



# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN PERANGKAT LUNAK PENGOLAH KATA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS VII DI SMP N 1 KAUMAN

**Nurna Listya Purnamasari<sup>1)</sup>, Eni Aprilia<sup>2)</sup>**

<sup>1, 2)</sup>Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

1. Mayor Sujadi No.7, Manggis, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur

e-mail: [nurna@stkipgritulungagung.ac.id](mailto:nurna@stkipgritulungagung.ac.id)<sup>1)</sup>, [eniaprilialia776@gmail.com](mailto:eniaprilialia776@gmail.com)<sup>2)</sup>

## ABSTRAK

*Media sebagai tempat penyalur pengetahuan dari pengajar ke peserta didik. Saat ini Android sudah banyak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berupa aplikasi yang dibuat menggunakan Construct 2. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk membantu mengatasi permasalahan peserta didik pada mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) kelas 7 di SMP N 1 Kauman pada semester 2 tahun ajaran 2021/2022 yang membahas tentang materi pengenalan perangkat lunak pengolah kata. Permasalahan lain yaitu pelajaran TIK berlangsung selama 25 menit saja sehingga peserta didik kurang memahami pelajaran TIK. Dari permasalahan tersebut maka peserta didik membutuhkan sebuah media yang bisa membantu siswa belajar mandiri dan lebih aktif. Penelitian ini menggunakan metode R&D Research and Development. Menggunakan model (R2D2) Reflective, Recursive, Design and Development yaitu (1) Penetapan (define), (2) Desain dan Pengembangan (design and development), dan (3) Penyebarluasan (disseminate). Teknik pengumpulan data menggunakan angket Google Form. Hasil uji coba ahli media menghasilkan 76,92%, hasil uji ahli materi sebesar 80%, hasil uji kelompok kecil sebesar 93,6% dan hasil uji kelompok besar sebesar 91,02% jika dijumlahkan hasil rata-rata keseluruhan uji coba yang telah dilakukan adalah sebesar 85,38%. Jika disesuaikan dengan rating scale maka hasil tersebut dikatakan "Sangat Layak" untuk dijadikan media pembelajaran untuk peserta didik SMP N 1 Kauman.*

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Construct 2, Teknologi Informasi dan Komunikasi.*

## ABSTRACT

*Media is a place to distribute knowledge from teachers to students. Currently, Android has been widely used as an interactive learning media in the form of applications made using Construct 2. The purpose of this study was to help overcome the problems of students in the 7<sup>th</sup> grade junior high school 1 kauman of 2021/2022 in the 2<sup>nd</sup> semester of the Information and Communication Technology subjects discussing the introduction of word processing software. Another problem is that ICT lessons last only 25 minutes so students less understand ICT lessons. From these problems, students need media that can help students learn independently and be more active. This research uses the R&D research and Development method. Used the Reflective (R2D2) model. Recursive, Design and Development, namely (1) Define, (2) Design and Development, and (3) Disseminate. The data collection technique used a Google Form questionnaire. The results of the media expert test resulted in 76.92%, the results of the material expert test by 80%, the small group test results by 93.6%, and the large group test results by 91.02% if you add up the average results of the overall trials that have carried out is 85.38%. If adjusted to the rating scale, the results are said to be "Very Eligible" to be used as learning media for students of SMP N 1 Kauman.*

**Keywords:** *Learning Media, Construct 2, Information and Communication Technology.*

## I. PENDAHULUAN

**S**ISTEM pendidikan di Indonesia pada saat ini mengalami banyak perubahan, Dalam kondisi khusus seperti pandemi peserta didik diharuskan untuk belajar di rumah. Sehingga peserta didik memerlukan sebuah media yang digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan ilmu pengetahuan dari guru ke peserta didik. Pada era digital seperti sekarang ini sudah banyak sekali media pembelajaran interaktif berupa aplikasi yang digunakan peserta didik setiap saat dengan menggunakan *Android* yang dimilikinya. *Android* merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis *Linux* yang memuat seperti sistem operasi, *Middleware* dan aplikasi. *Android* sangat digemari berbagai kalangan dikarenakan bentuknya yang mudah dibawa serta kegunaan dalam membantu memudahkan pekerjaan manusia. *Android* memiliki banyak kegunaan di kehidupan sehari-hari seperti sebagai alat komunikasi dan juga digunakan peserta didik sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang menggunakan *Android* biasanya berbentuk aplikasi yang bisa diinstal dengan mudah contohnya adalah aplikasi

media pembelajaran yang dibuat menggunakan *Construct 2*.

*Construct 2* merupakan sebuah *Game Engine 2D* untuk *HTML 5* yang dikembangkan oleh Scirra Ltd. Sebuah perusahaan *start up* dari London. Menurut Purnomo (2020) pengembang permainan yang dibuat dengan *Construct 2* dapat dipublish ke beberapa platform seperti *HTML 5*, *Website*, *Google*, *Windows Phone* dll. Konsep aplikasi ini adalah *behavior & event attachment* sehingga logika *game* dapat di kerjakan tanpa menggunakan Bahasa pemrograman atau disebut *coding*. Selain untuk membuat *game*, *Construct 2* juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran TIK. Berdasarkan hasil diskusi wawancara dengan Guru TIK di SMP N 1 Kauman dalam penyampaian pembelajaran seperti memberikan materi kepada peserta didik masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab baik dalam pembelajaran *online* maupun *offline* juga masih menggunakan buku. Permasalahan lain yaitu jam pelajaran TIK untuk peserta didik kelas VII hanya sekitar 25 menit saja ketika di sekolah hal ini membuat penyampaian materi dan praktek langsung di *laboratorium* komputer sekolah yang dilakukan peserta didik sangat kurang. Dari permasalahan tersebut maka peserta didik membutuhkan sebuah media yang bisa membantu siswa belajar mandiri dan lebih aktif.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Setyahandani (2018) yang memaparkan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai penunjang tercapainya tujuan pendidikan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi peserta didik belajar dan dapat mengurangi sifat pasif peserta didik. Kemudian pendapat lain tentang media pembelajaran menurut Usfiyana & Pratama (2019) yaitu Media pembelajaran yang akan digunakan hendaknya dapat bersifat interaktif, sehingga proses belajar meningkat pada pemahaman yang jelas terhadap materi pembelajaran. Dari beberapa pendapat tentang media pembelajaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran dari pendidik sebagai sumber dan peserta didik sebagai penerima materi pelajaran tersebut.

### B. Android

*Android* menurut pendapat dari Fuadi (2020) *Android* merupakan sistem operasi berbasis *Linux* yang didesain untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar (*Smartphone*) dan sejenisnya. Dibekali dengan sistem operasi secara *Open Source* yang artinya bersifat bisa dimodifikasi oleh penggunanya. Kemudian pendapat lain yang membahas android yaitu dari (Setyawan et al., 2018) menurutnya *Android* merupakan sistem operasi berbasis *Linux* yang dipergunakan sebagai pengelola sumber daya perangkat keras, baik ponsel, *Smartphone* dan juga PC. Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa *android* merupakan sistem operasi berbasis *Linux* yang dibuat bersifat *open source* atau dapat dimodifikasi seperti diinstal aplikasi buatan mereka sendiri atau aplikasi yang dibuat pengembang lain yang biasanya digunakan pada *Smartphone*.

### C. Construct

*Construct 2* merupakan game editor berbasis *HTML 5* yang telah dikembangkan oleh Scirra Ltd, perusahaan dari kota London, Inggris. Purnomo (2020) berpendapat bahwa *Construct 2* ini seseorang bisa membuat *game 2D* dan pengembang game ini juga dapat mempublikasikannya ke beberapa platform seperti *HTML 5*, *Website*, *Google Chrome*, *Webstore*, *Android*, *Windows* dll. Serta telah disediakan 70 *visual effect* yang menggunakan *Engine WebGL*. *Construct 2* juga dibekali 20 *built-in plugin* dan *behavior* sehingga bisa membuat *sprite*, objek teks, menambah gambar, menambah *sound*.

Pendapat lain yang membahas tentang *Construct 2* yang dikemukakan oleh (Anisah, dkk., 2018) *Construct 2* merupakan sebuah perangkat lunak untuk membuat *game* berbasis *Hyper Text Markup Language (HTML) 5*, yang memiliki keunggulan yaitu tidak memerlukan bahasa pemrograman. Dari pendapat yang membahas tentang *Construct 2* diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Construct 2* merupakan *game editor* berbasis *HTML 5* yang dikembangkan oleh Scirra Ltd. Yang merupakan alat yang digunakan untuk membuat *game 2D* tanpa harus menggunakan Bahasa pemrograman atau sering disebut *coding*.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) yaitu merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut sebelum disebar atau dipergunakan khalayak. Produk yang dihasilkan berbentuk aplikasi yang diharapkan dapat dipergunakan untuk peserta didik untuk membantu dalam belajar. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu R2D2 (*Reflective, Recursive, Design and Development*) yang dikembangkan oleh (Willis, 1995). Dimana mempunyai 3 fokus utama seperti bagan di bawah ini:



Gambar 3. 1 Bagan Model R2D2

Menurut Purnamasari (2017) Model R2D2 ini tidak memerlukan uji ahli pembelajaran, tetapi tetap menggunakan ahli pada bidang *study* tersebut. R2D2 memiliki 3 komponen seperti : 1. Pendefinisian (*Define*), 2. Desain dan Pengembangan (*Design and Development*), 3. Penyebarluasan (*Disseminate*). Bersifat *recursive* dan *reflective* artinya jika suatu masalah dapat ditinjau lagi selama prosesnya dan pada saat itu juga solusi, keputusan dan alternatif akan muncul.

#### B. Prosedur Penelitian

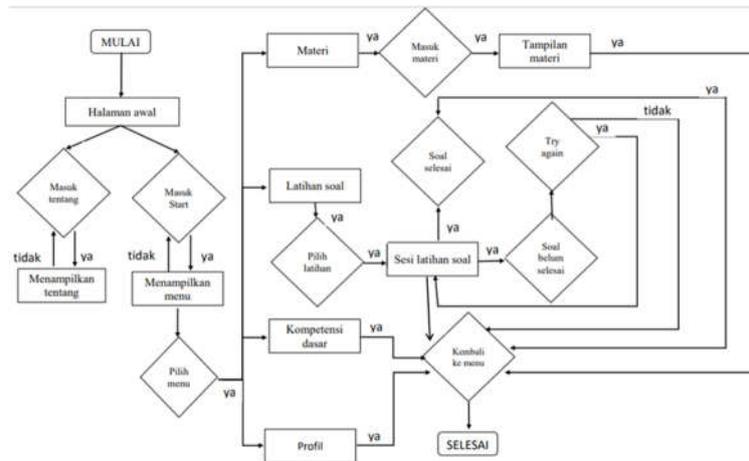
Tahapan membuat rancangan produk yang akan dihasilkan yaitu menentukan *user interface* dan tata letak untuk media pembelajarannya. Peneliti juga harus mencari asset yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi seperti *sound*, gambar, tombol dan bahan materi TIK yang diperoleh dari silabus dari SMP N 1 Kauman kelas 7. Prosedur penelitian dan pengembangan pada model R2D2 memerlukan beberapa tahapan dibawah ini:

##### 1) Definisi (*define*)

Pada tahap pendefinisian (*define*) yang dilakukan adalah membuat tim kolaboratif yaitu yang terdiri dari ahli bidang studi, ahli media dan peserta didik menurut (Saz, dkk., 2018). Selanjutnya yaitu menganalisis permasalahan yang ada di SMP N 1 Kauman. Hasil wawancara dan observasi langsung terdapat permasalahan yaitu pada mata pelajaran TIK. Permasalahannya adalah jam mata pelajaran TIK hanya 25 menit saja tidak genap 1 jam pelajaran karena sisa dari waktu tersebut dipergunakan untuk mata pelajaran prakarya yang tentunya mempengaruhi proses belajar peserta seperti kurangnya pemahaman materi karena waktu yang terlalu singkat dan juga kurangnya praktek menggunakan komputer langsung di *laboratoium* sekolah. Untuk kebutuhan produk yaitu memerlukan bahan materi yang diperoleh dari silabus semester genap kelas 7 yang akan dimasukkan didalam aplikasi.

##### 2) Desain dan Pengembangan (*design and development*)

Perancangan model pembelajaran ini sifatnya konseptual dan mendasari proses yang akan dilakukan selanjutnya. Hasil akhir dari tahapan perancangan ini berupa *flowchart* dan *user interface* (Saz, dkk., 2018). Sedangkan untuk *Flowchart* produk digambarkan seperti berikut:



Gambar 3. 2 Flowchat produk

Produk media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *Construct 2* dengan menggabungkan kebutuhan dalam pengembangan aplikasi dan juga asset-asset media pembelajaran contohnya Tombol, *background*, *sound*, gambar kemudian materi pembelajaran TIK perangkat lunak pengolahan kata.

### 3) Penyebarluasan (disseminate)

Tahap penyebarluasan terdiri dari validasi dan uji coba merupakan tahap untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang telah dibuat menurut Aryanti (2021). Termasuk teknik dan instrumen pengumpulan data validasi dan uji coba produk. Setelah semua tahapan selesai produk media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam bentuk aplikasi kemudian diupload di google drive dan dapat disebarluaskan melalui link sekaligus di download menggunakan *Android* yang dimiliki peserta didik.

## C. Uji Coba Produk

### 1) Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu kepada ahli media adalah dosen prodi Teknologi Informasi Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung dan untuk ahli materi adalah guru SMP N 1 Kauman.

### 2) Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi yaitu Rini Wijayanti, S.Kom selaku guru mata pelajaran TIK di SMP N 1 Kauman, ahli media yaitu Bapak Fahrur Rozi, M.kom selaku dosen fakultas Sains dan Teknologi di Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, kelompok kecil yang terdiri dari 15 peserta didik dari SMP N 1 Kauman dan kelompok besar yang terdiri dari 25 peserta didik dari SMP N 1 Kauman.

### 3) Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: a) Data materi yang terdiri dari materi mata pelajaran TIK kelas 7 di silabus semester genap yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara guru SMP N 1 Kauman, b) Data model desain diperoleh dari hasil observasi terhadap mata kuliah yang pernah diajarkan oleh ahli media. Data yang terkandung dalam produk aplikasi media pembelajaran telah disesuaikan dengan arahan ahli media terkait karakteristik atau syarat pengembangan produk sehingga produk bisa berfungsi baik dan berguna untuk peserta didik kelas 7.

### 4) Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Adapun teknik pengumpulan data disini terdiri dari a) Observasi, b) Wawancara, dan c) Angket. Adapun Instrumen pengumpulan data adalah suatu alat yang digunakan untuk mempermudah proses pengumpulan data. Terdapat 3 instrumen yang harus ada dalam pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut: 1) Instrumen ahli media terdiri dari 3 aspek yaitu aspek komunikasi, aspek desain dan teknis, serta aspek format tampilan, 2) Instrumen ahli materi terdiri dari 2 aspek antara lain aspek isi materi dan aspek desain teknis, 3) Instrumen peserta didik yang terdiri dari 3 aspek yang harus diisi oleh peserta didik yaitu aspek pemrograman, aspek isi dan aspek tampilan.

### 5) Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini bersifat pengembangan jadi alur teknis analisis data pada lembar angket bersifat *deskriptif*. Data yang sudah diperoleh dari ahli media, ahli materi dan juga peserta didik sebagai responden berupa nilai angka (*kuantitatif*) yang diubah menjadi nilai huruf (*kualitatif*).

Tabel 3. 1 Kriteria Pemberian Skor Butir Instrumen Angket Ahli Media dan Ahli Materi

Penilaian	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SKB	Sangat Kurang Baik	1

Sumber: (Usfiyana & Pratama, 2019)

Rumus untuk menghitung presentase kelayakan sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Hasil skor pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Usfiyana & Pratama, 2019)

Berikut merupakan kriteria persentase *rating scale* yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan:

Tabel 3. 2 Rating Scale

Hasil Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
<21%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Alhadi & Cholik, 2021)

## IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### A. Sajian Data, Hasil Analisis Masalah dan Kebutuhan

#### 1) Tahap Definisi (Define)

Membentuk tim yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Kemudian menganalisis permasalahan dengan melakukan observasi langsung serta melakukan analisis permasalahan yang ada di SMP N 1 Kauman yaitu pembelajaran TIK yang hanya 25 menit saja dan kurang praktek langsung menggunakan komputer.

#### 2) Tahap Desain (Design)

Proses mendesain *background* menggunakan aplikasi canva. Tampilan proses mendesain menggunakan canva sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Mendesain dengan Canva

Untuk warna dasar atau *background* media pembelajaran adalah warna biru yang menurut Hico dalam (Pratami & Prima Hasiholan, 2020) Warna biru umumnya memberi efek dapat menenangkan dan diyakini bahwa warna biru mampu menstimulasi pemikiran secara jernih serta meningkatkan konsentrasi.

### B. Sajian data dan Hasil Analisis Pengembangan Produk

Pengembangan media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi *Construct 2* supaya menjadi aplikasi yaitu dengan di *export* menjadi format HTML 5 kemudian dengan menggunakan bantuan aplikasi *Netlify* dan *MIT Inventor* dengan kualifikasi minimal Andorid versi 5.0 (Lollipop) dengan RAM 1,5.

#### a. Hasil Uji Ahli Media

Tabel 4. 1 Hasil Uji Ahli Media

Aspek	Pernyataan	Skor	Keterangan
Pengoperasian	Kemudahan pengoperasian Aplikasi	4	Setuju
	Logika berfikir	4	Setuju
	Interaksi dengan pengguna	3	Cukup setuju
	Penggunaan Bahasa	4	Setuju
Desain Teknis	Format teks	4	Setuju
	Penggunaan huruf	4	Setuju
	Penggunaan ilustrasi	4	Setuju
	Penggunaan animasi	3	Cukup setuju
	Penggunaan audio	4	Setuju
Format Tampilan	Penggunaan tombol	4	Setuju
	Tampilan aplikasi	4	Setuju
	Urutan penyajiann halaman	4	Setuju
	Tata letak tombol	4	Setuju
<b>Jumlah Skor</b>		<b>46</b>	

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Hasil skor pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$76,92\% = \frac{50}{65} \times 100\%$$

Dengan perolehan tersebut apabila disesuaikan dengan *rating scale* 76,92% termasuk dalam kategori “Layak” sebagai media pembelajaran peserta didik.

#### b. Hasil Uji Ahli Materi

Tabel 4. 2 Hasil Uji Ahli Materi

Aspek	Pernyataan	Skor	Keterangan
Isi Materi	Relevansi dengan indikator	4	Setuju
	Relevansi dengan tujuan pembelajaran	4	Setuju
	Relevansi dengan kemampuan peserta didik	4	Setuju
	Kejelasan topik pembelajaran	4	Setuju
	Keruntutan materi	4	Setuju
	Cangkupan materi	4	Setuju
	Kesesuaian dengan evaluasi	4	Setuju
	Relevansi gambar dan ilustrasi dengan materi	4	Setuju
Desain Teknis	Kemudahan penggunaan	4	Setuju
	Kemudahan memahami materi	4	Setuju
<b>Jumlah Skor</b>		<b>40</b>	

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Hasil skor pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$80\% = \frac{40}{50} \times 100\%$$

Dengan perolehan tersebut apabila disesuaikan dengan *rating scale* 80% termasuk dalam kategori “Sangat Layak” sebagai media pembelajaran peserta didik.

### C. Sajian data dan Hasil Analisis Uji Coba Produk

#### a. Hasil Uji Kelompok kecil

Tabel 4. 3 Hasil Uji Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor Hasil	Presentase (%)	Keterangan
1	Kemudahan pengoperasian aplikasi	47	94%	Sangat Layak
2	Kemudaham memilih menu program	48	96%	Sangat Layak
3	Kemudahan penggunaan tombol	49	98%	Sangat Layak
4	Kejelasan Bahasa	46	92%	Sangat Layak

5	Penggunaan kata menyimpang	46	92%	Sangat Layak
6	Kemudahan dalam memahami materi	48	96%	Sangat Layak
7	Urutan isi materi sesuai indicator	48	96%	Sangat Layak
8	Contoh dalam program jelas	46	92%	Sangat Layak
9	Bahasa yang digunakan komunikatif	45	90%	Sangat Layak
10	Tata letak dan gambar	49	98%	Sangat Layak
11	Kesesuaian pemilihan background	46	92%	Sangat Layak
12	Kesesuaian warna	46	92%	Sangat Layak
13	Kesesuaian pemilihan ukuran font	46	92%	Sangat Layak
14	Kesesuaian gambar yang disajikan	47	94%	Sangat Layak
15	Daya tarik gambar yang digunakan	45	90%	Sangat Layak
	Jumlah Skor	702		

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Hasil skor pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$93,6\% = \frac{702}{750} \times 100\%$$

Dengan perolehan tersebut apabila disesuaikan dengan *rating scale* 93,6% termasuk dalam kategori “Sangat Layak” sebagai media pembelajaran peserta didik.

#### d. Hasil Uji Kelompok Besar

Tabel 4. 4 Hasil Uji Kelompok Besar

No.	Pernyataan	Skor Hasil	Presentase (%)	Keterangan
1	Kemudahan pengoperasian aplikasi	113	90,4%	Sangat Layak
2	Kemudahan memilih menu program	117	93,6%	Sangat Layak
3	Kemudahan penggunaan tombol	120	96%	Sangat Layak
4	Kejelasan Bahasa	111	88,8%	Sangat Layak
5	Penggunaan kata menyimpang	111	88,8%	Sangat Layak
6	Kemudahan dalam memahami materi	117	93,6%	Sangat Layak
7	Urutan isi materi sesuai indicator	119	95,2%	Sangat Layak
8	Contoh dalam program jelas	114	91,2%	Sangat Layak
9	Bahasa yang digunakan komunikatif	113	90,4%	Sangat Layak
10	Tata letak dan gambar	113	90,4%	Sangat Layak
11	Kesesuaian pemilihan background	115	92%	Sangat Layak
12	Kesesuaian warna	112	88%	Sangat Layak
13	Kesesuaian pemilihan ukuran font	114	91,2%	Sangat Layak
14	Kesesuaian gambar yang disajikan	115	92%	Sangat Layak
15	Daya tarik gambar yang digunakan	106	84,8%	Sangat Layak
	Jumlah Skor	1.708		

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Hasil skor pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$91,2\% = \frac{1.710}{1.875} \times 100\%$$

Dengan perolehan tersebut apabila disesuaikan dengan *rating scale* 91,2% termasuk dalam kategori “Sangat Layak” sebagai media pembelajaran peserta didik.

## V. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penelitian pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran pengenalan perangkat lunak pengolah kata berbasis *Android* menggunakan *Construct 2* pada mata pelajaran TIK kelas VII di SMP N 1 Kauman ini menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development) model pengembangan R2D2 yaitu *Reflective, Recursive, Desain and Development*. Mendapatkan hasil dari uji ahli media sebesar 76,92%, hasil uji ahli materi sebesar 80%, hasil uji kelompok kecil sebesar 93,6% dan hasil uji kelompok besar sebesar 91,02% jika dihitung rata-rata hasil keseluruhan uji coba yang telah dilakukan adalah sebesar 85,38%. Jika disesuaikan dengan *rating scale* maka hasil tersebut dikatakan “Sangat Layak”.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti sebagai berikut:



1. Untuk sekolah SMP N 1 Kauman disarankan dapat memanfaatkan media pembelajaran pengenalan perangkat lunak pengolah kata untuk peserta didik kelas 7 pada mata pelajaran TIK.
2. Untuk peserta didik SMP N 1 Kauman disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran pengenalan perangkat lunak pengolah kata sebagai pendamping saat belajar praktek langsung menggunakan Microsoft word dan pendamping belajar selain buku.
3. Untuk peneliti disarankan untuk menambah dan memperluas subjek penelitian supaya dapat menambah wawasan dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi lebih maksimal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] ALhadi, D. F., & Cholik, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X SMK NEGERI 1 SIDOARJO*. 11, 126–132.
- [2] Anisah, S., Deniyanti, P., & Hajizah, M. N. (2018). *pengembangan media pembelajaran*. 14, 63–65. <https://doi.org/10.15900/j.cnki.zylf1995.2018.02.001>
- [3] Aryanti, N. I. (2021). Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember. *Digital Repository Universitas Jember, September 2019*, 2019–2022.
- [4] Fuadi, A. 'Afwal. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Fungsi Untuk Melatih Kemampuan Penalaran Kovarsional Siswa*.
- [5] Pratami, R., & Prima Hasiholan, T. (2020). Representasi Maskulinitas Pria dalam Iklan Televisi Men's Biore Cool Oil Clear. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 119–138. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol14.iss2.art2>
- [6] Purnamasari, N. L. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sd Kelas 5 Dengan Model R2D2 Di Sdn 1 Mojoarum Tulungagung. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.29100/jipi.v2i2.391>
- [7] Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- [8] Saz, J. A., Alibas, F., Yani, A., & Nurhayati. (2018). Pengembangan Media Presentasi Interaktif Semi Laboratorium Virtual pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis. *Saintifik*, 1(1), 26–33. <https://doi.org/10.31605/saintifik.v1i1.68>
- [9] Setyahandani, U., Darmawan, H., & Matsun. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Pada Materi Gelombang Cahaya Di Kelas XI SMA Negeri 2 Ketapang. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Aplikasinya (JPSA)*, 1(1), 32–38. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/JPSA/article/view/910>
- [10] Setyawan, D. I., Tolle, H., & Kharisma, A. P. (2018). Perancangan Aplikasi Communication Board Berbasis Android Tablet Sebagai Media Pembelajaran dan Komunikasi Bagi Anak Tuna Rungu. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(8), 2933–2943.
- [11] Usfiyana, I., & Pratama, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di SMP AI-Ishlah Semarang. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.31331/joined.v2i1.865>