DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Disusun Oleh :

NURAZILA

NIM.2519.032

Dosen Pembimbing

Hari Antoni Musril M.Kom

NIP.198309072009121005

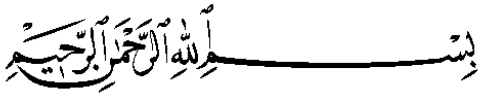
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

2023 M / 1444 H

HALAMAN PERSEMBAHAN



Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah merestui jalanku dalam menyelesaikan skripsi ini. Segala macam rintangan dan hambatan yang kemudian diberikan jalan untuk menghadapinya, yang tak lepas dari rahmatmu ya Allah. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Karya sederhana berupa skripsi yang disusun dengan penuh semangat dan perjuangan ini ku persembahkan untuk :

Teristimewa Ayah (Asril) dan Ibu tercinta (Dasmiati)

Yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada hentinya untuk kesuksesan anakmu, sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terimakasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan kata dalam persembahan ini. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas jasa-jasa serta kebaikan kedua orang tua, karena itu terimalah persembahan bakti dan tanda cinta ku untukmu Ayah dan Ibu Tercinta.

Kakak (Andrie) dan (Mohamad Zhaki)

Saat berkumpul bersama mu aku merasa gembira, walaupun kita sering bertengkar. Terimakasih atas segala dukungan, motivasi, semangat, senyum dan doanya untuk kesuksesan ku, cinta mu adalah memberikan kobaran semangat yang menggebu.

Terimakasih untuk Bapak Hari Antoni Musril, M.Kom selaku pembimbing

yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan ku, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Tentunya jasa Bapak akan selalu terpatri di hati.

Sahabat-sahabatku

Untuk Ainil, Fidi, Sahnia, Ola, Welly, Rensi, Annisa, Indah, Irma, Leli, Esa Widya, Viska, Oka, Nita dan lainnya yang tidak dapat tertulis yang telah menjadi sahabat-sahabat terbaik ku. Tanpa semangat, dukungan dan bantuan mu, semua tak mungkin aku sampai disini. Terimakasih telah menjadi bagian terpenting dalam hidup ku, terimakasih untuk semua cerita, canda tawa, tangis dan perjuangan yang kita lewati bersama dan kenangan manis yang mengukir selama ini. Tetap semangat Sahabat-sahabat ku semoga sehat dan sukses selalu. See you next time…

Teman-teman PTIK A 2019

Untuk sahabat dan teman-teman seperjuangan, sependeritaan, dan seperkonyolan PTIK A 2019 perkuliahan akan tidak ada rasanya jika tanpa adanya kalian semua. Terimakasih untuk segala hal yang pernah kita lakukan mulai dari awal perkuliahan dan tetap semangat semoga teman-teman semua sehat dan sukses selalu.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX"** yang disusun oleh **NURAZILA, NIM. 2519032,** telah memenuhi persyaratan ilmiah dan telah disetujui untuk mengikuti ujian munaqasah pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djambek Djambek Bukittinggi.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bukittinggi, Juli 2023
Pembimbing

Hari Antoni Musril M.Kom
NIP.198309072009121005

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Nurazila
Nim	:	2519032
Program Studi	:	FTIK/PTIK
Judul	:	**Desain Media Pembelalaran TIK Menggunakan *Smart Apps Creator di SMA N 1 Kapur IX***

Dengan ini menyatakan, bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul di atas adalah benar hasil karya penulis, kecuali beberapa kutipan dan ringkasan yang masing – masing disebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya penulis, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan penulis dicopot sampai batas waktu yang ditentukan.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi , Juli 2023
Saya yang menyatakan

Nurazila
NIM. 2519032

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
UPT PERPUSTAKAAN
Kampus I : Jalan Paninjauan Garegeh Bukittinggi – Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam – Sumatera Barat – Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : pustaka.uinbukittinggi.ac.id | Email : pustaka.lainbukittinggi@gmail.com

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

No.B.2599 /Un.26.8/HM.02.2/07/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	:	Nurazila
NIM	:	2519032
Fakultas / Jurusan	:	FTIK/S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul	:	Desain Media Pembelajaran TIK Menggunakan Smart Apps Creator Di SMA N 1 Kapur IX

Dengan deteksi plagiarisme untuk karya ilmiah mahasiswa (Jurnal) sebanyak 18% dengan demikian karya ilmiah yang bersangkutan setelah dilakukan pemeriksaan dinyatakan **BEBAS PLAGIAT.**

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 27 Juli 2023
Kepala UPT Perpustakaan,

Novi Zaf[illegible]Sos, M.AP
NIP. 197711302009011006

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Desain Media Pembelajaran TIK Menggunakan *Smart Apps Creator* di SMA N 1 Kapur IX"** tepat pada waktu yang telah ditentukan, dan penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Sholawat serta kemuliaan tak lupa pula dimohonkan kepada Allah SWT untuk disampaikan kepada junjungan umat yakni nabi besar Muhammad SAW yang telah berhasil meletakkan panji-panji ke-Islaman dan seberkas cahaya iman, sehingga ajaran beliau telah mampu mengangkat derajat manusia dari kehinaan kepada martabat yang setinggi-tingginya.

Selanjutnya penulis juga mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang membantu dan membimbing dari masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor dan wakil rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dan jajarannya yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi serta membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.

2. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Bapak Hari Antoni Musri, M.Kom sekaligus Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan, nasihat, dan membantu penulis selama di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi hingga dapat menyelesaikan perkuliahan hingga akhir.
4. Ibu Dr. Liza Efriyanti, S.Si., M.Kom selaku dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasehat kepada penulis dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
5. Dosen tim penguji munaqasyah yang telah memberikan masukan untuk perbaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen staf pengajar Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), khususnya Bapak dan Ibu dosen staf pengajar prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) yang telah ikhlas mengajarkan dan memberikan ilmunya serta memberi motivasi kepada penulis baik selama perkulihan maupun di luar perkuliahan.
7. Bapak Diki Putra Indri S.Kom selaku Guru sekolah di SMA N 1 Kapur IX yang telah memberikan informasi yang penulis butuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Ayah dan Ibu serta keluarga yang telah memberikan doanya, dukungan, moral, material, dan kasih sayang sehingga menjadi motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan bantuan, dukungan dan sabar menemani dalam menyelesaikan skripsi ini yang selalu memberikan dorongan dan bantuan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis selama menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi tanpa kecuali yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Terkahir penulis mendoakan mudah-mudahan seluruh bentuk bantuan yang diterima dari semua pihak, dibalas oleh Allah SWT dengan kebaikan yang berlipat ganda. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini dan semoga bermanfaat untuk semua terutama bagi penulis.

Bukittinggi, Juli 2023
Penulis

NURAZILA
NIM. 2519032

ABSTRAK

NURAZILA, 2519032 "Desain Media Pembelajaran TIK Menggunakan *Smart Apps Creator* Di SMA N 1 Kapur IX". Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Penelitian ini dilatar belakangi adanya permasalahan yang ditemukan setelah melakukan wawancara langsung dengan guru mata pelajaran TIK di SMA N 1 Kapur IX yang bernama Bapak Diki Putra Indri S.Kom pada tanggal 26 November 2022, dan sebelas orang peserta didik. Dari hasil wawancara penulis mengidentifikasi masalah yang didapat yaitu media yang digunakan guru pada saat ini kurang efektif, banyak peserta didik yang yang sudah memiliki *android* tetapi pemanfaatannya dalam bidang pendidikan masih terbatas, belum adanya media pembelajaran berbasis *android* di SMA N 1 Kapur IX. Dengan adanya permasalahan tersebut maka penulis mendesain media pembelajaran TIK dan diharapkan media yang dihasilkan dapat digunakan dengan valid, praktis dan efektif.

Penelitian desain media pembelajaran TIK menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) atau metode penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan model PPE terdiri dari (1) *Planning* atau perencanaan, (2) *Production* atau memproduksi, (3) *Evaluation* atau evaluasi. Pada media yang dihasilkan dilakukan uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas produk menggunakan angket untuk menilai produk yang ditujukan ahli media, guru dan peserta didik.

Hasil dari penelitian berupa media pembelajaran TIK yang dapat digunakan pada *android* oleh guru dan peserta didik. Hasil uji produk yang penulis lakukan memperoleh uji validitas dari 4 *expert* diperoleh nilai 0,89 dengan kategoro valid, uji praktikalitas dari 3 *expert* diperoleh nilai 0,96 dengan kategori sangat tinggi, dan uji efektivitas dari 1 orang guru dan 31 peserta didik diperoleh nilai 0,88 dengan kategori efektivitas tinggi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Smart Apps Creator,* dan metode *Research and Development (R&D)*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN

SURAT BEBAS PLAGIAT

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

KATA PENGANTAR ..... **i**

ABSTRAK ..... **iv**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR TABEL ..... **vii**

DAFTAR GAMBAR ..... **viii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **ix**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar belakang masalah 1
B. Identifikasi masalah 6
C. Batasan masalah 6
D. Rumusan masalah 6
E. Tujuan penelitian 7
F. Manfaat penelitian 7
G. Penjelasan judul 8
H. Sistematika penulisan 9

BAB II LANDASAN TEORI **11**

A. Desain 11
   1. Pengertian desain 11
   2. Fungsi desain 11
   3. Tujuan desain 12
B. Media pembelajaran 12
   1. Pengertian media pembelajaran 12
   2. Manfaat media pembelajaran 13

3. Fungsi media pemebelajaran 14
4. Jenis - jenis media pembelajaran 19
5. Kriteria pembuatan media pembelajaran 20
C. Mata pelajaran TIK 23
D. *Smart Apps Creator* 25
1. Pengertian *smart apps creator* 25
2. Kelebihan dan kekurangan *smart apps creator* 25
3. Manfaat *smart apps creator* 27
E. *Storyboard* 28
F. Struktur navigasi 29
G. Penelitian relavan 31
H. Kerangka berfikir penelitian 35

BAB III METODE PENELITIAN 37

A. Waktu dan Tempat Penelitian 37
B. Jenis Penelitian 37
C. Tahap pengembangan 39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 46

A. Hasil Penelitian 46
1. *Planning* 46
2. *Production* 55
3. *Evaluation* 63
B. Pembahasan 66

BAB V PENUTUP 69

A. Kesimpulan 69
B. Saran 69

DAFTAR PUSTAKA 71

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel **Hal**

Tabel 3.1 Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V 42

Tabel 3.2 Kriteria Penentuan Praktikalitas *Moment Kappa* 43

Tabel 4.1 *Storyboard* Media Pembelajaran 52

Tabel 4.2 Desain *Interface* 53

Tabel 4.3 *Testing* 63

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Hal**

Gambar 2.1 Struktur Navigasi Linier..... 29

Gambar 2.2 Struktur Navigasi Hirarki..... 30

Gambar 2.3 Struktur Navigasi Non Linear 30

Gambar 2.4 Struktur Navigasi Campuran..... 31

Gambar 2.5 Skema Kerangka Berfikir..... 35

Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model PPE..... 38

Gambar 4.1 *Fishbhone Diagram* 49

Gambar 4.2 Struktur Navigasi Menu..... 50

Gambar 4. 3 Struktur Navigasi Materi..... 51

Gambar 4.4 Membuat Objek Menggunakan *Canva* 55

Gambar 4.5 Membuat Objek Menggunakan *Canva* 56

Gambar 4.6 Pembuatan Halaman Menu Utama 57

Gambar 4.7 Tampilan Menu Utama 58

Gambar 4.8 Tampilan Menu Petunjuk..... 59

Gambar 4.9 Tampilan Kd/ Indikator..... 60

Gambar 4. 10 Tampilan Materi 61

Gambar 4.11 Tampilan Latihan Soal..... 62

Gambar 4.12 Tampilan Profil..... 62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Hal**

Lampiran 1 *Storyboard* 75

Lampiran 2 Tampilan Media 81

Lampiran 3 Silabus 91

Lampiran 4 RPP 93

Lampiran 5 Uji Validitas 106

Lampiran 6 Uji Praktikalitas 126

Lampiran 7 Uji Efektivitas 132

Lampiran 8 Penelitian Lapangan 138

Lampiran 9 Surat Menyurat 153

BAB I



PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu upaya pendukung yang efektif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan bisa meningkatkan motivasi dan minat peserta didik untuk belajar yang pada akhirnya akan membuat peserta didik berhasil memahami materi yang disampaikan oleh pendidik [1]. Dengan demikian penggunaan media dalam pembelajaran merupakan sebuah kebutuhan yang tidak bisa diabaikan. Media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut: media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*), media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas), media berbasis visual (buku, *chart*, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*), media berbasis audio-visual (video, film, program *slide tape*, televisi), media berbasis komputer (pengajaran dengan berbantuan komputer, video interaktif, *hypertext*) [2].

Pendidikan merupakan usaha kebudayaan yang berarti memberikan bimbingan dalam hidup tumbuhnya jiwa raga anak agar dalam kodrat pribadinya serta pengaruh lingkungannya, mereka memperoleh kemajuan lahir batin menuju ke arah adab kemanusiaan [3]. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting untuk memajukan suatu bangsa. Melalui pendidikan yang baik, diperoleh hal-hal baru sehingga dapat digunakan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Suatu bangsa apabila memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, tentunya mampu membangun bangsanya menjadi lebih maju.

Dalam Al-Qur’an surah Al- Mujadalah: 11

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya: *“Hai orang- orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majelis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu, dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”* (QS. Al-mujadalah, 58: 11) [4].

Berdasarkan ayat di atas Allah SWT akan mengangkat derajat orang-orang yang “berilmu” yang menggunakan ilmunya untuk menegakkan kalimat Allah SWT. “Berarti Islam memang memotivasi kepada manusia untuk giat menuntut ilmu pengetahuan, karena dengan hal itu kedudukan kita akan tinggi dalam pandangan Allah SWT”. Orang yang mendapatkan ilmu itu selanjutnya akan mencapai derajat yang tinggi dari Allah SWT [5].

UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 dan Ayat 1 menyatakan: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Kemudian pada Bab 11 Pasal 40 dan Ayat 2 disebutkan: Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif , dinamis dan dialogis. Untuk menerapkan apa yang tertulis dalam Undang - Undang Sisdiknas dalam pembelajaran pendidik tidak bisa mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah, hal tersebut dapat membuat siswa merasa bosan akibatnya siswa tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru tersebut, maka penggunaan media sebagai alat bantu mengajar sangat diperlukan [6].

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pengetahuan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk belajar [7]. Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh pendidik.

Media pembelajaran berfungsi untuk menarik minat peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disajikan [8]. Hal ini juga berguna untuk meningkatkan pengertian peserta didik terhadap materi yang disajikan. Dengan begitu, media pembelajaran penting diterapkan pada saat belajar mengajar untuk meningkatkan semangat belajar para peserta didik.

Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru untuk penyampaian pesan pembelajaran baik menggunakan media gambar, video, audio dan lain sebagainya. Seseorang dapat belajar melalui pengamatan terhadap satu objek, objek harus menarik, dapat dipercaya, sesuai dengan kelompok dan memiliki standar kegunaan [9]. Berdasarkan hal tersebut salah satu media dalam

suatu kegiatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media berbasis *android*. Dimana memanfaatkan atau mengoptimalkan fitur *android* yang dimiliki oleh peserta didik sehingga peserta didik tidak hanya menggunakan *android* untuk bermain *game* atau menjelajahi sosial media saja tetapi peserta didik dapat memanfaatkan *android* sebagai media pembelajaran.

Dengan penggunaan *android* sebagai media pembelajaran bisa mendukung pendidik dalam menyampaikan materi kemudian peserta didik juga bisa mengakses media pembelajaran tersebut kapan saja dan dimana saja. Implementasi pembelajaran menggunakan *android* dapat memberikan dampak positif terhadap dimensi kognitif, metakog-nitif, afektif, dan sosial budaya [10].

SMA Negeri 1 Kapur IX merupakan salah satu sekolah yang terletak di Jln. Nusantara I No. 03 Muaro Paiti, Kec. Kapur IX, Kab. Lima Puluh Koto Prov. Sumatera Barat dengan akreditasi A. Sekolah ini dipimpin oleh kepala sekolah yang bernama Mardius S.Pd dan terdapat 47 orang guru dan 10 orang pegawai tata usaha. Fasilitas yang tersedia di SMA N 1 Kapur IX berupa 19 ruang belajar, 1 laboratorium fisika, 1 laboratorium biologi, 1 laboratorium kimia, 2 laboratorium komputer, 1 perpustakaan. Salah satu mata pelajaran di SMA N 1 Kapur IX adalah TIK.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran TIK bapak Diki Putra Indri, S.Kom pada tanggal 16 November 2022 di SMA N 1 Kapur IX dapat penulis simpulkan dalam proses pembelajaran guru menggunakan komputer, proyektor dan internet. Kendala yang sering terjadi dalam proses pembelajaran adalah ketika media tidak dapat digunakan seperti adanya

pemadaman listrik sehingga proyektor dan komputer tidak dapat digunakan. Kemudian kendala lainnya yaitu kurangnya perangkat komputer yang tersedia di laboratorium komputer akibatnya ada beberapa peserta didik yang praktik satu berdua.

Kemudian hasil wawancara penulis dengan 11 orang peserta didik yang belajar TIK di SMA N 1 Kapur IX pada tanggal 26 November 2022 didapatkan hasil bahwa media yang digunakan oleh guru berupa komputer dan proyektor. Kendala yang sering terjadi pada peserta didik yaitu ketika media yang ada tidak dapat digunakan seperti saat adanya pemadaman listrik sehingga media pembelajaran tidak bisa digunakan oleh pendidik. Kurangnya perangkat komputer di ruang laboratorium komputer seperti 35 orang peserta didik yang ada di kelas sedangkan jumlah komputer yang ada hanya 30.

Hampir seluruh peserta didik sudah memiliki *android*. Pemanfaatan *android* dalam pembelajaran masih terbatas seperti hanya digunakan untuk *searching* internet. Pada saat ini media pembelajaran berupa *android* belum ada digunakan dalam proses pembelajaran di SMA N 1 Kapur IX.

Media pembelajaran berbasis *android* ini dirancang menggunakan *software Smart Apps Creator* (SAC). *Creator Smart Apps Creator (SAC)* merupakan aplikasi *desktop* yang digunakan untuk membuat aplikasi dan *iOS* yang tidak membuat kode pemrograman. *Software* ini bisa menyimpan file dengan format HTML5, *.exe* dan *.apk*. SAC dapat digunakan sebagai media alternatif selama pembelajaran *offline* karena tidak memerlukan kuota internet selama pembelajaran berlangsung.

Aplikasi ini sesuai jika diterapkan di daerah yang tidak terjangkau sinyal internet atau telepon sehingga dapat digunakan setiap saat [11].

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Media yang digunakan guru pada saat ini kurang efektif.
2. Banyak peserta didik yang sudah memiliki *android* tetapi pemanfaatannya dalam bidang pendidikan masih terbatas.
3. Belum adanya media pembelajaran berbasis *android* di SMA N 1 Kapur IX.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di SMA N 1 Kapur IX kelas XI MIPA semester dua pada mata pelajaran TIK.
2. Media pembelajaran dirancang menggunakan *Smart Apps Creator.*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka penulis mengemukakan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu : "Bagaimana desain media

pembelajaran TIK menggunakan *Smart Apps Creator* di SMA N 1 Kapur IX yang valid, praktis dan efektif ?".

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran TIK menggunakan *Smart Apps Creator* di SMA N 1 Kapur IX yang valid, praktis dan efektif.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmiah yang bisa menambah referensi bacaan dan ilmu pengetahuan dengan memanfaatkan teknologi tentang media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *smart apps creator* .

2. Manfaat praktis

a. Bagi penulis

Untuk memenuhi syarat menyelesaikan studi S1 pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguran UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

b. Pendidik dan calon pendidik

Untuk menambah wawasan pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang desain media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *smart apps creator*.

c. Anak didik

Untuk memperoleh pengalaman langsung menggunakan media pembelajaran berbasis *android* dan mempermudah peserta didik dalam memahami dan mempelajari mata pelajaran TIK.

d. Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan sekolah nantinya untuk menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan pengetahun peserta didik dalam mata pelajaran TIK.

G. Penjelasan Judul

Supaya tidak terjadi kesalahpahaman mengenai judul skripsi ini, maka perlu diberi penjelasan terkait istilah- istilah yang digunakan pada skripsi ini, di antaranya:

Desain : Desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar [12].

Media pembelajaran : Media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar [13].

TIK : Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan suatu program, untuk alat bantu, manipulasi dan menyampaikan informasi [14].

Apps Creator : *Smart Apps Creator* merupakan *tool* yang dapat digunakan untuk pembuatan aplikasi multimedia *mobile* dengan mudah dan juga cepat. Karakteristik dari *tool* ini antara lain tidak perlu menggunakan *coding*, dan cara kerjanya hampir sama dengan *Microsoft Power Point* [15].

H. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Berisi gambaran umum tentang penulisan proposal skripsi yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, penjelasan judul, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Berisi penjelasan mengenai materi pengertian desain, media pembelajaran, TIK, *Smart Apps Creator.*

BAB III Metode Penelitian

Berisi mengenai waktu dan tempat penelitian, jenis penelitian, tahap pengembangan, uji validitas pratikalitas dan efektivitas produk.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berisi mengenai hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian yang terdiri dari *planning, production, evaluation* mengenai desain media pembelajaran TIK menggunakan *smart apps creator* di SMA N 1 Kapur IX.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran dari penulisan skripsi ini.

BAB II

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

LANDASAN TEORI

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Desain

1. Pengertian Desain

Definisi desain adalah wahana pembantu untuk melaksanakan inovasi pada berbagai kegiatan industri dan bisnis [16]. Desain adalah segala hal yang berkaitan dengan pembuatan konsep, analisis data, *project planning, drawing, rendering, cost calculation, prototyping, frame testing,* dan *test riding* [17]. Maka secara umum pengertian desain adalah suatu perencanaan atau perancangan yang dilakukan sebelum pembuatan suatu objek, sistem, komponen, atau struktur.

Desain sebagai proses perencanaan atau perancangan suatu objek yang bertujuan agar objek itu memiliki fungsi, nilai keindahan, dan berguna bagi manusia. Desain juga dapat berarti gambar atau benda yang dihasilkan. Sesuatu yang dihasilkan oleh desain juga dapat berupa pola, corak, atau gambar, bukan hanya benda [18].

2. Fungsi Desain

Desain sebagai seni terapan yang melibatkan susunan garis, bentuk, warna, ukuran, dan nilai sebuah benda memiliki prinsip-prinsip tertentu [19]. Ada beberapa fungsi desain yaitu sebagai alat bantu dalam proses menciptakan objek baru kemudian sebagai wadah untuk menunjukkan tampilan objek tertentu kepada masyarakat dengan gambaran atau keadaan sesungguhnya. Selain itu, desain berfungsi sebagai sarana desainer

menyampaikan ide atau karya ciptanya kepada khalayak. Terakhir, fungsi desain adalah untuk meningkatkan ilmu pengetahuan manusia sehingga bisa lebih memahami bentuk gambar bidang, ruang, konfigurasi, komposisi, susunan, dan lainnya [16].

3. Tujuan Desain

Pada dasarnya, tujuan utama desain adalah untuk membantu manusia merancang suatu objek agar dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Selain itu, ada beberapa tujuan desain lainnya seperti untuk menciptakan objek, sistem, struktur, atau komponen yang bermanfaat bagi manusia. Kemudian, untuk menciptakan sesuatu yang dapat meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kualitas hidup manusia. Desain yang dipadukan dengan unsur seni dan teknologi memiliki tujuan agar tercipta kenyamanan, keindahan, dan keamanan [20].

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” artinya tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab, media merupakan pengantar pesan dari pengirim untuk penerima pesan [21]. Media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, dengan demikian media dapat diartikan sebagai penyalur informasi atau penyalur pesan. *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi.

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut [22].

Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang menjadikan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap [23]. Artinya guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, media pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, dan elektronis yang bertujuan menangkap, memproses, maupun menyusun visual dan verbal kembali.

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar [24]. Dari berbagai definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala benda yang dapat menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai manfaat-manfaat tersendiri baik itu bagi guru ataupun bagi siswa. Berikut ini adalah beberapa manfaat media pembelajaran [25]:

1) Manfaat Media Pembelajaran Bagi Guru

   a. Memudahkan guru dalam menjelaskan materi rumit.

b. Media pembelajaran yang digunakan bisa lebih bervariasi.
c. Efisiensi dalam penggunaan waktu dan tenaga.
d. Dapat lebih mudah memfokuskan perhatian murid pada materi yang sedang dipelajari.
e. Menata suasana kelas agar lebih hidup dan interaktif.
f. Membuat siswa menjadi lebih aktif di kelas dan tidak mudah merasa bosan di kelas.
g. Tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar secara efektif.

2) Manfaat Media Pembelajaran Bagi Siswa

a. Bisa lebih memahami materi yang disampaikan pengajar.
b. Pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dimengerti.
c. Kualitas belajar siswa meningkat.
d. Proses belajar dapat dilakukan dimana saja.
e. Mendukung pembelajaran mandiri atau *otodidak.*
f. Membangkitkan motivasi, minat dan keinginan belajar.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran, media memiliki beberapa fungsi, yaitu [26]:

a) Media sebagai sumber belajar

Sumber belajar bisa diperoleh dari mana saja, salah satunya melalui media pembelajaran. Media pembelajaran bisa memberikan informasi tentang materi yang dipelajari siswa. Media pembelajaran juga bisa memberikan informasi yang menarik yang bisa menambah pengetahuan siswa diluar materi yang dipelajari.

b) Fungsi semantik

Semantik berkaitan dengan “maksud” atau “makna” dari suatu simbol, tanda, istilah atau kata. Dalam proses pembelajaran terkadang siswa menemukan simbol atau istilah yang tidak lazim mereka temukan. Media pembelajaran mampu menjelaskan simbol dan istilah tersebut dengan baik bahkan dengan cara yang menarik, misalnya seperti penggunaan karikatur atau ilustrasi. Bahkan untuk multimedia bisa menjelaskannya melalui video atau gambar bergerak sehingga siswa benar-benar paham maksudnya.

c) Fungsi manipulatif

Materi yang dipelajari oleh siswa terkadang tidak bisa begitu saja dipraktekkan atau dipresentasikan. Hal ini karena keterbatasan sumber daya serta waktu, terlebih lagi hal tersebut tidak mungkin ditemukan di sekitar lingkungan siswa atau sekolah. Media pembelajaran mampu memberikan fungsi manipulatif, yaitu bisa memanipulasi keadaan sesuai apa yang diharapkan pada tujuan pembelajaran. Misalnya saat ingin melihat proses metamorfosis kupu-kupu yang tidak bisa disaksikan secara langsung, siswa bisa melihat bagan tentang proses metamorfosis atau guru menampilkan animasi tentang metamorfosis kupu-kupu.

d) Fungsi fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan atau

menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Artinya kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan merekam *(record)* media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas sehingga sewaktu-waktu bisa diperlihatkan kembali. Misalnya adalah peristiwa proklamasi kemerdekaan yang bisa dilihat dengan media film atau gambar.

e) Fungsi distributif

Fungsi ini berkaitan dengan jangkauan yang bisa didapat melalui media pembelajaran. Misalnya dengan media proyektor pembelajaran bisa dilakukan secara lebih luas karena bisa mencakup ruangan yang besar, atau pembelajaran dengan menggunakan *video conference*, bisa membuat siswa belajar dari mana saja.

f) Fungsi psikologis

Fungsi psikologis terkait dengan atensi, afektif, kognitif, imajinatif dan fungsi motivasi. Fungsi atensi yaitu kemampuan media pembelajaran dalam mengambil perhatian siswa. Fungsi afektif yaitu kemampuan media pembelajaran untuk menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu sehingga menimbulkan sikap dan minat siswa terhadap materi pembelajaran. Fungsi kognitif media pembelajaran yaitu kemampuan media memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada siswa. Fungsi psikomotorik berhubungan dengan

kemampuan media pembelajaran untuk dapat meningkatkan keterampilan fisik siswa, sedangkan fungsi motivasi adalah kemampuan media pembelajaran dalam membangkitkan belajar siswa.

g) Fungsi sosio-kultural

Siswa memiliki latar belakang lingkungan serta kebudayaan yang berbeda-beda. Makna dari suatu simbol atau istilah mungkin akan berbeda di tiap kebudayaan/lingkungan tempat siswa tinggal. Media memiliki fungsi sosio-kultural, yaitu kemampuan untuk mengatasi hambatan penyampaian pesan dikarenakan perbedaan kultur setiap siswa. Peran media mampu menyamakan persepsi dari setiap siswa yang berbeda pemahaman. Misalnya dibeberapa daerah, siswa menganggap kalau cacar hanya bisa mengenai seseorang sekali seumur hidup dan mungkin di daerah lain siswa menganggap cacar adalah penyakit yang pasti diderita setiap orang minimal sekali seumur hidup. Dengan adanya media pembelajaran, siswa menjadi mengerti tentang seluk beluk cacar dan bagaimana cacar bisa mengenai manusia.

Fungsi dan manfaat media pembelajaran, antara lain [27]:

a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan nilai belajar.

b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum, atau kebun binatang.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa sebagai berikut [28]:

a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat membutuhkan motivasi belajar.

b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam mata pelajaran. Siswa lebih banyak

melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemontrasikan, dan lain-lain.

4. Jenis- Jenis Media Pembelajaran [29]

a) Media Cetak *(Print Out)*

Media pembelajaran dalam bentuk cetak adalah media yang berasal dari teks, gambar serta ilustrasi pendukung lainnya yang digunakan sebagai penyampai informasi belajar.

Media cetak terbagi menjadi tiga, yaitu

a. Media cetak lepas (buku, modul, majalah, gambar, *leaflet, handout* dan foto-foto).
b. Media cetak dipajang (poster, peta, papan planel, mading)
c. Media cetak diproyeksikan seperti OHP atau *slide* proyektor.

b) Media Audio

Media audio adalah media berbasis suara bunyi-bunyian dan kesan non-verbal. Media pembelajaran ini cocok untuk siswa bertipe auditori. Contoh media audio diantaranya radio, *cd, dvd player, mp3*, *game* interaktif dll.

c) Media Audio Visual

Media yang menayangkan gambar dan audio dalam waktu bersamaaan. Media ini adalah media yang dapat didengar sekaligus dilihat.

d) Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media pembelajaran berbasis multimedia yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna sehingga alat dapat memberi respon dan ada hubungan timbal-balik antara alat dan pengguna. Contohnya *game*, aplikasi-aplikasi berbasis *android* dll.

e) E-*Learning*

E-*learning* adalah media pembelajaran berbasis elektronik yang memanfaatkan komputer/laptop yang terhubung dengan jaringan komputer ataupun jaringan internet. Media pembelajaran ini adalah media modern yang sudah banyak diterapkan.

Elektronik *learning* atau e-*learning* mencakup pembelajaran berbasis *website*, *mobile* (m-*learning*) dan juga *blended learning*.

f) Media Realiata

Media pembelajaran realita adalah alat atau benda yang terdapat dalam kehidupan nyata. Umumnya benda ini adalah benda alam yang dapat ditemukan disekitar tempat belajar atau dalam kehidupan sehari-hari. Seperti tumbuhan, bebatuan, pepohonan dsb.

5. Kriteria Pembuatan Media Pembelajaran [30]

a) Sesuai Dengan Tujuan

Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng

dari tujuan. Media pembelajaran juga bukan hanya mampu mempengaruhi aspek intelegensi siswa, namun juga aspek lain yaitu sikap dan perbuatan. Tepat mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi tidak semua materi dapat disajikan secara gamblang melalui media pembelajaran, terkadang harus disajikan dalam konsep atau simbol atau sesuatu yang lebih umum baru kemudian disertakan penjelasan. Ini memerlukan proses dan keterampilan khusus dari siswa untuk memahami hingga menganalisis materi yang disajikan. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi.

b) Praktis, Luwes, dan Bertahan

Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit. Simpel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

c) Mampu dan Terampil Menggunakan

Apapun media yang dipilih, guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media

pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

d) Pengelompokan Sasaran

Siswa terdiri dari banyak kelompok belajar yang heterogen. Antara kelompok satu dengan yang lain tentu tidak akan sama. Untuk itu pemilihan media pembelajaran tidak dapat disama ratakan, memang untuk media pembelajaran tertentu yang bersifat universal masih dapat digunakan, namun untuk yang lebih khusus masing-masing kelompok belajar harus dipertimbangkan pemilihan media pembelajaran untuk masing-masing kelompok. Hal yang perlu diperhatikan mengenai kelompok belajar siswa sebagai sasaran ini misalnya besar kecil kelompok yang bisa digolongkan menjadi empat yaitu kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan. Latar belakang secara umum tiap kelompok perlu diperhatikan seperti latar belakang ekonomi, sosial, budaya, dan lain-lain. Kemampuan belajar masing-masing siswa dalam kelompok juga wajib diperhatikan untuk memilih mana media pembelajaran yang tepat untuk dipilih.

e) Mutu Teknis

Pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Guru tidak bisa asal begitu saja menentukan media

pembelajaran meskipun sudah memenuhi kriteria sebelumnya. Tiap produk yang dijadikan media pembelajaran tentu memiliki standar tertentu agar produk tersebut layak digunakan, jika produk tersebut belum memiliki standar khusus guru harus mampu menentukan standar untuk produk tersebut agar dapat digunakan untuk media pembelajaran.

C. Mata Pelajaran TIK

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK), secara teknologi subtansif merupakan paduan antara teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi adalah pemprosesan, pengolahan dan penyebaran data oleh kombinasi komputer dan telekomunikasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah peralatan perangkat keras dalam struktur komunikasi yang mengandung nilai sosial yang memungkinkan individu dapat mengumpulkan, memproses, dan saling bertukar informasi dengan individu lain [31].

TIK merupakan terminologi yang digunakan untuk melingkupi alat yang dipakai untuk meningkatkan kemampuan manusia dalam berkomunikasi dan juga pengolahan data. Menurut Pusat Pengembangan Kurikulum Pendidikan Nasional Indonesia [32]:

1. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, pengguna sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi komunikasi adalah segala hal yang berkaitan

dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

2. Teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa mata pelajaran TIK yaitu sebuah mata pelajaran yang mempelajari semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi/ data dengan menggunkan komputer dan telekomunikasi.

Materi TIK yang dipelajari pada kelas XI semester dua di SMA N 1 Kapur IX adalah menggunakan perangkat lunak pengolah angka untuk menghasilkan informasi dengan kompetensi dasar sebagai berikut:

1. Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka.
2. Membuat dokumen pengolah angka dengan teks, tabel, grafik, gambar dan diagram.
3. Mengolah dokumen pengolah angka dengan teks, tabel, grafik, gambar dan diagram.

D. *Smart App Creator*

1. Pengertian *Smart Apps Creator (SAC) 3*

Smart Apps Creator 3 yang disingkat dengan *SAC 3* adalah aplikasi *desktop* untuk membuat media pembelajaran atau sejenisnya dengan berbasis *android* maupun *iOS* tanpa menggunakan bantuan kode pemrograman [33]. SAC 3 ini dapat menghasilkan aplikasi dengan format HTML5 dan *.exe* yang dapat digunakan di berbagai perangkat seperti komputer, laptop, *tablet*, maupun *smartphone*. Selain dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, *SAC 3* juga dapat dimanfaatkan untuk membuat aplikasi-aplikasi sederhana dibidang wisata, *city guide*, marketing maupun permainan-permainan edukasi sederhana, dan lain sebagainya.

2. Kelebihan dan Kekurangan *Smart Apps Creator* (SAC) 3

1) Kelebihan [34]

a) Mudah dipahami bagi pemula dengan desain *User Interface* (UI) yang mudah dan terlihat sederhana, memudahkan bagi pengguna pemula dalam memahami fitur serta ikon-ikon yang terdapat pada *software SAC 3*.

b) Membuat aplikasi berbasis *android* tanpa bahasa pemgrograman aplikasi *SAC 3* diciptakan untuk membuat suatu media pembelajaran tanpa harus kesulitan menyusun bahasa pemrograman, sehingga

dengan kemampuan minimal seseorang dapat menciptakan aplikasi sesuai dengan keinginan serta kebutuhannya sendiri.

c) Dapat disimpan dengan hasil untuk beberapa perangkat. Banyaknya kesederhanaan dari *SAC 3* ini juga memudahkan dalam penyimpanan. Aplikasi ini nantinya dapat disimpan dengan hasil berbentuk *android, iOS, .exe (Emulator Style & Desktop Style)*, serta *HTML5*. Di samping itu ukuran aplikasi yang dimiliki sangat ringan dan tidak memakan banyak pemakaian *RAM* pada suatu perangkat.

d) Dapat dijalankan tanpa menggunakan koneksi internet. Aplikasi ini dapat dijalankan menggunakan koneksi internet maupun tidak, sehingga pemakaiannya sangatlah mudah serta tidak melihat keterbatasan ruang dan waktu maupun jaringan.

2) Kekurangan [34]

a) Bersifat *trial version* (Percobaan). Karena tergolong aplikasi yang baru, *SAC 3* yang dapat diunduh saat ini merupakan *SAC 3* dengan versi *trial* yang mana aplikasi ini hanya bisa digunakan dengan batasan waktu selama 30 hari saja.

b) Fitur terbatas, fitur-fitur yang disediakan terbatas jika dibandingkan dengan aplikasi-aplikasi pembuat aplikasi berbasis *android* sebelumnya.

c) Masih belum tersedia untuk tampilan berbahasa Indonesia karena bukan berasal dari Indonesia, untuk sementara ini aplikasi *SAC 3* masih tersedia dalam beberapa bahasa saja diantaranya adalah bahasa Inggris.

d) Tampilan sederhana, tampilan sederhana membuat aplikasi ini hanya dapat membuat aplikasi sederhana dan batasan-batasan yang ada di dalamnya sehingga memiliki kalah daya saing dengan studio pembuat aplikasi berbasis *android*.

3. Manfaat *Smart Apps Creator* (SAC) 3 [34]

1) Menciptakan suasana menarik dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dengan media pembelajaran yang monoton dan itu-itu saja.
2) Mudah diakses dimana saja, sehingga tidak terbatas ruang, waktu serta keadaan.
3) Membantu serta memudahkan guru masa kini untuk membuat variasi media pembelajaran dengan kemampuan minimal mampu menghasilkan media pembelajaran yang interaktif.

E. *Storyboard*

Papan cerita *(Storyboard)* adalah salah satu cara alternatif untuk mensketsakan kalimat penuh sebagai alat perencanaan. Papan cerita menggabungkan alat bantu narasi dan visualisasi pada selembar kertas sehingga naskah dan visual terkoordinasi. *Storyboard* adalah rangkaian sketsa gambar yang digunakan untuk menggambarkan alur cerita. *Storyboard* ini membantu untuk merancang sebuah cerita seperti halnya membuat gambar kasar sebelum membuat objek aslinya. *Storyboard* adalah media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dimensi, yang berupa foto atau lukisan. Bentuk visual bisa berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan tampaknya suatu benda sehingga dapat memperlancar pemahaman terhadap informasi yang telah diyakinkan. *Storyboard* adalah area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung [35]. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan ide cerita, dengan *storyboard* dapat menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih mudah.

Storyboard berfungsi untuk menggambarkan alur cerita, mulai dari awal hingga akhir. Selain itu, *storyboard* juga berfungsi untuk merencanakan proses pengambilan gambar agar lebih terstruktur. *Storyboard* berfungsi sebagai pedoman, mulai dari proses produksi hingga proses pengeditan, sehingga prosesnya lebih mudah dan hasilnya sesuai.

F. Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah alur yang digunakan dalam aplikasi yang dibuat. Sebelum menyusun aplikasi multimedia kedalam sebuah *software*, harus menentukan terlebih dahulu alur apa yang akan digunakan dalam aplikasi yang dibuat. Bentuk dasar dari struktur navigasi yang biasa digunakan dalam proses pembuatan aplikasi multimedia ada empat macam yaitu [36]:

1. Struktur Navigasi Linier

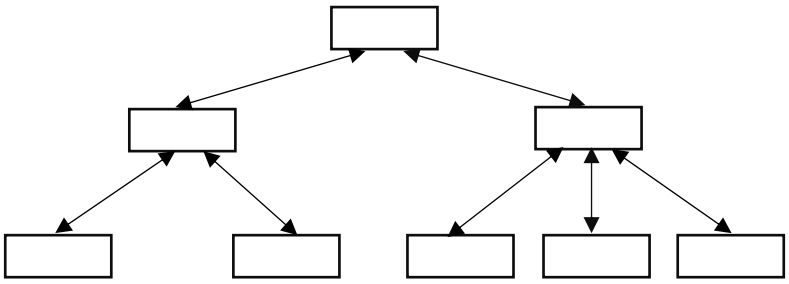
   Struktur navigasi linier merupakan struktur yang mempunyai satu rangkaian cerita berurutan. Struktur ini menampilkan satu demi satu tampilan *layer* secara berurutan menurut aturannya.



Gambar 2.1 Struktur Navigasi Linier

2. Struktur Navigasi Hirarki

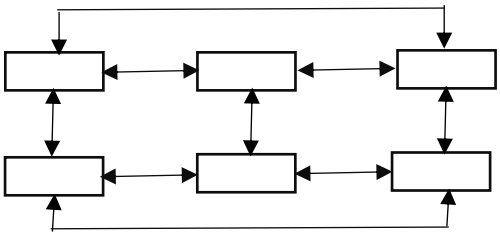
   Struktur navigasi hirarki sering disebut struktur navigasi bercabang, yaitu merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data atau gambar pada *layer* dengan kriteria tertentu. Tampilan pada menu utama disebut *master page* (halaman utama satu), halaman tersebut mempunyai halaman percabangan yang disebut *slave page* (halaman pendukung) dan jika dipilih akan menjadi halaman kedua, begitu seterusnya.



Gambar 2.2 Struktur Navigasi Hirarki

3. Strukrur Navigasi Non Linier

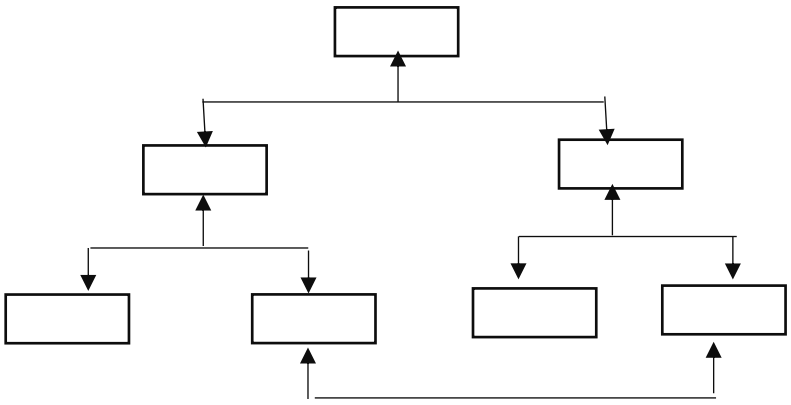
Struktur navigasi non linier (tidak terurut) merupakan pengembangan dari struktur navigasi linier, hanya saja pada struktur ini diperkenankan untuk membuat percabangan. Percabangan pada semua *page* sama, sehingga tidak dikenal adanya *master* atau *slave page*.



Gambar 2.3 Struktur Navigasi Non Linear

4. Struktur Navigasi Campuran

Struktur navigasi campuran (*composite*) merupakan gabungan dari struktur sebelumnya dan disebut juga struktur navigasi bebas, maksudnya adalah jika suatu tampilan membutuhkan percabangan maka dibuat percabangan. Struktur ini paling banyak digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia.



Gambar 2.4 Struktur Navigasi Campuran

G. Penelitian Relavan

Desain media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran TIK serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Guna melengkapi kajian teori di atas maka penulis akan memaparkan beberapa penelitian yang relavan dengan penelitian ini.

Penelitian pertama yaitu dari Salman Alfarisi Salimu, Agustinus Eko Setiawan dengan judul Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran TIK pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan keefektifan perancangan dan pembuatan media pembelajaran berbasis *android* teknologi informasi dan komunikasi kelas sepuluh genap tahun pelajaran 2021/2022. Perancangan media pembelajaran *android* menggunakan *adobe flash* CS6 pada materi TIK ini valid karena telah diuji oleh 3 validator dengan rata-rata hasil pengujian validator sebesar 83,45%. Untuk kepraktisan dalam penggunaan

aplikasi media pembelajaran berbasis *android* dikatakan praktis untuk digunakan oleh siswa kelas sepuluh yaitu 87,27% [37].

Penelitian kedua dilakukan oleh Silvia Afrianti dan Hari Antoni Musril dengan judul Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi *Autoplay* Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang pada tahun 2020. Hasil penelitian penulis berupa media video tutorial menggunakan aplikasi autoplay media studio yang bisa digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran TIK. Penelitian ini menggunakan metode *research and Development (R&D) versi 4D, yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Model pengembangan multimedia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo yang terdiri dari 6 tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*. Uji produk yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas oleh pakar yaitu ahli media, ahli pendidikan, ahli teknologi informasi, uji pratikalitas oleh guru pelajaran TIK dan uji efektivitas oleh siswa. Hasil penelitian penulis berupa media video tutorial menggunakan aplikasi *autoplay* media studio yang bisa digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran TIK [14].

Penelitian ketiga dilakukan oleh Julsyam Fitra, Hasan Maksum dengan judul Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK pada tahun 2021. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *powtoon* yang dapat digunakan guru dalam mempresentasikan materi ajar dalam proses pembelajaran secara tatap

muka maupun daring *(online*). Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan yang digunakan adalah 4-D. Hasil pengembangan media ini sebagai berikut; (1) Validitas media dinyatakan sangat valid pada syarat didaktik, konstruk dan teknis dengan rata-rata nilai dikategorikan sangat valid (2) Praktikalitas media berdasarkan respon dosen setelah melalui uji coba dinyatakan sangat praktis, sedangkan pada praktikalitas berdasarkan respon mahasiswa setelah melalui uji coba dinyatakan sangat praktis (3) Efektivitas media efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan kategori sangat baik dari hasil belajar sebelum dengan setelah menggunakan media ini [34].

Penelitian keempat dilakukan oleh Anggi Fradila, Liza Efriyanti, Supratman Zakir, Hari Antoni Musril pada tahun 2022 dengan judul Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animate* Pada Pembelajaran TIK Untuk Kelas XI di SMAN 4 Pariaman. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan media penunjang pembelajaran TIK berbasis *Adobe Animate* yang valid, praktis dan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan Multimedia *Development Life Cycle (MDLC)* versi Luther-Sutopo, yang terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Dan uji produk dilakukan pada penelitian ini yaitu uji validitas yang diberikan kepada dosen ahli bidang atau ahli bidang studi, uji praktikalitas yang dilakukan oleh

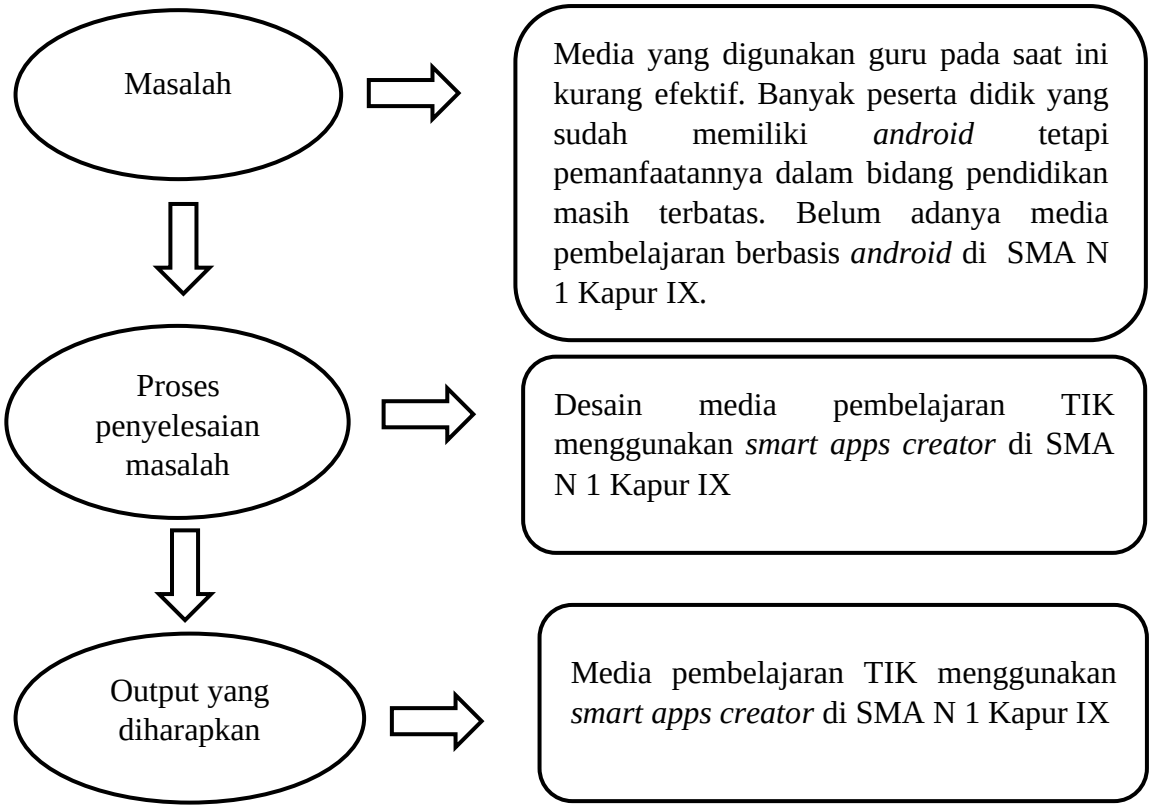
guru mata pelajaran TIK dan uji efektivitas yang diberikan kepada siswa di SMAN 4 Pariaman kelas XI. Berdasarkan hasil uji produk yang sudah dilakukan oleh penulis dari uji validitas mendapatkan nilai rata-ratanya adalah 0,78 yang dinyatakan valid, untuk uji praktikalitas yang didapat dengan nilai rata-ratanya adalah 0,75 yang dinyatakan praktikalitas tinggi dan untuk uji efektivitas mendapatkan nilai rata-ratanya adalah 0,91 yang dinyatakan efektivitas tinggi [38].

Persamaan penelitian relavan yang pertama adalah sama - sama merancang media pembelajaran yang berbasis *android*. Penelitian relavan yang kedua sama - sama menghasilkan media pembelajaran TIK. Penelitian relavan yang ketiga sama - sama membahas media pembelajaran pada mata pelajaran TIK. Penelitian relavan yang keempat sama- sama menghasilkan media pembelajaran pada mata pelajaran TIK.

Perbedaan penelitian yang pertama dengan penelitian ini yaitu tempat penelitian yang berbeda, penulis meneliti di SMA N 1 Kapur IX. Perbedaan penelitian kedua yaitu media yang dihasilkan, dimana pada penelitian sebelumnya menghasilkan media pembelajaran video tutorial sedangkan penulis menghasilkan media pembelajaran berbasis *android*. Perbedaan penelitian ketiga yaitu *software* yang digunakan pada penelitian sebelumnya menggunakan *Powtoon* sedangkan penulis menngunkan *smart apps creator 3*. Perbedaan penelitian keempat yaitu *software* yang digunakan, penulis menggunakan *Smart Apps Creator 3.*

H. Kerangka Berfikir Penelitian

Berikut ini adalah gambar kerangka penelitian.



Gambar 2.5 Skema Kerangka Berfikir

1. Masalah

   Permasalahan yang didapatkan dalam desain media pembelajaran ini adalah media yang digunakan guru pada saat ini kurang efektif. Banyak peserta didik yang sudah memiliki *android* tetapi pemanfaatannya dalam bidang pendidikan masih terbatas. Belum adanya media pembelajaran berbasis *android* di SMA N 1 Kapur IX.

2. Proses Penyelesaian Masalah

Dari permasalahan yang ditemukan, penulis akan melakukan penyelesaian masalah dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. *Software* desain media pembelajaran menggunakan *smart apps creator 3.*

3. Output yang diharapkan

   Setelah semua proses dilaksanakan baik penelitian, perancangan dan uji produk maka akan didapatkan suatu output berupa media pembelajaran TIK menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator 3* yang valid, praktis dan efektif.

BAB III



METODE PENELITIAN

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini telah selesai dilaksanakan pada bulan 11 Mei – 23 Juli 2023 . Penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang dianggap penting untuk desain media pembelajaran. Data yang didapatkan diolah untuk membuat desain media pembelajaran menggunakan *smart apps creator.*

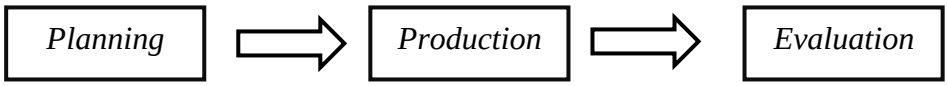
Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Kapur IX terhadap siswa kelas XI pada mata pelajaran TIK. Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut cukup memadai sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian.

B. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D). Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut [39]. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian. Produk yang akan dibuat atau disempurnakan tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras *(hardware),* seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas, tetapi bisa juga perangkat lunak *(software),* seperti program komputer untuk pengolah data.

Pada penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan Richey dan Klein yaitu PPE . Pengembangan media menggunakan model PPE terdiri dari tiga tahap yaitu, *Planning* atau perencanaan berarti kegiatan membuat rencana produk yang akan dibuat, *Production* atau memproduksi, yaitu kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat, *Evaluation* atau evaluasi merupakan kegiatan menguji dan menilai seberapa tinggi produk yang dibuat telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan [40].

Berikut ini gambar tahapan pengembangan media menggunakan model PPE



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model PPE

Berikut tahapan pengembangan model PPE [40]:

a. *Planning*

   Pada tahapan *planning* ini membuat rencana produk mulai dari penentuan kelas, penentuan materi, hingga desain produk.

b. *Production*

   Tahap *Production* yaitu kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat.

c. *Evaluation*

   Tahap *evaluation* yaitu menguji dan menilai seberapa tinggi produk yang dibuat telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

C. Tahap pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah Richey dan Klein, yaitu PPE (*Planning, Production, and Evaluation*). Berikut rincian tahapan dalam pengembangan model PPE.

a. *Planning*

Kegiatan membuat rancangan dari produk yang akan dibuat atau disebut dengan *Planning* adalah kegiatan pencarian literatur awal. Pencarian literatur awal berisi kegiatan dalam membuat rencana produk mulai dari penentuan kelas, penentuan materi, penentuan tujuan pembelajaran, sampai desain produk.

Desain media yang dikembangkan dapat menunjang kegiatan belajar peserta didik dan lebih sesuai sekaligus relevan dengan sasaran. Agar tujuan–tujuan tersebut tercapai, maka kegiatan perancangan diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui studi lapangan dan studi literatur. Studi lapangan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik, kesulitan belajar peserta didik. Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan data-data berupa teori pendukung untuk media pembelajaran yang akan dibuat. Adapun sumber – sumber yang digunakan penulis adalah jurnal penelitian, buku penelitian, buku tentang media pembelajaran, serta sumber – sumber lain yang relevan dengan penelitian ini.

b. *Production*

Setelah tahap perencanaan maka selanjutnya adalah tahapan produksi. Langkah yang dilakukan dalam tahap ini antara lain, pembuatan media pembelajaran menggunakan *smart apps creator* sesuai dengan materi pelajaran TIK kelas XI di SMA N 1 Kapur IX, menambahkan soal - soal tentang materi TIK kelas XI. Maka hasil dari tahapan ini adalah berupa media pembelajaran TIK yang bisa diakses menggunakan *android.*

c. *Evaluation*

Tahap evaluasi terdiri dari beberapa kegiatan, antara lain :

1. *Testing*

Tahapan *testing* menggunakan *black box testing*. *Black box testing* atau dapat disebut juga *behavioral testing* adalah pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil input dan output dari perangkat lunak. *Tester* dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program. Pengujian ini penting untuk menemukan bug atau gangguan pada media pembelajaran sebelum dirilis secara resmi. *Black box testing* berguna untuk menemukan fungsi yang tidak benar atau tidak ada, kesalahan pada struktur data dan akses basis data, kesalahan antarmuka (*interface errors*), kesalahan inisialisasi dan terminasi, dan kesalahan performasi (*performance errors*) [41].

2. Uji Validitas

Pada tahapan validitas ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan sebelum

diujicobakan kepada peserta didik. Validasi ini melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk memvalidasi dan memberikan masukan terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Tahapan ini menggunakan instrumen angket validitas.

Validasi adalah suatu standar ukuran yang menunjukkan ketepatan dan kesahihan suatu produk. Produk pembelajaran dikatakan valid jika dikembangkan dengan teori yang memadai, disebut dengan validitas isi. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kesahihan suatu produk yang digunakan. Sebuah produk dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel-variabel yang diteliti secara tepat. Indikator - indikator yang digunakan untuk menyimpulkan produk pembelajaran yang dikembangkan valid adalah validitas isi dan validitas konstruk [42].

Untuk menghasilkan produk yang berkualiatas dan siap uji maka perlu adanya uji validitas produk dalam penelitian ini. Pengujian dilakukan dengan membandingkan angket tentang penilaian dari produk. Hasil angket uji validitas diolah dengan mengacu pada rumus statistik Aiken's V sebagai berikut [42]:

$$\mathbf{V} = \sum \boldsymbol{s}/[\boldsymbol{n}(\boldsymbol{c}-\mathbf{1})]$$

Keterangan:

s : r-lo

lo : Angka penelitian validitas yang terendah

c : Angka penelitian validitas yang tertinggi

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilai

n : Jumlah nilai

Tabel 3.1 Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V [42]

Persentase%	**Kriteria**
0,6<	Tidak Valid
>=0,6	Valid

3. Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas bertujuan untuk memperoleh tanggapan dari guru mata pelajaran TIK dan praktisi untuk menentukan kepraktisan media yang dibuat. Kepraktisan media ditentukan dengan cara mengambil kesimpulan dari tanggapan yang diberikan oleh guru dan praktisi terhadap pertanyaan yang diajukan dalam angket.

Setelah produk pembelajarn sudah valid aspek selanjutnya penentuan kualiatas. Kepraktisan ditentukan dari hasil penilaian pengguna atau pemakai. uji praktikalitas merupakan standar ukur dari sisi kepraktisan produk, produk yang bersifat praktis jika suatu produk tersebut mudah digunakan dan tidak berbelit-belit. Terkait dengan aspek kepraktisan, hasil penelitian Nieveen memperlihatkan cara mengukur tingkat kepraktisan. Hasil penelitian menjelaskan bahwa tingkat kepraktisan dilihat dari penjelasan apakah guru dan

pakar-pakar lainnya memberikan pertimbangan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaan model termasuk kategori "baik". Hasil angket praktikalitas produk dianalisis menggunakan *moment kappa*, sebagai berikut [42]:

$$\boldsymbol{K = \frac{p - pe}{1 - pe}}$$

Keterangan:

K : *Moment kappa* yang menunjukkan tingkat kepraktisan produk.

P : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal.

Pe : Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberi penguji dibagi jumlah nilai maksimal.

Tabel 3.2 Kriteria Penentuan Praktikalitas *Moment Kappa* [42]

Interval	**Kategori**
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang

0,21 – 0,40	Rendah
1,01 – 0,20	Sangat Rendah
≤ 0,00	Tidak Praktis

4. Uji Efektivitas

Media pembelajaran TIK yang telah dilakukan uji validitas dan praktikalitas oleh para ahli kemudian diujicobakan secara terbatas kepada guru mata pelajaran TIK dan peserta didik SMA N 1 Kapur IX yang bertindak sebagai responden. Penilaian oleh responden dilakukan dengan cara mengisi angket efektivitas yang telah disusun sebelumnya. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh tanggapan dan saran dari responden terhadap penggunaan media pembelajaran. Saran dari responden tersebut akan digunakan untuk memperbaiki produk sehingga didapatkan produk yang layak digunakan.

Aspek ketiga penentuan kualitas produk pembelajaran adalah keefektivitasan. Aspek keefektivitasan sangat penting untuk mengetahui tingkat atau derajat penerapan teori, atau model dalam suatu situasi tertentu.

Analisis efektivitas dari media ini ditentukan dengan penilaian angket yang diisi oleh guru bidang studi, siswa dan dosen. Hasil angket uji efektivitas diolah dengan mengacu rumus statistik Richard R. Hake (*G-Score*) sebagai berikut [42]:

$$< \mathbf{g} > = \frac{(\% < \boldsymbol{sf} > - \% < \boldsymbol{si} >)}{(\mathbf{100} - \% < \boldsymbol{si} >)}$$

Keterangan:

<g> : G-*Score*

<sf> :*Score* akhir

<si> : *Score* awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut [42]:

" High-g" efektivitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0,7

"Medium-g" efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (<g>) > 0,3

"Low-g" efektivitas rendah jika mempunyai (<g>) < 0,3

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran. Tahapan penelitian yang digunakan yaitu model penelitian R&D dengan medel pengembangan Richey dan Klein yaitu PPE. Berikut ini merupakan penjelasan dari tahapan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran TIK di SMA N 1 Kapur IX menggunakan *smart apps creator:*

1. *Planning* (Rencana)

Pada tahap *planning* merupakan tahap perancanaan dari media pembelajaran. Pada tahapan ini berisi tentang kegiatan dari perencanaan produk yang akan dibuat. Produk yang dibuat berupa media pembelajaran TIK menggunakan *smart apps creator* di SMA N 1 Kapur IX.

a. Penelitian awal

1) Studi Literatur

Sumber referensi yang digunakan dalam penulisan penelitian ini berasal dari buku atau jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian. Selain dari buku dan jurnal, sumber referensi , teori dan konsep yang ditelaah adalah yang berhubungan dengan desain media pembelajaran pada mata pelajaran TIK

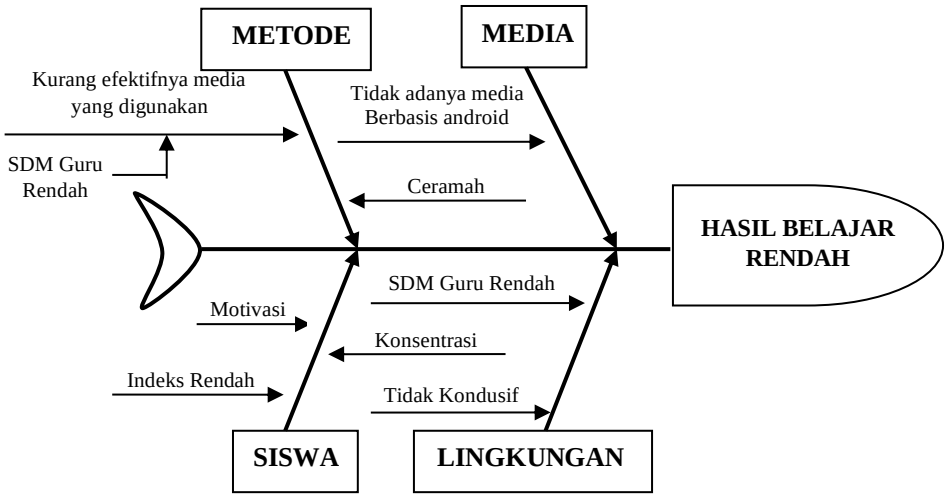
2) Studi Lapangan

Untuk mengumpulkan data penelitian ini penulis melakukan wawancara mengenai media pembelajaran TIK. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara langsung dengan satu orang guru yang mengajar mata pelajaran TIK dan sebelas orang siswa/ I yang belajar TIK di SMA N 1 Kapur IX.

Dari hasil wawancara dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran TIK yaitu komputer dan proyektor. Kendala yang sering terjadi pada media yang digunakan guru adalah sering terjadinya pemadaman listrik mengakibatkan media yang dipakai tidak dapat digunakan sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Kemudian kendala lainnya adalah kurangnya perangkat komputer di ruang laboratorium komputer seperti 35 orang peserta didik yang ada di kelas sedangkan jumlah komputer yang ada hanya 30. Sementara itu media pembelajaran TIK menggunakan *smart apps creator* yang mana bisa diakses melalui *android* mendapat respon baik oleh guru dan siswa. Desain media pembelajaran ini dirancang menggunakan

software smart apps creator sebagai *software* utama. Untuk mendukung desain media pembelajaran ini digunakan aplikasi *canva*.

Dalam pembuatan media pembelajaran ini menggunakan analisis *fishbone diagram. fishbone diagram* pertama kali diperkenalkan oleh Kaoru Ishikawa seorang warga Jepang sebagai teknik pembelajaran, *fishbone diagram* ini dikenal dengan diagaram sebab akibat atau diagram Ishikawa [43]. *Fishbone diagram* dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan mengorganisir sebab-sebab yang mungkin muncul dari efek-efek khusus. Kemudian memisahkan akar penyebabnya dan menyebutkan beberapa permasalahan yang muncul. Setiap siswa yang terlibat dalam kegiatan dengan menggunakan teknik ini dapat memberikan kontribusinya dengan cara memberikan masukan atau petunjuk yang mungkin saja menjadi penyebab dari permasalahan yang muncul. Metode analisis *fishbone diagram* digunakan dalam membuat media pembelajaran , analisis yang dibuat sebagai berikut:



Gambar 4.1 ***Fishbhone Diagram***

Berdasarkan gambar 4.1 di atas dapat dijelaskan bahwa mengapa pembelajaran tidak efektif pada mata pelajaran TIK di SMA N 1 Kapur IX, penyebabnya adalah kurang efektifnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menuntut penulis untuk menemukan solusi dari permasalahan yaitu menemukan media pembelajaran baru yang dianggap menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

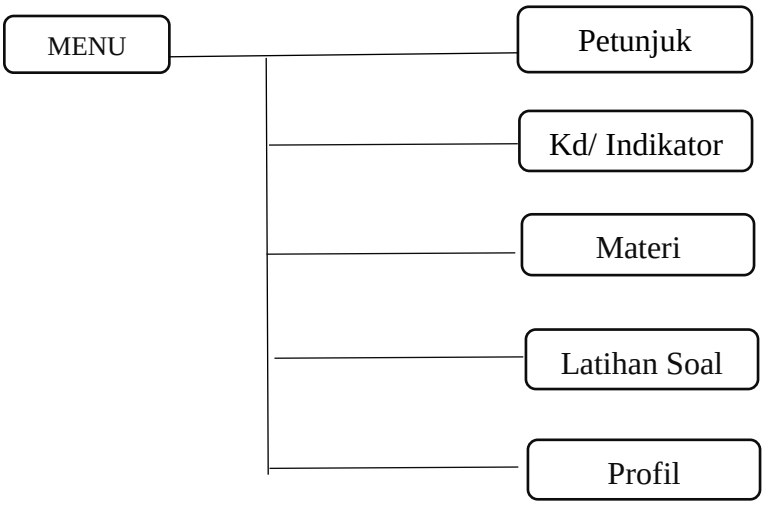
b. Desain

1) Perancangan Struktur Navigasi

a) Struktur Navigasi Menu

Struktur navigasi menu merupakan alur menu yang digunakan dalam perancangan media

pembelajaran TIK dapat dilihat pada gamabar di bawah ini:

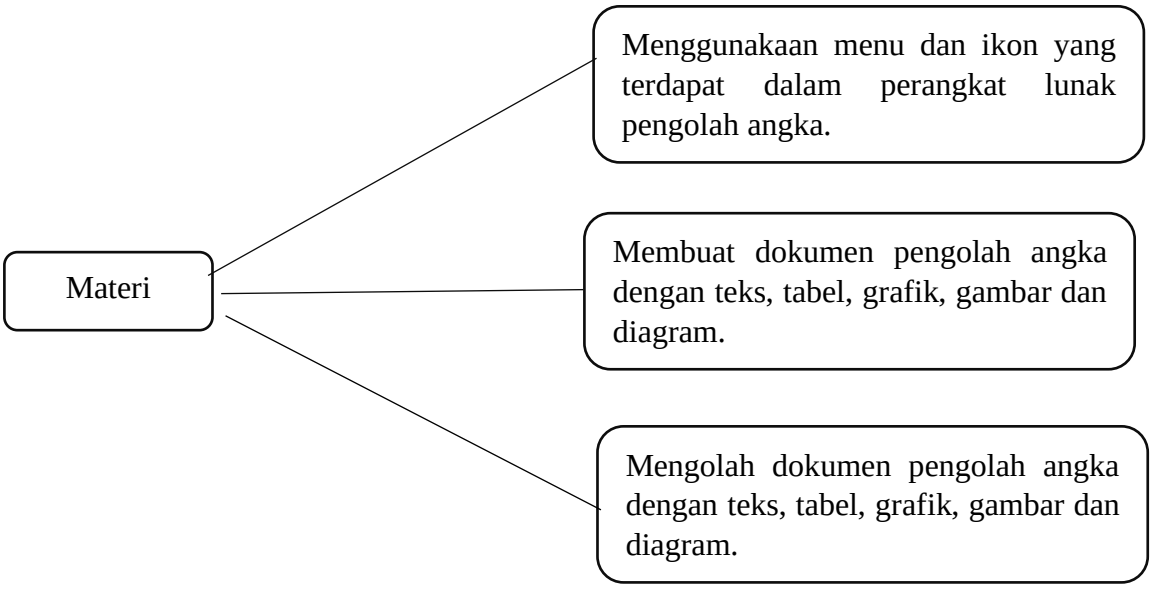


Gambar 4.2 Struktur Navigasi Menu

Gambar 4.2 menjelaskan struktur navigasi setelah *login* masuk ke menu utama yang terdapat tombol petunjuk, kd/ indikator, materi, latihan soal dan profil.

b) Struktur Navigasi Materi

Struktur navigasi materi merupakan alur materi yang memuat dalam media pembelajaran TIK di SMA N 1 Kapur IX. Struktur navigasi desain media pembelajaran TIK dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.3 Struktur Navigasi Materi

Gambar 4.3 menjelaskan struktur navigasi materi yaitu dimulai menekan tombol salah satu materi maka pembelajaran bisa dimulai.

2) Perancangan *Storyboard*

Storyboard digunakan untuk menjadi acuan dalam pembuatan tampilan media pembelajaran. Gambaran dari *scane*, bentuk visual perancangan, audio, keterangan pada perancangan *storyboard*. Perancangan *storyboard* secara ringkas untuk *scane* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 *Storyboard* Media Pembelajaran

Scane	**Keterangan**
Scane 1	Intro
Scane 2	Menu
Scane 3	Petunjuk
Scane 4	Kd/ Indikator
Scane 5	Materi
Scane 6	Latihan soal
Scane 7	Profil

Storyboard di atas dapat dikembangkan pada setiap menu sebagai berikut:

1. Pada *scane* 1 terdapat *scane* pembukaan untuk media pembelajaran
2. Pada *scane* 2 terdapat menu utama yang menggambarkan sebuah menu yang didalamnya terdapat sub menu seperti petunjuk, kd/indikator, materi, contoh soal dan profil.
3. Pada *scane* 3 terdapat menu petunjuk yang menampilkan petunjuk fungsi tombol yang ada.

4. Pada *scane* 4 terdapat menu kd/ indikator yang menampilkan kd/ indikator apa saja yang ada pada media pembelajaran.
5. Pada *scane* 5 terdapat menu materi yang menampilkan materi - materi pembelajaran TIK yang sesuai dengan kd/ indikator
6. Pada *scane 6* terdapat menu latihan soal yang menampilkan soal - soal yang sesuai dengan materi.
7. Pada *scane* 7 terdapat menu profil yang menampilkan profil dari pembuat desain media pembelajaran.

3) Perancangan Tampilan (*Interface*)

Media pembelajaran ini dibuat untuk SMA kelas XI semester dua. Desain media pembelajaran dibuat simpel dan bisa diakses di *android* supaya peserta didik tertarik dalam pembelajaran. Berikut adalah contoh desain media pembelajaran TIK

Tabel 4.2 Desain *Interface*

Scane	***Visual***	***Image***	**Audio**
1	Media Pembelajaran TIK	*Background*	*Music*

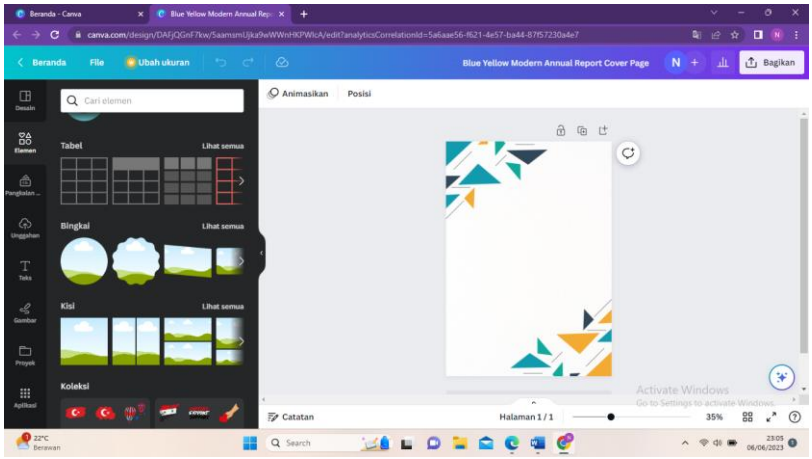
2	*Music on/of* Petunjuk KD/Indikator Materi Latihan Soal Profil	*Background,* Tombol	*Music*
3	Petunjuk Kembali	*Background,* Tombol	*Music*
4	KD 3.6 KD 3.7 KD 3.8 Kembali	*Background,* Tombol	*Music*
5	Materi 3.6 Materi 3.7 Materi 3.8 Kembali	*Background,* Tombol	*Music*

6	Skor Latihan	*Background,* Tombol	*Music*
7	Profil Kembali	*Background,* Tombol	*Music*

2. *Production*

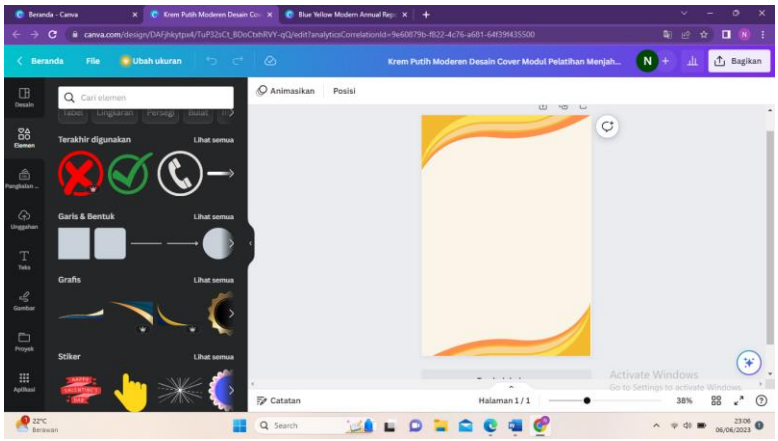
a. Pembuatan *Background* dan Objek

Pembuatan objek berupa gambar – gambar yang digunakan dibuat dengan menggunakan bantuan *canva*. Objek yang sudah dibuat kemudian disimpan dengan format “png”. Objek dibuat dengan cara menambahkan elemen berbentuk segitiga dan garis kemudian sesuaikan warnanya.



Gambar 4.4 Membuat Objek Menggunakan *Canva*

Objek dibuat dengan cara menambahkan elemen gelombang dan menambahkan warna *background.*



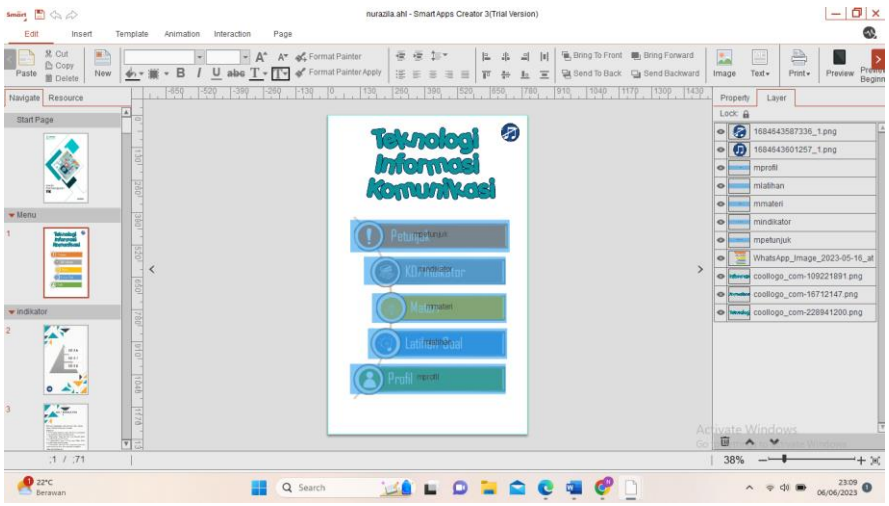
Gambar 4.5 Membuat Objek Menggunakan *Canva*

b. Pembuatan Halaman Menu Utama

Pembuatan halaman untuk menu utama dibuat menggunakan *smart apps creator* dengan memasukkan objek yang telah dibuat dengan *canva* ke dalam *layout* menu utama. Tombol – tombol navigasi yang sudah dibuat menggunakan *canva* juga dimasukkan dan tata letaknya disesuaikan berdasarkan desain rancangan sebelumnya.

Langkah pembuatan halaman menu utama yang pertama adalah memasukkan semua objek yang telah di desain menggunakan *canva* dengan cara klik sub menu *insert* kemudian *image* dan pilih gambar yang ingin dimasukkan lalu klik open dan sesuaikan tata letak gambar sesuai dengan desain *interface* yang telah dibuat. Setelah

semua objek dimasukkan kemudian tambahkan perintah pada setiap tombol petunjuk, kd/ indikator, materi, latihan soal, profil dengan cara klik sub menu *insert* kemudian tambahkan *hotspot*. Setelah tiap – tiap menu sudah ditambahkan *hotspot* kemudian tambahkan perintah dengan cara klik sub menu *interaction,* klik *touch,* pada *object* pilih *hotspot* yang ingin ditambahkan perintah kemudian klik *switch page* dan pilih halaman yang dituju.



Gambar 4.6 Pembuatan Halaman Menu Utama

c. Tampilan media pembelajaran

1) Tampilan menu utama

Pada tampilan menu utama terdapat tombol petunjuk, kd/indikator, materi, latihan soal , profil, *backsound on/of*. Setiap tombol menuju ke halaman masing-masing seperti tombol petunjuk ke halaman petunjuk, tombol kd/indikator ke halaman kd/indikator, tombol

materi ke halaman materi, tombol latihan soal ke halaman latihan soal dan tombol profil ke halaman profil.



Gambar 4.7 Tampilan Menu Utama

2) Tampilan menu petunjuk

Pada menu petunjuk berisi petunjuk penggunaan tombol yang ada pada media pembelajaran.



Gambar 4.8 Tampilan Menu Petunjuk

3) Tampilan kd/indikator

Pada menu kd/indikator berisi kd, indikator dan tujuan pembelajaran mulai dari kd 3.6 , kd 3.7 , kd 3.8.



Gambar 4.9 Tampilan Kd/ Indikator

4) Tampilan materi

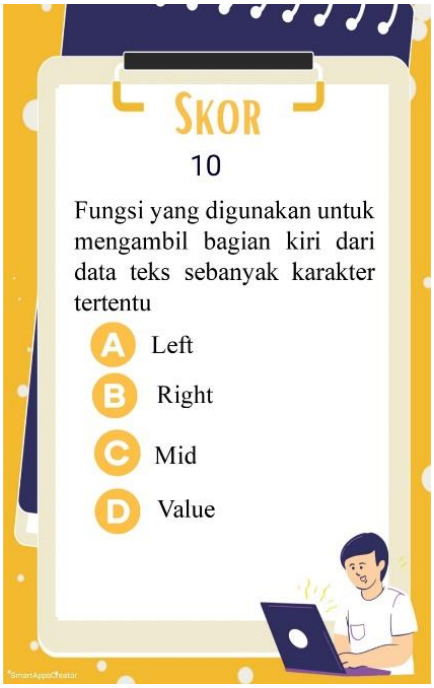
Pada menu tampilan materi terdapat materi sesuai dengan silabus dan RPP yaitu kd 3.6 , kd 3.7 , kd 3.8.



Gambar 4. 10 Tampilan Materi

5) Tampilan latihan soal

Pada menu latihan soal terdapat soal - soal objektif sesuai dengan materi yang dijelaskan pada materi dan terdapat skor yang didapatkan siswa.



Gambar 4. 11 Tampilan Latihan Soal

6) Tampilan profil

Pada menu profil terdapat profil penulis



Gambar 4.12 Tampilan Profil

3. *Evaluation*

a. *Testing*

Testing merupakan proses eksekusi media untuk menemukan kesalahan. Apabila terjadi kesalahan, maka media diperbaiki kembali dan jika sudah berjalan dengan baik masuk ke tahap selanjutnya yaitu penyebaran media. Pada tahap pengujian media diuji dengan metode *blackbox* dengan tujuan untuk menemukan fungsi yang tidak benar, kesalahan antar muka, kesalahan pada struktur data, kesalahan performansi.

Tahap *testing* dengan metode *blackbox* pengujian dilakukan antar muka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperhatikan bahwasanya fungsi – fungsi yang ada pada media bejalan dengan baik dalam artian masukan diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar benar tepat, pengintegrasian dapat berjalan dengan baik.

Tabel 4.3 *Testing*

No	Data	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	*Scane*	Menampilkan *scane*	Dapat menampilkan *scane*	Sukses

2	*Text*	Menampilkan *text*	Dapat menampilkan *text*	Sukses
3	Gambar	Menampilkan gambar	Dapat menampilkan gambar	Sukses
4	Video	Menampilkan video	Dapat menampilkan video	Sukses

Kesimpulan pengujian setelah dilakukan beberapa pengujian, output yang dihasilkan media pembelajaran TIK menggunakan *smart apps creator* di SMA N 1 Kapur IX ini sesuai dengan yang diharapkan. Pada tahapan *testing* ini tidak ada link yang tidak berjalan dengan baik semua link yang diuji sukses.

b. Hasil uji validasi produk

Hasil validitas dari penyebaran media pembelajaran TIK menggunakan *smart apps creator* di SMA N 1 Kapur IX ini dilakukan dengan tiga angket yaitu aspek materi, bahasa dan desain. Untuk aspek materi dilakukan oleh satu orang guru yang mengajar TIK di SMA N 1 Kapur IX, kedua untuk angket bahasa dilakukan oleh satu orang guru bahasa

Indonesia dan untuk angket yang ketiga aspek desain dilakukan oleh dua orang dosen. Hasil lembaran angket validasi materi yaitu ibu Niska Dugus Selli S.Pd dengan nilai 0,94, angket kebahasaan yaitu ibu Piwi Sartika S.Pd dengan nilai 1 , untuk angket desain yaitu bapak Dr. Supratman Zakir M.Pd, M.Kom degan nilai 0,75 dan ibu Gusnita Darmawati S.Pd, M.Kom dengan nilai 0,85 , didapatkan nilai akhir 0,89 yaitu dengan rumus statistik *Aiken's,* maka nilai dari media pembelajaran dinyatan valid.

c. Hasil uji praktikalitas produk

Hasil uji praktikalitas dilakukan dengan 3 orang yaitu satu orang dosen komputer, dan dua orang guru TIK. Setelah melakukan proses perhitungan lembar kepraktisan dari dosen komputer yaitu ibuk Dr. Liza Efriyanti S.Si, M.Kom dengan nilai 0,96 , dua orang guru mata pelajaran TIK yaitu ibuk Niska Dugus Selli S.Pd dengan nilai 0,98 dan ibuk Yelmi Septria S.Pd.I dengan nilai 0,98. Didapatkan nilai akhir 0,96 setelah diterapkan menggunakan rumus *moment kappa* nilai kepraktisan tersebut berada pada interval 0,81 – 1,00 dengan kategori sangat tinggi.

d. Hasil uji efektivitas

Untuk uji efetivitas produk ditujukan kepada satu orang guru mata pelajaran TIK yaitu bapak Diki Putra Indri

M.Kom dan 31 orang siswa kelas XI MIPA 3 didapatkan nilai akhir 0,97 dengan kriteria efektivitas tinggi. Setelah melakukan perhitungan lembar efektivitas dari satu orang guru mata pelajaran TIK dan 31 orang siswa didaptkan nilai akhir 0,93 dengan kategori efektivitas tinggi.

B. Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran TIK untuk kelas XI semester II di SMA N 1 Kapur IX menggunakan *smart apps creator.* Media pembelajaran TIK ini dibuat sebagai pendukung dalam mata pelajaran TIK. Media pembelajaran ini menyediakan beberapa menu yaitu petunjuk, kd/indikatir, materi, latihan soal, dan profil.

Media pembelajaran TIK ini didesain untuk menunjang pembelajaran deharapkan dapat membuat siswa lebih semangat lagi dalam mempelajari TIK, dapat menambah wawasan siswa dalam memahami pembelajaran dan juga supaya bisa menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran TIK. Hasil dari penelitian ini didukung oleh angket yang telah penulis buat dan sebarkan untuk mendapatkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas terhadap media pembelajaran TIK yang dapat dilihat pada lampiran skripsi.

Perbandingan antara penelitian yang sudah diteliti dengan penelitian relavan yang pertama, penelitian oleh Salman Alfarisi Salimu, Agustinus Eko Setiawan pada tahun 2022 dengan judul " Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran TIK" penelitian ini

sama – sama menghasilkan media pembelajaran TIK yang berbasis *android.* Perbedaannya terletak pada tempat penelitian penulis meneliti di SMA N 1 Kapur IX pada kelas XI dan penelitian sebelumnya pada kelas X kemudian metode yang digunakan juga berbeda.

Selanjutnya yang kedua penelitian yang dilakukan oleh Silvia Afrianti dan Hari Antoni Musril pada tahun 2020 dengan judul " Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi *Autoplay* Media Studio 8 di SMA N Muhammadiyah Padang Panjang". Penelitian ini menghasil media pembelajaran berupa video tutorial menggunakan *autoplay.* Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama – sama menghasilkan media pemebalajaran TIK, perbedaanya terletak pada aplikasi dan metode penelitian yang digunakan.

Selanjutnya yang ketiga penelitian oleh Julsyam Fitra, Hasan Maksum pada tahun 2021 dengan judul " Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran TIK". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *powtoon* yang dapat digunakan guru dalam mempresentasikan materi ajar dalam proses pembelajaran secara tatap muka maupun daring *(online*). Penelitian ini sama – sama membahas media pembelajaran pada mata pelajaran TIK, perbedaanya terdapat pada aplikasi yang digunakan.

Selanjutnya yang keempat penelitian oleh Anggi Fradila, Liza Efriyanti, Supratman Zakir, Hari Antoni Musril pada tahun 2022 dengan

judul "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animate* Pada Pembelajaran TIK Untuk Kelas XI di SMAN 4 Pariaman". Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan media penunjang pembelajaran TIK berbasis *Adobe Animate* yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini sama – sama menghasilkan media pembelajaran TIK, perbedaannya terdapat pada aplikasi yang digunakan dan metode yang digunakan.

BAB V



PENUTUP

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran TIK ini telah dirancang menggunakan *smart apps creator* yang menghasilkan *output* berupa media pembelajaran TIK dalam bentuk file *.apk* yang dapat diinstal di *android* dan dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik dimanapun dan kapanpun. Dengan adanya media pembelajaran TIK ini diharapkan dapat membantu guru TIK dalam menjelaskan pelajaran, dapat membantu siswa terutama siswa SMA N 1 Kapur IX lebih semangat dalam mempelajari TIK dan juga dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Hasil uji validitas dilakukan dengan empat orang penguji menggunakan rumus *Aiken's V* didapatkan nilai akhir yaitu 0,89 maka media pembelajaran dinyatan valid. Hasil uji praktikalitas dilakukan dengan tiga orang penguji menggunakan rumus *moment kappa* didpatkan nilai akhir yaitu 0,96 dimana berada pada interval 0,81 – 1,00 dengan kategori sangat tinggi. Untuk uji efektivitas dilakukan dengan satu orang guru TIK dan 31 orang siswa dengan nilai akhir 0,93 kategori efektivitas tinggi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas dan setelah melihat hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai desain media pembelajaran TIK

menggunakan *smart apps creator* di SMA N 1 Kapur IX ini penulis menyarankan kepada:

1. Mahasiswa, guru, atau dosen yang akan melakukan penelitian dalam pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media pembelajaran ini kepada siswa.
2. Pada calon guru maupun guru agar menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan untuk mengajar dan mengembangkan materi dari desain yang telah dirancang
3. Bagi pengguna atau siswa agar memberikan saran dan kritikan yang membangun kepada penulis agar media pembelajaran TIK ini bermanfaat bagi orang banyak.

DAFTAR PUSTAKA

[1] D. Setyadi and A. Qohar, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Barisan Dan Deret," *Kreano, J. Mat. Kreat.*, vol. 8, no. 1, pp. 1–7, Jun. 2017, doi: 10.15294/kreano.v8i1.5964.

[2] E. S. Wahyuni and Y. Yokhebed, "Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi SMA Negeri Di Kota Pontianak," *J. Pendidik. Inform. dan Sains*, vol. 8, no. 1, pp. 32–40, 2019, doi: 10.31571/saintek.v8i1.1105.

[3] I. Suwahyu, "Pendidikan Karakter Dalam Konsep Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara," *Insa. J. Pemikir. Altern. Kependidikan*, vol. 23, no. 2, pp. 192–204, 2018, doi: 10.24090/insania.v23i2.2290.

[4] Rismunandar, "Pendidikan dalam Al-Qur'an (Konsep Ta'lim QS. Al-Mujadalah ayat 11)," *J. Al-Thariqah*, vol. 1, no. 2, pp. 206–222, 2016.

[5] A. Noviardi, "Integrasi Nilai Pendidikan Iman Dan Ilmu Pengetahuan Dalam Tafsir Al - Misbah (Kajian Surat Al – Mujadilah 58:11)," *Andragogi J. Pendidik. Islam dan Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 3, pp. 367–377, 2022, doi: 10.36671/andragogi.v3i3.233.

[6] M. N. Mahfud and A. Wulansari, "Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran yang Efektif," *Semin. Nas. Pendidik. 2018*, pp. 58–63, 2018.

[7] M. Faqih, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi," *Konfiks J. Bhs. Dan Sastra Indones.*, vol. 7, no. 2, pp. 27–34, 2021, doi: 10.26618/konfiks.v7i2.4556.

[8] R. Windawati and H. D. Koeswanti, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 1027–1038, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.835.

[9] D. Gusman and N. Nurmalina, "Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Animasi Di TK Taqifa Bangkinang Kota," *J. Teach. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 33–42, 2021, doi: 10.31004/jote.v3i1.2146.

[10] R. Yektyastuti and J. Ikhsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA," *J. Inov. Pendidik. IPA*, vol. 2, no. 1, pp. 88–99, 2016.

[11] A. R. Azizah, "Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Mengajarkan Global Warming," *Pros. Semin. Nas. Fis. Unesa*, vol. 4, no. 2, pp. 72–80, 2020.

[12] Tiawan, Musawarman, L. Sakinah, N. Rahmawati, and H. Salman, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK Di SMKN 1 Gunung Putri Bogor," *BERNAS J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 4, pp. 476–480, 2020, doi: 10.31949/jb.v1i4.417.

[13] M. Ikhbal and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android," *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 5, no. 1, pp. 15–25, 2020, doi: 10.51211/imbi.v5i1.1411.

[14] S. Afrianti and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah

Padang Panjang," *J. Inform. Upgris*, vol. 6, no. 2, pp. 2–7, 2021, doi: 10.26877/jiu.v6i2.6471.
[15] F. Arnandi, N. Siregar, and D. Fitriawan, "Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar," *Plusminus J. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 3, pp. 345–356, 2022, doi: 10.31980/plusminus.v2i3.2194.
[16] R. B. Legato, M. Amazona, V. Lie, M. Irfan, M. C. Alvian, and M. R. Pribadi, "Perancangan Aplikasi Mapan Project Dengan Metode UX design Thinking," *MDP Student Conf.*, vol. 1, no. 1, pp. 472–476, 2022.
[17] M. A. Dliyaulhaq, "Perancangan Board Game Tokoh Sahabat Nabi Untuk Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun," *Barik*, vol. 2, no. 3, pp. 258–272, 2021.
[18] A. H. Rustaman, "Virtualisasi 3D Web Universitas Trilogi Sebagai Media Visit Mahasiswa Bari di Masa New Normal," *J. Ilm. Multi Disiplin Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 333–339, 2022.
[19] R. W. Simbolon, S. Siallagan, D. Munte, and B. Barus, "Desain Poster Menarik Memanfaatkan Canva," *BERNAS J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 3, pp. 448–456, 2022, doi: 10.31949/jb.v3i3.2904.
[20] M. Fadlillah, I. Y. Rahmawati, and R. Setyowahyudi, "Desain Playground Budaya sebagai Media untuk Menanamkan Cinta Tanah Air pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3361–3368, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2380.
[21] A. Mayasari, "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *J. Tahsinia*, vol. 2, no. 2, pp. 173–179, 2021.
[22] A. N. Khomarudin and L. Efriyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan," *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 3, no. 1, pp. 72–87, 2018, doi: 10.30983/educative.v3i1.543.
[23] S. Suparlan, "Peran Media dalam Pembeajaran di SD/MI," *Islamika*, vol. 2, no. 2, pp. 298–311, 2020, doi: 10.36088/islamika.v2i2.796.
[24] T. Yuniza, S. Derta, S. Zakir, and R. Okra, "Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Aplikasi Powtoon di MA Muhammadiyah Talu," *JUISIK*, vol. 3, no. 1, pp. 23–34, 2023.
[25] I. Magdalena, A. F. Shodikoh, A. R. Pebrianti, A. W. Jannah, I. Susilawati, and U. M. Tangerang, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *Ed. J. Edukasi dan Sains*, vol. 3, no. 2, pp. 312–325, 2021.
[26] T. Tarial, S. Suratno, and A. Idrus, "Pengembangan Media Pembelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Berbantuan Sketchup 3D Untuk Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan SMK," *J. Manaj. Pendidik. Dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 2, pp. 829–840, 2022, doi: 10.38035/jmpis.v3i2.1173.
[27] R. P. Annisa, S. A. Pratiwi, and S. Haimah, "Pengunaan Media Dalam Pembelajaran PKN SD," *J. Pendidik. dan Dakwah*, vol. 2, no. 3, pp. 386–395, 2020.

[28] S. N. Cholifah, W. Rahayu, and M. Meiliasari, “Pengembangan Aplikasi Berbasis Android menggunakan Adobe Animate CC dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bentuk Aljabar untuk Siswa SMP Kelas VII,” *J. Ris. Pembelajaran Mat. Sekol.*, vol. 5, no. 1, pp. 64–73, 2021, doi: 10.21009/jrpms.051.08.

[29] N. M. Nafala, “Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Al-Fikru J. Pendidik. Dan Sains*, vol. 3, no. 1, pp. 114–130, 2022, doi: 10.55210/al-fikru.v3i1.571.

[30] I. Mashuri, A. A. Fanani, R. Wahyuningsih, and S. Sholekhah, “Pendampingan Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Dengan Model Pembelajaran Project-Based Learning.,” *ABDI KAMI J. Pengabdi. Kpd. Masyarakat.*, vol. 4, no. 2, pp. 158–173, 2021.

[31] W. Salamah, “Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Proses Pembelajaran,” *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 4, no. 3, pp. 533–538, 2020.

[32] U. Hasanah, “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 di MI Tarbiyatul Athfal,” *Inspir. J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 11, no. 2, pp. 126–134, 2021, doi: 10.35585/inspir.v11i2.2643.

[33] R. Rizaldi, Syahwin, and Ramadani, “Efektifitas E-Modul Praktikum Fisika Berbasis Model Problem Based Learning Menggunakan Smart Apps Creator terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa SMA/MA,” *J. Pendidik. MIPA*, vol. 12, no. 3, pp. 720–725, 2022.

[34] M. Fauziah, “Pengembangan Media Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Untuk Kelas VIII SMP,” *J. Pendidik. Dompet Dhuafa*, vol. 13, no. 2, pp. 1–8, 2022.

[35] E. P. Basuki, T. Saputri, and P. Mariati, “Workshop Online Bagi Guru SMP Bahasa Inggris Magetan untuk Mengajar Siswa Menulis Teks " Narrative " dengan Media Story Board,” *UNUSA*, vol. 1, no. 1, pp. 24–30, 2022.

[36] P. Setiawati, “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penyedia Lowongan Pekerjaan yang Direkomendasikan Berdasarkan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesi (SKKNI),” *Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 136–147, 2018.

[37] S. A. Salimu, “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran TIK,” *J-Diteksi (Jurnal Pendidik. Teknol. Informasi)*, vol. 1, no. 1, pp. 17–23, 2022.

[38] A. Fradila, L. Efriyanti, S. Zakir, and H. A. Musril, “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate Pada Pembelajaran TIK Untuk Kelas XI Di SMAN 4 Pariaman,” *KOLONI J. Multidisiplin Ilmu*, vol. 1, no. 3, pp. 829–835, 2022.

[39] S. Fransisca and R. N. Putri, “Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D),” *J. Mhs. Apl. Teknol. Komput. dan Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 72–75, 2019.

[40] A. Rustandi, Asyril, and N. Hikma, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Teknologi Informasi Airlangga Tahun

Ajaran 2020/2021," *J. Binawakya*, vol. 15, no. 2, pp. 4085–4092, 2020.

[41] J. Shadiq, A. Safei, and R. W. R. Loly, "Pengujian Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing," *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 5, no. 2, pp. 97–110, 2021, doi: 10.51211/imbi.v5i2.1561.

[42] R. Ramadani and L. Efriyanti, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Kelas XI IPS di MAN 1 Pasaman," *J. Ilm. Multi Disiplin Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 106–115, 2022.

[43] A. Isman, R. Okra, S. Zakir, and L. Efriyanti, "Perancangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Materi Pencak Silat Berbasis Augmented Reality Di SMPN 1 Koto XI Tarusan Kelas VIII," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 650–656, 2023.

LAMPIRAN I

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

STORYBOARD

STORYBOARD

1. *Storyboard* Intro

	**Deskripsi Layar :** Ini adalah tampilan intro dari media pembelajaran yang terdapat logo UIN Bukittinggi, tampilan judul Media Pembelajaran TIK dan nama perancang. Pada halaman ini pengguna memnunggu 3 – 4 detik untuk menuju ke halaman utama.

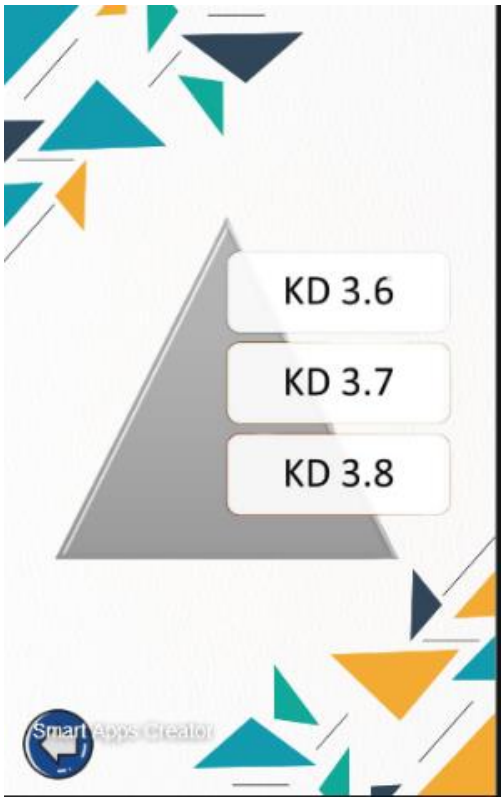
2. *Storyboard* Menu

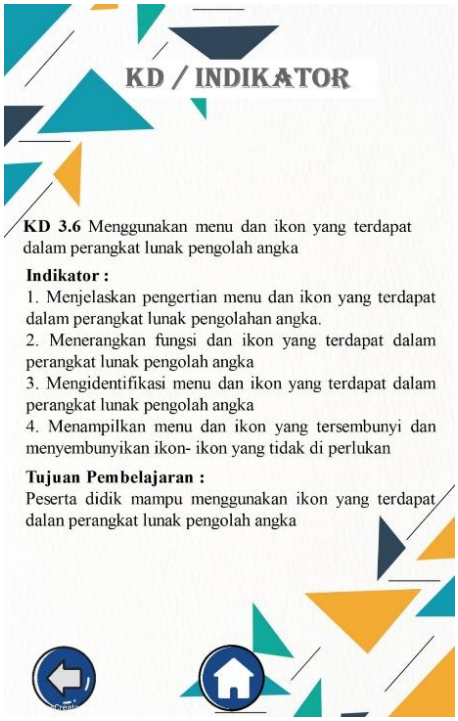
	**Deskripsi Layar :** Ini adalah tampilan utama dari menu pembelajaran dimana terdapat tombol Petunjuk, KD/Indikator, Materi, Latihan Soal, Profil dan tombol music.

3. *Storyboard* Petunjuk

	**Deskripsi Layar :** Ini adalah tampilan petunjuk media pembelajaran dimana di dalamnya ada petunjuk penggunaan tombol – tombol yang ada di dalam media.

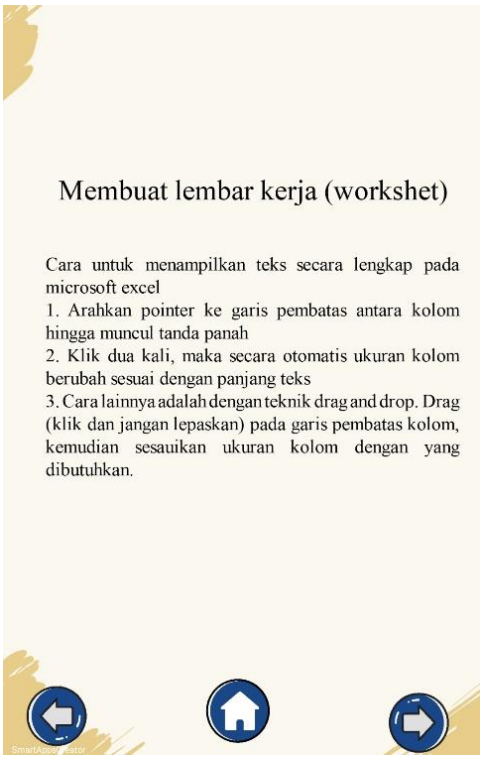
4. *Storyboard* Kd/ Indikator

	**Deskripsi Layar :** Ini adalah tampilan dari Kd/ indikator dimana terdapat tombol KD 3.6 , KD 3.7 , KD 3.8 dan tombol kembali ke halaman sebelumnya. Jika di klik tombol KD maka akan muncul KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran.

5. *Storyboard* Materi

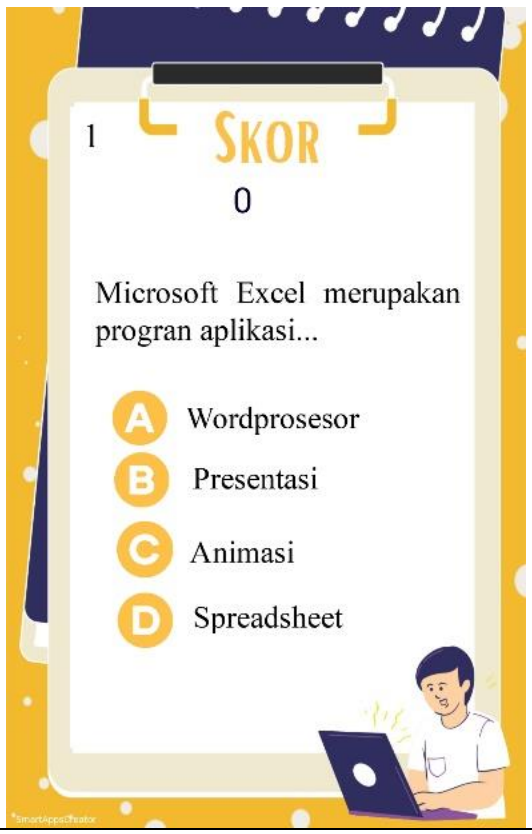
	**Deskripsi Layar :** Menampilkan materi pembelajaran yang mana terdiri dari tiga materi yaitu KD 3.6, KD 3.7, KD 3.8 kemudian terdapat tombol kembali ke halaman sebelumnya, tombol *home,* dan tombol lanjut ke halaman selanjutnya.


Membuat lembar kerja (workshet)
Cara untuk menampilkan teks secara lengkap pada microsoft excel
1. Arahkan pointer ke garis pembatas antara kolom hingga muncul tanda panah
2. Klik dua kali, maka secara otomatis ukuran kolom berubah sesuai dengan panjang teks
3. Cara lainnya adalah dengan teknik drag and drop. Drag (klik dan jangan lepaskan) pada garis pembatas kolom, kemudian sesauikan ukuran kolom dengan yang dibutuhkan.


FUNGSI MENU PADA WORKSHET
A. Menu Home
Group
Ikon
Nama
Shortcut
Fungsi
Clipboard
Paste
Ctrl + V
Menempelkan objek pada clipboard ke dalam dokumen
Cut
Ctrl + X
Memindahkan objek ke clipboard
Copy
Ctrl + C
Menyalin objek ke clipboard
Format Painter
_
Melakukan copy format
Font
Font
_
Mengatur jenis huruf
Font Size
_
Mengatur ukuran huruf
Increase Font Size
_
Memperbesar ukuran huruf
Decrease Font Size
_
Memperkecil ukuran huruf
Bold
Ctrl + B
Cetak tebal
Italic
Ctrl + I
Cetak miring
Undirline
Ctrl + U
Cetak garis bawah
Bottom Border
_
Membuat garis tetapi pada sel aktif
File Color
_
Mewarnai beckground sel yang dipilih
Font Color
_
Mewarnai teks pada sel yang dipilh

6. *Storyboard* Latihan Soal

<table>
<tr>
<td>

</td>
<td>

Deskripsi Layar :

Menampilkan soal – soal sesuai dengan materi yang ada pada KD 3.6, KD 3.7 dan KD 3.8.
</td>
</tr>
</table>

7. *Storyboard* Profil

	**Deskripsi Layar :** Menampilkan profil dari perancang desain media pembelajaran.

LAMPIRAN II

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

TAMPILAN MEDIA

TAMPILAN MEDIA

1. Tampilan *Opening* Aplikasi

Tampilan ini adalah tampilan *opening* dari media pembelajaran.



2. Tampilan Menu Utama

Tampilan ini adalah tampilan semua menu yang ada pada media pembelajaran. Menu yang ada adalah menu petunjuk, KD/Indikator, materi, latihan soal dan profil.



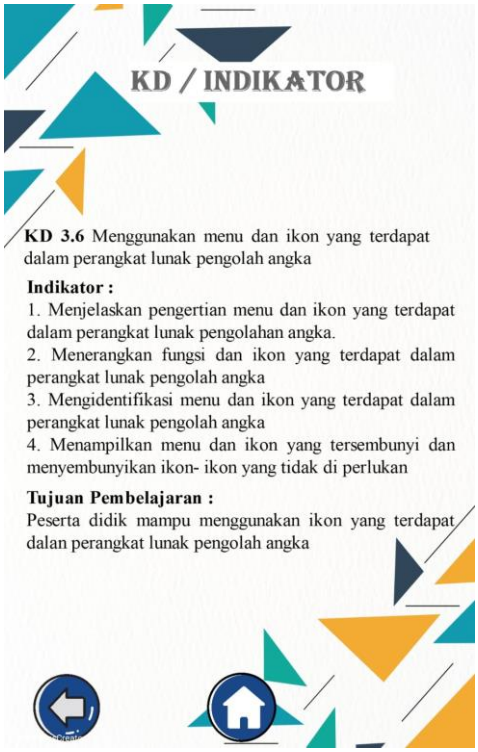
3. **Tampilan Petunjuk**
   Pada tampilan ini berisikan petunjuk yang ada pada media pembelajaran.



4. **Tampilan Kd/Indikator**
   Tampilan ini merupakan menu KD yang ada pada media pembelajaran yang terdiri dari KD 3.6, KD 3.7, KD 3.8.



Tampilan pada halaman ini menampilkan KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran yang ada pada media pembelajaran.



5. Tampilan Materi

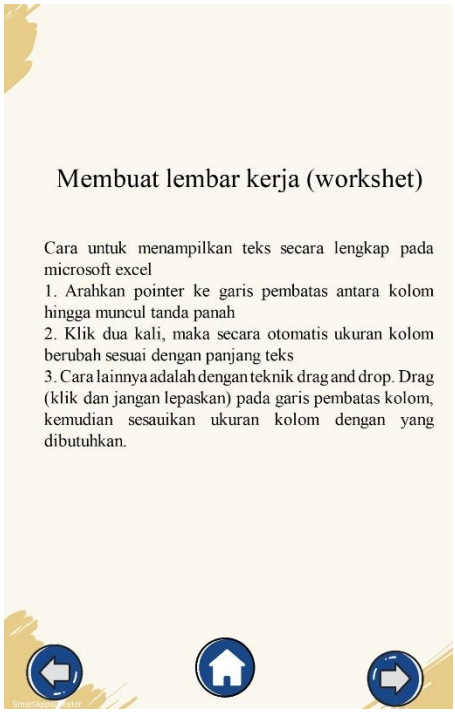
Tampilan ini adalah tampilan utama materi pembelajaran yang terdiri dari KD 3.6, KD 3.7, KD 3.8



Tampilan KD 3.6 yang terdiri dari dua sub materi yaitu workbook microsoft excel dan fungsi pada menu workshet



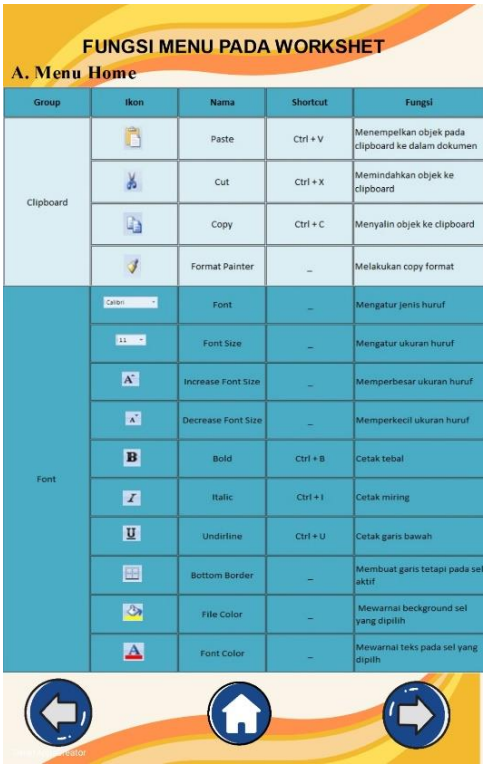
Pada halaman ini menampilkan materi KD 3.7.



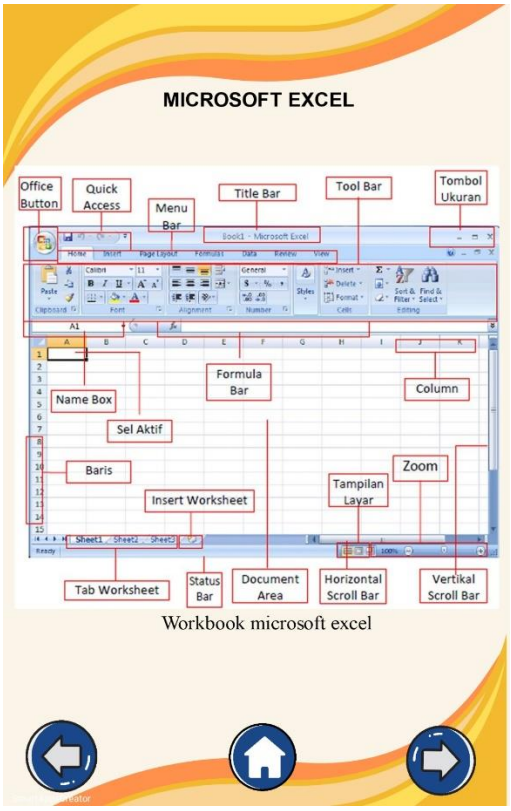
Pada tampilan ini menampilkan menu yang terdapat pada materi 3.8 dimana terdapat tujuh sub materi.



Tampilan ini adalah tampilan tabel yang ada pada media pembelajaran

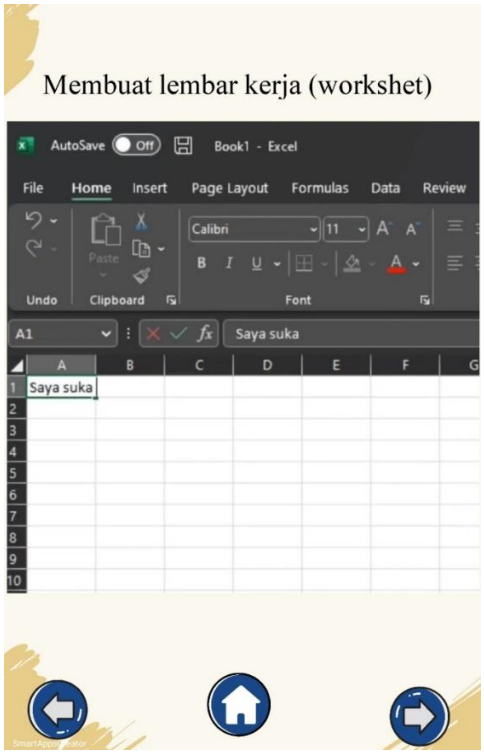


Tampilan ini adalah tampilan gambar yang ada pada media pembelajaran



Workbook microsoft excel

Tampilan ini adalah tampilan video yang ada pada media pembelajaran.

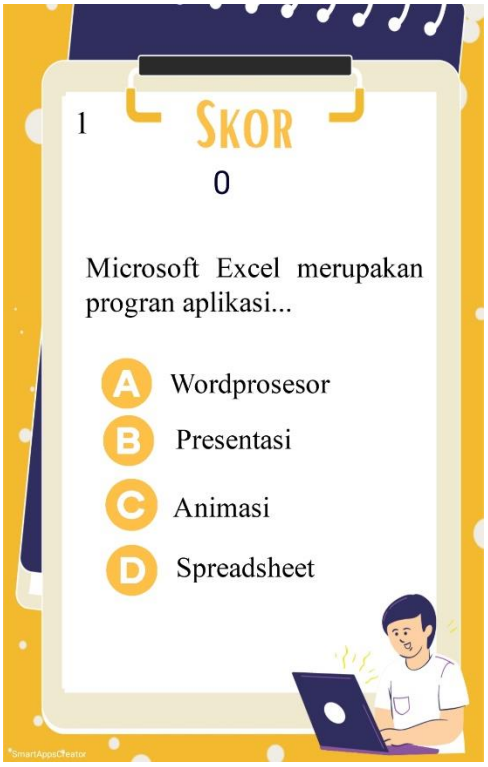


6. Tampilan Latihan Soal

Tampilan ini adalah tampilan awal dari latihan soal.



Tampilan soal yang ada pada media pembelajaran.



Tampilan ketika jawaban benar



Tampilan ketika jawaban salah.



Tampilan akhir latihan dimana terdapat skor tombol *home* dan kembali.



7. Tampilan Profil

Menampilkan profil dari perancang media pembelajaran



N U R A Z I L A

Contact

082385350525

nuraazilaa_

nurazila

nurazila3012@gmail.com

Nama : Nurazila
Nim : 2519032
Fakultas : Tarbiyah dan ilmu keguruan
Prodi : PTIK
Universitas : UIN Bukittinggi

LAMPIRAN III

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

SILABUS

SILABUS

Nama Sekolah : SMA N 1 Kapur IX
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
Kelas/Semester : XI/2 (Genap)
Alokasi Waktu : 2 JP / Minggu
Tahun Pelajaran : 2022./2023
Standar Kompetensi (KI) : **2.** Menggunakan perangkat lunak pengolah angka untuk menghasilkan informasi

Kompetensi Dasar		Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi Pencapaian	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber / Bahan / Alat
3.6	Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka	✓ Disiplin ✓ Kerja keras ✓ Kreatif ✓ Rasa ingin tahu ✓ Cinta Tanah air ✓ Menghargai prestasi ✓ Bersahabat ✓ Cinta damai ✓ Gemar membaca ✓ Tanggung jawab	✓ Percaya diri ✓ Berorientasi tugas dan hasil ✓ Berani mengambil resiko ✓ Berorientasi ke masa depan	Menu dan ikon aplikasi pengolah angka	• Menyimak penjelasan tentang pengertian menu dan ikon • Mendiskusikan fungsi menu dan ikon • Menunjukkan menu dan ikon • Mendemonstrasikan cara menampilkan dan menyembunyikan menu dan ikon	• Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka • Menerangkan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka • Mengidentikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka • Menampilkan menu dan ikon yang tersembunyi dan menyembunyikan ikon-ikon yang tidak diperlukan	Penilaian melalui tes kinerja dan tertulis serta praktek	4 JP	✓ Buku panduan, internet, buku Digital
3.7	Membuat dokumen pengolah angka dengan teks, tabel, grafik, gambar dan diagram	✓ Disiplin ✓ Kerja keras ✓ Kreatif ✓ Rasa ingin tahu ✓ Cinta Tanah air ✓ Menghargai prestasi ✓ Bersahabat ✓ Cinta damai ✓ Gemar membaca ✓ Tanggung jawab	✓ Percaya diri ✓ Berorientasi tugas dan hasil ✓ Berani mengambil resiko ✓ Berorientasi ke masa depan	Teknik Dasar Operasional Microsoft Excel	• Membuka dan menutup program aplikasi • Menyimpan dokumen • Memasukkan data berupa angka dan teks ke dalam cell • Membuat data yang berurutan secara otomatis • Memasukkan data berupa simbol atau karakter khusus ke dalam cell • Menggunakan perintah undo dan redo • Mencari informasi tentang formula dan fungsinya • Mendiskusikan tentang formula dan	• Mendemonstrasikan pembuatan spreadsheet baru • Melakukan langkah dasar pengoperasian • Menjelaskan formula dan fungsinya • Memasukkan data ke dalam cell	Penilaian melalui tes kinerja dan tertulis serta praktek	10 JP	✓ Sumber Buku TIK Karya Sadiman, S.Pd Penerbit Erlangga Jakarta ✓ Software Ms. Excel

Kompetensi Dasar		Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi Pencapaian	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber / Bahan / Alat
					fungsinya • Mengatur lebar kolom yang diinginkan • Membuat data tentang penduduk kota Lembang dengan menggunakan fungsi statistik, fungsi date dan fungsi time, fungsi logika, dan fungsi lookup				
3.8	Mengolah dokumen pengolah angka dengan teks, tabel, grafik, gambar dan diagram	✓ Disiplin ✓ Kerja keras ✓ Kreatif ✓ Rasa ingin tahu ✓ Cinta Tanah air ✓ Menghargai prestasi ✓ Bersahabat ✓ Cinta damai ✓ Gemar membaca ✓ Tanggung jawab	✓ Percaya diri ✓ Berorientasi tugas dan hasil ✓ Berani mengambil resiko ✓ Berorientasi ke masa depan	✓ Mengelola Pencetakan ✓ Formula, Grafik, dan Format Data ✓ Membuat Karya dengan Worksheet dan Pengolah Kata	• Memperagakan cara mengoperasikan Print Priview • Mempraktekan cara untuk mencetak dokumen dengan printer yang ada • Mendmontrasikan cara untuk memasukan formula • Mengidentifikasi sel absolut dan sel relatif melalui contoh yang ada • Mendemontrasikan cara membuat grafik sederhana • Mendemontrasikan cara membuat grafik dan memodifikasinya • Memperagakan cara pengurutan data secara asceding dan descending • Mendemontrasikan cara memfilter data dengan kategori tertentu • Memdemontrasikan cara memasukan worsheet ke dalam lembar kerja pengolah kta	• Print Priview Worksheet • Mengatur tata letak worksheet • Mencetak worksheet • Memasukan formula • Menggunakan referensi relatif dan absolut • Menyalin formula ke dalam range dengan drag • Membuat grafik • Memodifikasi grafik • Pengurutan data • Menggunakan filter data • Melakukan proses penyisipan data lembar ke kerja(worsheet) ke dalam Program Pengolah kata	Penilaian melalui tes kinerja dan tertulis serta praktek	8 x 45 menit	✓ Sumber Buku TIK Karya Sadiman, S.Pd Penerbit Erlangga Jakarta ✓ Software Ms. Excel

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMA N 1 Kapur IX

Mardius S.Pd
NIP. NIP. 196307121988703 1 010

Muaro Paiti, Juli 2022
Guru Mata Pelajaran

Diki Putra Indri S.Kom
NIP. -

LAMPIRAN IV

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Status Pendidikan : SMA Negeri 1 Kec. Kapur IX
Mata Pelajaran : TIK
Kelas/Semester : XI/Genap
Materi Pokok : Menu ikon aplikasi pengola angka
Alokasi Waktu : 4 × 45 Menit
Tahun Pelajaran : 2022/2023

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui model pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik diharapkan mampu Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka dengan penuh rasa ingin tahu, tanggung jawab, displin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif), serta mampu berkomukasi dan bekerjasama dengan baik.

B. Materi Pembelajaran

a. Mengidentifikasi program pengolah angka (Microsoft excel)
b. Mengidentifikasi fungsi menu pada worksheet

C. Kegiatan Pembelajaran

2 × pertemuan (4 × 45 menit)

Sintak Model Pemebelajaran (*Discovery Learning)*	**Deskripsi Kegiatan**	**Alokasi Waktu**
PENDAHULUAN		**15 Menit**
1. Guru Melakukan pembukaan dengan salam pembuka 2. Guru melihat kerapian dan kebersihan kelas (tanggung jawab) 3. Peserta didik berdoa bersama untuk memulai pembelajaran (religius) 4. Guru memeriksa kehadiran dan kesiapan peserta didik untuk belajar (disiplin) 5. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dan memperhatikan kerapihan diri dalam mengawali kegiatan pembelajaran.(integritas, kemandirian) 6. Menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari (***Memotivasi Siswa*****)** 7. Meninjau materi minggulalu (***Apersepsi)*** 8. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran 9. Menyampaikan cakupan materi		
KEGIATAN INTI		
1. Siswa Menyimak penjelasan tentang pengertian menu dan ikon microsoft excel 2. Siswa dan guru Mendiskusikan fungsi menu dan ikon 3. Peserta didik melakukan studi literatur melalui sumber belajar yang relevan untuk menambah		

wawasan mengenai menu dan ikon microsoft excel 4. Peserta didik di minta mencatat poin-poin penting dari penjelasan yang di sampaikan guru dan sumber- sumber lainnya 5. Siswa Menunjukkan menu dan ikon pada microsoft excel 6. Mendemonstrasikan cara menampilkan dan menyembunyikan menu dan ikon	
PENUTUP	
1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Guru merefleksi pembelajaran dengan menanyakan kembali tentang pengetahuan apa saja yang peserta didik dapatkan mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Guru menugaskan peserta didik untuk membaca materi yang akan dipelajari selanjutnya	

D. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian Sikap
   - Teknik : Observasi/Pengamatan
   - Bentuk : Catatan hasil observasi
   - Instrument : Terampil
2. Penilaian Pengetahuan
   - Teknik : Tes Tertulis
   - Bentuk : Esai
   - Instrumen : Terampil
3. Penilaian Keterampilan
   - Teknik : Unjuk Kerja
   - Bentuk : Percobaan Sederhana
   - Instrume : Terampil

E. Program Tindak Lanjut

1. Remedial
   Peserta didik yang belum mencapai mencapai KBM di beri pembelajaran remedial sesuai IPK yang belum tuntas.
2. Pengayaan
   Peserta didik yang telah tuntas diberi tugas mandiri dan menjadi tutor teman sebaya

Mengetahui,
Kepala SMAN 1 Kec. Kapur IX

Muaro Paiti, Juli 2022
Guru mata pelajaran

Diki Putra Indri S.Kom
NIP :-

INSTRUMEN PENILAIAN

1. PENGETAHUAN

Pedoman penskoran

Nilai = Jumlah Skor X 100
25

Predikat	Nilai
A	88-100
B	78-87
C	68-77
D	<67

2. KETERAMPILAN

Penilaian hasil belajar siswa mencakup nilai proses dan nilai akhir hasil belajar. Kumpulan semua tugas yang sudah dikerjakan peserta didik, seperti catatan, PR, dll

No	Aspek yang Dinilai	SangatBaik (100)	Baik (75)	KurangBaik (50)	TidakBaik (25)
1	Pemahaman konsep				
2	Penalaran dan komunikasi (kemampuan siswa mengkomunikasikan hasil jawabannya di depan kelas)				
3	Pemecahan masalah meliputi: • Startegi pemecahan masalah • Ketepatan konsep/ model matematika yang digunakan • Kebenaran dalam melakukan operasi hitung • Kebenaran jawaban				
4	Kerja Kelompok meliputi • partisipasi masing-masing individu dalam kelompok, • kerjasama tim • keaktifan mengeluarkan ide dan pendapat				

Kriteria penilaian (skor) Pubrik penilaian
100 = Sangat Baik
75 = Baik
50 = Kurang Baik
25 = Tidak Baik

Pedoman penskoran :

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa X } 100\%}{\text{jumlah skor maksimal}}$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Status Pendidikan : SMA Negeri 1 Kec. Kapur IX
Mata Pelajaran : TIK
Kelas/Semester : XI/Genap
Materi Pokok : Teknik Dasar Operasional Microsoft Excel
Alokasi Waktu : 8 × 45 Menit
Tahun Pelajaran : 2022/2023

A. Tujuan Pembelajara

Melalui model pembelajaran *praktik* peserta didik diharapkan mampu Mendemonstrasikan pembuatan spreadsheet baru, Melakukan langkah dasar pengoperasian, Menjelaskan formula dan fungsinya, Memasukkan data ke dalam celld engan penuh rasa ingin tahu, tanggung jawab, displin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif), serta mampu berkomukasi dan bekerjasama dengan baik.

B. Materi Pembelajaran

a. Membuat lembar kerja worksheet
b. Mengatur format cell
c. Mengatur tampilan teks
d. Mengoperasikan tool cut, copy, paste, dan paste special

C. Kegiatan Pembelajaran

5 × pertemuan (10 × 45 menit)

Sintak Model Pemebelajaran (*Discovery Learning)*	**Deskripsi Kegiatan**	**Alokasi Waktu**
PENDAHULUAN		**15 Menit**
1. Guru Melakukan pembukaan dengan salam pembuka 2. Guru melihat kerapian dan kebersihan kelas (tanggung jawab) 3. Peserta didik berdoa bersama untuk memulai pembelajaran (religius) 4. Guru memeriksa kehadiran dan kesiapan peserta didik untuk belajar (disiplin) 5. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dan memperhatikan kerapihan diri dalam mengawali kegiatan pembelajaran.(integritas, kemandirian) 6. Menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari (***Memotivasi Siswa*****)** 7. Meninjau materi minggulalu (***Apersepsi)*** 8. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran 9. Menyampaikan cakupan materi		
KEGIATAN INTI		
1. Guru mendemonstrasikan cara membuka dan menutup program		

aplikasi, menyimpan dokumen 2. Memasukkan data berupa angka dan teks ke dalam cell 3. Membuat data yang berurutan secara otomatis 4. Memasukkan data berupa simbol atau karakter khusus ke dalam cell 5. Menggunakan perintah undo dan redo 6. Mencari informasi tentang formula dan fungsinya 7. Mendiskusikan tentang formula 8. Mengatur lebar kolom yang diinginkan 9. Peserta didik mempraktikkan yang telah di demonstrasikan oleh guru 10. Peserta didik di beri kesempatan untuk bertanya dan menambah wawasan dengan mencari materi dari sumber lainnya 11. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk tutor sebaya dengan kawan kelas mengenai materi pelajaran. 12. Peserta didik diminta untuk mencatat poin- poin penting dari materi yang telah di ajarkan	
PENUTUP	
1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Guru merefleksi pembelajaran dengan menanyakan kembali tentang pengetahuan apa saja yang peserta didik dapatkan mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Guru menugaskan peserta didik untuk membaca materi yang akan dipelajari selanjutnya	

D. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian Sikap
   - Teknik : Observasi/Pengamatan
   - Bentuk : Catatan hasil observasi
   - Instrument : Terampil
2. Penilaian Pengetahuan
   - Teknik : Tes Tertulis
   - Bentuk : Esai
   - Instrumen : Terampil
3. Penilaian Keterampilan
   - Teknik : Unjuk Kerja
   - Bentuk : Percobaan Sederhana
   - Instrume : Terampil

E. Program Tindak Lanjut

1. Remedial
   Peserta didik yang belum mencapai mencapai KBM di beri pembelajaran remedial sesuai IPK yang belum tuntas.
2. Pengayaan
   Peserta didik yang telah tuntas diberi tugas mandiri dan menjadi tutor teman sebaya

Mengetahui
Kepala SMA N 1 [illegible] Kapur IX

Mardiyat S.Pd
NIP : [illegible]

Muaro Paiti, Juli 2022
Guru mata pelajaran

Diki Putra Indri S.Kom
NIP :-

INSTRUMEN PENILAIAN

1. PENGETAHUAN

Pedoman penskoran

Nilai = Jumlah Skor X 100
25

Predikat	Nilai
A	88-100
B	78-87
C	68-77
D	<67

2. KETERAMPILAN

Penilaian hasil belajar siswa mencakup nilai proses dan nilai akhir hasil belajar. Kumpulan semua tugas yang sudah dikerjakan peserta didik, seperti catatan, PR, dll

No	Aspek yang Dinilai	SangatBaik (100)	Baik (75)	KurangBaik (50)	TidakBaik (25)
1	Pemahaman konsep				
2	Penalaran dan komunikasi (kemampuan siswa mengkomunikasikan hasil jawabannya di depan kelas)				
3	Pemecahan masalah meliputi: • Startegi pemecahan masalah • Ketepatan konsep/ model matematika yang digunakan • Kebenaran dalam melakukan operasi hitung • Kebenaran jawaban				
4	Kerja Kelompok meliputi • partisipasi masing-masing individu dalam kelompok, • kerjasama tim • keaktifan mengeluarkan ide dan pendapat				

Kriteria penilaian (skor) Pubrik penilaian
100 = Sangat Baik
75 = Baik
50 = Kurang Baik
25 = Tidak Baik

Pedoman penskoran :

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa X } 100\%}{\text{jumlah skor maksimal}}$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Status Pendidikan : SMA Negeri 1 Kec. Kapur IX
Mata Pelajaran : TIK
Kelas/Semester : XI/Genap
Materi Pokok : Perangkat Keras Internet
Alokasi Waktu : 2 × 45 Menit
Tahun Pelajaran : 2022/2023

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui model pembelajaran *praktik* peserta didik diharapkan mampu Mengolah dokumen pengolah angka dengan teks, tabel, grafik, gambar dan diagram dengan penuh rasa ingin tahu, tanggung jawab, displin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif), serta mampu berkomukasi dan bekerjasama dengan baik.

B. Materi Pembelajaran

a. Membuat dan mengoperasikan tabel
b. Membuat grafik *(Chart)*
c. Menyisipkan *SmartArt*

C. Kegiatan Pembelajaran

4 × pertemuan (8 × 45 menit)

Sintak Model Pemebelajaran (*Discovery Learning)*	**Deskripsi Kegiatan**	**Alokasi Waktu**
PENDAHULUAN		**15 Menit**
1. Guru Melakukan pembukaan dengan salam pembuka 2. Guru melihat kerapian dan kebersihan kelas (tanggung jawab) 3. Peserta didik berdoa bersama untuk memulai pembelajaran (religius) 4. Guru memeriksa kehadiran dan kesiapan peserta didik untuk belajar (disiplin) 5. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dan memperhatikan kerapihan diri dalam mengawali kegiatan pembelajaran.(integritas, kemandirian) 6. Menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari (***Memotivasi Siswa*****)** 7. Meninjau materi minggulalu (***Apersepsi)*** 8. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran 9. Menyampaikan cakupan materi		
KEGIATAN INTI		
1. Memperagakan cara mengoperasikan Print Priview 2. Mempraktekan cara untuk mencetak dokumen dengan printer yang ada 3. Mendmontrasikan cara untuk memasukan formula 4. Mengidentifikasi sel absolut dan sel relatif melalui contoh yang		

ada 5. Mendemontrasikan cara membuat grafik sederhana 6. Mendemontrasikan cara membuat grafik dan memodifikasinya 7. Memperagakan cara pengurutan data secara asceding dan descending 8. Mendemontrasikan cara memfilter data dengan kategori tertentu 9. Memdemontrasikan cara memasukan worsheet ke dalam lembar kerja pengolah kata	
PENUTUP	
1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Guru merefleksi pembelajaran dengan menanyakan kembali tentang pengetahuan apa saja yang peserta didik dapatkan mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Guru menugaskan peserta didik untuk membaca materi yang akan dipelajari selanjutnya	

D. Penilaian Hasil Belajar

4. Penilaian Sikap
   - Teknik : Observasi/Pengamatan
   - Bentuk : Catatan hasil observasi
   - Instrument : Terampil
5. Penilaian Pengetahuan
   - Teknik : Tes Tertulis
   - Bentuk : Esai
   - Instrumen : Terampil
6. Penilaian Keterampilan
   - Teknik : Unjuk Kerja
   - Bentuk : Percobaan Sederhana
   - Instrume : Terampil

E. Program Tindak Lanjut

1. Remedial
   Peserta didik yang belum mencapai mencapai KBM di beri pembelajaran remedial sesuai IPK yang belum tuntas.
2. Pengayaan
   Peserta didik yang telah tuntas diberi tugas mandiri dan menjadi tutor teman sebaya

Mengetahui
Kepala SMA N 1 Kec. Kapur IX

Muaro Paiti, Juli 2022
Guru mata pelajaran

Diki Putra Indri S.Kom

INSTRUMEN PENILAIAN

1. PENGETAHUAN

Pedoman penskoran

Nilai = Jumlah Skor X 100
25

Predikat	Nilai
A	88-100
B	78-87
C	68-77
D	<67

2. KETERAMPILAN

Penilaian hasil belajar siswa mencakup nilai proses dan nilai akhir hasil belajar. Kumpulan semua tugas yang sudah dikerjakan peserta didik, seperti catatan, PR, dll

No	Aspek yang Dinilai	SangatBaik (100)	Baik (75)	KurangBaik (50)	TidakBaik (25)
1	Pemahaman konsep				
2	Penalaran dan komunikasi (kemampuan siswa mengkomunikasikan hasil jawabannya di depan kelas)				
3	Pemecahan masalah meliputi: • Startegi pemecahan masalah • Ketepatan konsep/ model matematika yang digunakan • Kebenaran dalam melakukan operasi hitung • Kebenaran jawaban				
4	Kerja Kelompok meliputi • partisipasi masing-masing individu dalam kelompok, • kerjasama tim • keaktifan mengeluarkan ide dan pendapat				

Kriteria penilaian (skor) Pubrik penilaian
100 = Sangat Baik
75 = Baik
50 = Kurang Baik
25 = Tidak Baik

Pedoman penskoran :

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa X } 100\%}{\text{jumlah skor maksimal}}$$

LAMPIRAN V

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

UJI VALIDITAS

KISI-KISI INSTRUMEN VALIDITAS DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Desain media.	1 – 6	6
2.	Pengoperasian media.	7 – 13	7
3.	Kemanfaatan media.	14 – 22	9
4.	Kegrafikaan media.	23 – 31	9

ANGKET VALIDITAS DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX

Nama Peneliti	:	Nurazila
NIM	:	2519032
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR DI SMA N 1 KAPUR IX**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Setujuitas **DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN VALIDITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

No.	Aspek Penilaian	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Desain Media**					
1.	Tampilan media menarik.					
2.	Bentuk media sederhana.					
3.	Ukuran media proporsional.					
4.	Penggunaan komponen pada media tepat.					
5.	Tampilan media disusun rapi.					
6.	Pewarnaan sudah tepat.					
B.	**Pengoperasian Media**					
7.	Petunjuk penggunaan media dijelaskan secara rinci.					
8.	Media dapat digunakan dengan mudah dan praktis.					
9.	Media dapat beroperasi dengan baik.					
10.	Tidak terjadi *trouble* pada media.					
11.	*Error* yang dihasilkan media kecil.					
12.	Memiliki alur penggunaan media yang jelas.					
13.	Pengguna dapat berinteraksi dengan media pembelajaran.					
C.	**Kemanfaatan Media**					
14.	Media dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik.					
15.	Media dapat menghubungkan teori dan praktik.					
16.	Media dapat mengaplikasikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi realistic.					
17.	Media dapat memperjelas materi pembelajaran praktikum.					
18.	Media dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.					
19.	Media dapat meningkatkan kemampuan psikmotor peserta didik.					
20.	Media dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.					
21.	Media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.					
22.	Media dapat mempermudah pelaksanaan pembelajaran praktikum.					
D.	**Kegrafikaan Media**					

23.	Tampilan media menarik.					
24.	Kompsisi warna pada media proporsional.					
25.	Pemilihan jenis huruf pada media tepat.					
26.	Ukuran huruf pada media proporsional.					
27.	Tata letak gambar pada media proporsional.					
28.	Tulisan dapat dibaca dengan baik.					
29.	Ukuran gambar pada media proporsional.					
30.	Spasi antar baris pada media proporsional.					
31.	Template pada media konsisten.					

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

....., ... 2023

Validator

(_____)

NIP/NIDN.

HASIL ANALISIS VALIDITAS DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX

Validator Aspek Desain : Dr. Supratman Zakir M.Pd, M.Kom

No	Skor	S	N(C-1)	Validitas
Butir_1	4	3	4	0,75
Butir_2	4	3	4	0,75
Butir_3	4	3	4	0,75
Butir_4	4	3	4	0,75
Butir_5	4	3	4	0,75
Butir_6	4	3	4	0,75
Butir_7	4	3	4	0,75
Butir_8	4	3	4	0,75
Butir_9	4	3	4	0,75
Butir_10	4	3	4	0,75
Butir_11	4	3	4	0,75
Butir_12	4	3	4	0,75
Butir_13	4	3	4	0,75
Butir_14	4	3	4	0,75
Butir_15	4	3	4	0,75
Butir_16	4	3	4	0,75
Butir_17	4	3	4	0,75
Butir_18	4	3	4	0,75
Butir_19	4	3	4	0,75
Butir_20	4	3	4	0,75
Butir_21	4	3	4	0,75
Butir_22	4	3	4	0,75
Butir_23	4	3	4	0,75
Butir_24	4	3	4	0,75
Butir_25	4	3	4	0,75
Butir_26	4	3	4	0,75
Butir_27	4	3	4	0,75
Butir_28	4	3	4	0,75
Butir_29	4	3	4	0,75
Butir_30	4	3	4	0,75
Butir_31	4	3	4	0,75
JUMLAH				23,25
RATA- RATA NILAI V				0,75

Ket:

Item 1

s = r – lo

= 4 – 1

= 3

V= ∑s / [n (c – 1)]

= 3 / 1 (5 – 1)

= 0,75

$$\text{Rata – rata} = \frac{\text{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item V}}{\text{Banyak Item}}$$

$$\text{Rata – rata} = \frac{23{,}25}{31}$$

= 0,75

Dari validator di atas didapatkan kesimpulan nilai rata- rata V adalah 0,75 pada rumus Aiken's V dengan demikian desain media pembelajaran TIK menggunakan *smart apps creator* di SMA N 1 Kapur IX yang peneliti buat sudah **VALID.**

HASIL ANALISIS VALIDITAS DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX

Validator Aspek Desain : Gusnita Darmawati S.Pd, M.Kom

NO	Skor	S	N (C-1)	Validitas
Butir_1	4	3	4	0,75
Butir_2	4	3	4	0,75
Butir_3	4	3	4	0,75
Butir_4	5	4	4	1
Butir_5	5	4	4	1
Butir_6	5	4	4	1
Butir_7	4	3	4	0,75
Butir_8	4	3	4	0,75
Butir_9	5	4	4	1
Butir_10	5	4	4	1
Butir_11	5	4	4	1
Butir_12	5	4	4	1
Butir_13	4	3	4	0,75
Butir_14	4	3	4	0,75
Butir_15	4	3	4	0,75
Butir_16	4	3	4	0,75
Butir_17	5	4	4	1
Butir_18	5	4	4	1
Butir_19	5	4	4	1
Butir_20	4	3	4	0,75
Butir_21	4	3	4	0,75
Butir_22	4	3	4	0,75
Butir_23	4	3	4	0,75
Butir_24	4	3	4	0,75
Butir_25	5	4	4	1
Butir_26	5	4	4	1
Butir_27	4	3	4	0,75
Butir_28	4	3	4	0,75
Butir_29	4	3	4	0,75
Butir_30	4	3	4	0,75
Butir_31	4	3	4	0,75
JUMLAH				26,25
Rata - rata Nilai V				0,85

Ket:

a. Item 1

s = r – lo
= 5 – 1
= 4

V= ∑s / [n (c – 1)]
= 4 / 1 (5 – 1)
= 1

b. Item 4

s = r – lo
= 4 – 1
= 3

V= ∑s / [n (c – 1)]
= 3 / 1 (5 – 1)
= 0,75

$$\text{Rata – rata} = \frac{\text{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item V}}{\text{Banyak Item}}$$

$$\text{Rata – rata} = \frac{26{,}25}{31}$$

= 0,85

Dari validator di atas didapatkan kesimpulan nilai rata- rata V adalah 0,85 pada rumus Aiken's V dengan demikian desain media pembelajaran TIK menggunakan *smart apps creator* di SMA N 1 Kapur IX yang peneliti buat sudah **VALID.**

KISI-KISI INSTRUMEN VALIDITAS ASPEK MATERI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX

	Indikator	**Nomor Butir**	**Jumlah Butir**
1.	Aspek pembelajaran.	1 – 28	28
2.	Aspek materi, bahasa dan kebenaran isi.	29 – 44	16

ANGKET VALIDITAS ASPEK MATERI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX

Nama Peneliti	:	Nurazila
NIM	:	2519032
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Validitas **DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN VALIDITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

No.	Aspek Penilaian	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Pembelajaran**					
1.	Pada media sudah mencantumkan tujuan pembelajaran dengan jelas.					
2.	Penulisan tujuan pembelajaran yang disajikan sesuai dengan KI/KD (Kompetensi Inti/Kompetensi Dasar) mata pelajaran.					
3.	Aktivitas pembelajaran disampaikan dengan jelas.					
4.	Aktivitas pembelajaran yang disediakan dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dibuat.					
5.	Aktivitas untuk peserta didik dapat diikuti dengan mudah.					
6.	Aktivitas untuk peserta didik disusun sesuai dengan alur materi pembelajaran yang dibuat.					
7.	Cakupan materi yang diberikan.					
8.	Keluasan materi yang disajikan.					
9.	Materi yang disampaikan sudah lengkap.					
10.	Materi sesuai dengan silabus yang ditetapkan.					
11.	Materi yang disajikan sesuai dengan KI/KD.					
12.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.					
13.	Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam belajar.					
14.	Media dapat digunakan sebagai sumber belajar.					
15.	Media pembelajaran dapat menumbuhkan pembelajaran yang menarik.					
16.	Materi pada media mudah dipahami peserta didik.					
17.	Gambar yang dicantumkan pada materi terlihat jelas.					
18.	Gambar dan teks mendukung dengan materi yang disampaikan.					
19.	Media dilengkapi dengan video pembelajaran yang relevan dengan materi.					
20.	Peserta didik aktif dalam menggunakan media pembelajaran.					

21.	Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media.					
22.	Fleksibel (belajar dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun).					
23.	Media ini dapat menambah motivasi peserta didik dalam belajar.					
24.	Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.					
25.	Terdapat tugas yang akan dikerjakan peserta didik sebagai review pembelajaran.					
26.	Petunjuk mengerjakan tugas disampaikan dengan jelas.					
27.	Media ini memenuhi sasaran sebagai media pembelajaran.					
28.	Media ini cocok digunakan untuk pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					
B.	**Aspek Materi, Bahasa, dan Kebenaran Isi**					
29.	Uraian materi benar sesuai dengan konsep pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					
30.	Materi yang disampaikan lengkap dengan langkah-langkah dan gambar yang sesuai.					
31.	Keruntutan materi sesuai dengan silabus.					
32.	Menerangkan konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan tepat.					
33.	Materi pada media ini dikaji secara mendalam.					
34.	Proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi lebih jelas dengan menggunakan media.					
35.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami.					
36.	Pemilihan kata sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.					
37.	Penggunaan istilah pada media konsisten.					
38.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemahaman peserta didik					
39.	Penyajian materi jelas dan telah mencakup tujuan pembelajaran.					
40.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan pemahaman peserta didik.					
41.	Materi yang disajikan dilengkapi dengan contoh-contoh yang relevan.					

42.	Kesesuain soal tugas dengan indikator dan tujuan pembelajaran.					
43.	Soal sesuai dengan materi yang disampaikan sebelumnya.					
44.	Kalimat pada soal tidak memunculkan persepsi ganda/ambigu/multi tafsir.					

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

....., ... 2023

Validator

(_____)

NIP/NIDN.

HASIL ANALISIS VALIDITAS ASPEK MATERI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX

Validator Aspek Materi : Niska Dugus Selli S.Pd

NO	Skor	S	N(C-1)	Validitas
Butir_1	5	4	4	1
Butir_2	5	4	4	1
Butir_3	5	4	4	1
Butir_4	4	3	4	0,75
Butir_5	5	4	4	1
Butir_6	5	4	4	1
Butir_7	5	4	4	1
Butir_8	4	3	4	0,75
Butir_9	5	4	4	1
Butir_10	5	4	4	1
Butir_11	5	4	4	1
Butir_12	5	4	4	1
Butir_13	5	4	4	1
Butir_14	4	3	4	0,75
Butir_15	5	4	4	1
Butir_16	5	4	4	1
Butir_17	4	3	4	0,75
Butir_18	5	4	4	1
Butir_19	5	4	4	1
Butir_20	5	4	4	1
Butir_21	5	4	4	1
Butir_22	5	4	4	1
Butir_23	5	4	4	1
Butir_24	5	4	4	1
Butir_25	4	3	4	0,75
Butir_26	5	4	4	1
Butir_27	5	4	4	1
Butir_28	5	4	4	1
Butir_29	5	4	4	1
Butir_30	5	4	4	1
Butir_31	5	4	4	1

Butir_32	5	4	4	1
Butir_33	4	3	4	0,75
Butir_34	4	3	4	0,75
Butir_35	5	4	4	1
Butir_36	5	4	4	1
Butir_37	4	3	4	0,75
Butir_38	5	4	4	1
Butir_39	5	4	4	1
Butir_40	5	4	4	1
Butir_41	5	4	4	1
Butir_42	4	3	4	0,75
Butir_43	4	3	4	0,75
Butir_44	5	4	4	1
Jumlah				41,5
Rata- rata Nilai V				0,94

Ket:

c. Item 1

s = r – lo
= 5 – 1
= 4

V= ∑s / [n (c – 1)]
= 4 / 1 (5 – 1)
= 1

d. Item 4

s = r – lo
= 4 – 1
= 3

V= ∑s / [n (c – 1)]
= 3 / 1 (5 – 1)
= 0,75

$$\text{Rata – rata} = \frac{\text{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item V}}{\text{Banyak Item}}$$

$$\text{Rata – rata} = \frac{41,5}{44}$$

= 0,94

Dari validator di atas didapatkan kesimpulan nilai rata- rata V adalah 0,94 pada rumus Aiken's V dengan demikian desain media pembelajaran TIK menggunakan *smart apps creator* di SMA N 1 Kapur IX yang peneliti buat sudah **VALID.**

KISI-KISI INSTRUMEN VALIDITAS ASPEK KEBAHASAAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Kelugasan kalimat.	1, 2, 3, 4	4
2.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa.	5, 6, 7, 8	4

ANGKET VALIDITAS ASPEK KEBAHASAAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX

Nama Peneliti	:	Nurazila
NIM	:	2519032
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Validitas **DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN VALIDITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

No.	Aspek Kebahasaan yang Dinilai	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Kelugasan Kalimat**					
1.	Penggunaan kalimat yang jelas dan mudah dipahami.					
2.	Konsisten dalam penggunaan istilah.					
3.	Semua kata/kalimat pada media teridentifikasi dan dapat terbaca dengan jelas.					
4.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran bersifat komunikatif.					
B.	**Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa dan Penulisan**					
5.	Menggunakan satu bahasa.					
6.	Tata letak (*layout*) sesuai dengan kebutuhan dan kaedah penulisan.					
7.	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.					
8.	Ketepatan penggunaan tanda baca pada media pembelajaran.					

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

....., ... 2023

Validator

(_____)

NIP/NIDN.

HASIL ANALISIS VALIDITAS ASPEK KEBAHASAAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX

Validator Aspek Bahasa : Piwi Sartika S.Pd

No	Skor	S	N (C-1)	Validitas
Indikator_1	5	4	4	1
Indikator_2	5	4	4	1
Indikator_3	5	4	4	1
Indikator_4	5	4	4	1
Indikator_5	5	4	4	1
Indikator_6	5	4	4	1
Indikator_7	5	4	4	1
Indikator_8	5	4	4	1
Jumlah				8
Rata -rata Nilai V				1

Ket:

Item 1

s = r – lo

= 4 – 1

= 3

V= ∑s / [n (c – 1)]

= 3 / 1 (5 – 1)

= 0,75

$$\text{Rata – rata} = \frac{\text{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item V}}{\text{Banyak Item}}$$

$$\text{Rata – rata} = \frac{8}{8}$$

= 1

Dari validator di atas didapatkan kesimpulan nilai rata- rata V adalah 1 pada rumus Aiken's V dengan demikian desain media pembelajaran TIK menggunakan *smart apps creator* di SMA N 1 Kapur IX yang peneliti buat sudah **VALID.**

HASIL ANALISIS VALIDITAS DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX

Adapun tabel hasil penilain dari uji validitas produk menggunakan rumus *Aiken's V* sebagai berikut:

No	Validator	Aspek	Nilai Validitas
1	Dr. Supratman Zakir M.Pd, M.Kom	Desain	0,75
2	Gusnita Darmawati S.Pd, M.Kom	Desain	0,85
3	Niska Dugus Selli S.Pd	Materi	0,94
4	Piwi Sartika S.Pd	Bahasa	1
Jumlah			3,54
Rata- rata Nilai Validator			0,89

$$\text{Rata – rata} = \frac{\text{Total Jumlah Keseluruhan Nilai V}}{\text{Banyak validator}}$$

$$\text{Rata – rata} = \frac{0,75+0,85+0,94+1}{4}$$

$$= \frac{3,54}{4}$$

$$= 0,89$$

Tahap pengujian validitas ini peneliti tunjukan kepada beberapa ahli yang dengan kesimpulan produk sangat valid dengan nilai rata – rata **0,89** . Produk yang dirancang sudah valid sesuai dengan lampiran angket validitas.

LAMPIRAN VI

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

UJI PRAKTIKALITAS

KISI-KISI INSTRUMEN PRAKTIKALITAS DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Pengoperasian Media	1 – 5	5
2.	Desain Media	6 – 7	2
3.	Kemanfaatan media.	8 – 9	2
4.	Kegrafikaan media.	10 – 13	4

ANGKET PRAKTIKALITAS DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX

Nama Peneliti	:	Nurazila
NIM	:	2519032
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Praktikalitas **DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN PRAKTIKALITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN PRAKTIKALITAS PRODUK

No.	Aspek Penilaian	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Pengoperasian Media**					
1.	Media mudah untuk diakses.					
2.	Pengguna dapat memakai media secara mandiri tanpa bimbingan orang lain.					
3.	Media ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun.					
4.	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media.					
5.	Media dapat digunakan berulang-ulang.					
B.	**Desain Media**					
6.	Media memiliki tampilan yang menarik.					
7.	Tampilan seluruh media *user friendly*.					
C.	**Kemanfaatan Media**					
8.	Media ini berguna untuk meringankan kualitas pembelajaran.					
9.	Media dilengkapi tugas.					
D.	**Kegrafikaan Media**					
10.	Tombol pada media ini dapat berfungsi semuanya.					
11.	*Icon* pada media ini memudahkan berbagai fungsi pintasan yang dapat dilakukan pengguna.					
12.	Media dilengkapi gambar, teks, dan video.					
13.	Komposisi tulisan dan warna yang digunakan pada media sesuai dan dapat dibaca.					

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

....., ... 2023

Validator

(_____)

NIP/NIDN.

HASIL ANALISIS PRAKTIKALITAS DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX

Adapun tabel hasil penilain dari uji praktikalitas produk menggunakan rumus statistic *moment kappa (k)* sebagai berikut:

No.	Aspek Penilaian	Penguji		
		Dr. Liza Efriyanti, S.si, M. Kom	**Niska Dugus Selli, S.Pd**	**Yelmi Septria S.Pd.I**
A.	**Pengoperasian Media**			
1.	Media mudah untuk diakses.	5	5	5
2.	Pengguna dapat memakai media secara mandiri tanpa bimbingan orang lain.	5	5	5
3.	Media ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun.	5	5	5
4.	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media.	5	5	4
5.	Media dapat digunakan berulang-ulang.	5	5	5
B.	**Desain Media**			
6.	Media memiliki tampilan yang menarik.	4	5	4
7.	Tampilan seluruh media *user friendly*.	4	5	5
C.	**Kemanfaatan Media**			
8.	Media ini berguna untuk meringankan kualitas pembelajaran.	5	5	5
9.	Media dilengkapi tugas.	5	5	5
D.	**Kegrafikaan Media**			
10.	Tombol pada media ini dapat berfungsi semuanya.	4	5	5
11.	*Icon* pada media ini memudahkan berbagai fungsi pintasan yang dapat dilakukan pengguna.	4	4	5
12.	Media dilengkapi gambar, teks, dan video.	5	5	5
13.	Komposisi tulisan dan warna yang digunakan pada media sesuai dan dapat dibaca.	5	4	5
Jumlah		61	63	63

Hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan kepada tiga orang responden didapat nilai yaitu:

$$\mathbf{K = \frac{P - Pe}{1 - Pe}}$$

$$P = \frac{61+63+63}{195}$$

$$= \frac{187}{195} = 0{,}96$$

$$Pe = \frac{195-187}{195}$$

$$= \frac{8}{195} = 0{,}04$$

$$K = \frac{0{,}96-0{,}04}{1-0{,}04}$$

$$= \frac{0{,}92}{0{,}96} = 0{,}96$$

Dari penguji praktikalitas di atas didapatkan nilai rata – rata adalah 0,96 pada rumus *moment kappa* dengan demikian Desain Media Pembelajaran TIK Menggunakan *Smart Apps Creator* di SMA N 1 Kapur IX yang peneliti buat sudah sangat tinggi.

LAMPIRAN VII

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

UJI EFEKTIVITAS

KISI-KISI INSTRUMEN EFEKTIVITAS DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX

SEBELUM DAN SESUDAH ADA APLIKASI

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Aspek interakasi dan reaksi	1, 2, 3, 4	4
2.	Aspek pembelajaran	5, 6	2

Sumber : Teori David Sequires (1994) yang telah dimodifikasi.

ANGKET EFEKTIVITAS DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX

Nama Peneliti	:	Nurazila
NIM	:	2519032
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.					
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.					
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.					
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.					
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.					

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.					
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.					
3.	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.					
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.					

6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.					

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

....., ... 2023

Responden

(_____)

HASIL ANALISIS EFEKTIFITAS DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TIK MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* DI SMA N 1 KAPUR IX

Adapun tabel hasil penelitian dari uji efektivitas media pembelajaran menggunakan rumus statistik *Richard R.Hake (*G-*Score)* sebagai berikut:

No	Nama	Sebelum (si)						Sesudah (sf)					
		Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6
1	Diki Putra Indri M.Kom	80	60	80	60	60	40	100	100	100	100	100	100
2	Abdullah Sahal	60	60	60	40	60	40	100	80	100	80	80	100
3	Amanda Juwita	60	60	60	60	60	60	100	100	100	80	80	100
4	Azizah Yolanda Putri	60	60	40	40	60	40	100	100	100	100	100	100
5	Della Septiani	60	60	60	60	60	60	100	100	100	100	100	80
6	Deni Muhammad Ginanjar	60	80	40	60	80	40	100	100	80	80	100	80
7	Egu Jenovem	60	80	40	60	60	40	100	100	80	80	100	80
8	Elsis Ariyani	60	60	60	60	60	40	100	100	80	100	100	80
9	Fajru Prasetia Zames	60	60	60	60	60	60	100	100	80	80	80	80
10	Fanja Afrianda	60	80	40	60	80	60	100	100	80	80	100	80
11	Friskia Illani	80	60	40	60	60	60	100	80	100	100	100	80
12	Habil Saputra	60	60	40	40	60	40	100	100	80	100	80	80
13	Ica Putri Rosmita	60	60	60	40	60	60	100	100	80	100	100	100
14	Laura Anggraini	80	60	60	60	60	60	100	100	80	100	100	80
15	Lira Muharami	80	60	60	60	40	60	100	100	100	80	100	100
16	M. Arbi Alfarizi	60	60	40	40	60	60	100	100	100	100	100	80
17	M. Sahdikin	60	40	40	60	60	40	100	100	100	100	80	100
18	Melvi Rahmadani	80	60	40	60	60	60	100	100	100	100	100	80
19	Nadilla Maulidina Putri	60	80	60	40	60	60	80	100	100	100	100	100
20	Neza Maula El Rahma	80	60	60	60	60	60	100	100	100	100	100	100
21	Nur Aisyah	60	60	60	60	60	40	100	100	100	80	100	100
22	Rafandi	80	60	40	60	60	40	100	100	100	80	100	80
23	Raisya Mailani	60	60	60	60	40	60	100	100	100	80	100	100
24	Riyan Jovanda	60	60	40	40	60	40	100	100	100	100	100	100
25	Sumaila	80	60	60	60	40	60	100	80	100	100	100	100
26	Syaqila Wahyuni	80	60	40	60	60	60	100	100	100	100	100	80

27	Trima Andela Fitri	60	60	40	40	60	60	100	100	100	80	80	80
28	Trisa Nofita Fitri	60	60	40	40	60	60	100	80	100	80	100	100
29	Viratul Rahma Dina	60	60	40	40	60	40	100	100	100	100	100	100
30	Wiwil Lestari	60	60	60	40	40	60	100	100	80	100	100	100
31	Wulandari	60	60	40	60	60	60	100	100	100	100	80	100
32	Zairina Maharani	60	60	60	60	60	40	100	100	100	100	100	100
Jumlah		**2100**	**1980**	**1620**	**1700**	**1880**	**1660**	**3180**	**3120**	**3020**	**2960**	**3060**	**2920**
Total Jumlah		**10940**						**18260**					
Rata - rata		**56,98**						**95,10**					

Penilaian dari uji efektivitas produk ini menggunakan rumus statistik *Richard R.Hake (G-Score)* sebagai berikut:

$$G = \frac{sf - si}{100 - si}$$

$$= \frac{95{,}10 - 56{,}98}{100 - 56{,}98} = \frac{38{,}12}{43{,}02} = 0{,}88$$

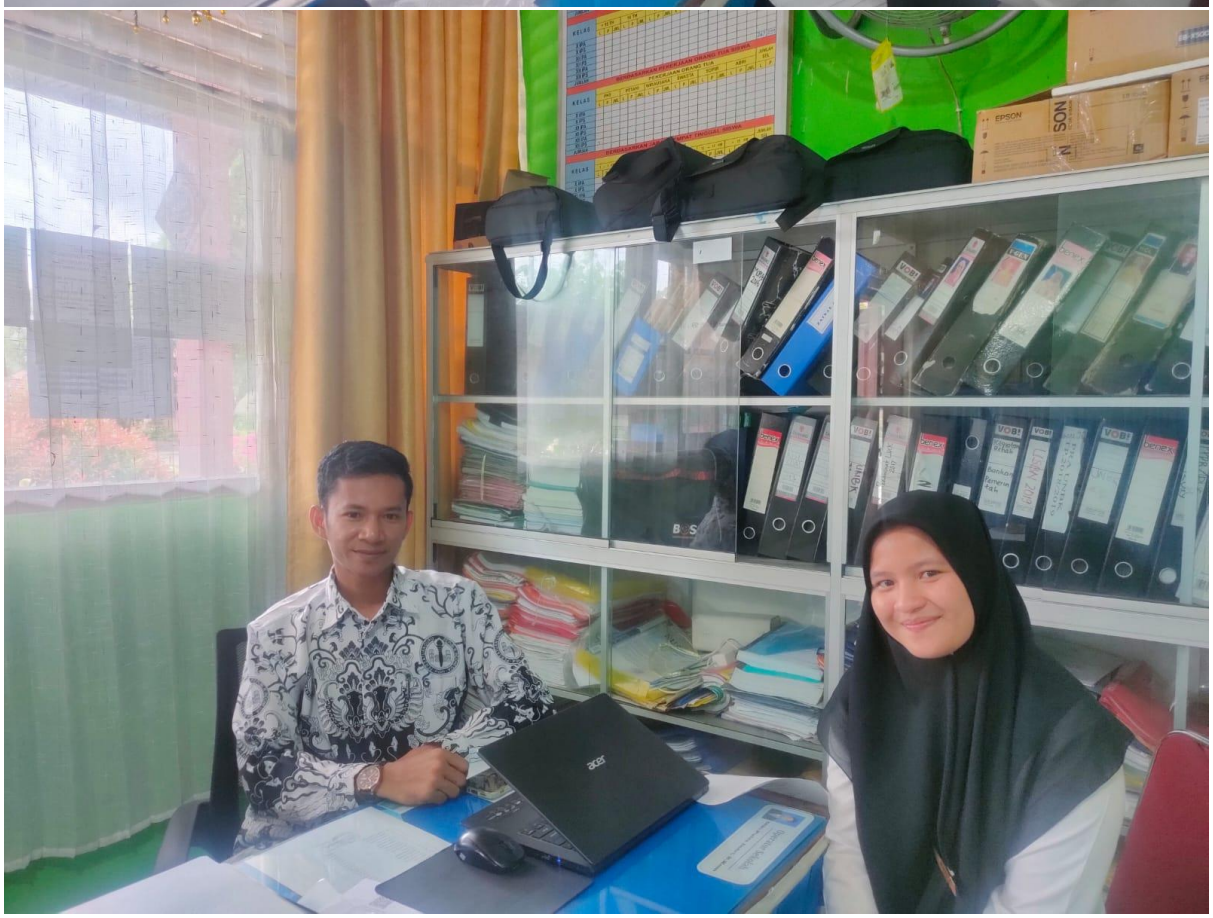
Uji efektivitas media pembelajaran TIK ini diperoleh berdasarkan lembar efektivitas yang diisi oleh 1 orang guru mata pelajaran TIK dan 31 orang siswa dengan nilai efektivitas 0,88 dengan kategori efektivitas tinggi.

LAMPIRAN VIII

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

PENELITIAN LAPANGAN













LEMBAR WAWANCARA GURU

Hari/ Tanggal : Rabu/ 16 November 2022
Tempat : SMA N 1 KAPUR IX
Nama narasumber : Diki Putra Indri S.Kom
Narasumber : Guru mata pelajaran TIK di SMA N 1 Kapur IX

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Metode pembelajaran apakah yang digunakan guru dalam pembelajaran TIK?	Metode yang digunakan guru adalah ceramah dan praktik dimana guru menjelaskan atau mendemonstrasikan materi kemudian peserta didik mempraktikkan pada komputer.
2	Apakah metode yang digunakan sudah efektif?	Sudah, tetapi kadang terkendala dengan peserta didik yang lupa akan materi minggu lalu karena tidak di ulang- ulang di rumah
3	Media pembelajaran apakah yang digunakan guru dalam pembelajaran TIK?	Komputer, proyektor dan internet
4	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah efektif?	Sudah, tetapi kadang terkendala ketika adanya pemadaman listrik media seperti proyektor dan komputer tidak bisa digunakan
5	Apakah ada kendala mengenai media yang digunakan?	Ada, seperti kurangnya perangkat komputer kemudian juga terkendala apabila listrik mati
7	Apakah guru memiliki komitmen untuk mengikuti perkembangan IPTEK?	Tentunya iya, karena kalau kita tidak up to date dengan perkembanagn IPTEK maka kita akan ketinggalan zaman apalagi pada zaman sekarang rata- rata sudah menggunakan teknologi
8	Apakah ada media pembelajaran berbasis android yang digunakan guru?	Dulu pada masa pendemi covid-19 ada seperti penggunaan zoom dan clasroom tapi pada saat ini itu tidak digunakan lagi

Muaro Paiti,16 November 2022
Guru mata pelajaran,

Diki Putra Indri S.Kom
Nip:-

LEMBAR WAWANCARA SISWA/I

Hari/ Tanggal : Sabtu, 26 November 2022
Tempat : SMA N 1 KAPUR IX
Nama narasumber : REVIN DATUL AMBRI
Narasumber : Siswa/I belajar mata pelajaran TIK di SMA N 1 Kapur IX

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Metode apakah yang digunakan guru TIK anda dalam pembelajaran dikelas?	Metode Ceramah & Praktek
2	Media apakah yang digunakan guru TIK dalam pembelajaran dikelas?	Computer & in fokus
3	Bagaimana media pembalajaran yang digunakan guru, apakah sudah baik?	Belum
4	Apakah media pembelajaran yang digunakan guru menarik?	Membosankan
5	Apakah ada kenadala siswa menegenai metode dan media yang digunakan?	Lampu mati
5	Apakah siswa/i memiliki android?	Punya
6	Apakah guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis android?	Belum

Muaro Paiti, 26 November 2022
Siswa ,

REVIN DATUL AMBRI

LEMBAR WAWANCARA SISWA/I

Hari/ Tanggal : Sabtu , 26 November 2022
Tempat : SMA N 1 KAPUR IX
Nama narasumber : M. ROFID AZHARI
Narasumber : Siswa/I belajar mata pelajaran TIK di SMA N 1 Kapur IX

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Metode apakah yang digunakan guru TIK anda dalam pembelajaran dikelas?	~~Simple~~ Simpel
2	Media apakah yang digunakan guru TIK dalam pembelajaran dikelas?	komputer ~~infokus~~ proyektor
3	Bagaimana media pembalajaran yang digunakan guru, apakah sudah baik?	sudah tetapi lupa lalu di tanya guru
4	Apakah media pembelajaran yang digunakan guru menarik?	membosankan
5	Apakah ada kenadala siswa menegenai metode dan media yang digunakan?	mati listrik.
5	Apakah siswa/i memiliki android?	Punya
6	Apakah guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis android?	belum

Muaro Paiti, 26 November 2022
Siswa ,

.....

LEMBAR WAWANCARA SISWA/I

Hari/ Tanggal : Sabtu, 26 November 2022
Tempat : SMA N 1 KAPUR IX
Nama narasumber : Ragai J. Gusilan
Narasumber : Siswa/I belajar mata pelajaran TIK di SMA N 1 Kapur IX

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Metode apakah yang digunakan guru TIK anda dalam pembelajaran dikelas?	Ceramah dan Praktek
2	Media apakah yang digunakan guru TIK dalam pembelajaran dikelas?	komputar, infokus,
3	Bagaimana media pembalajaran yang digunakan guru, apakah sudah baik?	Sudah, tatapi terkadang materi minggu lalu susah di ingat
4	Apakah media pembelajaran yang digunakan guru menarik?	membosankan
5	Apakah ada kenadala siswa menegenai metode dan media yang digunakan?	lampu mati / komputernya kurang
5	Apakah siswa/i memiliki android?	Punya
6	Apakah guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis android?	Belum

Muaro Paiti, 26 November 2022
Siswa ,

Ragai J. Gusilan

LEMBAR WAWANCARA SISWA/I

Hari/ Tanggal : Sabtu, 26 November 2022
Tempat : SMA N 1 KAPUR IX
Nama narasumber : Neza maula El Rahma
Narasumber : Siswa/I belajar mata pelajaran TIK di SMA N 1 Kapur IX

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Metode apakah yang digunakan guru TIK anda dalam pembelajaran dikelas?	ceramah dan praktek
2	Media apakah yang digunakan guru TIK dalam pembelajaran dikelas?	Camputer, Proyektor
3	Bagaimana media pembalajaran yang digunakan guru, apakah sudah baik?	Sudah baik
4	Apakah media pembelajaran yang digunakan guru menarik?	menarik
5	Apakah ada kenadala siswa menegenai metode dan media yang digunakan?	ada sedikit kendala, sedikit lupa, komputer kurang
5	Apakah siswa/i memiliki android?	Iya
6	Apakah guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis android?	Belum

Muaro Paiti, 26 November 2022
Siswa ,

LEMBAR WAWANCARA SISWA/I

Hari/ Tanggal : Sabtu, 26 November 2022
Tempat : SMA N 1 KAPUR IX
Nama narasumber : Tri Rahan Berta
Narasumber : Siswa/I belajar mata pelajaran TIK di SMA N 1 Kapur IX

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Metode apakah yang digunakan guru TIK anda dalam pembelajaran dikelas?	menjelaskan dan memprakterkan
2	Media apakah yang digunakan guru TIK dalam pembelajaran dikelas?	komputer
3	Bagaimana media pembalajaran yang digunakan guru, apakah sudah baik?	Sudah tetapi susah untuk mengingat kembali
4	Apakah media pembelajaran yang digunakan guru menarik?	menarik
5	Apakah ada kenadala siswa menegenai metode dan media yang digunakan?	Lama mati, kurangnya perangkat komputer
5	Apakah siswa/i memiliki android?	punya
6	Apakah guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis android?	Belum

Muaro Paiti, 26 November 2022
Siswa ,

Rahma

LEMBAR WAWANCARA SISWA/I

Hari/ Tanggal : Sabtu ,26 November 2022
Tempat : SMA N 1 KAPUR IX
Nama narasumber : Sumaila
Narasumber : Siswa/I belajar mata pelajaran TIK di SMA N 1 Kapur IX

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Metode apakah yang digunakan guru TIK anda dalam pembelajaran dikelas?	Ceramah dan Praktek
2	Media apakah yang digunakan guru TIK dalam pembelajaran dikelas?	Komputer dan Proyektor
3	Bagaimana media pembalajaran yang digunakan guru, apakah sudah baik?	baik
4	Apakah media pembelajaran yang digunakan guru menarik?	Menarik
5	Apakah ada kenadala siswa menegenai metode dan media yang digunakan?	Pada saat di terangkan Mengerti Paket.kompe tapi sesudah itu diterangkan lupa lagi, kuran
5	Apakah siswa/i memiliki android?	ada
6	Apakah guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis android?	Belum

Muaro Paiti, 26 November 2022
Siswa ,

SUMAILA

LEMBAR WAWANCARA SISWA/I

Hari/ Tanggal : Sabtu, 26 November 2022
Tempat : SMA N 1 KAPUR IX
Nama narasumber : RAFANDI
Narasumber : Siswa/I belajar mata pelajaran TIK di SMA N 1 Kapur IX

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Metode apakah yang digunakan guru TIK anda dalam pembelajaran dikelas?	ceramah dan Praktek
2	Media apakah yang digunakan guru TIK dalam pembelajaran dikelas?	Komputer, Proyektor
3	Bagaimana media pembalajaran yang digunakan guru, apakah sudah baik?	sudah baik
4	Apakah media pembelajaran yang digunakan guru menarik?	sangat menarik
5	Apakah ada kenadala siswa menegenai metode dan media yang digunakan?	Sulit mengerti karena kurangnya perangkat komputer serin9 dPa.
5	Apakah siswa/i memiliki android?	iya
6	Apakah guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis android?	Belum

Muaro Paiti, 26 November 2022
Siswa ,

Rafandi

LEMBAR WAWANCARA SISWA/I

Hari/ Tanggal : Sabtu, 26 November 2022
Tempat : SMA N 1 KAPUR IX
Nama narasumber : Miftahul Farhan
Narasumber : Siswa/I belajar mata pelajaran TIK di SMA N 1 Kapur IX

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Metode apakah yang digunakan guru TIK anda dalam pembelajaran dikelas?	Menjelaskan dan langsung praktek
2	Media apakah yang digunakan guru TIK dalam pembelajaran dikelas?	infokus, komputer
3	Bagaimana media pembalajaran yang digunakan guru, apakah sudah baik?	sudah
4	Apakah media pembelajaran yang digunakan guru menarik?	Menarik
5	Apakah ada kenadala siswa menegenai metode dan media yang digunakan?	Lampu mati
5	Apakah siswa/i memiliki android?	punya
6	Apakah guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis android?	Belum

Muaro Paiti 26 November 2022
Siswa ,

LEMBAR WAWANCARA SISWA/I

Hari/ Tanggal : Sabtu, 26 November 2022
Tempat : SMA N 1 KAPUR IX
Nama narasumber : Trisa nofita fitri
Narasumber : Siswa/I belajar mata pelajaran TIK di SMA N 1 Kapur IX

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Metode apakah yang digunakan guru TIK anda dalam pembelajaran dikelas?	Ceramah dan Praktek
2	Media apakah yang digunakan guru TIK dalam pembelajaran dikelas?	komputer, infocus/proyektor
3	Bagaimana media pembalajaran yang digunakan guru, apakah sudah baik?	Sudah baik
4	Apakah media pembelajaran yang digunakan guru menarik?	Menarik
5	Apakah ada kenadala siswa menegenai metode dan media yang digunakan?	Ada sedikit kendala, kadang lupa dg materi yang telah diajarkan
5	Apakah siswa/i memiliki android?	iya
6	Apakah guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis android?	Belum.

Muaro Paiti, 26 November 2022
Siswa,

TRISA NOFITA FITRI

LEMBAR WAWANCARA SISWA/I

Hari/ Tanggal : Sabtu, 26 November 2022
Tempat : SMA N 1 KAPUR IX
Nama narasumber : Meisya Nasila Saflah
Narasumber : Siswa/I belajar mata pelajaran TIK di SMA N 1 Kapur IX

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Metode apakah yang digunakan guru TIK anda dalam pembelajaran dikelas?	metode ceramah dan praktek
2	Media apakah yang digunakan guru TIK dalam pembelajaran dikelas?	komputer dan infokus
3	Bagaimana media pembalajaran yang digunakan guru, apakah sudah baik?	Belum Baik
4	Apakah media pembelajaran yang digunakan guru menarik?	membosankan
5	Apakah ada kenadala siswa menegenai metode dan media yang digunakan?	lampu mati.
5	Apakah siswa/i memiliki android?	Punya, perangkat komputer kurang
6	Apakah guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis android?	Belum

Muaro Paiti, 26 November 2022
Siswa ,

MEISYA NASILA SAFLAH

LEMBAR WAWANCARA SISWA/I

Hari/ Tanggal : 26 November 2022
Tempat : SMA N 1 KAPUR IX
Nama narasumber : Siti Rodzika Salsabilla
Narasumber : Siswa/I belajar mata pelajaran TIK di SMA N 1 Kapur IX

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Metode apakah yang digunakan guru TIK anda dalam pembelajaran dikelas?	Ceramah dan Praktek
2	Media apakah yang digunakan guru TIK dalam pembelajaran dikelas?	Komputer dan Infokus
3	Bagaimana media pembalajaran yang digunakan guru, apakah sudah baik?	Belum baik
4	Apakah media pembelajaran yang digunakan guru menarik?	membosankan
5	Apakah ada kenadala siswa menegenai metode dan media yang digunakan?	lampu mati
5	Apakah siswa/i memiliki android?	Punya. kurangnya komputer
6	Apakah guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis android?	Belum, perangkat komputer kurang

Muaro Paiti, 26 November 2022
Siswa ,

Siti Rodzika Salsabilla

LAMPIRAN IX



SURAT PENDUKUNG

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://ftik.uinbukittinggi.ac.id | Email : ftik@uinbukittinggi.ac.id

08 Agustus 2022

Nomor : B-0072/In.26.1/PTIK/PP.00.9/08/2022
Lamp. : (Satu) rangkap
Hal : **Penetapan Dosen Pembimbing**

Yth : Bapak Hari Antoni Musril, M.Kom

Di tempat

Assalamu'alaikum wr. wb.

Sesuai dengan usulan Pembimbing Skripsi yang diajukan oleh Mahasiswa Prodi Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi, maka bersama ini dimohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai pembimbing skripsi mahasiswa dibawah ini :

Nama	**Nurazila**
NIM	2519032
Judul Skripsi	Desain Media Pembelajaran Menggunakan Smart APPs Creator Berbasis Android Pada Mata Pelajaran TIK di SMA N 1 Kapur IX

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya di ucapkan terimakasih.

An Dekan,
Ketua Prodi

Riri Okra, S.Kom, M.Kom
NIP.197910172011011010

Catatan: Mahasiswa wajib menemui pembimbing yang telah ditetapkan paling lama satu bulan sejak surat dikeluarkan

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II: Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat – Telepon/ Fax: (0752) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-4542/In.26.1/PP.00.7/09/2022 Bukittinggi, 26 September 2022
Lamp :-
Hal :**Permohonan Izin Observasi Awal**

Kepada YTH :
Bapak/Ibu Kepala SMAN 1 Kapur IX

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama surat ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin melakukan Observasi awal di tempat yang Bapak/Ibu pimpin kepada mahasiswa di bawah ini :

Nama	**: NURAZILA**
NIM	**: 2519032**
Semester	: 7
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	: ***Desain Media Pembelajaran menggunakan Smart apps Creator berbasis Android pada Mata Pelajaran TIK di SMAN 1 Kapur IX***
Lokasi Penelitian	: SMAN 1 Kapur IX
Waktu	September 2022 s/d selesai

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang Bapak/Ibu berikan kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

DEKAN,

Dr. ZULFANI SESMIARNI, M.Pd.

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II: Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat – Telepon/ Fax: (0752) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-1616/Un.26.1/PP.07/04/2023 Bukittinggi, 06 April 2023
Lamp : 1 (Satu) rangkap
Hal : Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH :
Bapak/Ibu .....

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama	:	**NURAZILA**
NIM	:	**2519032**
Semester	:	8
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	***Desain media Pembelajaran TIK menggunakan Smart Apps Creator di SMAN I Kapur IX***
Lokasi Penelitian	:	SMAN I Kapur IX
Waktu	:	April 2023 s/d selesai

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

DR. ISWANTIR M., M.AG
NIP 197605192006041001

PEMERINTAH KABUPATEN LIMA PULUH KOTA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Raya Negara KM.8 Tanjung Pati Telp/Fax (0752) 7991460 Kode Pos 26271

SURAT PENGANTAR
No.145/SP-MP/DPMPTSP/V/2023

Tanjung Pati, 11 Mei 2023

Kepada Yth :

Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Kapur IX
di

Tempat

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian serta Peraturan Bupati Lima Puluh Kota Nomor 24 Tahun 2022 Tentang Pelimpahan Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan dari Bupati Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Lima Puluh Kota, maka bersama ini diinformasikan bahwa yang tersebut dibawah ini :

Nama	:	Nurazila
Tempat/Tanggal Lahir	:	Durian Tinggi/ 30 Desember 2000
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Pekerjaan	:	Mahasiswa
Alamat	:	Bintungan Sakti Nagari Durian Tinggi Kecamatan Kapur IX.

Akan melakukan penelitian dalam rangka mengumpulkan data untuk Penyusunan Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri SJECH M. Djamil Djambek Bukittiomnggi dengan judul **"Desain Media Pembelajaran TIK Menggunakan Smart Apps Creator di SMA N1 Kapur IX"**.

Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

A.n Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Lima Puluh Kota
Sekretaris

YULIA MASNA, SKM
NIP.19780704 200212 2 005

Tembusan;
1. Bapak Bupati Lima Puluh Kota (sebagai Laporan);
2. Ka. Bapelitbang Kab. Lima Puluh Kota;
3. Arsip

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI
Nomor : B-1605/Un.26.1/HK.00.5/03/2023

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI

Membaca : Permohonan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Syekh Muhammad Djammil Djambek Bukittinggi an. **Nurazila, NIM. 2519032** tanggal 5 April 2023 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi;

Menimbang :
a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing;
b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing Skripsi;

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859);
3. Peraturan Presiden Nomor 85 Tahun 2022 tentang Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 76 tahun 2022 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan: "***Desain Media Pembelajaran TIK menggunakan Smart Apps Creator di SMAN 1 Kapur IX***"

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Nama	: **Hari Antoni Musril, S.Kom M.Kom**
NIP	: **198309072009121005**
Pangkat/Gol.Ruang	: Penata /III/c
Jabatan	: Lektor
Bidang Keahlian Pokok	: Ilmu Komputer
Sebagai Dosen	: PEMBIMBING

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Bukittinggi,
Pada tanggal : 5 April 2023

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Dr. ISWANTIR M, M. Ag
NIP.197605192006041001

PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 KAPUR IX
AKREDITASI A
Jl. Nusantara I No 3 Muaro Paiti Kec. Kapur IX Kab. Lima Puluh Kota Kode Pos 26273
NPSN : 10301185 NSS : 301130813008 email : smanlkapur9@gmail.com website:http://www.smansakasela.sch.id

SURAT KETERANGAN
No : 420/527/SMA N 1 Kapur IX/VII/2023

Kepala SMA Negeri 1 Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota Provinsi Sumatera Barat dengan ini menerangkan :

Nama : Nurazila
NIM : 2519032
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Jenjang : S1
Alamat : Bintungan Sakti Nagari Durian Tinggi
Kec. Kapur IX Kab. Lima Puluh Kota

Yang namanya tersebut di atas telah selesai melakukan Penelitian di SMA N 1 Kapur IX berdasarkan surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Nomor : 145/SP-MP/DPMPTSP/V/2023 tanggal 11 Mei 2023. Pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 11 Mei s.d 23 Juli 2023 dengan judul Skripsi "**Desain Media Pembelajaran TIK Menggunakan Smart Apps Creator di SMA N 1 Kapur IX".**

Demikianlah surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Muaro Paiti, 27 Juli 2023
Kepala,

Mardius, S.Pd
NIP. 19630712 198703 1 010

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://ftik.uinbukittinggi.ac.id | Email : ftik@uinbukittinggi.ac.id

KARTU BUKTI KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : NURAZILA
NIM : 2519032
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Dosen Pembimbing : Hari Antoni Musril, M.Kom

NO	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan
1	Jumat / 20 Januari 2023	perbaiki penulisan proposal BAB I sesuai catatan dalam proposal	
2	Senin / 13 Februari 2023	- ACC BAB I - Lanjutkan membuat BAB II	
3	Kamis / 2 Maret 2023	perbaiki BAB II sesuai catatan di dalam hardcopy proposal/RPP	
4	Senin / 27 Maret 2023	- ACC BAB II - Lanjut ke BAB III	
5	Kamis / 30 Maret 2023	perbaiki penulisan pada BAB III sesuai komentar di proposal skripsi	
6	Senin / 3 April 2023	- Acc BAB III - Acc Seminar proposal	
7	Selasa / 6 Juni 2023	- ACC produk skripsi - ACC instrumen penelitian	
8	Kamis / 22 Juni 2023	- perbaiki BAB 1-5 - lengkapi abstrak dan lampiran	
9	Jumat / 7 Juli 2023	- ACC BAB 1-5 - perbaiki Abstrak - perbaiki lampiran	
10	Senin / 31 Juli 2023	- ACC tanggal sidang ACC print bersih	

Bukittinggi, 31 Juli 2023
Dekan,

Dr. Iswantir, M.M.Ag
NIP. 197605192006041001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama	:	Nurazila
NIM	:	2519032
Prodi	:	Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Tempat / Tanggal Lahir	:	Durian Tinggi / 30 Desember 2000
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Alamat	:	Durian Tinggi, Kapur IX
Telp / Whatssapp	:	082385350525
E-mail	:	nurazila3012@gmail.com

ORANG TUA

Ayah	:	Asril
Ibu	:	Dasmiati
Alamat	:	Durian Tinggi, Kapur IX

PENDIDIKAN

Tahun 2007 - 2013	:	SD N 01 Durian Tinggi
Tahun 2013 - 2016	:	SMP N 2 Kapur IX
Tahun 2016 - 2019	:	SMA N 3 Payakumbuh
Tahun 2019 - Sekarang	:	UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi