penulis sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih saya tujukan pula kepada orang tua penulis yang telah telah memberikan dukunagn moral dan materi sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik.

## REFERENSI

- [1] M. G. Pawana, N. Suharsono, And I. M. Kirna, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek Dengan Model Addie Pada Materi Pemrograman Web Siswa Kelas X Semester Genap Di Smk Negeri 3 Singaraja," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, Vol. 6, No. 1, 2016.
- [2] W. A. P. Kusumadewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di Smk Negeri 3 Surabaya," *It-Edu: Jurnal Information Technology And Education*, Vol. 1, No. 01, 2016.
- [3] R. I. Lailiya, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-Ak Smk Muhammadiyah 1 Taman," *Jurnal Pendidikan Akuntansi (Jpak)*, Vol. 3, No. 1, 2015.
- [4] S. Edi, S. Suharno, And I. Widiastuti, "Pengembangan Standar Pelaksanaan Praktik Kerja Industri (Prakerin) Siswa Smk Program Keahlian Teknik Pemesinan Di Wilayah Surakarta," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, Vol. 10, No. 1, P. 22, Jan. 2017, Doi: 10.20961/Jiptek.V10i1.14972.
- [5] A. Rochman, A. Sidik, And N. Nazahah, "Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran Spp Siswa Berbasis Web Di Smk Al-Amanah," *Jurnal Sisfotek Global*, Vol. 8, No. 1, 2018.
- [6] M. K. Hakky, R. H. Wirasasmita, And M. Z. Uska, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi," *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, Vol. 2, No. 1, Pp. 24–33, 2018.
- [7] R. Agustien, N. Umamah, And S. Sumarno, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Ips," *Jurnal Edukasi*, Vol. 5, No. 1, Pp. 19–23, 2018.
- [8] I. G. A. S. Prasetya, I. M. A. Wirawan, And I. G. P. Sindu, "Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas Xi Dengan Model Problem Based Learning Di Smk Negeri 2 Tabanan," *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol. 14, No. 1, Jan. 2017, Doi: 10.23887/Jptk-Undiksha.V14i1.9885.
- [9] D. A. Wulandari, H. Wibawanto, A. Suryanto, And A. Murnomo, "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Di Smk Sultan Trenggono Kota Semarang," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, Vol. 6, No. 5, P. 577, Oct. 2019, Doi: 10.25126/Jtiik.201965994.
- [10] M. S. Zaini And J. Nugraha, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas Xi Administrasi Perkantoran Di Smk Negeri 2 Buduran Sidorajo," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, Vol. 9, No. 2, Pp. 349–361, Aug. 2020, Doi: 10.26740/Jpap.V9n2.P349-361.
- [11] I. Putra, K. U. Ariawan, And W. Sutaya, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Video Cd Interaktif Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pemrograman Web Di Jurusan Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, Vol. 6, No. 1, Apr. 2017, Doi: 10.23887/Jjpte.V6i1.20225.
- [12] M. Zakir And H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Berbasis Android Di Smk Elektronika Indonesia Bukittinggi," *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol. 4, No. 2, Nov. 2020, Doi: 10.21831/Jee.V4i2.35371.
- [13] A. W. Wirawan, C. D. S. Indrawati, And A. N. Rahmanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Kearsipan Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Negeri 3 Surakarta," *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 7, No. 1, P. 78, Feb. 2017, Doi: 10.21831/Jpv.V7i1.12879.
- [14] Borg And Gall, *Educational Research An Introduction*. Longman Inc, 1983.

- [15] D. W And C. L., *The Systematic Design Of Instruction*. Harper Collins Publisher, 1996.
- [16] B. Delkisyarangga, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Komponen Elektronika Daya (Elda) Di Smk," *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, Vol. 7, No. 1, 2017.
- [17] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Pt. Rineka Cipta, 2013.
- [18] D. V. T. Safira, D. S. Marliani, D. D. Nasihah, N. Nurmaulidiyah, J. F. Mubarak, And N. Ratnaningsih, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring Dan Website 2 Apk Builder Pada Materi Aritmatika Sosial," *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 5, No. 2, Pp. 15–28, 2022.

# skripsi nafisah 2

---

## ORIGINALITY REPORT

---

17%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://ijemd.umsida.ac.id">ijemd.umsida.ac.id</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://docobook.com">docobook.com</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	2%
4	Destiniar Destiniar, Rohana Rohana, Hijir Ardiansyah. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MATERI TURUNAN FUNGSI ALJABAR", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2021 Publication	1%
5	<a href="http://acopen.umsida.ac.id">acopen.umsida.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://journal.upgris.ac.id">journal.upgris.ac.id</a> Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	1%

---

8	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	1 %
9	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	1 %
10	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://journal.unesa.ac.id">journal.unesa.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://jpte.ppj.unp.ac.id">jpte.ppj.unp.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1 %
15	<a href="http://digilib.unimed.ac.id">digilib.unimed.ac.id</a> Internet Source	1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On