

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR PADA KELAS XII MAN 1 AGAM

Lutvi Adytia Rahmadan, Supratman Zakir, Liza Efriyanti, Supriadi

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek, Bukittinggi

Lutvi.adytia14@gmail.com

ABSTRAK

Riset ini bertujuan buat bisa menciptakan aplikasi pendidikan memakai *android* pada modul kewirausahaan memakai *kodular*. Penelitian ini memakai tata cara Research and Development (RnD) dengan model pengembangan yang digunakan Hannafin and Peck yang terdiri dari 3 tahapan utama, ialah Analisis Keperluan (Needs Assess), Desain (Design) serta Pengembangan serta implementasi (Develop/Implement). Hasil yang diperoleh dalam uji validitas yang dicoba oleh 4 orang pakar yang dinilai dari 3 aspek perancangan media, aspek modul serta aspek kebahasaan memperoleh hasil rata-rata akhir 0.90 % dengan kriteria sangat valid. Perihal ini menampilkan kalau perancangan aplikasi pembelajaran kewirausahaan memakai *kodular* dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dalam proses pendidikan Guru pula bisa memanfaatkan aplikasi ini selaku alternatif pendekatan dalam penyebaran data di kewirausahaan sehingga bisa dicoba dengan carayang menarik atensi siswa.

Kata kunci: Perancangan, Kodular, Kewirausahaan, Android

1. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan tidak luput dari peran sebuah media, media yang membantu pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, media tersebut biasanya disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan, apalagi pada zaman yang canggih akan teknologi seperti saat sekarang ini. Zaman yang dulunya hanya menggunakan batu sekarang sudah menggunakan pena untuk menulis, itu merupakan salah satu contoh perkembangan teknologi yang meningkat setiap waktunya. Untuk meningkatkan keberhasilan tujuan pendidikan di sekolah terutama pada mata pelajaran TIK, pendidik diminta untuk menyampaikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan tentunya menarik agar peserta didik tidak bosan dan mudah untuk memahami materi pembelajaran yang telah diberikan oleh pendidik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini akan secara terus menerus memberikan perubahan dari segala aspek pendidikan dari awalnya pertemuan dalam setiap pembelajaran dilakukan dengan cara tatap muka dimana pendidik memberikan penjelasan yang sudah dipelajari melahirkan suatu pertemuan dimana peserta didik dan pendidik berada ditempat yang berbeda namun pendidik dan peserta didik masih bisa melaksanakan pembelajaran [1]

Dunia pendidikan tidak terlepas dari sebuah proses pembelajaran yang meliputi pendidik, peserta didik, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu dengan yang lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung tercapainya tujuan pembelajaran [4].

Undang-undang No.16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru dalam Tabel 3 Standar Kompetensi Guru Mata

Pelajaran di SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK/MAK yang menyatakan bahwa “Menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh” [5].

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang wajib dan mustahil untuk ditinggalkan oleh setiap orang selama kehidupan masih berlangsung. Pada dasarnya pendidikan sudah dirasakan sejak manusia itu sendiri dilahirkan di atas muka bumi, sebab pertumbuhan dan perkembangan manusia semakin hari semakin meningkat, maka permasalahan yang muncul pun semakin meningkat pula, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan dalam hal meningkatkan tujuan pendidikan, hal tersebut sesuai dengan perkembangan zaman.

Secara harfiah pendidikan tak jarang dimaknai sebagai usaha sadar yg dilakukan oleh seorang pendidik pada peserta didik guna mewujudkan perubahan tingkah laku , akhlak, etika dan moral secara emosional, intelektual hingga dengan spiritual. menggunakan proses semacam ini suatu bangsa atau negara bisa mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran serta keahlian kepada generasi berikutnya, sebagai akibatnya mereka betul-betul siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah [1].

Perkembangan teknologi informasi kini jua sudah menghadirkan sebuah media pembelajaran memakai smartphone. Perkembangan teknologi gosip ini jua bisa dimanfaatkan oleh pendidik dalam membentuk suatu media pembelajaran yang majemuk serta menarik untuk peserta didik. Smartphone diperlukan mampu mengakomodasi siswa yg kesulitan menerima pelajaran akan terbantu dengan adanya media pembelajaran menggunakan smartphone, karena proses membangun media pembelajaran yang

majemuk serta menarik diharapkan bisa menunjang keaktifan, kreativitas peserta didik yang nantinya mampu menaikkan akibat belajar peserta didik [2].

Sebagaimana yang dikenal buat membuat media pendidikan memakai *smartphone* berbasis *android* banyak penyedia layanan baik secara offline ataupun online disini periset berupaya membangun media pendidikan yang dijalankan pada *smartphone* berbasis *android* memakai *kodular*. Sebab *kodular* ialah suatu web website yang sediakan tools buat membangun aplikasi di *smartphone* dengan memakai block programming. Dengan kata lain, pengembang tidak butuh mengetik kode program secara manual buat membangun suatu aplikasi buat *smartphone*. *Kodular* inilah sediakan kelebihan fitur ialah *Kodular Store* serta *Kodular Extension IDE* yang dapat mempermudah pengembang melaksanakan unggah (upload) aplikasi *android* ke dalam *Kodular Store*, dicoba dalam pembuatan blok program extension IDE cocok dengan kemauan pengembang [7]

Berdasarkan penjelasan di atas, maka menciptakan sebuah media pembelajaran terdapat dua hal yang harus dikuasai oleh seorang pendidik yang pertama pemahaman pendidik terhadap teknologi *android* dan kedua kreatifitas pendidik. Dalam penggunaan teknologi media pembelajaran berbasis *android* sebagai langkah untuk meningkatkan sebuah kualitas pendidikan yang dilandasi dalam perkembangan zaman. Penggunaan media pembelajaran berbasis *android* salah satu cara untuk fleksibel dalam kegiatan pembelajaran.

Pada proses wawancara dengan ibu RIFNA S.E sekaligus menyebarkan angket melalui kepada peserta didik kelas XII MAN 1 AGAM sebanyak kurang lebih 30 peserta didik yang mengisi angket tersebut peneliti mendapatkan beberapa fakta yakni, tidak semua peserta didik di kelas XII yang menyukai pelajaran Kewirausahaan, pendidik yang mengajar mereka dominan menggunakan buku cetak dan Siswa Lembar Kerja Siswa (LKS) dari 30 peserta didik terdapat 29 orang atau 96.7% memiliki *smartphone* tetapi untuk pembelajaran mayoritas kurang memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran, peserta didik juga sering kesulitan dalam memahami materi yang ada di dalam buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dari beberapa peserta didik ada yang meminta alternatif lain dalam pembelajaran Kewirausahaan agar bisa dipahami dengan lebih mudah.

Penelitian tentang "Pengembangan Media Berbasis Aplikasi *Kodular* Dalam Pembelajaran Teks Persuasi Di SMP Kelas VIII" digunakan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran yang saat ini ada di sekolah. Proses RnD digunakan menggunakan model pengembangan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (ADDIE)

Sesuai latar belakang dilema yg sudah dijabarkan kemudian didukung dengan yang akan terjadi observasi, wawancara serta penyebaran angket pada siswa, peneliti tertarik buat mengadakan penelitian

menggunakan judul PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN *KODULAR* DI KELAS XII MAN 1 AGAM.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan

Perancangan ialah sesuatu proses pemilihan dan pemikiran yang menghubungkan kabar-liputan bersumber pada asumsi-perkiraan yg berkaitan dengan masa depan dengan menggambarkan aktivitas-aktivitas tertentu yg diyakini buat menggapai tujuan-tujuan tertentu serta menguraikan pencapaiannya. kata perancangan ataupun pada bahasa Inggris "design" mempunyai makna "to plot and manage the entirety to be better", merancang ataupun mengendalikan seluruh suatu supaya jadi lebih baik [3].

Perancangan dari para pakar ialah Perancangan yakni yakni sesi sehabis analisis dari daur pengembang sistem: Pendefinisian asal kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan buat rancang bangun implementasi: "Mengembangkan gimana sesuatu sistem terbuat menyangkut mengkonfigurasi asal komponen-komponen aplikasi serta fitur keras dari sesuatu sistem, selaku dampaknya selesainya instalasi dari sistem hendak sah-sah benar memuaskan rancang bangun yang telah diresmikan pada akhir sesi analisis sistem.

2.2. Kewirausahaan

Kata "kewirausahaan" pertama kali digunakan oleh ekonom Perancis Richard Cantillon pada awal abad ke-18. Menurutnya, pengusaha adalah "agen World Health Organization buys means of production at certain prices in order to combine them." Secara etimologis, istilah "wira" atau "swa" berasal dari bahasa Sansekerta dan berarti "insan unggul", "teladan", "tangguh", "budi luhur", "jiwa besar", "berani", "pahlawan", "pionir", "pendekar" atau "pejuang kemajuan"

kewirausahaan merupakan sesuatu keahlian buat menghasilkan kegiatan perjuangan. Keahlian membangun dan membutuhkan terdapatnya kreativitas dan temuan berasal yang telah ada lebih dahulu Keahlian berwirausaha yg kreatif dan inovatif dapat dijadikan bawah kiat dan sumber energi buat mencari kesempatan mengarah berhasil Kesempatan berhasil di masa depan dapat diraih bila seseorang wirausaha benar-sah benar menggunakan kesempatan.

seorang wirausaha ialah orang yang memandang terdapatnya kesempatan membangun suatu asal energi dan organisasi buat bisa menggunakan kesempatan tadi. bagi berdasarkan Hisrich-peters pada H. Buchari Alma mengatakan merupakan Kewirausahaan merupakan proses menciptakan suatu yg lain dengan memakai kala serta kegiatan diiringi modal dan efek efek serta menerima balas jasa dan kepuasan dan kepuasan eksklusif [4].

2.3. Media Pembelajaran

Kata "Medium", yang berarti "mediator" atau "pengantar," berasal dari bahasa Latin. Media juga berfungsi sebagai penyalur pesan atau berita belajar yang dimaksudkan untuk disampaikan dari sumber ke target [5]. Media secara garis besar adalah manusia, dan mereka menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan perspektif. Dalam bahasa Arab, istilah "media" mengacu pada perantara, atau "sarana," yang mengirimkan pesan dari pemberi ke penerima.

Media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan sebagai proses informasi, menurut Association for Education and Communication Technology (AECT). National Education Association (NEA) mengartikan media sebagai segala sesuatu yang dapat dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, serta sarana yang digunakan dalam kegiatan tersebut[6]. Media dapat didefinisikan sebagai perantara atau penghubung, baik dalam bentuk tulisan, gambar, suara, animasi, atau video. Dengan demikian, media membantu menyampaikan pesan dari orang yang mengirimkannya ke orang yang menerimanya.

Pembelajaran sama dengan penyampaian pesan, jadi media pembelajaran juga disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar, yang terdiri dari kombinasi software (bahan belajar) dan hardware (alat belajar) [7]. Media pembelajaran adalah salah satu komponen proses pembelajaran yang harus ada untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk mencapai keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru harus mampu menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan praktis yang sesuai dengan kemajuan teknologi. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa dengan tujuan untuk memudahkan proses belajar mengajar dan mencapai tujuan pembelajaran [8].

2.4. Kodular

Kodular adalah situs web yang menawarkan alat untuk menggunakan blok programming untuk membuat aplikasi *Android*. Dengan kata lain, peneliti tidak perlu membangun aplikasi *android* dengan mengetik kode program secara manual. Kelebihan Kodular Store dan Kodular Extension IDE memudahkan pembuat aplikasi *android* untuk diunggah atau diupload ke dalam Kodular Store. Ini dapat dilakukan saat membuat blok program Extension IDE sesuai keinginan pembuat [9].

Salah satu definisi kudular, "kodular", adalah situs web yang menyediakan alat yang serupa dengan MIT App Inventor, yang dimaksudkan untuk membuat aplikasi *Android* menggunakan bahasa blok. Dengan kata lain, pengguna tidak perlu mengetik kode program secara manual untuk membuat aplikasi *Android*. Pengetahuan dasar pemrograman, coding, dan sistem root perangkat keras sangat penting untuk pembuatan media pembelajaran m-learning.

Dengan kemajuan zaman dan munculnya vendor perangkat lunak dan hardware *kodular* pada platform smartphone baik *Android*, iOS maupun Windows, ada kesempatan bagi pengguna yang ingin mengembangkan software *kodular* mereka sendiri tanpa harus memahami bahasa pemrograman yang rumit. [10].

Kodular tersedia secara gratis untuk semua pengguna yang ingin membuat aplikasi *android* tanpa mengetik kode program secara manual. Tidak ada aturan untuk pendaftaran *kodular*. Anda dapat memasuki akun dengan memilih login langsung atau melalui OAuth (Facebook, Github, Gmail). Oleh karena itu, Anda tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk membuat akun.

Dalam tampilan dashboard, opsi proyek terletak di sebelah kiri list proyek, yang memudahkan pengguna untuk membuat proyek baru atau mengimpor proyek yang sudah ada ke komputer atau laptop. Selain itu, pada list proyek muncul tampilan logo, yang memudahkan pencarian proyek karena disertai dengan keterangan waktu pembuatan proyek untuk aplikasi *android* tersebut.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah sebagai berikut: Penelitian relevan yang pertama menggunakan materi percabangan dan perulangan, penelitian relevan kedua menggunakan materi tentang sistem pencernaan pada manusia, penelitian relevan ketiga menggunakan materi tentang jaringan dasar pada kelas X, penelitian relevan keempat menggunakan materi tentang teks persuasi mata pelajaran Bahasa Indonesia dan penelitian relevan kelima materi tentang e-modul untuk berfikir kritis. Sedangkan penelitian ini menggunakan materi pada pembelajaran kewirausahaan kelas XII MAN 1 AGAM.

3. METODE PENELITIAN

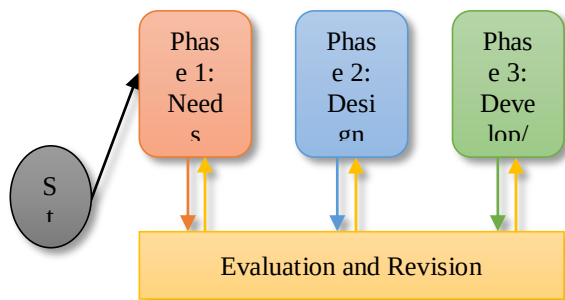
Peneliti akan melakukan penelitian dari Maret hingga Juni 2023 di MAN 1 AGAM. Lokasi penelitian dipilih karena syarat dan fasilitas yang ada di sekolah, sehingga mendukung pelaksanaan penelitian.

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah salah satu jenis penelitian yang digunakan oleh para peneliti. R&D juga berarti mengembangkan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan dan menguji kinerja produk tertentu. Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan, merumuskan, memperbaiki, membentuk, berbagi, dan menguji seberapa efektif produk, model, metode, dan seni manajemen [11].

Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian Research and Development (RdandD) adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk membuat produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada, seperti modul, media, hardware, dan program perangkat lunak, sehingga produk tersebut dapat diterima.

Peneliti menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck, yang terdiri dari tiga tahapan:

Analisis Kebutuhan (Analisis Kebutuhan), Desain (Desain), dan Pengembangan dan Implementasi. Untuk setiap tahapan, evaluasi dan pengulangan diperlukan. Sebagai contoh, model desain pembelajaran berorientasi produk. [26]. tiga tahapan primer dalam contoh Hannafin dan Peck pada Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Hannafin and Peck dibawahini:



Gambar 1. Model Pengembangan Hannafin and Peck

Penjelasan dari Gambar 1 Model Pengembangan Hannafin and Peck sebagai berikut [12]

3.1. Analisis Keperluan (Needs Assess)

Proses awal dari model Hannafin and Peck sesi ini menganalisis kebutuhan adalah analisis kebutuhan. Untuk meningkatkan media pendidikan, tahapan ini diperlukan untuk menentukan objektif dan tujuan media pendidikan, serta pengetahuan dan keahlian yang dibutuhkan oleh kelompok sasaran, perlengkapan, dan kebutuhan media pendidikan. Setelah semua kebutuhan diidentifikasi, penting untuk melakukan evaluasi hasil sebelum melanjutkan pembangunan ke tahap desain.

3.2. Desain (Design)

Pada tahap desain, informasi dari analisis dimasukkan ke dalam dokumen untuk mencapai tujuan pembuatan media pendidikan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan dengan baik tujuan pembuatan media pendidikan. Salah satu dokumen yang dibuat pada tahap ini adalah storyboard yang mengatur aktivitas pedagogis yang sesuai dengan kebutuhan pelajaran dan tujuan media pendidikan yang diperoleh pada tahap ini. Mirip dengan tahapan awal, penilaian harus dilakukan di tahapan ini sebelum dilanjutkan ke tahapan pengembangan dan implementasi.

3.3. Pengembangan dan Implementasi (Develop/Implement)

Kegiatan yang dicoba pada tahap ini adalah pengembangan dan implementasi, yang mencakup pembuatan diagram alur, pengujian, dan penilaian formatif dan evaluasi sumatif. Pembuatan diagram alur didasarkan pada dokumen storyboard dan dapat membantu dalam proses pembuatan media pendidikan karena mempertimbangkan kelancaran media yang dihasilkan. Link, penilaian, dan pengujian yang

dilakukan di tahap ini merupakan hasil dari proses pembuatannya.

Proses pengujian dan penilaian media pendidikan secara konsisten mengaitkan ketiga tahapan untuk menekankan proses evaluasi dan pengulangan wajib. Selain itu, evaluasi terdiri dari dua jenis: evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan media, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah media selesai dibesarkan.

3.4. Uji Validitas

Uji validitas sebagai alat ukur yang menunjukkan akurasi. Ketika akurasi suatu produk memenuhi standar yang ditetapkan sebagai berhasil dalam pengujian suatu produk. Rumus yang digunakan yaitu Aiken sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

- s : $r - I_0$
 I_0 : Angka penelitian validitas yang terendah
 c : Angka penelitian yang tertinggi
 r : Angka yang diberikan oleh peneliti
 n : Jumlah nilai

Tabel 1. Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V

Persentase %	Kriteria
0,60 – 1,00	Valid
< 0,60	Tidak Valid

3.5. Uji Praktikalitas

Uji Praktikalitas ditujukan untuk melihat suatu produk yang di buat jika suatu produk bermanfaat, mudah digunakan dan dianggap praktis. Rumus yang digunakan dalam uji praktikalitas yaitu kappa seperti berikut:

$$\text{Moment Kappa (K)} = \frac{p_0 - p_e}{1 - p_e}$$

Keterangan:

- K : Moment Kappa menunjukkan kepraktisan
 p_0 : Proporsi yang terealisasi
 p_e : Proporsi yang tidak terealisasi

Tabel 2. Kriteria Penentuan Praktikalitas Moment kappa

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Rendah
$\leq 0,00$	Tidak Praktis

3.6. Uji Efektifitas

Uji efektivitas adalah tahap terakhir dalam pengujian produk. Ini mengukur seberapa sesuai hasil produk dengan tujuan awalnya. Angket yang diisi oleh pendidik bidang studi, siswa, dan dosen digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media ini. Seperti

berikut, hasil angket uji efektivitas diolah menggunakan G-Score, rumus statistik Richard R. Hake. [13]:

$$< g > = \frac{(\% < Sf > - \% < Si >)}{(100 - \% < Si >)}$$

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tahap Analisis Keperluan (Needs Assess)

Pada studi literatur peneliti mengutip beberapa sumber referensi diantaranya peneliti menggunakan buku, jurnal dan skripsi yang sudah dahulu mengangkat masalah tersebut serta informasi yang berkaitan dengan judul yang peneliti ambil. Teori dan konsep yang peneliti ambil berhubungan erat dengan perancangan media pembelajaran kewirausahaan kelas XII menggunakan *kodular*

Pembelajaran Kewirausahaan. Sedangkan dari hasil penyebaran angket kepada peserta didik peneliti mendapati peserta didik yang kurang menyukai pembelajaran Kewirausahaan dan beberapa masukan oleh peserta didik untuk menciptakan inovasi media pembelajaran baru. Sementara itu perancangan media pembelajaran Kewirausahaan kelas XII di MAN 1 AGAM mendapatkan tanggapan dan dukungan yang baik dari pendidik dan juga peserta didik.

Perancangan media pembelajaran Kewirausahaan kelas XII di MAN 1 AGAM menggunakan *kodular* dijalankan melalui *smartphone android* dengan minimal versi *android* 5.0 atau dikenal dengan *lollipop*.

4.2. Tahapan Desain (Design)

Perancangan angket validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk media pembelajaran adalah tugas-tugas yang dilakukan selama periode ini. Bapak Dr. Khairuddin, M. Pd., seorang ahli pendidikan, memverifikasi instrumen angket yang telah dirancang sebelumnya. pemeriksaan instrumen angket untuk validitas, praktikalitas, dan efektivitas menerima penilaian secara keseluruhan dengan kriteria penilaian A, yang berarti bahwa instrumen tersebut dapat digunakan tanpa perubahan.

Rika Olivia S.Pd, seorang ahli bahasa, telah menilai instrumen angket untuk validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Secara keseluruhan, instrumen angket menerima penilaian A, yang berarti bahwa itu dapat digunakan tanpa revisi.

Ada tiga komponen dalam angket validitas: validitas perancangan media, validitas kebahasaan, dan validitas aspek materi. Validitas, Praktikalitas, dan Efektifitas menggunakan skala Likert. Tabel berikut menunjukkan skala penilaian angket. Tahap Pengembangan dan Implementasi (Develop/Implement)

Dimana pada tahapan ini setiap komponen dikembangkan menjadi suatu produk. Produk yang dimaksud, yakni media pembelajaran kewirausahaan kelas XII MAN 1 AGAM menggunakan *kodular*. Tahapan ini juga dikenal sebagai tahapan

pengembangan, yakni mengubah naskah menjadi suatu produk yang berisi teks, gambar, audio dan video. Setelah proses pengembangan selesai maka dilakukan proses produksi.

4.3. Pembuatan Menu dan Background

Menu dan *background* yang digunakan dalam aplikasi media pembelajaran ini dipilih sesuai dengan tema dan keinginan. Adapun tampilan dari menu dan *background* bisa dilihat pada **Gambar 1**. Menu dan *background* di bawah ini:



Gambar 2. Tampilan Menu dan Beground

4.4. Tampilan Biodata

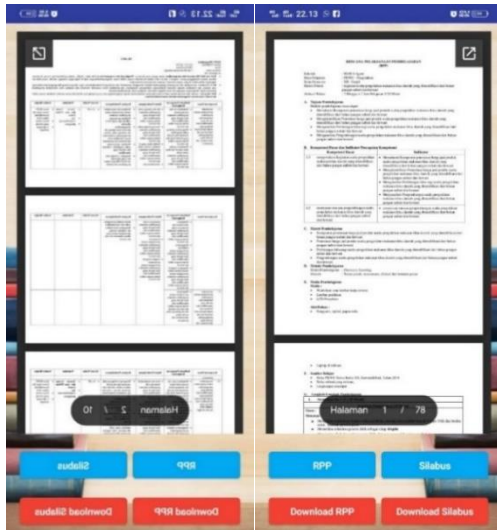
Tampilan Biodata terdiri dari biodata pembuat aplikasi seperti yang terlihat pada *Gambar 2* Tampilan Biodata di bawah ini:



Gambar 3. Tampilan Biodata

4.5. Tampilan Perangkat Pembelajaran

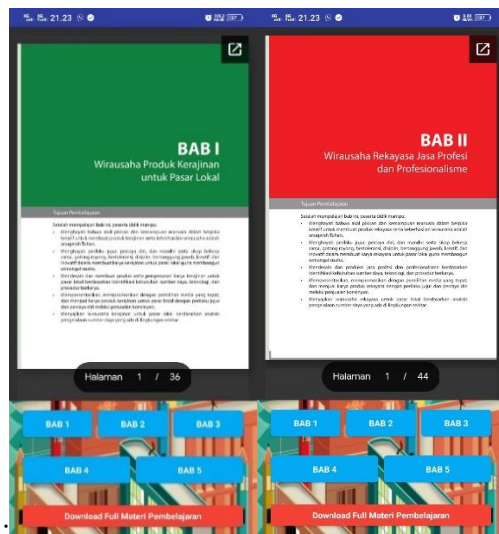
Tampilan perangkat pembelajaran terdiri dari tombol untuk menampilkan dan mendownload RPP dan Silabus. Seperti yang terlihat pada Tampilan Perangkat Pembelajaran di bawah ini:



Gambar 4. Tampilan Perangkat Pembelajaran

4.6. Tampilan Materi

Tampilan materi terdiri dari materi yang dipelajari pada semester ganjil di kelas XII terdiri dari 5 BAB. Seperti yang terlihat pada Tampilan Materi di bawah ini:



Gambar 5. Tampilan Materi

4.7. Tampilan Latihan

Tampilan latihan terdiri dari 20 soal yang masing-masing soal diambil dari materi awal hingga akhir dan menampilkan hasil di setiap peserta didik menjawab soal dengan benar maupun sala.



Gambar 6. Tampilan Latihan

4.8. Uji Validitas

Uji validitas media pembelajaran Kewirausahaan yang dinilai oleh empat orang ahli yang terdiri dari tiga aspek penilaian, yakni aspek perancangan media, aspek materi, aspek kebahasaan. Hasil lembar validitas dari empat ahli, yakni aspek perancangan media didapat nilai 0.95 dengan kriteria valid dan 0.82 dengan kriteria valid, aspek materi didapat nilai 0.92 dengan kriteria valid dan aspek kebahasaan didapat nilai 0.93 dengan kriteria valid.

4.9. Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas media pembelajaran Kewirausahaan yang dinilai oleh 3 orang ahli, yakni dosen ilmu komputer, pendidik Kewirausahaan dan pendidik Teknologi Informasi dan Komunikasi, Hasil validitas dari ke empat orang ahli didapat nilai 0.97 dengan kriteria sangat tinggi.

4.10. Uji Efektifitas

Uji efektifitas media pembelajaran Kewirausahaan menggunakan rumus statistik *Richard R. Hake (G-Score)*. Uji efektifitas media pembelajaran Kewirausahaan diperoleh berdasarkan lembar efektifitas yang dinilai oleh 17 orang peserta didik dengan nilai efektifitas 0.86 dengan kriteria efektifitas tinggi

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran Kewirausahaan berbasis *Android* untuk kelas XII MAN 1 AGAM menggunakan *kodular*. Media pembelajaran Kewirausahaan ini dibuat sebagai pendukung dalam mata pelajaran Kewirausahaan di MAN 1 AGAM. Media pembelajaran Kewirausahaan ini menyediakan beberapa tampilan menu yang terdapat dalam aplikasi. Media pembelajaran Kewirausahaan ini diharapkan dapat membuat peserta didik lebih semangat lagi dalam mempelajari Kewirausahaan, dapat menambah pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran dan juga supaya bisa menarik minat siswa terhadap materi-materi pelajaran.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dilakukan oleh peneliti serta pemaparan yang telah peneliti jabarkan pada setiap BAB sebelumnya mengenai perancangan media pembelajaran Kewirausahaan kelas XII di MAN 1 AGAM. Media telah dirancang dalam bentuk aplikasi yang bisa diinstal pada *smartphone* dengan minimal sistem operasi versi *android* 5.0 dari media pembelajaran yang telah dirancang tersebut pendidik dan peserta didik dapat menggunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang sudah dirancang teruji kevalidan, kepraktisan dan keefektifitasan. Dalam media pembelajaran Kewirausahaan kelas XII semester 1 MAN 1 AGAM ini penulis menyarankan kepada: Untuk mengetahui apakah penggunaan media ini berhasil bagi siswa, penelitian ini harus dilanjutkan oleh siswa, guru, atau dosen dalam bidang pendidikan. Para calon guru dan guru untuk menggunakan temuan penelitian ini untuk mengajar dan mengembangkan materi dari desain yang telah dikembangkan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Efriyanti and F. Annas, "Aplikasi Mobile Learning Sebagai Sarana Pembelajaran Abad 21 bagi Pendidik dan Peserta Didik di era Revolusi Industri 4.0," *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 5, no. 1, p. 29, 2020, doi: 10.30983/educative.v5i1.3132.
- [2] J. Educative *et al.*, "Aplikasi Mobile Learning Sebagai Sarana Pembelajaran Abad 21 pada Era Revolusi Industri 4.0," vol. 5, no. 1, 2020.
- [3] P. Sistem *et al.*, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada Smp Negeri 3 Tulakan, Kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan," vol. 4, no. 2, pp. 15–20, 2015.
- [4] D. Y.A, "Pengaruh Penggunaan media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Terhadap Keaktifan Siswa Danminat Berwirausaha (Studi Di Kelas Xii Jurusan Pemasaran Smkmuhammadiyah 2 Bantul)," 2016.
- [5] T. Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *J. Komun. Pendidik.*, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- [6] D. I. D. Merangin *et al.*, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri," *E-Marefa*, vol. 2, no. 2, p. 2016, 2018.
- [7] Oktaviana, S. and Okra, R., 2023. Perancangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Android di SMA Negeri 1 Kapur IX. *Indonesian Research Journal on Education*, 3(1), pp.403-414.
- [8] M. N. Arsyad and F. Fatmawati, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang," *Agastya J. Sej. Dan Pembelajarannya*, vol. 8, no. 2, p. 188, 2018.
- [9] A. Kumala and S. Winardi, "Aplikasi Pencatatan Perbaikan Kendaraan Bermotor," vol. 4, no. 2, pp. 112–120, 2020.
- [10] M. Armas, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Software Kodular Materi Sistem Pencernaan Kelas Xi Sma Negeri 3 Gowa," 2021.
- [11] I. D. Kurniati *et al.*, *Buku Ajar Metodologi Penelitian*, Pertama. Jawa Timur: UMSIDA Press, 2021.
- [12] B. Affandi, Muhammad, "Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar dengan Memasukkan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa," pp. 26–27, 2022.
- [13] R. Bangun, A. Bimbingan, and S. Di, "IRJE : JURNAL ILMU PENDIDIKAN," vol. 2, no. 2, pp. 468–478, 2022.