



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *ANDROID* MATERI BISNIS DAN PEMASARAN
PADA SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 KRAKSAAN**

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana
pada Program Studi Pendidikan Ekonomi*

SKRIPSI

Oleh

**Moh. Imam Firmansyah
200210301001**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JEMBER
2024**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *ANDROID* MATERI BISNIS DAN PEMASARAN
PADA SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 KRAKSAAN**

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana
pada Program Studi Pendidikan Ekonomi*

SKRIPSI

Oleh

**Moh. Imam Firmansyah
200210301001**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JEMBER
2024**

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas berkat dan rahmat Allah SWT, serta doa dari orang-orang selalu mendoakan saya sehingga karya tulis ilmiah ini terselesaikan dengan baik. Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah saya persembahkan karya tulis ini kepada:

1. Almarhum Bapak Ramlan, seseorang yang biasa saya sebut bapak dan berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah. Alhamdulillah kini saya bisa berada di tahap ini, menyelesaikan karya tulis ilmiah sebagaimana perwujudan anak orang biasa harus menjadi seorang sarjana sebelum engkau benar-benar pergi. Terima kasih sudah mengantarkan saya berada ditempat ini, meskipun sekarang pada akhirnya perjalanan ini harus saya lewati sendiri tanpa lagi kau temani.
2. Ibu Jamila, seseorang perempuan hebat yang selalu menjadi penyemangat. Saya persembahkan karya tulis sederhana ini untuk kalian. Terima kasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkan saya dengan penuh cinta, selalu berjuang untuk kehidupan saya, kerja keras untuk menjadi tulang punggung keluarga hingga akhirnya saya bisa tumbuh dewasa dan bisa berada di posisi saat ini.
3. Kakak Irma Fitriani, saudara terbaik yang selalu membersamai masa pahitnya kehidupan hingga di usia saya sekarang. Terimakasih menguatkan dan menjadi panutan. Saya persembahkan karya tulis sederhana ini untukmu.
4. Almamater yang saya cintai Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTO

"Menuntut ilmu adalah taqwa. Menyampaikan ilmu adalah ibadah. Mengulang-ulang ilmu adalah zikir. Mencari ilmu adalah jihad"

(Abu Hamid Al Ghazali)¹

"Ilmu adalah cahaya yang menerangi hati dan jalan untuk meraih kesuksesan. Oleh karena itu, kita harus menuntut ilmu setinggi-tingginya"

(Imam Malik)²

¹Menuntut Ilmu. (2021). Kemenag.go.id. <https://sulut.kemenag.go.id/renungan/35/Menuntut-Ilmu> [Diakses 10 Januari 2024]

² humas. (2020, October 20). Meneladani Kisah Imam Malik Bin Anas yang Berkawan dengan Penguasa - Situs Resmi UIN Antasari. Situs Resmi UIN Antasari. <https://www.uin-antasari.ac.id/meneladani-kisah-imam-malik-bin-anas-yang-berkawan-dengan-penguasa/> [Diakses 10 Januari 2024]

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Moh. Imam Firmansyah

NIM : 200210301001

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Bisnis Dan Pemasaran Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kraksaan*” adalah benar-benar *hasil karya sendiri*, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan skripsi ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 24 Januari 2024

Yang menyatakan,

Moh. Imam Firmansyah

NIM 200210301001

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Bisnis Dan Pemasaran Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kraksaan*” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 11 Januari 2024

Tempat : Gedung 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Jember

Pembimbing

Tanda Tangan

1. Pembimbing Utama

Nama : Dr. Retna Ngesti Sedyati, M.P.

(.....)

NIP : 196707151994032004

2. Pembimbing Anggota

Nama : Dr. Hety Mustika Ani, M.Pd

(.....)

NIP : 198008272006042001

Penguji

1. Penguji Utama

Nama : Dwi Herlindawati, S. Pd., M.Pd

(.....)

NIP : 198512122019032019

2. Penguji Anggota

Nama : Tiara, S. Pd., M.Pd

(.....)

NIP : 199209172029032020

ABSTRACT

This writing of a thesis entitled "Development of Android-Based Learning Media for Business and Marketing Materials for Class X Students of SMK Negeri 1 Kraksaan" aims to: produce learning media in the form of appropriate Android-based learning media for class X students Marketing business and marketing materials at SMK Negeri 1 Kraksaan. The study uses a 4-D development model form Thiagarajan, which consists of (1) Define, (2) Design (3) Delevopement and (4) Disseminate, but exclude the Disseminate stage due to limited costs and time. The validation phase involves 2 validators (1 material validator and 1 media validator) involved to assess the feasibility of the material, and the feasibility of android-based learning media. The trial phase involved 10 students of X PM 2 to see the attractiveness of Android-based learning media. The results of research that have been conducted state that the learning media developed meet the eligibility criteria after going through the validation of material experts and media experts. In material expert validation, a score of 92.28% was obtained and in media validation of 97.17%, the results of the learning media developed were in the category of "Very Eligible". The results of the attractiveness of the limited group trial are 92% included in the very attractive category. So it can be concluded that this android-based learning media is feasible and interesting to be used in the process of learning activities.

Keywords: Android-based media, Four-D, Eligibility, Vocation High school students Business and marketing material.

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Bisnis Dan Pemasaran Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kraksaan; Moh. Imam Firmansyah; 200210301001; 39 Halaman; Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Mata pelajaran dasar-dasar pemasaran materi bisnis dan pemasaran mengalami kesulitan dalam menerima materi dikarenakan mata pembelajaran dasar-dasar pemasaran banyak menggunakan bahasa asing, hanya mengandalkan penjelasan guru dan mencatat materi yang disampaikan, karena buku pegangan siswa terbatas. Materi harus mampu memberikan pemahaman siswa, perlu adanya media yang dapat menunjang pembelajaran seperti gambaran, video, maupun soal-soal yang mencapai tujuan yang diharapkan. Situasi penggunaan *smartphone* di dalam kelas diperbolehkan oleh pihak sekolah untuk mencari materi atau informasi selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran digunakan disekolah *Microsoft Powerpoint*, buku paket, dan LKS. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran belum sepenuhnya menggunakan bantuan TIK, sehingga peneliti ingin memberikan tambahan media pembelajaran untuk SMKN 1 Kraksaan yaitu, media pembelajaran berbasis *android*. Ada beberapa kelemahan media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik dikarenakan berisi teks materi saja. Selain itu, kekurangan fasilitas dikarenakan rusaknya proyektor LCD di kelas dan mayoritas siswa kelas X Pemasaran tidak mempunyai laptop melainkan hanya *smartphone*, hanya mengandalkan laboratorium komputer pemasaran yang diberikan fasilitas per kelas satu minggu sekali. Oleh karena itu, peneliti kini berupaya mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* untuk siswa mampu menerima materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan 4-D (*Four-D*) mempunyai empat tahapan yaitu, *define*, *design*, *develop*, tanpa menggunakan *disseminate*. Pengembangan media yang dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *android*. Uji kelayakan produk

oleh tim ahli materi dan ahli desain. Uji coba kelompok terbatas dilakukan pada siswa kelas X Pemasaran SMKN 1 Kraksaan sebanyak 10 siswa yang diambil secara acak dengan memilih siswa kurang pintar, biasa sampai siswa yang terpintar sebagai peserta uji coba kelompok terbatas dari kelas X Pemasaran di SMKN 1 Kraksaan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji tingkat kelayakan materi dan desain, serta uji tingkat kemenarikan.

Hasil *draf I* rata-rata skor 91,42% yang dilakukan validasi oleh Tatiek Setyorini, S.E sebagai validator materi diberikan beberapa masukan dan saran untuk diganti soalnya cerita berbasis *HOTS* berkaitan dengan materi bisnis dan pemasaran agar tidak terlalu sederhana 10 soal subjektif. Hasil uji *draf II* dengan nilai rata-rata skor 92,28%. Dengan masukan dan saran sesuai ahli media untuk memenuhi kesempurnaan kelayakan media pembelajaran berbasis android. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* dikategorikan sebagai media pembelajaran yang **sangat layak**.

Hasil rata-rata skor validasi desain draf I sebesar 92,28%. Dengan masukan dan saran Fitriya Pramunita, S.T sebagai validator desain media bahwa ada yang perlu direvisi mengenai tombol skor yang tidak munculnya dan perbaikan mengenai tombol salah akan pindah soal selanjutnya. Revisi draf II dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran agar dikatakan layak digunakan. Berdasarkan hasil desain yang diperoleh materi uji draf II skor rata-rata sebesar 97,17%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* dikategorikan sebagai media pembelajaran yang **sangat layak**.

Berdasarkan hasil dari rata-rata perolehan hasil dari responden sebesar 92%. Dapat disimpulkan, media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan dapat dikategorikan dapat dikatakan **sangat menarik**. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan sangat layak dari hasil kelayakan materi dan kelayakan desain, serta untuk mendukung kelayakan media pembelajaran didukung oleh hasil respons siswa yaitu sangat menarik untuk digunakan pada materi bisnis dan pemasaran pada siswa kelas X Pemasaran SMKN 1 Kraksaan.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Materi Bisnis dan Pemasaran Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kraksaan ". Skripsi ini disusun guna memenuhi syarat keputusan menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (SI) Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
2. Prof. Dr. Sri Astutik, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS, Dr. Retna Ngesti Sedyati, M.P. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan IPS;
3. Dr. Hety Mustika Ani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Jember;
4. Dr. Retna Ngesti Sedyati, M.P. selaku Dosen Pembimbing Utama dan Dr. Hety Mustika Ani, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran guna memberikan bimbingan demi selesainya penyusunan skripsi ini, serta Dwi Herlindawati S.Pd, M.Pd. selaku Dosen Penguji Utama dan Tiara, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penguji Anggota yang telah memberikan kritikan dan masukan pada skripsi ini;
5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP, Universitas Jember yang telah banyak memberikan pengalaman dan ilmu yang bermanfaat;
6. Drs. Ali Istahadi, M.T. selaku Kepala Sekolah SMKN 1 Kraksaan yang telah memberikan izin penelitian guna untuk menyelesaikan skripsi ini;
7. Nur Hayati S.Pd. selaku guru mata pelajaran dasar-dasar pemasaran SMKN 1 Kraksaan;
8. Tatiek Setyorini, S, E. dan Fitriya Pramunita, S.T. selaku validator materi dan media di SMKN 1 Kraksaan;

9. Beberapa siswa kelas X pemasaran SMKN 1 Kraksaan yang saya sayangi yang turut serta sebagai subjek penelitian dalam skripsi ini;
10. Teman-teman Program Studi Pendidikan Ekonomi khususnya angkatan 2020 yang telah memberikan banyak pengalaman, kenangan, dan kebersamaan selama ini;
11. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung telah membantu kelancaran penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis juga menerima segala kritikan dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 24 Januari 2024

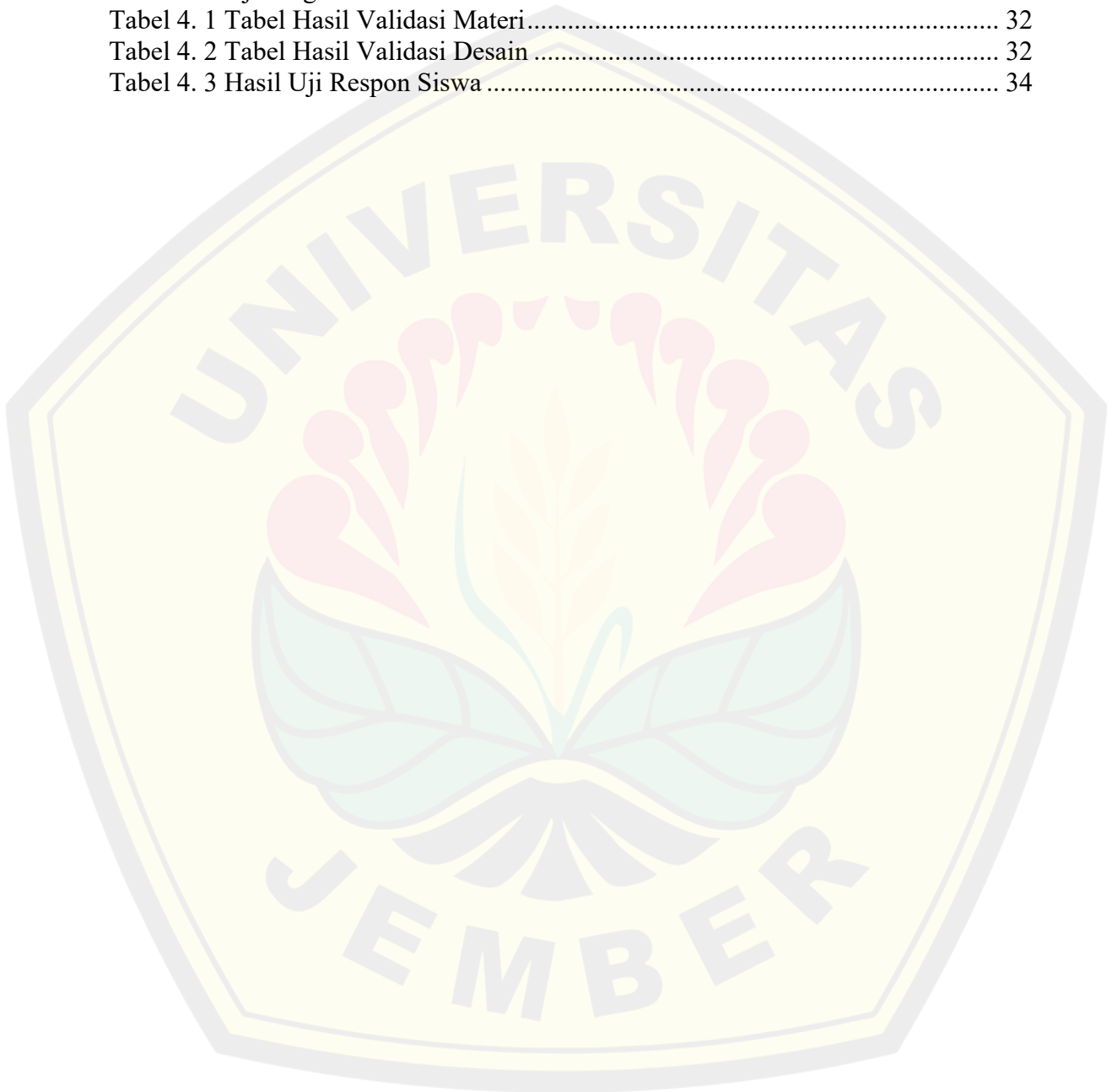
Moh. Imam Firmansyah
NIM 200210301001

DAFTAR ISI

SKRIPSI	ii
PERSEMBAHAN	iii
MOTO	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
ABSTRACT	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Pengembangan	3
1.4 Manfaat Pengembangan	4
1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	4
1.6 Pentingnya Pengembangan	4
1.7 Asumsi Pengembangan	5
1.8 Keterbatasan Pengembangan	5
1.9 Definisi Istilah	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Karakteristik Materi Bisnis dan Pemasaran	7
2.3 Media Pembelajaran	8
2.4 Media Pembelajaran Berbasis <i>Android Smart Apps Creator</i>	9
2.5 Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	10
2.6 Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> yang Menarik	11
2.7 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	12
BAB 3. METODE PENELITIAN	17
3.1 Model Pengembangan	17
3.2 Prosedur Pengembangan	17
3.3 Uji Coba Produk	21
3.4 Teknik Analisis Data	22
BAB 4. HASIL PENGEMBANGAN	24
4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	24
4.2 Hasil Pembahasan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	35
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	38
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	43

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 3. 1 Validator Materi dan Media.....	20
Tabel 3. 2 Uji Validitas Media Berbasis <i>Android</i>	23
Tabel 3. 3 Uji Tingkat Kemenarikan Media Berbasis <i>Android</i>	23
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Validasi Materi.....	32
Tabel 4. 2 Tabel Hasil Validasi Desain	32
Tabel 4. 3 Hasil Uji Respon Siswa	34



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahap Pendefinisian Model Pengembangan <i>4D (Four-D)</i>	12
Gambar 2. 2 Tahap Perancangan Model Pengembangan <i>4D (Four-D)</i>	13
Gambar 2. 3 Tahap Pengembangan Model Pengembangan <i>4D (Four-D)</i>	14
Gambar 2. 4 Tahap Penyebaran Model Pengembangan <i>4D (Four-D)</i>	15
Gambar 2. 5 Model Pengembangan <i>4 (Four-D)</i>	16
Gambar 3. 1 Model Pengembangan <i>Four 4-D</i> Thiagarajan Dimodifikasi	17
Gambar 4. 1 Website <i>Smart Apps Creator Versi 3.4.1.0</i>	27
Gambar 4. 2 Tampilan Awal <i>Smart Apps Creator</i>	27
Gambar 4. 3 Pengaturan <i>Size Smart Apps Creator</i>	28
Gambar 4. 4 Pengaturan <i>Chapter dan Page</i>	28
Gambar 4. 5 Pengaturan <i>Input Konten</i>	29
Gambar 4. 6 Pengaturan <i>Action</i>	29
Gambar 4. 7 Pengaturan <i>Output Aplikasi</i>	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Matriks Penelitian	44
Lampiran 2. Tuntunan Penelitian.....	45
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Sebelum Penelitian	46
Lampiran 4. Transkrip Hasil Wawancara Sebelum Penelitian	47
Lampiran 5. Pedoman Wawancara Sesudah Penelitian.....	49
Lampiran 6. Hasil Wawancara Sesudah Penelitian	50
Lampiran 7. ATP Pembelajaran.....	52
Lampiran 8. Modul Ajar	53
Lampiran 9. Hasil Kelayakan Materi <i>Draf I</i>	73
Lampiran 10. Hasil Kelayakan Materi <i>Draf II</i>	75
Lampiran 11. Rekapitulasi Hasil Kelayakan Materi <i>Draf I</i> dan <i>Draf II</i>	77
Lampiran 12. Hasil Kelayakan Desain <i>Draf I</i>	78
Lampiran 13. Hasil Kelayakan Desain <i>Draf II</i>	80
Lampiran 14. Rekapitulasi Hasil Kelayakan Desain <i>Draf I</i> dan <i>Draf II</i>	82
Lampiran 15. Nama Siswa.....	83
Lampiran 16. Angket Respon Siswa	84
Lampiran 17. Rekapitulasi Data Perolehan Angket Respon Siswa	86
Lampiran 18. Dokumentasi Kegiatan	87
Lampiran 19. Produk	90
Lampiran 20. Lembar Konsultasi	100
Lampiran 21. Surat Izin Penelitian	102
Lampiran 22. Surat Selesai Penelitian	103
Lampiran 23. Daftar Riwayat Hidup	104