

**PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN
BERBASIS ANDROID UNTUK MATA KULIAH
PSIKOLOGI PENDIDIKAN**



*Building
Future
Leaders*

Oleh:

RIDHO CATUR PRAKOSO

1215121113

Program Studi Teknologi Pendidikan

SKRIPSI

**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan**

**Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Jakarta**

2018

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN
PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis
Android untuk Mata Kuliah Psikologi Pendidikan
Nama Mahasiswa : Ridho Catur prakoso
Nomor Registrasi : 1215121113
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Tanggal Ujian : 5 Februari 2017

Pembimbing I




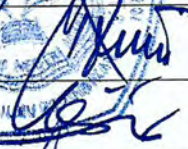
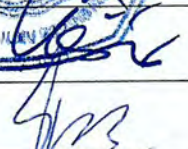
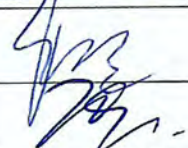
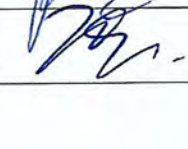
Cecep Kustandi, M. Pd.
NIP. 19810513 200812 1 003

Pembimbing II



Retno Widyaingrum, S.Sos, M.M
NIP. 19730714 200502 2 001

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M. Si. (Penanggung Jawab)*		13-2-18
Dr. Anan Sutisna, M. Pd. (Wakil Penanggung Jawab)**		19-2-18
Dr. Robinson Situmorang, M.Pd. (Ketua Penguji)***		12/2018
Erry Utomo, P.hD (Anggota)****		14.2.18
Kunto Imbar Nursetyo, M. Pd. (Anggota)*****		14.2.18

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Penguji I
- ***** Penguji II

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Ridho Catur Prakoso

No. Registrasi : 1215121113

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android untuk Mata Kuliah Psikologi Pendidikan**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Oktober 2017-januari 2018.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Februari 2018

Yang membuat pernyataan



Ridho Catur Prakoso

ABSTRAK

Ridho Catur Prakoso. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mata Kuliah Psikologi Pendidikan. Skripsi. Jakarta: Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Jakarta. 2018.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media elektronik digital Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android untuk Mata Kuliah Psikologi Pendidikan. Aplikasi ini dapat digunakan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam perkuliahan pada mata kuliah Psikologi Pendidikan. Secara umum, penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk berupa aplikasi Android yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ pada mata kuliah Psikologi Pendidikan. Pengembang menggunakan model Bergman and Moore dalam mengembangkan aplikasi pembelajaran ini yang melalui enam tahap, yakni analisis; rancangan; pengembangan; produksi; penggabungan; dan validasi. Evaluasi pada penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan evaluasi formatif yang dimodifikasi, yang terdiri dari ujicoba ahli (ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media) dan ujicoba pengguna yang terdiri dari ujicoba satu-satu; ujicoba kelompok kecil; dan ujicoba lapangan. Evaluasi tersebut melibatkan 1 ahli materi, 1 ahli desain pembelajaran dan 1 ahli media serta 28 pengguna. Hasil skor dari masing-masing tahap, sebagai berikut: ahli materi 3,94, ahli desain pembelajaran 3,48, dan ahli media 3,53, sedangkan pada ujicoba pengguna, menghasilkan skor yakni ujicoba satu-satu 3,61, ujicoba kelompok kecil 3,48, dan ujicoba lapangan 3,52. Berdasarkan proses dan prosedur dalam mengembangkan aplikasi pembelajaran serta ujicoba yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa aplikasi pembelajaran ini memiliki kualitas “Baik Sekali” dan dapat digunakan untuk media pembelajaran pembelajaran dengan penyempurnaan lebih lanjut.

Kata Kunci: Pengembangan, aplikasi pembelajaran, Android, Psikologi Pendidikan.

ABSTRACT

Ridho Catur Prakoso. The Development of Android-Based Learning Application For Educational Psychology Course. Thesis. Jakarta: Educational Technology Study Program. Faculty of Education. State University of Jakarta. 2018.

This development research produces a digital electronic media Android Based Learning App for Educational Psychology Course. This application can be used to facilitate students in lectures on the subject of Educational Psychology. In general, this development research is aimed to produce products in the form of Android applications that can be used as a medium of learning by students of the Faculty of Education State University of Jakarta on the subject of Educational Psychology. Developers use the Bergman and Moore model in developing this learning app through six stages: analysis; design; develop; produce; author; and validate. Evaluation in this development research used a modified formative evaluation approach, consisting of expert reviews (expert matter, instructional design expert and media expert) and user reviews consisting of one to one review; small group review; and field test. The evaluation involved one expert matter, one instructional design expert and one media expert and also 28 users. The results of the scores of each stage, as follows: 3.94 from expert matter, 3.48 from instructional design expert, and 3.53 from media expert, whereas in the user reviews, resulting in a score of the 3.61 from one to one review, 3.48 from small group review and 3.52 from field test. Based on the process and procedures in developing the learning application and test that has been done can be stated that this learning application has "Very Good" quality and can be used for instructional media with further refinement.

Keywords: Development, learning app, Android, Educational Psychology.

LEMBAR PERSEMBAHAN

“

Kamu ada pada waktu terbaikmu.

Silahkan pilih...

Ingin cepat selesai atau bergerak lebih santai.

Tapi...

Tidak perlu sengaja Kamu perlambat tanpa
timbul manfaat.

”

KATA PENGANTAR

“Alhamdulillah Robbil ‘alamin”, itulah kata yang patut penulis ucapkan pertama kali. Puji syukur ke hadirat Allah Subhanahu Wata’ala, atas segala nikmat dan karunia-Nya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android untuk Mata Kuliah Psikologi Pendidikan”.

Banyak sekali hambatan dan kendala yang penulis hadapi dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat do’a dan dukungan baik moril dan materil dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini walaupun masih banyak sekali kekurangan. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak Cecep Kustandi, M.Pd sebagai dosen pembimbing I dan Ibu Retno Widyaningrum, S.Sos, MM sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, motivasi dan do’a.

Terima kasih juga untuk Bapak Robinson Situmorang sebagai Kepala Program Studi Teknologi Pendidikan. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat, juga staf prodi, terutama Bu Asih yang tulus dan senantiasa “direpotkan” oleh mahasiswa. Terima kasih juga untuk Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd, selaku dosen pembimbing akademik juga ahli desain pembelajaran, Ibu Iriani Indri Hapsari, M.Pd, Psikologi selaku ahli materi, dan Bapak Barata Antariksa S.Si selaku ahli media.

Tentunya tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada Ayahanda tercinta, Suwardi Hadi Widjoyo, Ibu terbaik, kunci surgaku dengan kecerewetan yang bermanfaat, serta kakak-kakakku, Mba Rini, Mba Rima, dan Mba Ria yang sering mem-*bully* tapi perhatian kepada adik yang paling tampan diantara kalian ini.

Terima kasih juga penulis ucapkan untu seluruh sobat TPers 2012 khususnya kelas regular. Terima kasih untuk kebersamaan dan keceriaan

yang manis untuk dikenang, anak media yang memiliki *lambe julid*, terutama Indira, Harum dan Icha, plus Denny. *I know You guys love me, love you guys, too! Special thanks to Icha* yang rela banyak karya tulis akademiknya “digilir”.

Tidak tertinggal ucapan terima kasih kepada Sobat “Rumah Singgah”. Gibran, Jaki, Wisnu dan Teguh yang mendorong, memotivasi, dan memberi bantuan untuk terus maju dalam menyusun skripsi ketika semangat ini mulai turun. Irvan dan Alit teman seperjuangan meski akhirnya Alit tertinggal. Adi dan Eko yang diam-diam turut mendo’akan kelancaran penyusunan skripsi.

Terima kasih terakhir penulis persembahkan kepada seluruh pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini, tidak terkecuali Adlin Astridiani Juistha yang memberikan “wejangan” tentang skripsi, juga Nuril Athaya dengan segala kata-kata penggugah selernya, dan seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu. Semoga Allah membalas setiap butir kebaikan yang Kalian berikan.

Akhinya, penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan keterbatasan dalam skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Aamiin Ya Robbal ‘alamin.

Jakarta, Januari 2018

Ridho C. Prakoso

DAFTAR ISI

Abstrak.....	i
Lembar Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar tabel	viii
Daftar gambar	ix
Daftar Lampiran	x
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Umum Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Kajian Pengembangan Pembelajaran	10
B. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran	30
C. Kajian Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android.....	39
D. Kajian Mata Kuliah Psikologi Pendidikan	57
E. Karakteristik Mahasiswa Mata Kuliah Psikologi Pendidikan	61
F. Rasional Pengembangan	65
G. Penelitian yang Relevan	69

BAB III. STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan.....	71
B. Prosedur Pengembangan	75
C. Teknik Analisis Data.....	81

BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama Produk	84
B. Deskripsi Hasil	85
C. Keterbatasan Pengembangan.....	100

BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SAARAN

A. Kesimpulan	102
B. Implikasi	104
C. Saran.....	104

DAFTAR PUSTAKA.....	106
---------------------	-----

LAMPIRAN.....	110
---------------	-----

SURAT KETERANGAN PENELITIAN**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kualitas produk smaldino	48
Tabel 2.2. Komponen Penilaian Robleyer.....	52
Tabel 3.1. Kualifikasi kualitas produk berdasarkan rentang skor	83
Tabel 4.1. Capaian Kompetensi Lulusan Materi Pertemuan IV dan VI	85
Tabel 4.2. Rekapitulasi skor hasil uji coba ahli.....	93
Table 4.3. Masukan dari para ahli.....	94
Tabel 4.4. Rekapitulasi skor hasil uji coba satu-satu	95
Tabel 4.5. Rekapitulasi skor hasil uji coba kelompok kecil.....	96
Tabel 4.6. Rekapitulasi skor hasil uji coba lapangan	97
Tabel 4.7. Hasil pre test uji coba lapangan	99
Tabel 4.8. Hasil <i>post test</i> uji coba lapangan	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagan model Dick and Carrey	16
Gambar 2.2. Bagan dan penjelasan model ADDIE	17
Gambar 2.4. Bagan SAM1	20
Gambar 2.4. Model Bergman and Moore (1990)	25
Gambar 3.1. Model Bergman and Moore.....	76
Gambar 4.1. Proses pembuatan gambar di Coreldraw <i>untuk learning object</i>	88
Gambar 4.2. Contoh learning object yang digunakan dalam produk	89
Gambar 4.3. Contoh kegiatan penggabungan dengan software Articulate Soryline.....	90
Gambar 4.4. Kegiatan perubahan format html5 menjadi .apk.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Garis Besar Isi Media.....	110
Lampiran 2. Jabaran Materi	111
Lampiran 3. Silabus Mata Kuliah Psikologi Pendidikan	125
Lampiran 4. Kisi-kisi Instrumen	129
Lampiran 5. Instrumen Ahli Materi	132
Lampiran 6. Instrumen Ahli Desain Pembelajaran	135
Lampiran 7. Instrumen Ahli Media	138
Lampiran 8. Instrumen Pengguna.....	141
Lampiran 9. Flowchart	145
Lampiran 10. Storyboard	149
Lampiran 11. Screenshot Aplikasi.....	202
Lampiran 12. Dokumentasi	203
Lampiran 13. Validasi Instrumen (Instrumen Penilaian Ahli Konstruksi).....	204
Lampiran 14. Hasil Uji Coba Ahli	213
Lampiran 15. Hasil Uji Coba <i>One to One</i>	221
Lampiran 16. Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	222
Lampiran 17. Hasil Uji Coba Lapangan (<i>Field Test</i>)	223

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan nasional Indonesia tercantum dalam pembukaan Undang-undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 pada alinea keempat yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan dalam arti khusus adalah membawa peserta didik kepada kedewasaannya, yang berarti bahwa ia (peserta didik) harus dapat menentukan diri sendiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri.¹ Pelajar sebagai penerus bangsa perlu dididik dengan tepat agar tujuan pendidikan tercapai, untuk itu diperlukan tenaga pendidik yang mampu membelajarkan peserta didiknya sesuai kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman.

Tantangan pendidikan di era teknologi seperti saat ini semakin berat, sedangkan permasalahan pendidikan di Indonesia masih sangat banyak. Salah satunya adalah masih banyak guru yang tidak memiliki kapabilitas untuk mendidik sesuai profesi yang diamanatkan pasal 39 UU No. 20/2003 ayat 2 yang berbunyi: "Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan,

¹ Uyoh Sadulloh, dkk., *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h.72

serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.”. Mereka belum mampu melakukan pembelajaran dengan baik, memberikan bimbingan, dan menilai semua aktifitas yang berkaitan dengan pembelajaran.²

Seorang pendidik yang memiliki kompetensi dan profesionalitas yang tinggi harus dapat melaksanakan profesinya sesuai dengan keadaan peserta didik. Para pendidik, terlebih untuk para guru di sekolah sangat diharapkan memiliki ilmu pengetahuan mengenai kondisi psikologi pendidikan yang memadai agar dapat mendidik peserta didiknya dengan pembelajaran yang sesuai dengan psikologi pesertanya. Psikologi pendidikan merupakan alat bantu yang penting bagi para penyelenggara dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.³ Menyadari bahwa seorang pendidik penting untuk memiliki ilmu pengetahuan tentang psikologi pendidikan, maka calon pendidik dibekali mata kuliah Psikologi Pendidikan di perguruan tinggi.

Mata kuliah Psikologi Pendidikan adalah mata kuliah yang wajib diambil oleh seluruh mahasiswa di semua jurusan dan program studi yang ada di Fakultas Ilmu Pendidikan, termasuk program studi Teknologi Pendidikan UNJ. Mata kuliah ini diambil oleh mahasiswa prodi Teknologi

² NN, *Tantangan Pendidikan Indonesia dalam Membangun Generasi Emas*, (Jakarta: Program Pascasarjana UNJ, 2014) h. 56.

³ Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Rosda, 2014), h. 18.

Pendidikan pada semester 4 dengan bobot 2 SKS dan dilakukan dengan 16 kali pertemuan selama satu semester. Mata kuliah ini bersifat teoritis, seluruhnya merupakan teori.

Berdasarkan pengamatan penulis, pada pembelajaran Mata Kuliah Psikologi Pendidikan memiliki beberapa kendala. Diantaranya adalah banyaknya teori yang ada pada mata kuliah ini membuat tidak semua materi tersampaikan dengan baik. Banyak materi yang harus dipelajari namun dengan kurangnya waktu pertemuan dalam perkuliahan yaitu 16 kali pertemuan dengan bobot 2 SKS menuntut mahasiswa untuk belajar mandiri.

Hal tersebut diperkuat dari hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Psikologi Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ, yakni Cecep Kustandi, M.Pd. Beliau menyebutkan bahwa pelaksanaan mata kuliah ini memiliki kendala, diantaranya adalah keilmuan psikologi pendidikan yang sifatnya terlalu teoritis. Banyak teori psikologi pendidikan yang sifatnya hafalan sehingga perlu media yang dapat dioperasikan secara berulang sehingga materi yang telah disampaikan dosen dapat diulang kembali oleh mahasiswa.

Mahasiswa dapat belajar secara mandiri dengan membaca buku di perpustakaan yang terdapat di kampus. Namun sayangnya, tidak sedikit mahasiswa yang berhalangan untuk meluangkan waktunya ke

perpustakaan untuk membaca, diantaranya berbenturan dengan jam kuliah dan organisasi. Jam operasional perpustakaan yang hanya sampai pukul 15.00 juga menjadi kendala waktu mahasiswa mencari dan membaca buku Psikologi Pendidikan di perpustakaan. Mahasiswa dapat memperoleh banyak materi dari berbagai buku terkait psikologi pendidikan sebagai sumber belajar mahasiswa. Akan tetapi ketersediaan buku yang banyak dan variatif justru membuat waktu untuk menemukan materi yang dicari mahasiswa kurang efisien sehingga mahasiswa memilih menggunakan referensi yang ada di internet untuk melengkapi referensi belajarnya. Terlebih penggunaan internet memudahkan mahasiswa dalam mencari materi yang diinginkan secara lebih efisien.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, pencarian materi perkuliahan semakin mudah dengan adanya *smartphone* yang memiliki fungsi mirip dengan komputer namun dengan ukuran yang jauh lebih kecil. Saat ini mahasiswa lebih memilih alat ini untuk mencari referensi belajar mereka di internet. Namun referensi yang ditemukan di internet kebanyakan bukan referensi yang dianjurkan dosen, sehingga kevalidannya tidak terjamin. Banyaknya referensi di internet yang tidak terorganisir dengan baik membuat mahasiswa kurang terarah dalam menemukan materi yang sesuai dengan kontrak kuliah yang ditetapkan.

Kendala-kendala yang disebutkan di atas tentunya akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang mengikuti mata kuliah tersebut, dan akhirnya juga akan mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi kendala tersebut, yaitu media yang dapat membantu peserta didik dalam menemukan materi perkuliahan secara efisien, media yang sesuai dengan sifat keilmuan psikologi pendidikan yang seluruhnya merupakan teori dan membantu mahasiswa mencapai tujuan belajar mata kuliah tersebut.

Teknologi Pendidikan adalah sebuah studi yang memiliki tujuan memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja. Peran Teknologi Pendidikan dalam menangani kendala-kendala di atas sangat dibutuhkan terkait dengan tujuan memfasilitasi belajar guna membantu peserta didik menggapai tujuan belajar. Dilihat dari fungsi *smartphone* sebagai teknologi, dimana teknologi adalah sesuatu untuk menciptakan nilai tambah yang dapat membantu kehidupan manusia, maka *smartphone* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi *smartphone* dapat dijadikan alat dalam perekayasa pembelajaran sebagai upaya memfasilitasi belajar.

Berdasarkan masalah yang telah dijabarkan, penulis bermaksud mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis Android untuk

mata kuliah Psikologi Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Media pembelajaran berbentuk aplikasi android tersebut merupakan sebuah alternatif sebagai solusi untuk mengatasi masalah-masalah dalam mata kuliah Psikologi Pendidikan seperti yang telah disebutkan di atas. Sistem operasi android dipilih penulis karena menurut data survei, sebagian besar mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah ini menggunakan smartphone berbasis Android. Pengembang berharap dengan adanya *aplikasi pembelajaran* ini dapat memfasilitasi peserta didik belajar dalam perkuliahan Psikologi Pendidikan sebagaimana salah satu tujuan Teknologi Pendidikan yaitu untuk memfasilitasi belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran mata kuliah Psikologi Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?
2. Sumber belajar apa saja yang digunakan mata kuliah Psikologi Pendidikan pada saat ini?
3. Masalah-masalah apa saja yang dialami peserta didik pada mata kuliah Psikologi Pendidikan saat ini?

4. Apakah dengan adanya aplikasi pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam perkuliahan mata kuliah Psikologi Pendidikan?
5. Apakah dengan adanya aplikasi pembelajaran berbasis android dapat memfasilitasi belajar peserta didik dalam perkuliahan mata kuliah Psikologi Pendidikan?
6. Apakah dengan adanya aplikasi pembelajaran berbasis android dapat membantu dosen dalam proses pembelajaran mata kuliah Psikologi Pendidikan?
7. Bagaimana mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis Android sebagai media pembelajaran dalam Mata Kuliah Psikologi Pendidikan?

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian dibatasi pada masalah nomor, 7, yaitu:

- a. Jenis Penelitian : Penelitian pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android
- b. Bidang Studi : Mata Kuliah Psikologi Pendidikan
- c. Sasaran : Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta tingkat II.

d. Tempat : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri
Jakarta

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

“Bagaimana mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis android untuk mata kuliah Psikologi Pendidikan?”

E. Tujuan Umum Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa aplikasi android yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ pada mata kuliah Psikologi Pendidikan.

F. Manfaat Penelitian

Kegunaan yang dapat dihasilkan dari pengembangan ini antara lain:

1. Manfaat Praktis
 - a. Membantu dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran pada mata kuliah Psikologi Pendidikan.
 - b. Dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran yang bervariasi pada mata kuliah Psikologi Pendidikan.

- c. Dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti mata kuliah Psikologi Pendidikan.
- d. Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik pada mata kuliah Psikologi Pendidikan.

2. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian teoritis di bidang Teknologi Pendidikan.
- b. Sebagai sumbangan pemikiran dan referensi bagi pengembang selanjutnya.
- c. Dapat dijadikan studi perbandingan dan kajian untuk penelitian bidang pendidikan pada masa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pengembangan Pembelajaran

1. Pengertian Pengembangan Pembelajaran

Istilah pengembangan pembelajaran (*instructional development*) sering disamakan dengan istilah desain pembelajaran (*instructional design*) karena tidak ada perbedaan yang signifikan dalam definisinya. Pengembangan adalah suatu kegiatan yang menghasilkan sesuatu alat atau cara merevisi sesuatu yang telah ada menjadi baik. Selama kegiatan itu dilaksanakan dengan maksud mengadakan penyempurnaan yang akhirnya alat atau cara tersebut dipandang cukup bagus untuk digunakan seterusnya maka berakhirilah kegiatan pengembangan.⁴

Atwi Suparman (2012:86) mendefinisikan desain instruksional sebagai suatu proses yang sistematis, efektif, dan efisien dalam menciptakan sistem instruksional untuk memecahkan masalah belajar atau peningkatan kinerja peserta didik melalui serangkaian kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembanaan dan pengevaluasian. Buhl (1975) dalam Reigeluth, C.M., Bunderson,

⁴ <http://mauidzaneesasmart.blogspot.com>, Mauiedzatun Nisa, *Pengembangan Program Pembelajaran*, diakses pada tanggal 22 Desember 2016, pukul 22.49

C. Victor dan Merrill M. David (1978) mengatakan bahwa desain instruksional adalah “*A set of activities aimed at improving the conditions of learning for students*”⁵ dimana definisi ini melihat desain instruksional sebagai rangkaian kegiatan yang dimaksudkan untuk meningkatkan kondisi-kondisi belajar agar dapat membantu peserta didik.

Pengembangan desain instruksional adalah usaha sadar terencana dan totalitas dengan seperangkat prosedur yang berurutan dan berkesinambungan untuk menganalisis, mengelola/ mendesain, mengevaluasi dan melaksanakan pengembangan desain instruksional sehingga menghasilkan sebuah produk yang disebut dengan multimedia.⁶ Definisi Pengembangan pembelajaran oleh Gustafon dan Branch (2002) menyebutkan bahwa pengembangan pembelajaran mengandung setidaknya 5 (lima) aktivitas, yaitu: 1) analisis kebutuhan latar dan peserta didik, 2) merancang spesifikasi lingkungan pebelajar yang efektif, efisien dan sesuai kebutuhan, 3) pengembangan semua bahan-bahan manajemen dan peserta didik, 4) implementasi untuk menghasilkan pembelajaran, dan 5) evaluasi formatif dan sumatif dari hasil pengembangan.

⁵ M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern*, (Jakarta: Erlangga), 2012. H. 86.

⁶ <http://ahmadnurismail-pendidikan.blogspot.com>, Ahmad Nur Ismail, *Pengembangan Desain Instruksional*, diakses pada tanggal 22 Desember 2014, pukul 23.16

Kesimpulan dari definisi-definisi di atas adalah bahwa pengertian pengembangan pembelajaran berarti suatu usaha sadar dan terencana secara sistematis dan prosedural untuk menghasilkan suatu program pembelajaran yang dapat dinilai keefektifan dan keefisienan demi tercapainya tujuan pembelajaran, yang mengandung setidaknya 5 aktivitas yang dikenal dengan tahapan dalam ADDIE.

2. Jenis-jenis Model Pengembangan Pembelajaran

Menurut KBBI, model memiliki beberapa arti. Pertama, model berarti pola (contoh, acuan, ragam, dan sebagainya) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan, ke-dua, model berarti orang yang digunakan sebagai contoh untuk dilukis, ke-tiga, model berarti orang yang (pekerjaannya) memperagakan contoh pakaian yang dijual/dipasarkan, dan yang ke-empat model dalam berarti barang tiruan berukuran kecil dengan bentuk/rupa yang persis seperti barang yang ditiru. Keempat pengertian model menurut KBBI tersebut sama-sama menyebutkan contoh, yang berarti bahwa model memiliki arti sebuah contoh, namun pengertian yang sesuai dengan konteks pembelajaran adalah pengertian contoh yang pertama, yaitu contoh/pola/ragam.

Dikaitkan dengan definisi pengembangan pembelajaran, model pengembangan pembelajaran adalah pola pembelajaran yang dijadikan sebagai acuan atau contoh sebagai usaha sadar dan terencana secara sistematis dan prosedural untuk merancang dan menghasilkan suatu program pembelajaran yang baik dan sesuai dengan sasaran pendidikan.

Disadur dari jurnal oleh Cecep Kustandi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran, model pengembangan pembelajaran secara umum dibagi berdasarkan karakteristik yang berbeda berdasarkan taksonomi model oleh Kent dan Robert. Model-model pengembangan tersebut diantaranya adalah model pengembangan pembelajaran berorientasi kelas; model pengembangan pembelajaran berorientasi produk, dan model pengembangan pembelajaran berorientasi sistem.

Model berorientasi pada kelas adalah pengembangan model pembelajaran yang menitikberatkan pada satu kegiatan pembelajaran. Tujuan pengembangan model ini adalah memandu seorang pembelajar untuk dapat mengelola interaksi dengan peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Model yang berorientasi produk adalah model yang dikembangkan dengan tujuan untuk menghasilkan suatu produk bahan ajar atau bahan belajar. Model ini biasanya terdiri dari 3 (tiga) tahapan inti yaitu tahap perencanaan,

tahap pembuatan/pengembangan, kemudian tahap penilaian/evaluasi. Sedangkan model yang berorientasi sistem merupakan model desain pembelajaran yang berbasis sistem. Model desain ini dikembangkan berdasarkan teori sistem (*system theory*) atau pendekatan sistem (*system approach*).⁷

1. Model Dick and Carey

Model penelitian pengembangan yang berorientasi pada sistem salah satunya adalah model Dick, Carey, and Carey atau yang lebih dikenal dengan model Dick and Carey. Model ini dikembangkan oleh Walter Dick, Lou Carey, dan James O. Carey. Model ini mencerminkan proses rancangan fundamental yang digunakan dalam banyak pelatihan bisnis, industry, pemerintahan, dan bahkan militer, serta berpengaruh terhadap teknologi kinerja dan aplikasi komputer untuk pembelajaran. Model ini lebih detil dan berguna terutama selama tahap analisis dan evaluasi dalam sebuah proyek.

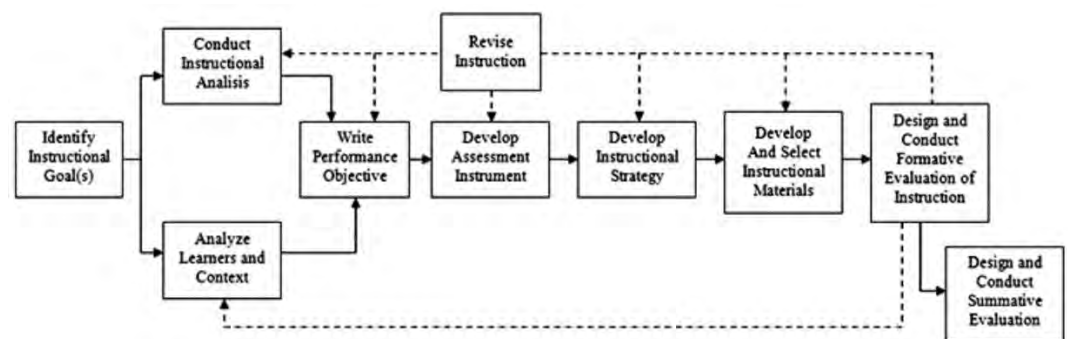
Model Dick and Carey terdiri dari 10 langkah. Kesepuluh langkah pada pembelajaran dick and carey menunjukkan hubungan yang sangat jelas antara langkah yang satu dengan

⁷ Cecep Kustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta) h. 6

yang lainya. Model ini dimulai dengan menilai kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan (langkah 1). Komponen utama model ini yang paling membedakannya dari sekian banyak model pengembangan pembelajaran lainnya yang sejalan yaitu dengan penggunaan prosedur penilaian kebutuhan dan tujuan yang jelas. Penulis model ini merekomendasikan kriteria untuk menyusun tujuan instruksional sebagai cara untuk memutuskan salah satu yang harus dicoba untuk dicapai sebelum memulai proses pengembangan pembelajaran. Dua langkah berikutnya kemudian dilakukan secara parallel yaitu pengadaaan analisis pembelajaran dan analisis peserta didik dan konteksnya (langkah 2 dan 3). Langkah berikutnya adalah menuliskan tujuan (*objectives*) kinerja dalam istilah yang terukur (langkah 4), diikuti dengan langkah mengembangkan instrument penilaian (langkah 5).

Selanjutnya adalah langkah mengembangkan strategi instruksional (langkah 6), mengembangkan dan memilih bahan-bahan pembelajaran (langkah 7), merancang dan membuat evaluasi formatif dari pembelajaran (langkah 8). Langkah selanjutnya (langkah 9) adalah merevisi instruksi, dimana langkah ini menjelaskan beberapa cara untuk mengumpulkan, meringkas dan menganalisis kumpulan data selama proses uji coba untuk memfasilitasi keputusan tentang revisi. Langkah terakhir (langkah

10) yaitu merancang dan menciptakan evaluasi sumatif dimana langkah ini menunjukkan tingkat ketercapaian tujuan utama dari pembelajaran. Langkah-langkah model Dick and Carey digambarkan dalam bagan berikut:

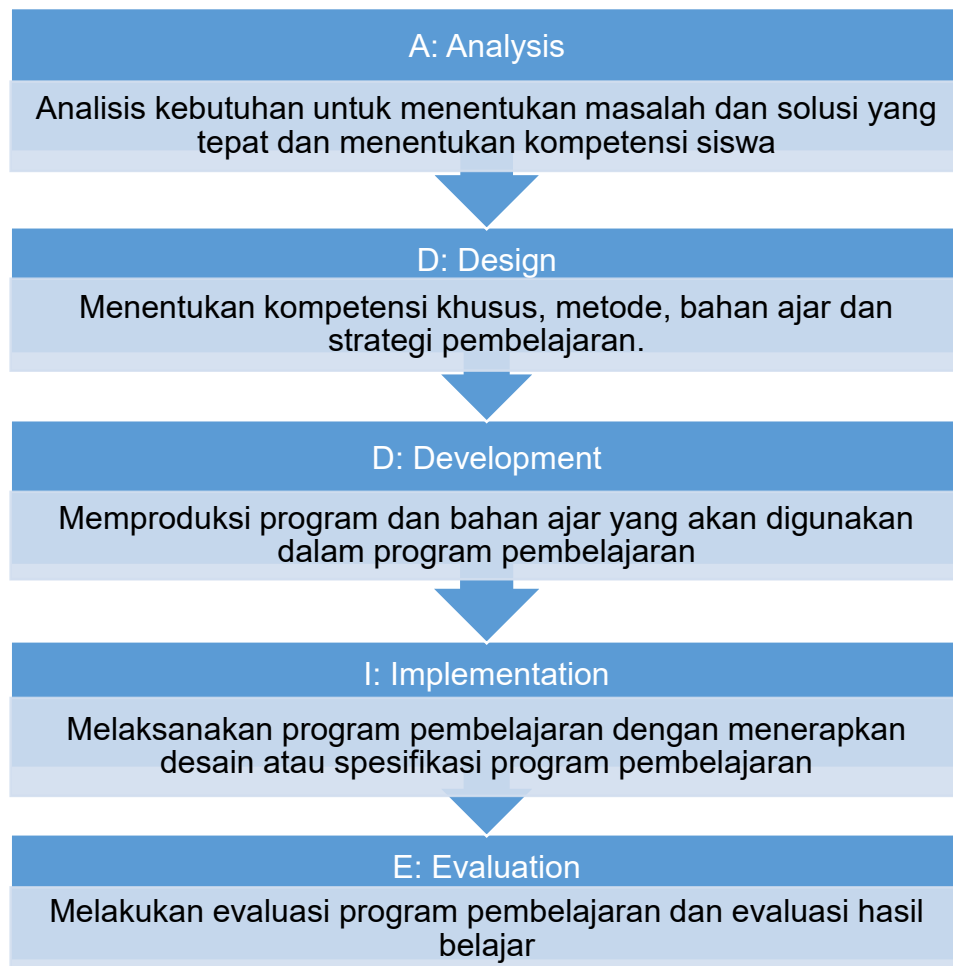


Gambar 2.1. Bagan model Dick and Carey

2. Model ADDIE

Model ini memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Model ini memiliki lima fase atau tahap utama yaitu, *(A)nalysis*, *(D)esain*, *(D)evelopment*, *(I)mplementation* dan *(E)valuation*.

Penjelasan dari tahapan pada model ADDIE dijabarkan secara singkat dalam gambar berikut:



Gambar 2.2. Bagan dan penjelasan model ADDIE.

Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang sering digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran dikarenakan tahapan-tahapan yang sederhana dan mudah dipahami. Model ini adalah standar yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran sehingga pada perkembangannya, ADDIE bukan lagi dikategorikan sebagai

model, melainkan sebuah prosedur atau acuan dalam pengembangan pembelajaran.

3. SAM

Model SAM adalah singkatan dari *Successive Approximation Model*. Model ini dikembangkan oleh Michael Allen pada tahun 2012, dimana Michael Allen mengklaim bahwa model ini merupakan model ADDIE yang mengalami perbaikan atau penyempurnaan.

Allen mengenalkan SAM dalam halaman webnya sebagai berikut:

“SAM is a different approach to the development of instructional design products that addresses the performance need through iterations, repeated small steps, rather than with perfectly executed giant steps. SAM challenges the notion of moving through a linear process (like ADDIE) from Analysis to Evaluation as an effective strategy for designing learning events intending to produce greater performance. SAM addresses the roadblocks we all face (product quality, meeting timelines and budgets, and managing SMEs). Most importantly, SAM is an agile e-learning development process built specifically for the creation of performance-driven learning.”⁸

⁸ <http://www.alleninteractions.com/> Michael Allen, *Sam Process*, diakses pada tanggal 20 Mei 2017, pukul 23.12 WIB.

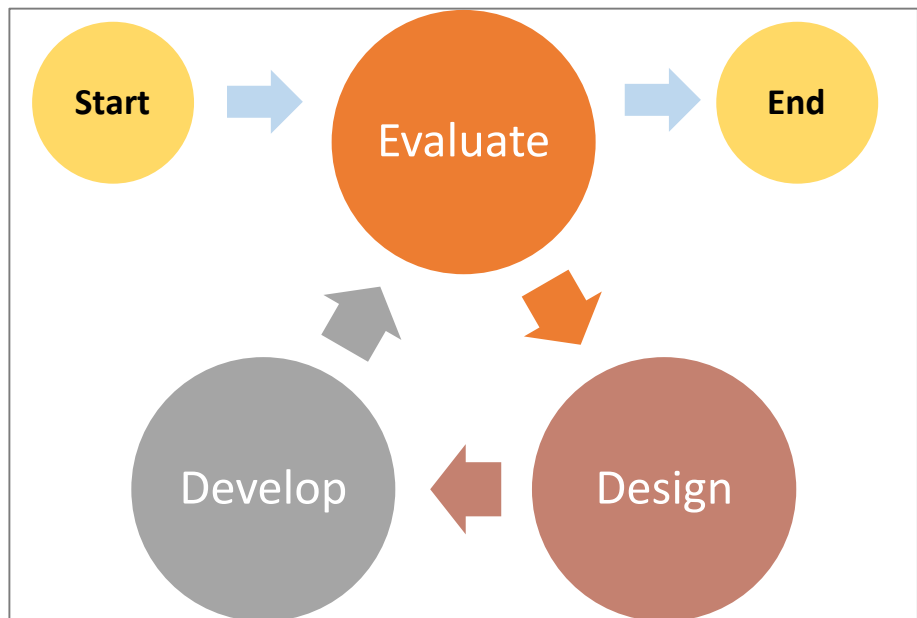
Pengenalan dalam web tersebut menyebutkan bahwa SAM bergerak melalui proses linier seperti ADDIE, dan bertujuan menghasilkan kinerja yang lebih baik. Itu berarti model SAM dapat dikatakan model pengembangan pembelajaran yang menyempurnakan model ADDIE.

Keunggulan model SAM diantaranya adalah memberikan kesuksesan dalam setiap langkah yang berulang, seperti yang ditulis oleh Boling dalam Carr-Chellman dan Rowland (2016, 84), *“SAM creates a succession of design-develop-evaluate cycles each resulting in a functional prototype of the instructional product”*⁹.

Model SAM terbagi menjadi 2 model yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat kompleksitas pengembangan, yaitu SAM1 dan SAM2. SAM1 lebih sederhana, dan cocok digunakan pada pengembangan individu atau kelompok kecil dengan produk yang tidak terlalu rumit. Sedangkan SAM2 lebih kompleks, cocok untuk pengembangan produk yang lebih besar dan melibatkan tim yang terdiri dari individu yang memiliki keahlian tingkat menengah ke atas.

⁹ Alison A. Carr-Cellman dan Gordon Rowland, *Issues in Technology, Learning, and Instructional Design: Classic and Temporary Dialogues*, (Paris: Taylor and Fransis), 2016, h. 84.

Model SAM1 dapat efektif untuk pengembangan yang lebih kecil (sederhana), terutama untuk pengembang individu atau kelompok kecil, dan tidak memiliki kemahiran spesial misalnya dalam hal pemrograman. Secara garis besar model SAM1 terdiri dari 3 (tiga) tahap tahap berulang yaitu evaluasi (evaluate), perancangan (design) dan pengembangan (develop).



Gambar 2.3. Bagan Model SAM1

Perulangan 1.

Proses perulangan pada tiap tahap dalam model SAM1 ini dilakukan setidaknya 3 kali, diawali dan diakhiri dengan evaluasi. Evaluasi awal pada perulangan pertama ini dilakukan untuk

melihat situasi, kebutuhan dan menemukan solusi yang paling mungkin. Setelah putaran melewati tahap perancangan dan mengembangkan, solusi yang muncul kemudian dievaluasi untuk menentukan kesesuaian dan efektifitas.

Bagian perulangan 1 ini, tahap desain atau rancangan, tujuan (*objectives*), membuat sketsa representatif untuk fitur pembelajaran nantinya, dan membuat usulan metode dalam mengukur peningkatan. Tahap pengembangan (*development*) pada perulangan 1 sebatas menyiapkan konten representatif untuk setiap media penyampaian pesan dan paradigma pembelajaran. Perulangan selanjutnya akan menyaring pekerjaan yang lebih dalam lagi.

*1) Evaluate: Begin with a quick evaluation (analysis) of the situation, need, and goals.*¹⁰(Evaluasi: Mulai dengan evaluasi singkat (analisis) mengenai situasi, kebutuhan, dan tujuan)

Evaluasi pada tahap awal (perulangan 1) disebut juga sebagai tahap persiapan, yaitu kegiatan yang meliputi serangkaian analisis tujuan, kebutuhan, dan situasi. Tahap selanjutnya adalah merancang (*design*) dan mengembangkan produk (*develop*) yang dilakukan secara berulang hingga

¹⁰ Michael Allen, Op.Cit., 2012, h. 45

menghasilkan solusi. Solusi yang timbul akan dievaluasi kembali untuk menentukan kesesuaian dan efektifitas.

- 2) *Design : Quickly, but with thought, prepare a rough design for discussion.*¹¹ (Rancangan: cepat, tapi dengan berpikir, siapkan desain kasar untuk diskusi)
- 3) *Develop : Prepare prototypes using whatever tools can quickly provide a sense of the design idea in application.*¹² (Mengembangkan: Menyiapkan *prototype* menggunakan alat apapun yang dapat memberikan rasa dari ide desain dalam aplikasi)

Tahap selanjutnya adalah mengembangkan. Tahap pengembangan dalam pengulangan pertama ini diantaranya membuat *prototypes*. Membuat *prototype* akan lebih baik dan mudah dimengerti apabila menggunakan konten yang representatif, lebih banyak menggunakan gambar visual atau alat peraga dibandingkan dengan presentasi berupa kata-kata.

¹¹ Ibid.

¹² Ibid, h. 46

Perulangan 2.

Perulangan selanjutnya yaitu kembali ke tahap evaluasi. Setelah melakukan pekerjaan perulangan 1, maka yang harus dikerjakan adalah:

- 1) *Evaluate: Determine the success of the first iteration.*¹³
(Evaluasi: menentukan kesuksesan dari iterasi pertama).
- 2) *Design: Sketch new alternatives or refine previous idea?*¹⁴
(perancangan: membuat sketsa alternative baru atau memperbaiki gagasan sebelumnya).

Jika evaluasi memutuskan bahwa tahap-tahap putaran pada perulangan 1 harus dilakukan kembali, maka itu penting untuk dilakukan.

- 3) *Develop: Prototypes need to become more thoroughly representative of the final product.*¹⁵ (Mengembangkan: *prototypes* perlu dibuat lebih representative sepenuhnya dari produk final)

Perulangan 3

Perulangan 3 mirip dengan perulangan 2, walaupun dengan keyakinan bahwa masalah telah ditangani dengan benar,

¹³ Ibid.

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Ibid, hal. 47

masalah yang timbul perlu untuk diperiksa ulang. Perulangan 3 lebih terfokus pada tahap pengembangan (*develop*) daripada desain. Dan tahap terakhir tentu saja dengan menguji produk.

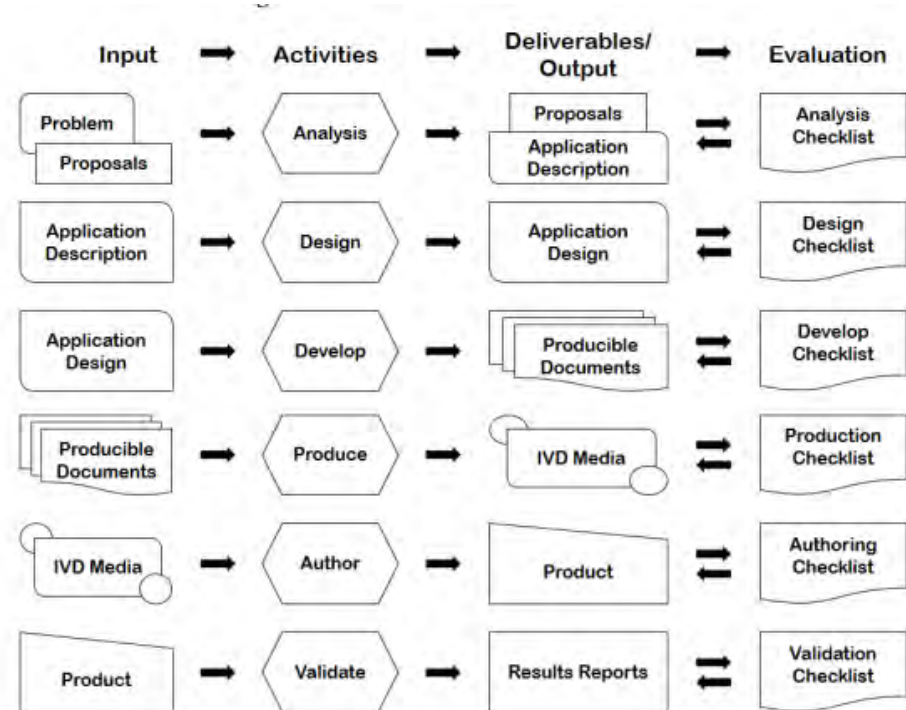
Perulangan tambahan bisa muncul jika masalah masih ada. Namun apabila semua masalah benar-benar diselesaikan pada perulangan 3 maka perulangan tambahan tidak diperlukan lagi.

4. Model Bergman and Moore

Model selanjutnya yang berorientasi pada produk adalah model Bergman and Moore (1990). Seperti namanya, pencetus model pengembangan ini adalah Bergman dan Moore. Mereka merilis model ini utamanya bertujuan untuk mengarahkan dan mengatur produksi sebuah produk multimedia interaktif. Meskipun model ini mengandung referensi yang spesifik mengenai video interaktif dan produk multimedia, namun model ini secara umum dapat diaplikasikan untuk banyak jenis produk yang lebih baru dari segi kecanggihan teknologi, terutama yang termasuk kedalam jenis produk multimedia interaktif.

Model ini memiliki 6 (enam) langkah (aktifitas) utama, yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), produksi (*produce*), penggabungan (*author*), dan validasi

(*validate*). Setiap aktifitas atau langkah tersebut memiliki masukan (input), keluaran (output), dan strategi evaluasi. Setiap keluaran dari setiap aktifitas menghasilkan masukan untuk aktifitas selanjutnya, sehingga keluaran sebuah aktifitas dapat menjadi acuan pada aktifitas selanjutnya. Evaluasi pada setiap aktifitas juga dianggap sangat penting karena evaluasi tersebut dapat membuat produk multimedia interaktif lebih optimal. Bagan model Bergman and Moore diilustrasikan dalam gambar 2.6 berikut ini.



Gambar 2.4. Model Bergman and Moore (1990)

Berikut adalah penjelasan dari setiap tahapan pada model Bergman and Moore:

a) *Analysis*

Tahap pertama pada model ini adalah kegiatan analisis. Masukan pada kegiatan ini yaitu mengidentifikasi masalah-masalah dan kesenjangan yang ada dan menjadi dasar pengembangan produk media pembelajaran. Identifikasi tersebut bertujuan agar pengembang dapat menganalisis kebutuhan sesuai dengan masalah yang ada sehingga media yang dikembangkan nantinya sesuai dengan kebutuhan dan akan menjadi solusi dari masalah yang ada.

Analisis kebutuhan yang dilakukan meliputi analisis tugas, analisis sasaran, analisis konten, dan analisis lingkungan. Analisis tugas yaitu perumusan tujuan pembelajaran dan indikator ketercapaian belajar. Analisis sasaran menggambarkan karakter peserta didik sebagai sasaran/responden pengembangan. Analisis konten berarti menyeleksi atau membuat konten yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakter peserta didik sebagai sasaran. Analisis lingkungan yaitu menganalisis latar belakang

lingkungan peserta didik yang akan menggunakan media yang akan diproduksi.

b) *Design*

Tahap ke-dua setelah menganalisis adalah merancang gambaran sesuai analisis yang telah dilakukan, dengan kata lain, hasil analisis yang telah dilakukan menjadi input untuk kemudian dirumuskan dan diterjemahkan secara deskriptif dan menghasilkan *output* atau keluaran yaitu rancangan media secara deskriptif, misalnya kerangka materi, garis besar isi media (GBIM), dan jabaran materi (JM). Lebih jauh lagi selain merancang elemen pembelajaran, konten yang dirancang juga mengarah pada elemen bagaimana peserta didik dapat termotivasi dengan media, yaitu dengan merancang elemen motivasi seperti ilustrasi, *agent*, dan konten audio visual lainnya.

c) *Develop*

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan desain deskriptif menjadi bentuk visual yang presentatif, keluaran/*output* dari tahap ini adalah naskah berupa *storyboard* dan *storyline* yang akan menjadi gambaran nyata seperti apa media nantinya akan berbentuk.

d) *Produce*

Langkah/tahap/aktifitas selanjutnya adalah memproduksi keluaran yang dihasilkan pada tahap pengembangan, yaitu memproduksi media yang dibuat sesuai acuan pada tahap pengembangan. Media diproduksi mengacu kepada naskah, *storyboard* dan *storyline* yang telah dibuat pada tahap pengembangan. Keluaran pada tahap ini berupa media terpisah yang nantinya akan disatukan menjadi satu kesatuan produk multimedia secara utuh. Keluaran pada tahap ini dapat disebut juga sebagai *learning object* (LO).

e) *Author*

Setelah semua LO selesai dibuat sesuai dengan rancangan dan mengacu pada *output* pada tahap pengembangan, maka selanjutnya adalah menggabungkan semua komponen LO menjadi satu kesatuan format media atau sumber belajar yang utuh. Tahap ini tidak sebatas hanya kepada penggabungan beberapa LO menjadi satu saja namun juga sampai kepada aktifitas mencoba (*testing*) media tersebut apakah dapat berjalan dan berfungsi dengan baik hingga media siap digunakan dalam pembelajaran sesungguhnya.

f) *Validate*

Langkah terakhir dari model ini adalah tahap validasi. Media yang siap digunakan dalam pembelajaran dinilai sejauh mana peran media dapat membantu penyelesaian masalah belajar yang telah diidentifikasi di awal pengembangan. Tahap ini meliputi persiapan instrument, pengujian/evaluasi, penilaian hasil evaluasi, hingga revisi produk.

Berdasarkan penjelasan beberapa model di atas, maka penulis memilih model Bergman and Moore sebagai model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan produk penelitian ini yaitu aplikasi pembelajaran berbasis Android untuk mata kuliah Psikologi Pendidikan. Model tersebut dipilih karena model tersebut berorientasi pada produk yang mana sesuai dengan hasil penelitian ini yang berorientasi produk. Selain itu, model tersebut dipilih karena model tersebut dirasa paling cocok untuk produk dari penelitian pengembangan ini dimana sesuai dengan penjabarannya yaitu model tersebut cocok untuk digunakan untuk produk multimedia interaktif, dan umumnya untuk media dengan teknologi terbaru.

B. Kajian Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran

1. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

a. Pengertian Teknologi

Kata Teknologi berasal dari bahasa Yunani, *technologia*. *Techne* yang berarti kemampuan dan *logia* artinya ungkapan.¹⁶ Pengertian teknologi disebutkan dalam salah satu entri buku ensiklopedia dunia (*The world Book Encyclopedia*) bahwa teknologi menunjukkan pada semua cara; penemuan yang ditemukan orang untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya, yaitu mencakup penggunaan alat, mesin, bahan, teknik, dan sumber daya yang dapat mempermudah pekerjaan dan membuatnya lebih produktif. Definisi kata teknologi juga tertulis dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, yaitu: 1) metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis; ilmu pengetahuan terapan; 2) keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Menurut Miarso (2009 : 62), teknologi adalah proses yang meningkatkan nilai tambah, proses tersebut menggunakan atau menghasilkan suatu produk , produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada, dan

¹⁶ Sharon E. Smaldino, at.al, *Instructional Technology & Media for Learning (terjemahan)*, (Jakarta: Kencana), 2011, h.4.

karena itu menjadi bagian integral dari suatu sistem. Sedangkan dalam pengertian lain, teknologi adalah cara mensinergikan peralatan yang digunakan (*hardware/software*) supaya mampu dimanfaatkan maksimal.¹⁷

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi berarti proses yang menggunakan atau menghasilkan produk berupa pemikiran atau alat untuk meningkatkan nilai tambah dalam membantu memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia.

b. Pengertian Informasi

Informasi merupakan pengetahuan, fakta, berita, komentar, dan konten seperti yang ada dalam buku.¹⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebutkan definisi kata informasi, yaitu: 1) penerangan; 2) pemberitahuan; kabar atau berita tentang sesuatu; 3) keseluruhan makna yang menunjang amanat yang terlihat dalam bagian-bagian amanat itu. Sedangkan pemahaman tentang informasi oleh Ariani dan Haryanto (2010: 63), informasi: teks, grafik, gambar, audio,

¹⁷ Niken Ariani dan Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya), 2010, h. 63.

¹⁸ Sharon E. Smaldino, et.al., *Op.Cit.*, h. 21.

video, animasi, yang mampu memberikan makna bagi orang lain.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah pengetahuan, fakta, berita, kabar, atau berita yang tersaji dalam bentuk visual baik teks, gambar atau gambar bergerak ataupun bentuk audio baik langsung atau tidak langsung, yang memberikan makna kepada orang lain.

c. Pengertian Komunikasi

Komunikasi berasal dari bahasa latin yaitu *communicatio* yang bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama disini berarti sama makna.¹⁹ Komunikasi: hubungan satu dengan lainnya untuk saling bertukar data dan informasi.²⁰ Menurut Wina Sanjaya (2012) secara umum komunikasi dapat diartikan sebagai suatu proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima pesan dengan maksud untuk memengaruhi penerima pesan. Menurut Aristoteles, komunikasi adalah sebuah alat dimana warga masyarakat dapat berpartisipasi dalam demokrasi. Sedangkan dalam

¹⁹ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktik*, (Bandung: Rosda), 2006, h. 9.

²⁰ Niken Ariani dan Dany Haryanto, *Op. Cit.*, h. 63.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, komunikasi memiliki arti: pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami; hubungan; kontak.

Kesimpulan pengertian komunikasi dari beberapa pengertian komunikasi di atas bahwa komunikasi adalah hubungan antara dua orang atau lebih sebagai proses penyampaian pesan oleh pengirim pesan (*sender*) baik verbal maupun non verbal, langsung maupun tidak langsung, ke penerima pesan (*receiver*).

d. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

Pengertian teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sendiri menurut Robinson Situmorang dalam Prawiradilaga, Diana Ariani dan Hilman Handoko (2013:16) adalah medium interaktif yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh dalam rangka tukar-menukar informasi (media pengirim dan penerima pesan jarak jauh). Pada perkembangan berikutnya, TIK lebih dikenal dengan sebutan “Media Komputer” yang digunakan

sebagai media pembelajaran baik itu bersifat *offline* maupun *online*.²¹

Berdasarkan pengertian dari kata teknologi, informasi, dan komunikasi, serta pengertian teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di atas, dapat ditarik definisi atau pengertian dari teknologi informasi dan komunikasi (TIK), yaitu perangkat keras maupun lunak (dalam hal ini komputer), yang dapat memudahkan manusia dalam berkomunikasi satu sama lain untuk bertukar atau berbagi informasi baik *online* maupun *offline*.

2. Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran

a. Pendekatan implementasi TIK di sekolah.

Penerapan TIK di dunia pendidikan khususnya di sekolah memerlukan suatu pendekatan yang tepat dengan tujuan dan kondisi sekolah. Terdapat 4 (empat) pendekatan dalam penerapan dan pengembangan TIK di sekolah menurut rumusan UNESCO, yaitu:

²¹ Dewi Salma Prawiradilaga, dkk., *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-learning*, (Jakarta: Kencana), 2013, h.17.

- 1) **Emerging approach**, yaitu pendekatan dimana sekolah mulai menyediakan alat-alat atau perangkat komputer. Sekolah masih memegang sistem pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) dimana guru menggunakan komputer atau perangkat TIK untuk memberikan materi kepada peserta didik, sementara siswa sebagai peserta didik hanya mencatat dan mendengarkan materi yang diber oleh guru tersebut.
- 2) **Applying approach**. Pendekatan setingkat lebih berkembang daripada pendekatan sebelumnya, dimana kontribusi TIK terhadap pembelajaran di sekolah telah lebih berkembang. TIK digunakan oleh guru dan pengembang dalam hal manajemen sekolah dan pelaksanaan kurikulum, namun TIK belum terintegrasi dengan kurikulum sekolah. Misalnya sekolah telah menyediakan lab komputer untuk siswa belajar, atau menyediakan komputer di kelas yang dapat diakses oleh peserta didik dan untuk presentasi guru.

- 3) ***Integrating approach***. Sekolah pada tahap ini sudah dilengkapi perangkat TIK yang menyatu dengan laboratorium, kelas, dan kantor administratif. Perkembangan pada tahap ini, TIK sudah terintegrasi dengan pembelajaran di kelas, misalnya dengan menggunakan berbagai sumber dari internet untuk melengkapi materi yang dibutuhkan dalam sebuah pelajaran.
- 4) ***Transforming approach***. Sekolah pada tahap ini telah menggunakan TIK secara kreatif untuk mengevaluasi dan memperbaharui organisasi sekolah. Kurikulumnya berfokus pada siswa (*student centered*). Peserta didik dapat mengakses teknologi secara tidak terbatas dan bertanggung jawab terhadap penilaiannya sendiri.²²

b. Pembelajaran berbasis TIK

Pembelajaran berbasis TIK dapat disebut juga dengan *e-learning* sebagaimana definisi *e-learning* yang dikeluarkan oleh *Distance Learning Quality Council* di Inggris Raya dalam Mason dan Rennie (2009), yaitu: *E-learning* adalah

²² Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta), 2010, h.24.

proses pembelajaran efektif yang diciptakan dengan menggabungkan konten yang disampaikan secara digital dengan jasa dan sarana pendukung pembelajaran.²³

Pada dasarnya model pembelajaran *e-learning* bersifat *self-faced* dengan kata lain *e-learning* mencirikan pembelajaran dengan sistem belajar mandiri.²⁴ Bentuk-bentuk aktifitas pembelajaran berbasis *e-learning* diantaranya sebagai berikut:

- 1) ***Individualized self-paced e-learning online.*** Yaitu peserta didik secara individu mengakses informasi atau materi melalui internet untuk belajar mandiri. Kegiatan ini dapat dilakukan di mana saja.
- 2) ***Individualized self-paced e-learning offline.*** Yaitu peserta didik mempelajari materi dengan bantuan komputer atau alat elektronik lainnya yang tidak memerlukan jaringan internet, isalnya video pembelajaran, *e-book*, CD-interaktif, dan aplikasi pembelajaran android offline.
- 3) ***Group-based-learning synchronously.*** Kegiatan peserta didik pada tahap ini, secara berkelompok

²³ Robin Mason dan Frank Rennie, *E-learning: Panduan Lengkap Memahami Dunia Digital dan Internet (terjemaan)*, (Yogyakarta: Pustaka Baca), 2010, h. xiii.

²⁴ Mukhtar dan Iskandar, *Desain Pembelajaran berbasis TIK*, (Jakarta: Referensi), 2012. H. 327.

mereka belajar atau mengikuti pelajaran dalam waktu yang sama namun di tempat yang belum tentu sama. Misalnya belajar bersama melalui aplikasi *chatting* atau *video chatting*.

- 4) ***group-based-learning*** ***asynchronously***. Yaitu peserta didik mengikuti proses pembelajaran secara berkelompok melalui intra atau internet dengan waktu yang tidak bersamaan atau tidak secara *real time*. Misalnya melalui surat elektronik dan forum diskusi.

Dilihat dari pendekatan dalam penerapan dan pengembangan TIK di sekolah/ perguruan tinggi menurut UNESCO, maka pengembangan ini mencoba menerapkan pendekatan yang ke-3, yaitu *integrating approach*, karena penggunaan aplikasi pembelajaran di ponsel pintar (berbasis android) untuk mata kuliah Psikologi Pendidikan ini membantu dalam mengintegrasikan TIK ke dalam pembelajaran di kelas. Sementara untuk bentuk pembelajaran berbasis TIK, produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini menggunakan bentuk *Individualized self-paced e-learning offline*, dimana data-data materi perkuliahan akan diakses di luar jaringan (offline) oleh pengguna.

C. Kajian Aplikasi Pembelajaran Berbasis Androd

1. Pengertian Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android

a. Pengertian Aplikasi

Kata aplikasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Online diterjemahkan sebagai nomina yang berarti: (1) karya hias dalam seni jahit-menjahit dengan menempelkan (menjahitkan) guntingan-guntingan kain yang dibentuk seperti bunga (buah, binatang, dan sebagainya) pada kain lain sebagai hiasan; (2) tambahan; (3) penggunaan; penerapan; (4) lamaran; permohonan; pendaftaran. Dalam konteks teknologi komputer, pengertian aplikasi dikemukakan oleh Supriyanto (2005 : 117) sebagai program yang memiliki aktivitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu. Sedangkan menurut Janner (2006 : 22) aplikasi adalah program atau sekelompok program yang dirancang untuk digunakan oleh pengguna akhir (*end user*).²⁵

Berdasarkan beberapa pengertian aplikasi dalam konteks teknologi komputer di atas, dapat disimpulkan bahwa

²⁵ Irvan Rizkiansyah, Karya Ilmiah Mahasiswa: "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Teknik Bermain Piano Berbasis Multimedia di Lembaga Kursus Musik "Ethnictro" Yogyakarta", (Yogyakarta: UNY, 2013), h. 3.

aplikasi adalah suatu perangkat lunak terprogram yang memiliki sekumpulan data yang dibuat untuk melayani kebutuhan manusia sebagai pengguna (*user*) dalam berbagai bidang tertentu.

b. Pengertian Pembelajaran

Sebelum membahas pengertian pembelajaran, maka perlu diketahui pengertian belajar karena terdapat kata belajar dalam kata pembelajaran. Pengertian belajar dijabarkan oleh beberapa ahli dalam Teori Belajar dan Pembelajaran. Burton (1984), mengemukakan pengertian belajar dengan mengaitkan 3 kata kunci yaitu interaksi, individu, dan lingkungan, menurutnya, belajar adalah proses interaksi antara individu dengan individu lainnya dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Harold Spears mengemukakan pengertian belajar yaitu membaca, mengamati, meniru, mencoba sesuatu pada dirinya sendiri, mendengar dan mengikuti aturan. Proses belajar akan menghasilkan perubahan perilaku seperti yang dikemukakan oleh Evelin Siregar dalam Teori Belajar dan Pembelajaran bahwa seseorang dapat dikatakan telah belajar jika telah

terdapat perubahan tingkah laku pada dirinya. Maka belajar dapat disimpulkan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai interaksi individu tersebut dengan lingkungannya , dengan memperhatikan dan mengamati serta mengikuti aturan.

Setelah diketahui pengertian belajar, maka dapat dicari pengertian pembelajaran. Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa (Winkel, 1991).²⁶ Pengertian pembelajaran menurut Gagne (1985) adalah pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna.²⁷ Pengertian pembelajaran juga dikemukakan oleh Miarso (1993) bahwa pembelajaran merupakan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali.²⁸

²⁶ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2014, h. 12.

²⁷ Op. Cit.

²⁸ Op.cit.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang pembelajaran yang telah disebutkan di atas, maka disimpulkan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha sadar dan disengaja untuk membuat erubahan perilaku pada siswa sebagai hasil belajar, memiliki tujuan yang ditetapkan sebelum proses dilaksanakan dengan pelaksanaan yang terkendali.

c. Pengertian Android

Menurut Nazrudin Safaat H (2011 :1), “Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi.” Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux.²⁹ *Android is a software platform and operating system for mobile devices, based on the Linux kernel, and developed by Google and later the Open Handset Alliance.*³⁰ *It allows developers to write managed code in the Java language, controlling the device via Google-developed Java libraries.*

²⁹ M. Ichwan dan Fifi Hakiky, “Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (Api) Pada Aplikasi Mobile Android (Studi Kasus Untuk Pencarian Data Buku)”. Jurnal Informatika ITN Bandung, Vol. 2, No. 2, Mei-Agustus 2011, h. 15

³⁰ Saurabh Bhardwaj, et.al., “Android Operating Systems”, *International Journal of Engineering Technology & Management Research*, vol. 1, No. 1, Februari 2013, h. 147.

Pengertian android dapat disimpulkan dari beberapa penjabaran di atas bahwa android merupakan suatu sistem informasi berbasis linux yang umumnya digunakan dalam perangkat *mobile* seperti ponsel pintar dan komputer tablet. Android merupakan sistem operasi yang menyediakan platform terbuka sehingga memungkinkan pihak ketiga atau pengembang untuk mengembangkan berbagai aplikasi untuk dijalankan dalam sistem operasi.

Beberapa poin pengertian di atas mengenai aplikasi, pembelajaran dan android memberikan kesimpulan untuk pengertian aplikasi pembelajaran berbasis android, yaitu sebuah perangkat lunak yang diprogram untuk keperluan kegiatan pembelajaran yang dijalankan pada sistem operasi android guna mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan.

2. Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran

Pengertian media terdiri dari kata “media” yang berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata “medium”.³¹ Media secara bahasa adalah penghantar atau perantara. Sadiman

³¹ Rudi Susilana & Cepi Riyana, *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. (Bandung, CV Wacana Prima, 2009), h. 6

(1993:6) mengemukakan bahwa media adalah perantara atau penghantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.³² Media diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (AECT, 1977:162).

Berdasarkan beberapa pengertian media di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian media secara singkat diartikan sebagai sebuah perangkat baik alat, manusia, atau lingkungan yang berguna untuk menghantarkan pesan dari sumber ke penerima. Pengertian pembelajaran dan pengertian media di atas dapat memberikan kesimpulan tentang pengertian media pembelajaran yaitu perangkat yang dapat berupa manusia, alat atau lingkungan yang dapat digunakan untuk proses penyampaian pesan antara pembelajar dan peserta didik untuk tujuan pembelajaran tertentu. Dengan demikian, aplikasi android sebagai media pembelajaran berarti menggunakan menggunakan sebuah perangkat lunak yang dijalankan dalam sistem operasi berbasis android sebagai media dalam penyampaian pesan pembelajaran.

³² Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *MEDIA PEMBELAJARAN: Manual dan Digital*. (Bogor, Ghalia Indonesia, 2011), h. 7

3. Kriteria Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran

Perangkat yang memiliki sistem operasi android berjaan layaknya komputer namun dalam ukuran yang lebih kecil. Sehingga menciptakan aplikasi pembelajaran berbasis android sama dengan membuat media pembelajaran berbantuan komputer. Menjadikan perangkat lunak sebagai media pembelajaran tidak lepas dari aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran. Wahono (2006) menuliskan 3 (tiga) aspek utama yang menjadi penilaian media pembelajaran berbantuan komputer, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek *instructional design* (desain pembelajaran) dan aspek komunikasi visual.³³

a. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

- Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
- Reliable (handal)
- Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
- Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
- Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan

³³ [http://romisatriawahono.net/Romi Satria Wahono, Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran](http://romisatriawahono.net/Romi%20Satria%20Wahono,%20Aspek%20dan%20Kriteria%20Penilaian%20Media%20Pembelajaran), diakses pada tanggal 9 Oktober 2017, pukul 00.12.

- Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada)
 - Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
 - Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
 - Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)
- b. Aspek Desain Pembelajaran
- Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis)
 - Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
 - Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
 - Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
 - Interaktivitas
 - Pemberian motivasi belajar
 - Kontekstualitas dan aktualitas
 - Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
 - Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

- Kedalaman materi
 - Kemudahan untuk dipahami
 - Sistematis, runut, alur logika jelas
 - Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
 - Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
 - Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
 - Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi
- c. Aspek Komunikasi Visual
- Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran
 - Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
 - Sederhana dan memikat
 - Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)
 - Visual (layout design, typography, warna)
 - Media bergerak (animasi, movie)
 - Layout Interactive (ikon navigasi)

Smaldino (2009) mengklasifikasi kualitas produk berbantuan komputer kedalam tiga tingkatan yaitu kualitas tinggi, kualitas sedang dan kualitas rendah, yang dijabarkan pada tabel berikut:³⁴

³⁴ Sharon E. Smaldino, at.al., Op.Cit, h. 202.

Tabel 2.1. Kualitas produk Smaldino

Area Penilaian	Kualitas Tinggi	Kualitas Sedang	Kualitas Rendah
Selaras dengan standar, hasil dan tujuan	Standar/ hasil/ tujuan tercapai dan penggunaan perangkat lunak dapat meningkatkan belajar peserta didik	Standar/ hasil/ tujuan sebagaimana tercapai dan penggunaan perangkat lunak mungkin meningkatkan belajar peserta didik	Standar/ hasil/ tujuan tidak tercapai dan penggunaan perangkat lunak sepertinya tidak meningkatkan belajar peserta didik
Informasi yang akurat dan terbaru	Informasinya benar dan tidak berisi material yang telah usang	Informasinya benar tetapi berisi material yang telah usang	Informasinya tidak benar dan berisi material yang telah usang
Bahasa yang sesuai usia	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kosakata bisa dipahami	Bahasa yang digunakan hampir sesuai umur dan beberapa kosakata di atas atau di bawah usia peserta didik	Bahasa yang digunakan tidak sesuai umur dan kosakata jelas tidak sesuai dengan usia peserta didik
Tingkat ketertrikan dan keterlibatan	Topik disajikan sehingga para siswa kemungkinan akan tertarik dan aktif terlibat dalam belajar	Topik disajikan untuk memikat siswa di hampir seluruh waktu dan melibatkan sebagian besar siswa dalam belajar	Material tidak mengikuti pola dan pengguna selalu kebingungan

Kualitas teknis	Material mewakili media terbaik yang ada	Material mewakili media yang berkualitas baik, meskipun terdapat masalah menggunakannya	Material mewakili media tidak di persiapkan dengan baik dan berkualitas sangat buruk
Mudah digunakan (pengguna mungkin adalah para peserta didik atau guru)	Material mengikuti pola yang mudah digunakan tanpa hal-hal yang membingungkan pengguna	Material mengikuti pola yang mudah digunakan disebagaian waktu, dengan sedikit hal yang membingungkan pengguna	Material tidak mengikuti pola dan pengguna selalu kebingungan
Bebas bias	Tidak mengandung makna bias atau iklan yang meragukan	Terdapat sedikit makna bias atau iklan	Terdapat banyak makna bias atau iklan
Panduan dan arahan pengguna	Panduan pengguna adalah sumber sempurna untuk digunakan dalam pelajaran. Arahan seharusnya membantu peserta didik dan guru menggunakan materi yang ada	Panduan pengguna merupakan sumber yang baik untuk digunakan dalam pelajaran. Arahan mungkin membantu guru dan peserta didik mempelajari materi tersebut	Panduan pengguna merupakan sumber yang buruk untuk digunakan dalam pelajaran. Arahan tidak membantu peserta didik dan guru dalam menggunakan material tersebut
Merangsang kreatifitas	Sebagian besar peserta didik menggunakan perangkat lunak untuk membuat	Beberapa peserta didik bisa menggunakan perangkat lunak untuk memulai	Sebagian besar peserta didik tidak bisa menggunakan

	potongan-potongan asli yang mewakili belajar	potongan-potongan asli yang mulai menunjukkan belajar mereka	n perangkat lunak untuk membuat potongan-potongan asli yang mewakili belajar mereka
Memacu kolaborasi	Para peserta didik bisa bekerja sama dalam kelompok kolaboratif ketika menggunakan perangkat lunak dengan sedikit masalah	Para peserta didik bisa bekerja dalam kelompok kolaboratif ketika cukup lama menggunakan perangkat lunak	Para peserta didik tidak bisa bekerja dalam kelompok kolaboratif ketika menggunakan perangkat lunak
Praktek dan umpan balik	Perangkat lunak memberikan latihan keterampilan atau pengetahuan dan informasi kepada peserta didik yang membantu mereka dalam menyelesaikan tugas belajar	Perangkat lunak memberikan latihan keterampilan atau pengetahuan dan informasi kepada peserta didik yang terkadang membantu mereka menyelesaikan tugas belajar	Perangkat lunak tidak memberikan latihan kemampuan atau pengetahuan, tidak pula informasi yang membantu mereka dalam menyelesaikan tugas belajar

Robleyer (2009) mendeskripsikan beberapa komponen penilaian untuk melihat keefektifitasan sebuah produk multimedia dari beberapa aspek yaitu:³⁵

Tabel 2.2. Komponen Penilaian Robleyer

Aspek	Indikator
Konten	<ul style="list-style-type: none"> • Semua informasi terbaru dan tersedia • Semua informasi faktual dan akurat • Konten bebas dari kesalahan pengetikan, salah ejaan dan tanda baca. • Tidak mengandung SARA • Ada penjelasan arti dari kata yang baru/gaul/istilah yang digunakan • Sumber konten (termasuk sumber grafis) sesuai materi rujukan
Disain Intruksional	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan instruksional jelas dan sejalan dengan kurikulum sekolah • Semua informasi yang diperlukan disediakan dalam produk tersebut untuk membuat konsep yang jelas, pengguna mampu memahami apa yang disajikan dari informasi yang diberikan • Tes atau penilaian yang ada sesuai dengan tujuan pembelajaran • Informasi yang disajikan secara inovatif dan kreatif untuk menarik minat dan motivasi pengguna
Pengelolaan dan Navigasi	<ul style="list-style-type: none"> • Navigasi jelas bagaimana penggunaannya • Produk memiliki tampilan yang konsisten • Tombol dan link beroperasi dengan baik
Penampilan	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak menggunakan terlalu beragam jenis huruf • Tulisan jelas terbaca ketika diproyeksikan • Warna kontras dengan latar belakang untuk kemudahan membaca • Penggunaan huruf tebal atau biasa digunakan untuk teks utama, tidak ada efek bayangan dan garis jika teks panjang

³⁵ Margaret D. Robleyer, *Integrating Educational Technology Into Teaching*, (Pearson: Canada, 2009), h. 185

	<ul style="list-style-type: none"> • Hanya gagasan utama yang singkat yang tercantum dalam satu <i>frame</i> bukan seluruh paragraf
Grafis, video dan suara	<ul style="list-style-type: none"> • Grafis, video dan suara yang dimasukkan sesuai untuk membantu menyampaikan informasi topik, bukan sekedar untuk hiasan • Tidak mengandung unsur pornografi dan kekerasan dalamnya • Grafis digunakan untuk mendukung keterbacaan, bukan mengalihkan dari tulisan • Gambar dan suara berkaitan dengan tombol dan link yang beroperasi sesuai dengan kegunaan dan isi <i>frame</i>

4. Desain Pesan dalam Aplikasi Pembelajaran Berbasis android

Ketercapaian tujuan belajar sangat dipengaruhi oleh keberhasilan peserta didik dalam menerima pesan pembelajaran. Oleh karena itu media yang dibuat harus memiliki rancangan atau desain pesan yang baik agar keberhasilan tersebut tercapai. Terdapat dua aspek dasar dalam merancang pesan dalam media pembelajaran visual menurut Smaldino, yaitu unsur visual dan unsur verbal.³⁶

³⁶ Sharon E. Smaldino, at.al., Op.Cit, h. 78

a. Visual

Unsur visual dalam merancang sebuah pesan dalam media pembelajaran terkait dengan prinsip-prinsip desain grafis. Prinsip-prinsip desain grafis tersebut di antaranya:

- Pengaturan

Penentuan sebuah pola dasar untuk menentukan bagaimana mata pengguna diarahkan pada sebuah tampilan media pembelajaran visual.

- Keseimbangan

Sebuah perasaan kesamarataan psikologis, dicapai ketika porsi dari unsur yang ada di dalam sebuah tampilan tersebar secara merata pada tiap sisi sebuah sumbu, entah secara horizontal maupun vertical, simetris maupun asimetris

- Warna

Ketika memilih warna untuk sebuah visual, perhatikan keharmonisan warna. Hindari penggunaan warna yang terlalu mencolok dalam merancang media pembelajaran

yang menggunakan layar elektronik dalam tampilannya, karena dapat merusak mata.

- Kemudahan dibaca

Sebuah visual tidak bisa dipahami kecuali jika seluruh pengguna media tersebut bisa melihat kata-kata dan gambar. Gunakan gambar untuk mengilustrasikan tulisan yang mungkin sulit untuk dipahami.

- Menarik

Sebuah media pembelajaran visual tidak dapat menimbulkan sebuah efek, apalagi efek belajar kecuali jika media tersebut memiliki tampilan visual yang menarik dan mempertahankan perhatian para pemirsanya.

b. Verbal

- Gaya huruf (*Font Style*)

Gaya dari teks seharusnya konsisten dan selaras dengan unsur-unsur visual lainnya demi tujuan pembelajaran atau penyampaian informasi. Hindari penggunaan gaya teks yang terlalu beragam. Gunakan gaya teks yang sederhana agar mata mudah mengenali setiap huruf yang ada di dalamnya. Penggunaan gaya teks keluarga *sans-serif* dianjurkan untuk digunakan dalam

media yang tampilannya menggunakan layar elektronik, karena gaya teks tersebut polos dan tidak membuat mata cepat lelah dalam menerjemahkan setiap huruf yang tertera.

- Ukuran

Penggunaan ukuran huruf tergantung pada jenis dan besarnya media yang dibuat. Dalam pembuatan media pembelajaran yang disuguhkan dalam perangkat elektronik berukuran kecil seperti ponsel pintar atau komputer tablet, sebaiknya gunakan huruf berukuran sedang.

- Spasi

Penentuan spasi penting untuk kemudahan keterbacaan suatu teks yang terdapat pada sebuah visual. Jika suatu teks terlalu rapat atau renggang, maka pembaca akan merasa kurang nyaman saat melihat visual tersebut.

- Warna

Warna teks seharusnya kontras dengan warna latar belakang agar mudah di baca dan memberikan penekanan.

- Penggunaan huruf besar

Gunakan huruf kecil dan tambahkan huruf besar hanya ketika dibutuhkan sewajarnya. Judul utama yang singkat mungkin menggunakan huruf besar semua, tetapi jika suatu

judul lebih dari tiga kata, sebaiknya mengikuti aturan teks untuk menggunakan huruf besar hanya pada awal kata, tidak termasuk kata hubung.

Merancang pesan dalam sebuah media pembelajaran visual juga tidak terlepas dari prinsip-prinsip desain grafis. Prinsip-prinsip desain grafis tersebut diantaranya:

- a. Komposisi. Membuat komposisi berarti menggabungkan banyak bagian menjadi satu bentuk yang serasi.
- b. Keseimbangan. Keseimbangan dapat dicapai dengan menampilkan unsur-unsur desain, seperti bentuk dan ukuran, warna, tekstur, dan sebagainya yang disusun dengan serasi dan teratur, baik secara vertical maupun horizontal, simetris maupun asimetris sehingga menampilkan kesan yang mantap dan sesuai pada tempatnya.
- c. Irama. Irama dalam media visual merupakan upaya memvisualisasikan unsur gerak pada media grafis yang statis untuk mendapatkan unsur dinamis dalam menambah nuansa penekanan yang informatif.
- d. Proporsi. Perbandingan atau proporsi antara suatu unsur/materi yang satu dengan yang lain, berhubungan dengan ukuran dan bentuk bidang yang akan disusun untuk

menunjukkan ukuran perbandingan bagian-bagian atau keseluruhan antara serangkaian unsur yang dikomposisikan.³⁷

- e. Kesatuan. Semua hal yang membentuk suatu rancangan harus ada hubungannya satu sama lain dengan seluruh rancangan sehingga memberi kesan menjadi satu (hubungan/ikatan antara unsur-unsur yang satu dengan yang lainnya sebagai suatu bentuk yang tak dapat dipisahkan).³⁸

D. Kajian Mata Kuliah Psikologi Pendidikan

1. Pengertian Psikologi.

Pengertian Psikologi menurut Ensiklopedi Nasional Indonesia Jilid 13 (1990), Psikologi adalah ilmu yang mempelajari perilaku manusia dan binatang baik yang dapat dilihat secara langsung maupun yang tidak dapat dilihat secara langsung. Menurut Dakir (1993), psikologi membahas tingkah laku manusia dalam hubungannya dengan lingkungannya, dan menurut Muhibbin Syah (2001), psikologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku terbuka dan tertutup pada manusia baik selaku individu maupun kelompok, dalam hubungannya dengan lingkungan.

³⁷ Leonardo Adi Dharma Widya dan Andreas James Darmawan, *Pengantar Desain Grafis*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Kemendikbud), 2016, h. 42

³⁸ Ibid. h. 43

Tingkah laku terbuka adalah tingkah laku yang bersifat psikomotor yang meliputi perbuatan berbicara, duduk , berjalan dan lain sebagainya, sedangkan tingkah laku tertutup meliputi berfikir, berkeyakinan, berperasaan dan lain sebagainya.³⁹

Pengertian lain menurut Dr. Iskandar, M.Pd., psikologi berasal dari bahasa Yunani, “psyche” yang berarti jiwa, dan “logos” yang berarti ilmu pengetahuan. Psikologi dapat diartikan sebagai suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang perilaku individu dalam perilaku individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Psikologi pendidikan menurut aliran behaviorisme merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang menekankan kepada perilaku manusia (perbuatan dan ucapannya baik yang dipelajari maupun yang tidak dipelajari) sebagai pokok masalah kajian (Watson, 1919), adapun yang menjadi objek material dari kajian psikologi adalah: perilaku manusia yang Nampak (overt behavior) yang berifat objektif dan dapat diamati, dan perilaku yang tidak Nampak (convert behavior).⁴⁰

Psikologi menurut Iskandar juga disebutkan sebagai disiplin ilmu megalami perkembangan yang sangat pesat dan terbagi ke

³⁹ <http://belajarpsikologi.com/pengertian-psikologi/> Hariyanto, *Pengertian Psikologi*, diakses pada tanggal 19 Juli 2017, pukul 14.28

⁴⁰ Iskandar, ***Psikologi Pendidikan, Sebuah Orientasi Baru***, Jakarta: Referensi, 2012, hal. 3

dalam dua bagian, yaitu psikologi umum dan psikologi khusus. Psikologi umum (*general psychology*) mengkaji perilaku individu pada umumnya, diantaranya gejala kejiwaan atau tingkahlaku manusia secara umum yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati. Sedangkan psikologi khusus merupakan cabang-cabang atau subdisiplin psikologi yang mengkaji perilaku individu dalam situasi khusus yang sesuai dengan bidang kajian. Bidang-bidang khusus tersebut antara lain: (a) psikologi perkembangan ; (b) psikologi kepribadian; (c) psikologi klinis; (d) psikologi kognitif; (e) psikologi abnormal; (f) psikologi industry; (g) psikologi sosial dan; (h) psikologi pendidikan.

Beberapa pengertian menurut para ahli di atas dapat memberikan kesimpulan bahwa psikologi adalah suatu ilmu pengetahuan yang mengkaji perilaku manusia, baik ucapan maupun perbuatan, baik dipelajari maupun tidak dipelajari, dan baik yang nampak maupun yang tidak nampak.

2. Pengertian Psikologi Pendidikan

Psikologi pendidikan merupakan bidang studi psikologi yang mempelajari, mengkaji perilaku individu, kelompok, dan sosial dalam

situasi pendidikan.⁴¹ Psikologi pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu ilmu pengetahuan, karena menurut Iskandar psikologi pendidikan memiliki kriteria persyaratan suatu ilmu, yaitu ontologis (memiliki objek), epistemologis (teorinya telah dikaji secara ilmiah), dan aksiologis (memiliki manfaat untuk kehidupan).

Dikutip dari halaman web artikel-az.com, pengertian psikologi pendidikan tak lepas dari dua akar katanya yaitu kata psikologi dan pendidikan. Gabungan dari pengertian keduanya menghasilkan pengertian psikologi pendidikan sebagai cabang ilmu psikologi yang memusatkan perhatian pada perkembangan anak baik fisik maupun mental yang semuanya itu berkaitan erat dengan tindakan belajar, pendidikan dan yang paling signifikan adalah keberhasilan belajarnya (Sasha, 2016).

Senada dengan pengertian di atas, ahli lain lebih lengkap menyebutkan psikologi pendidikan dapat diartikan sebagai salah satu cabang psikologi yang secara khusus mengkaji perilaku individu dalam konteks situasi pendidikan dengan tujuan untuk menemukan berbagai fakta, generalisasi dan teori-teori psikologi berkaitan dengan pendidikan, yang diperoleh melalui metode ilmiah tertentu,

⁴¹ Ibid, hal. 4.

dalam rangka pencapaian efektivitas proses pendidikan (Akhad Sudrajat, 2009).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa psikologi pendidikan merupakan cabang ilmu dari psikologi khusus yang mengkaji tentang perilaku manusia baik individu maupun kelompok dalam konteks pendidikan yang bertujuan untuk mencapai efektivitas proses pendidikan.

3. Mata kuliah Psikologi Pendidikan

Mata kuliah Psikologi pendidikan di Program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta adalah mata kuliah yang dimaksudkan untuk mengkaji tentang konsep-konsep dasar psikologi yang terkait dalam praktek pendidikan/pelaksanaan pembelajaran di kelas. Mata kuliah ini berbobot 2 (dua) SKS dengan pertemuan sebanyak 16 kali. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah keilmuan dan keterampilan (MKKK) yang wajib diambil oleh mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan pada semester 4 (empat) atau genap. Tidak ada prasyarat untuk mengambil mata kuliah ini.

E. Kajian Karakteristik Mahasiswa Mata Kuliah Psikologi Pendidikan.

Mata kuliah psikologi pendidikan termasuk ke dalam kelompok mata kuliah dasar kependidikan. Mahasiswa yang mengambil mata

kuliah Psikologi Pendidikan merupakan seluruh mahasiswa kependidikan, dimana usia mahasiswa pada tingkat tersebut berkisar antara 18-21 tahun. Usia tersebut menurut para ahli termasuk ke dalam kelompok usia masa remaja akhir, atau juga masa dewasa dini. Monks, Knoers & Haditono, (2001) membedakan masa remaja atas empat bagian, yaitu 1) masa pra-remaja atau pra-pubertas (10-12 tahun); 2) masa remaja awal atau puberts (12-15 tahun); 3) masa remaja pertengahan (15-18 tahun); dan 4) masa remaja akhir (18-21).⁴² Akhir masa remaja adalah masa dewasa atau disebut dengan masa adolescence. Secara usia, masa dewasa dini dimulai dari umur 18 tahun sampai sekitar 40 tahun.⁴³ Hurlock mendefinisikan masa dewasa dini sebagai periode penyesuaian diri terhadap pola kehidupan baru dan harapan sosial baru.⁴⁴

1. Perkembangan Psikologi Masa Dewasa Dini/remaja Akhir

Individu pada masa dewasa awal, perkembangan psikologi mengalami kematangan. Kematangan psikologi tersebut ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Orientasi individu bukan lagi pada ego diri sendiri, melainkan berorientasi pada tugas yang dikerjakannya.

⁴² Desmita, *Psikologi Perembangan*, Bandung: Rosda, 2005, h. 190.

⁴³ Rosleny marliany, M.Si., *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Pustaka Setia, 2015, h. 182.

⁴⁴ Ibid, h. 189.

- b. Pandangan terhadap tujuan yang lebih jelas serta memiliki kebiasaan kerja yang lebih efisien. Individu pada masa ini dapat melihat dan mendefinisikan tujuannya dengan lebih jelas sehingga pekerjaan yang dilakukan untuk tujuan tersebut dapat dilakukan dengan lebih efisien karena individu telah mengetahui apa yang pantas dan harus dikerjakannya.
- c. Individu pada masa ini mulai dapat mengendalikan perasaan pribadi tetapi juga dapat mempertimbangkan perasaan orang lain.
- d. Individu mulai memiliki sikap objektif, yang membawanya untuk dapat berusaha mencapai keputusan dengan menyesuaikan keadaan yang nyata.
- e. Mulai dapat menerima kritik dan saran dari orang lain demi kebaikan dirinya.
- f. Dapat memberi kesempatan kepada orang lain untuk membantu usahanya dalam mencapai tujuan.
- g. Dapat menyesuaikan diri terhadap situasi yang baru secara lebih realistis, yang berarti lebih terbuka pada perubahan-perubahan lingkungan.

2. Perkembangan Kognitif masa Dewasa Awal/remaja Akhir

Perkembangan kognitif dalam teori Piaget, lerner dan Hustlsch (1983) mengemukakan bahwa pemikiran masa remaja telah mencapai tahap pemikiran operasional formal, yaitu suatu tahap perkembangan kognitif yang dimulai pada usia 11 atau 12 tahun dan terus berlanjut sampai remaja mencapai masa tenang atau dewasa. Individu pada masa ini telah dapat berpikir secara abstrak dan hipotesis. Selain itu juga pada masa remaja, individu sudah mampu berpikir secara sistematis untuk memikirkan kemungkinan yang terjadi dalam penyelesaian masalah.

Kognitif individu dalam pengambilan keputusan pada masa remaja akhir lebih kompeten dan matang untuk mengambil keputusan dibandingkan dengan individu dalam masa remaja awal. Akan tetapi keterampilan pengambilan keputusan oleh remaja yang lebih tua (remaja akhir) seringkali tidak sempurna, dan kemampuan untuk mengambil keputusan tidak menjamin bahwa keputusan semacam itu akan dibuat dalam kehidupan sehari-hari, dimana luasnya pengalaman sering memainkan peran yang sangat penting.⁴⁵

⁴⁵ Desmita, Op. Cit., h. 198.

Berdasarkan perkembangan psikologi dan perkembangan kognitif, mahasiswa yang tergolong dalam masa remaja akhir atau masa dewasa ini membutuhkan media pembelajaran yang tepat guna membantu mereka mengambil keputusan dalam memilih sumber materi untuk perkuliahannya, khususnya materi pada mata kuliah Psikologi Pendidikan yang materinya tersebar di berbagai sumber di internet.

F. Rasional Pengembangan

Perkembangan era teknologi telah membuat pergeseran budaya teknologi, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Pergeseran budaya teknologi juga dalam kegiatan pembelajaran terlihat terutama dari segi alat belajar. Pembelajaran merupakan usaha sadar dan disengaja untuk membuat siswa belajar, memiliki tujuan yang ditetapkan sebelum proses dilaksanakan dengan pelaksanaan yang terkendali. Membuat siswa belajar berarti harus dapat menarik minat peserta didik. Salah satu unsur penting dalam menarik minat belajar siswa adalah media pembelajaran, untuk itu pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi dimana media tersebut sedang marak diminati oleh peserta didik.

Perkembangan budaya teknologi yang pesat berimbas pada kebiasaan belajar mahasiswa di perguruan tinggi. Penggunaan buku

untuk membaca dan belajar telah bergeser menjadi belajar atau membaca menggunakan perangkat digital yang praktis seperti komputer tablet dan ponsel pintar (smartphone) dimana sistem operasi pada perangkat tersebut didominasi oleh sistem operasi android. Android adalah sebuah sistem operasi terbuka (open source) untuk perangkat mobile, seperti ponsel pintar dan computer tablet.

Perangkat digital android dapat digunakan untuk belajar dan media pembelajaran mulai hanya dengan memasukkan dokumen pembelajaran hingga membuat aplikasi berbasis android yang dibuat khusus untuk keperluan belajar dan pembelajaran. Membuat aplikasi android untuk pembelajaran berarti merancang sebuah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk digital di sebuah perangkat mobile.

Tidak semua pelajaran cocok dibuat dalam bentuk aplikasi pembelajaran android. Pelajaran yang cocok untuk dibuatkan aplikasi pembelajaran berbasis android antara lain pelajaran yang sifat materinya deskriptif, menilai ranah kognitif dan materi yang perlu diulang. Salah satu pelajaran/mata kuliah yang memiliki ciri-ciri tersebut adalah mata kuliah Psikologi Pendidikan.

Mata kuliah Psikologi Pendidikan adalah mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa pada jalur pendidikan terutama di fakultas ilmu pendidikan. Mata kuliah ini berbobot 2 sks dengan 16 kali pertemuan. Mata kuliah ini seluruhnya merupakan teori dan banyak materi yang

sifatnya hafalan sehingga perlu media yang dapat digunakan untuk mengulang materi tersebut. Dengan sifat android yang praktis dan sudah menjadi gaya hidup sebagian besar masyarakat Indonesia termasuk mahasiswa, serta dengan pergeseran budaya belajar dari buku konvensional ke perangkat digital, aplikasi pembelajaran berbasis android untuk mata kuliah psikologi pendidikan perlu untuk dibuat untuk menambah motivasi belajar mahasiswa dan membantu mahasiswa dalam memperkaya materi secara lebih praktis.

Pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android untuk mata kuliah Psikologi Pendidikan mengacu pada model Bergman and Moore. Model ini memiliki 6 tahap utama yaitu: 1) Analysis, 2) Design, 3) Develop, 4) Produce, 5) Author, 6) Validate, dimana setiap tahapan tersebut memiliki input (masukan), output (keluaran), dan evaluasi.

Tahap pertama pada pembuatan aplikasi pembelajaran ini, pengembang melakukan analisis, diantaranya analisis tugas yang meliputi aspek perencanaan pembelajaran, analisis sasaran yang meliputi karakteristik peserta didik, analisis konten yang meliputi karakteristik materi sebagai konten yang dikembangkan, dan analisis lingkungan yang meliputi lingkungan belajar peserta didik. Tahap kedua setelah analisis adalah tahap design. Pengembang pada tahap ini merancang secara kasar bagaimana media akan dibuat. Kegiatan ini diantaranya membuat GBIM, dan JM. Lebih dalam lagi, pengembang

merancang aspek motivasi yang akan ada di dalam aplikasi pembelajaran android tersebut. Tahap selanjutnya pengembang mengembangkan desain kasar yang tadinya berupa GBIM dan JM menjadi sesuatu yang lebih representatif yaitu *storyboard*. Tahap selanjutnya yaitu tahap produksi, dimana pengembang akan melakukan produksi media yang nantinya akan menjadi learning object dalam aplikasi pembelajaran tersebut. Setelah learning object selesai dibuat, maka tahap selanjutnya adalah authoring, yaitu tahap penggabungan semua learning object menjadi satu kesatuan konten yang ada dalam aplikasi pembelajaran.

Selanjutnya untuk menilai sejauh mana media ini (aplikasi pembelajaran berbasis android) layak digunakan dalam perkuliahan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, pengembang melakukan tahap validasi untuk yang merupakan salah satu dari tahap terakhir dari pengembangan media ini sesuai model Bergman and Moore. Validasi dilakukan dengan beberapa kegiatan, diantaranya kegiatan persiapan yaitu membuat instrument penilaian, kegiatan uji coba yang meliputi uji coba ahli dan uji coba pengguna yang meliputi tahap uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba lapangan juga memuat pelaksanaan *pre test* dan *post test* untuk mengetahui tingkat kemajuan peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media.

G. Penelitian yang Relevan

1. Gian Dwi Oktiana (2015), dalam penelitian yang berjudul ” “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas Xi Man 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi Buku Saku Digital Akuntansi berbasis Android dengan Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa untuk siswa kelas XI IPS SMA dan mengetahui kelayakan aplikasi Buku Saku Digital Akuntansi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan pendapat dari siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi Buku Saku Digital berbasis Android sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli materi diperoleh total skor 103,00 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan jika dipersentasekan mendapat nilai 95,37%, sehingga termasuk kategori “Sangat Layak”, 2) Ahli media diperoleh total skor 83,00 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan jika dipersentasekan mendapat nilai 90,21%, sehingga termasuk kategori “Sangat Layak”, dan 3) Praktisi pembelajaran Akuntansi

total skor 123,00 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan jika dipersentasekan mendapat nilai 99,19%, sehingga termasuk kategori “Sangat Layak”.

2. “Pengembangan Media Mobile Learning Berbantuan Handphone di Kelas XII Jurusan Multimedia” yang ditulis oleh Muhammad Gunawan Palindang (2013). Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang sistematis mengenai proses pengembangan *mobile learning* alur proses multimedia mulai dari etimologi multimedia sampai dengan tahap akhir proses pembuatan atau pengembangan produk multimedia. Penelitian ini dilakukan di SMKN 2 Tangerang Selatan. Hasil uji coba produk pada penelitian ini memperoleh rata-rata keseluruhan evaluasi *expert review* dengan nilai 3,52, rata-rata keseluruhan dari evaluasi *one-to-one evaluation* bernilai 3,32. Sedangkan pada *field test* didapatkan hasil 3,23. Berdasarkan semua hasil tes tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produk pembelajaran *mobile learning* dari penelitian tersebut dapat dikategorikan layak dengan predikat baik.

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan

a. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa *prototype* aplikasi pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Psikologi Pendidikan. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang berguna bagi mahasiswa dan dosen dalam menunjang pembelajaran pada mata kuliah Psikologi Pendidikan.

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini di antaranya:

- 1) Menganalisis kebutuhan terkait media pembelajaran pada mata kuliah Psikologi Pendidikan.
- 2) Merancang produk yang nantinya akan dipakai sebagai media pembelajaran yang dibutuhkan dalam mata kuliah Psikologi Pendidikan.

- 3) Mengembangkan rancangan produk menjadi bentuk yang lebih representatif untuk membuat produk berupa aplikasi pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Psikologi Pendidikan.
- 4) Memproduksi elemen-elemen atau *learning object* yang dibutuhkan dalam pembuatan produk aplikasi pembelajaran berbasis Android untuk mata kuliah Psikologi Pendidikan.
- 5) Menggabungkan elemen-elemen terpisah menjadi kesatuan program dalam aplikasi pembelajaran berbasis Android sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran pada mata kuliah Psikologi Pendidikan.
- 6) Menguji coba kualitas produk aplikasi pembelajaran berbasis Android sehingga siap digunakan dalam pembelajaran pada mata kuliah Psikologi Pendidikan.

2. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dari penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan model pengembangan yang berorientasi pada produk, yaitu model Bergman and Moore.

3. Responden dan Pengkaji

Penelitian pengembangan ini melibatkan beberapa pengkaji, yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Sedangkan responden pada penelitian ini adalah pengguna.

a. Ahli Materi

Ahli materi berfungsi untuk memberi penilaian terhadap ketepatan materi yang akan disajikan dalam aplikasi pembelajaran yang dikembangkan. Ahli materi yang terlibat dalam pengembangan ini adalah dosen pengampu mata kuliah Psikologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta atau yang menguasai bidang Psikologi Pendidikan.

b. Ahli Media

Ahli media berfungsi untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap produk yang dikembangkan terkait aspek media. Ahli media yang terlibat dapat menguasai konsep media pembelajaran.

c. Ahli Desain Pembelajaran

Ahli desain pembelajaran berfungsi untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap produk yang dikembangkan terkait aspek desain pembelajaran. Ahli desain pembelajaran yang dipilih dapat menguasai prinsip desain pembelajaran

d. **Pengguna**

Pengguna adalah orang yang menggunakan modul yang akan dikembangkan. Responden dalam uji coba produk ini adalah mahasiswa S1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta tingkat II.

4. **Tempat dan Waktu Uji Coba**

a. **Tempat Uji Coba**

Uji Coba rancangan aplikasi pembelajaran berbasis android mata kuliah Psikologi Pendidikan ini dilaksanakan di Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan

b. **Waktu Uji Coba**

Waktu uji coba pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android mata kuliah Psikologi Pendidikan dengan melibatkan responden ini dilakukan pada bulan Januari 2018.

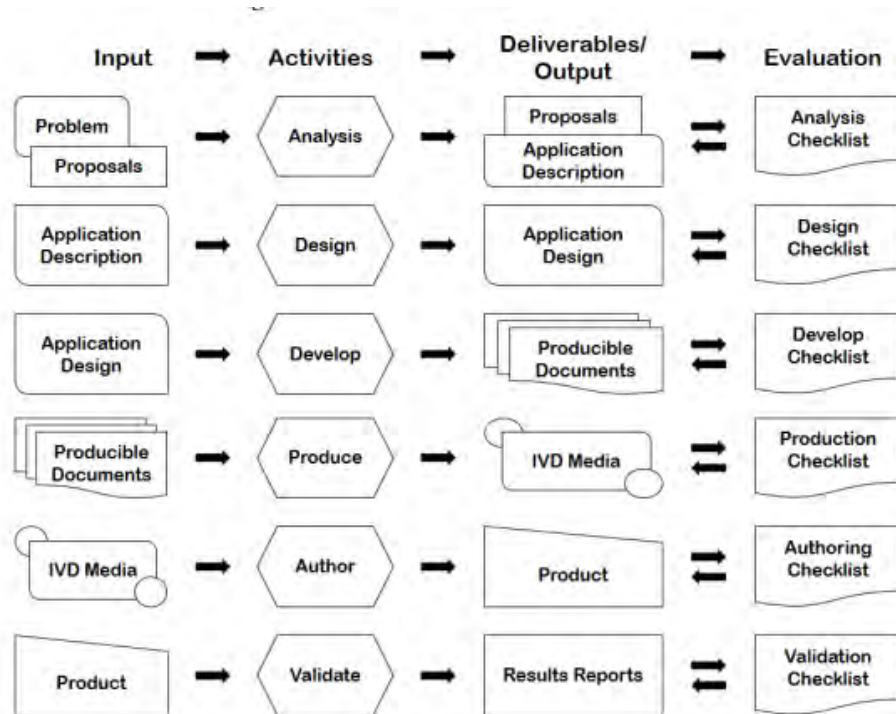
5. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android mata kuliah Psikologi Pendidikan ini adalah dengan menggunakan teknik yaitu penyebaran kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner yang berfungsi untuk menilai kualitas produk yang

telah dibuat. Kuesioner tersebut akan disajikan dalam skala likert, dengan rentang nilai 1-4 dimana 4 adalah nilai tertinggi. Nilai-nilai tersebut nantinya akan diolah menjadi nilai rata-rata dan hasilnya akan diterjemahkan menjadi kesimpulan yang deskriptif. Instrumen pada penelitian ini terlampir pada bagian lampiran.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan untuk membuat produk dari hasil penelitian ini mengacu pada model pengembangan Bergman and Moore. Tahapan pada pengembangannya mengikuti tahapan pada model Bergman and Moore yang memiliki 6 langkah utama yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), produksi (*produce*), penggabungan (*author*), dan validasi (*validate*). Tahapan tersebut diilustrasikan dalam gambar 3.1 dan dijelaskan lebih rinci di bawah ini.



Gambar 3.1. Model Bergman and Moore

1. Analisis

Tahap pertama ini, pengembang mengidentifikasi masalah yang terdapat dalam perkuliahan pada mata kuliah Psikologi Pendidikan. Masalah-masalah tersebut sudah dijabarkan secara rinci pada bab 1. Masalah yang telah diidentifikasi menjadi acuan pengembang dalam menganalisis kebutuhan. Analisis kebutuhan meliputi:

a) Analisis tugas

Analisis tugas mengacu pada tujuan pembelajaran setiap bab pada mata kuliah Psikologi Pendidikan. Setelah mengetahui

tujuan pembelajarannya maka dapat dibuat indikator ketercapaian belajarnya sehingga diketahui apa yang harus dicapai oleh peserta didik selama menggunakan aplikasi pembelajaran dan dapat diukur hasil belajarnya setelah menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis android tersebut.

b) Analisis sasaran

Rumusan karakter peserta didik sebagai sasaran penelitian telah dijabarkan dalam bab II pada kajian peserta didik. Peserta didik sebagai sasaran adalah mahasiswa tingkat II sehingga analisis sasaran ini mengacu pada karakter manusia pada usia dewasa awal atau remaja akhir.

c) Analisis konten

Kegiatan analisis konten, pengembang akan memisahkan materi sesuai ragam pengetahuannya. Penyajian konten nantinya akan disesuaikan dengan ragam pengetahuan tersebut, bagaimana penyajian yang tepat.

d) Analisis lingkungan

Kegiatan ini, pengembang melakukan penelusuran lingkungan tempat aplikasi ini akan digunakan. Media ini berupa aplikasi pembelajaran berbasis android yang disajikan di ponsel pintar masing-masing sasaran yang berbasis android. Ini berarti penggunaan aplikasi tersebut dapat digunakan dimana saja asal

versi android kompatibel dengan aplikasi, sehingga nantinya pengembang akan melakukan tes versi android yang sesuai dengan versi android para pengguna.

2. Desain

Selanjutnya adalah tahap desain, dimana pada tahap ini pengembang menerjemahkan masukan dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan menjadi rancangan berupa rincian deskriptif dari bentuk media pembelajaran (aplikasi pembelajaran berbasis android) yang akan dibuat.

Aplikasi pembelajaran ini akan digunakan secara mandiri, jadi aplikasi ini nantinya harus dapat memudahkan peserta didik dalam menjalankan dan menggunakannya. Selain itu aplikasi ini harus dapat memotivasi peserta didik agar pembuatan aplikasi ini tidak sia-sia dan benar berguna untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah dalam perkuliahan Psikologi Pendidikan. Maka dari itu, pada tahap desain, lebih rinci pengembang membuat perencanaan secara deskriptif tentang visual yang akan tampil dalam aplikasi pembelajaran ini sehingga mahasiswa sasaran akan tertarik dan akhirnya menikmati penggunaan aplikasi pembelajaran tersebut.

Mahasiswa sasaran menyukai hal-hal yang berbau keterkinian, sehingga elemen motivasinya juga sebaiknya memiliki unsur keterkinian. Misalnya dari hal desain visual atau *layout* yang akan

digunakan, yaitu dengan menggunakan gaya *flat design* yang sedang digemari rata-rata usia mahasiswa sasaran. Selain elemen motivasi, hal yang dilakukan pengembang dalam tahap desain ialah strategi interaksi, mengingat produk yang akan dihasilkan bersifat dua arah. Keluaran yang dihasilkan pengembang dari tahap ini adalah kerangka materi, jabaran materi (JM) dan garis besar isi media (GBIM).

3. Pengembangan

Tahap ke-tiga dalam model Bergman and Moore ini adalah tahap pengembangan. Pengembang pada tahap ini melakukan pembuatan dokumen untuk acuan pada tahap produksi. Dokumen yang dibuat berdasarkan keluaran dari tahap desain yaitu GBIM, JM, dan kerangka materi. Keluaran (*output*) dari tahap ini yaitu pengembang menghasilkan dokumen berupa *storyboard*, dan flowchart.

4. Produksi

Pengembang pada tahap ini membuat hasil dari terjemahan *output* yang didapat dari tahap pengembangan. Hasil dari terjemahan tersebut adalah keluaran dari tahap produksi ini yaitu berupa media terpisah yang nantinya akan disatukan ke dalam aplikasi pembelajaran secara menyeluruh dan sistemik. Satuan media terpisah tersebut berupa dokumen-dokumen, kuis, gambar, video dan elemen-elemen lain secara digital yang disebut dengan *learnig object* (LO).

5. Penggabungan

Tahap selanjutnya, pengembang melakukan penggabungan media-media terpisah menjadi satu kesatuan menggunakan aplikasi *articulate storyline*. Kegiatan pada tahap ini meliputi penggabungan berbagai media ke dalam beberapa *slide*, melakukan pengaturan navigasi, mengkonversi format html5 menjadi format aplikasi android (apk) hingga melakukan tes penggunaan untuk meyakinkan aplikasi dapat berjalan dengan baik.

6. Validasi

Beberapa kegiatan yang dilakukan pengembang pada tahap validasi ini antara lain:

- a) Persiapan. Pengembang menyiapkan segala hal yang dibutuhkan dalam uji coba dan penilaian kelayakan aplikasi, mulai dari aplikasi itu sendiri hingga instrumen penilaian yang akan diisi oleh para ahli dan pengguna aplikasi.
- b) Melakukan uji coba. Setelah semua persiapan dilakukan dengan matang, selanjutnya adalah melakukan uji coba penggunaan aplikasi. Uji Coba ini dilakukan dalam 3 tahap, yaitu uji coba ahli (*expert review*), uji coba satu per satu (*one to one*), dan uji coba kelompok kecil (*small group*). Uji Coba lapangan tidak dilakukan pada pengembangan ini karena penelitian ini tidak sampai kepada

perkuliahan ini dimulai mengingat penelitian ini harus selesai sebelum perkuliahan dimulai.

- c) Menilai hasil uji coba, pengembang melakukan analisis hasil uji coba berdasarkan data yang diperoleh dari penyebaran instrumen, sehingga dapat diketahui sejauh mana kualitas aplikasi pembelajaran yang telah dikembangkan, serta apa saja kelebihan dan kekurangannya.
- d) Setelah diketahui kekurangan pada aplikasi, maka dilakukan revisi produk sesuai saran-saran dari para ahli dan pengguna aplikasi yang telah melakukan uji coba.

C. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android untuk mata kuliah Psikologi Pendidikan ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik deskriptif kualitatif adalah teknik analisis data dengan cara menerjemahkan data yang telah terkumpul yang berupa tabel, grafik atau angka menjadi sebuah deskripsi tentang suatu fenomena. Data tersebut didapatkan setelah melakukan berbagai uji coba, penilaian hingga revisi pada tahap validasi.

Analisis ini diawali dengan menganalisis data kuesioner untuk meneliti kelengkapan dan kebenaran responden dalam mengisi instrumen tersebut.

Data yang terkumpul dari responden diolah untuk mendapatkan nilai rata-rata, sebagai berikut:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan skor}}{\text{Jumlah butir soal}}$$

Setelah memperoleh skor rata-rata, kemudian mengacu pada penilaian pada skala Likert dengan alternatif 4 jawaban. Pemberian skor menggunakan acuan rentang skor sebagai berikut:

$$\text{Rentang skor} = \frac{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}}{\text{Jumlah pilihan jawaban}}$$

$$\text{Rentang skor} = \frac{4 - 1}{4} = 0,75$$

Skor yang telah diperoleh untuk menentukan kualitas merupakan data kuantitatif kemudian ditafsirkan menjadi data kualitatif dengan mengacu pada kualifikasi rentang skor sebagai berikut:

Tabel 3.1. Kualifikasi kualitas produk berdasarkan rentang skor.

Skala	Keterangan
1,00 – 1,75	Kurang baik
1,76 – 2,50	Cukup baik
2,51 – 3,25	Baik
3,26 – 4,00	Sangat baik

Kesimpulan yang telah diperoleh selanjutnya akan ditindaklanjuti dengan melakukan perbaikan program sesuai masukan yang diberikan.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama Produk

Produk hasil dari penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran berbasis Android, dengan nama produk tersebut adalah “PSIKOPEN” yaitu singkatan dari Psikologi Pendidikan. Media pembelajaran ini bertujuan untuk memfasilitasi mahasiswa dan dosen dalam perkuliahan pada mata kuliah Psikologi Pendidikan.

Berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pengampu, materi yang dikembangkan pada produk ini hanya materi pada pertemuan ke-4 dan ke-6 sebagai contoh dan acuan untuk pengembangan pada materi lainnya pada mata kuliah Psikologi Pendidikan. Maka dari itu, garis besar isi dari aplikasi pembelajaran ini hanya memuat materi pertemuan ke-empat dan ke-enam yaitu Bakat dan Inteligensi, dan Kecerdasan Majemuk. Aplikasi pembelajaran ini dikembangkan dengan model Bergman and Moore melalui 6 (enam) tahapan utama yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), produksi (*produce*), penggabungan (*author*), dan validasi (*validate*).

B. Deskripsi Hasil

1. Tahap Analisis

a. Analisis Tugas

Kegiatan ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi kompetensi apa saja yang harus dicapai oleh peserta didik. Informasi yang didapatkan berupa silabus atau RPS (Rencana Pembelajaran Semester). Informasi yang didapat dari dosen pengampu mata kuliah Psikologi Pendidikan mengenai kompetensi yang harus dicapai pada materi IV tentang Bakat dan Inteligensi dan materi VI tentang Kecerdasan majemuk ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.1. Capaian Kompetensi Lulusan Materi Pertemuan IV dan VI

Materi	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
IV	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan jenis-jenis bakat dan intelegensi individu	Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa dapat: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan bakat peserta didik 2. Menjelaskan tingkatan intelegensi individu 3. Menjelaskan teori-teori intelegensi 4. Menjelaskan pengukuran intelegensi 	Bakat dan Inteligensi

VI	Mahasiswa dapat memahami dan mengenal berbagai ragam Kecerdasan pada diri peserta didik dengan mengembangkan dan mengidentifikasi kecerdasan majemuk individu	Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa dapat: 1. Menjelaskan ragam kecerdasan pada individu 2. Menjelaskan 9 kecerdasan individu 3. Mengidentifikasi kecerdasan majemuk pada anak dan upaya mengembangkannya	Mengajarkan kecerdasan majemuk
----	---	---	--------------------------------

Berdasarkan data tersebut didapatkan bahwa pada pertemuan ke-4 yaitu materi Bakat dan Inteligensi, kompetensi yang harus dicapai adalah Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan jenis-jenis bakat dan inteligensi individu. Kompetensi pada pertemuan ke-6 yaitu tentang Kecerdasan Majemuk adalah Mahasiswa Mahasiswa dapat memahami dan mengenal berbagai ragam Kecerdasan pada diri peserta didik dengan mengembangkan dan mengidentifikasi kecerdasan majemuk individu.

b. Analisis Sasaran

Peserta didik yang menjadi sasaran pada pengembangan produk ini adalah mahasiswa yang akan mengambil mata kuliah Psikologi Pendidikan, yaitu mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ tingkat II. Analisis sasaran dilengkapi dengan kuesioner *online*

yang telah dibuat oleh pengembang untuk mencari data mengenai: rentang usia sasaran, banyaknya sasaran yang menggunakan ponsel Android, ketertarikan sasaran terhadap aplikasi pembelajaran Android, serta desain tata letak yang diminati sasaran.

Berdasarkan data tersebut, didapatkan bahwa dari 93 sasaran yang mengisi kuesioner, sebanyak 94,6% sasaran yang berada dalam rentang usia 18-21 tahun, sehingga karakter mahasiswa tersebut digambarkan dalam karakteristik individu dalam kelompok usia remaja akhir atau dewasa awal dalam teori psikologi perkembangan. Berdasarkan data tersebut juga, didapatkan bahwa sebanyak 88% sasaran yang mengisi kuesioner memiliki ponsel Android dan 92,5% berminat dengan aplikasi pembelajaran dalam ponsel.

Analisis sasaran mengenai peminatannya terhadap desain grafis yang bagaimana juga tergambar dari data tersebut. Kelompok warna dihadapkan pada pilihan yang paling memungkinkan untuk diimplementasikan dalam media digital. Sebanyak 48,4% responden meminati warna pastel terang, 37,6% meminati warna pastel gelap, sisanya meminati warna air (watercolor). Sesuai dengan karakter masa remaja akhir/dewasa awal yang menyukai hal keterkinian, sebanyak 87,1% responden analisis sasaran ini

menyukai tata letak bergaya *flat design*, dengan 73,9% menyukai karakter animasi datar.

c. Analisis Konten

Selanjutnya pada kegiatan analisis konten, pengembang telah memisahkan materi sesuai ragam pengetahuannya. Penyajian konten telah disesuaikan dengan ragam pengetahuan tersebut dan bagaimana penyajian yang tepat. Analisis konten menghasilkan beberapa temuan ragam pengetahuann diantaranya fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang semuanya dipadukan dalam penyajian yang teah disesuaikan, misalnya pengertian bakat menurut ahli yang dikelompokkan dalam satu bagian tersendiri.

d. Analisis Lingkungan

Analisis lingkungan yaitu tentang lingkungan penggunaan media oleh sasaran menghasilkan data bahwa media ini berupa aplikasi pembelajaran berbasis android yang disajikan di ponsel pintar masing-masing sasaran yang berbasis android. Ini berarti penggunaan aplikasi tersebut dapat digunakan dimana saja asal dijalankan dalam *smartphone* bersistem operasi android.

Seluruh analisis yag telah dilakukan pada tahap analisis ini menghasilkan *output* berupa keputusan perencanaan isi dari pembuatan aplikasi Android.

2. Tahap Desain

Kegiatan ini menghasilkan *output* berupa Garis Besar Isi Media (GBIM), Jabaran Materi (JM). Kedua keluaran tersebut disertakan dalam lampiran.

Lebih rinci lagi pada tahap ini, pengembang telah merancang bagaimana konten akan disajikan, bagaimana *layout* yang dipilih, bahasa yang akan digunakan, dan elemen-elemen lain apa saja yang tersaji dalam bentuk visual pada aplikasi pembelajaran. Hal ini diputuskan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis sasaran pada tahap analisis.

3. Tahap Pengembangan

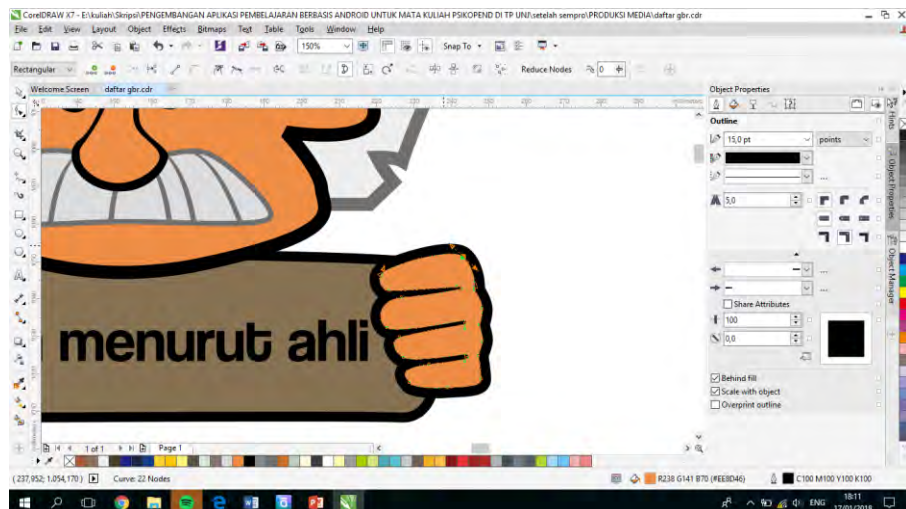
Kegiatan pengembang pada tahap ini yaitu menerjemahkan rancangan ke dalam bentuk dokumen yaitu *storyboard* yang memuat rancangan visual, yaitu rencana tampilan aplikasi; konten, yaitu isi dalam satu halaman aplikasi baik tulisan maupun media pendukung; navigasi, yaitu percabangan-percabangan yang diakses melalui tombol-tombol dalam suatu halaman; juga keterangan, yaitu rencana-rencana tambahan yang menerangkan tampilan dan konten pada aplikasi. Selain *Storyboard*, kegiatan ini juga menghasilkan *flowchart*

sebagai gambaran alur navigasi pada aplikasi. *Storyboard* dan *flowchart* disertakan dalam lampiran.

4. Tahap Produksi

Sebelum melakukan tahap produksi, pengembang harus mempersiapkan perangkat untuk memproduksi konten-konten yang nantinya akan menjadi *learning object* (LO) yang terdapat dalam aplikasi pembelajaran. Perangkat yang digunakan untuk memproduksi *learning object* tersebut yaitu *software* pengolah kata, yaitu Microsoft Office Word dan pengolah gambar yaitu Coreldraw.

Berikut ini adalah contoh pembuatan gambar pyang dilakukan di *Coreldraw* dan hasil *learning object* yang telah dikembangkan.



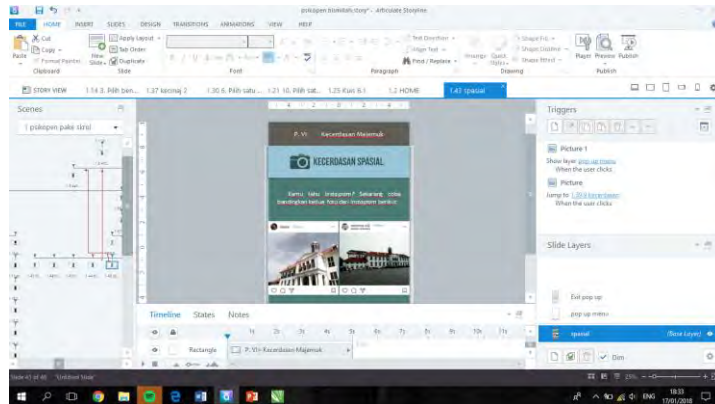
Gambar 4.1. Proses pembuatan gambar di Coreldraw untuk *learning object*.



Gambar 4.2. Contoh *learning object* yang digunakan dalam produk.

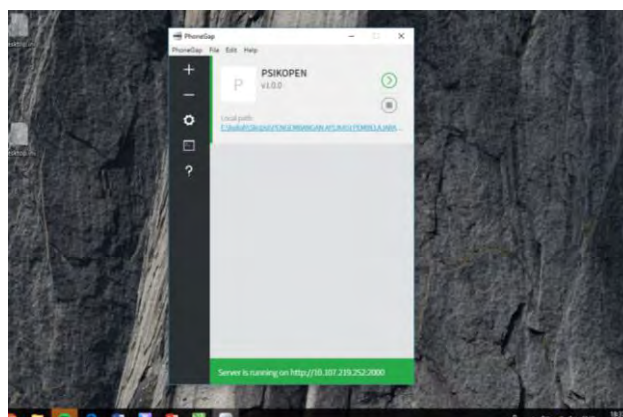
5. Tahap Penggabungan

Penggabungan seluruh *learning object* dilakukan dalam *software* pembuat media presentasi interaktif yaitu Articulate Storyline, dimana kegiatan ini meliputi: penggabungan *learning object* dalam *slide* yang berhubungan; pembuatan navigasi (memasukkan tautan, dsb.); dan *publishing* lembar kerja menjadi format html5.



Gambar 4.3. Contoh kegiatan penggabungan dengan *software* Articulate Storyline.

Setelah pekerjaan berhasil dibentuk dalam format html5 yaitu format untuk *mobile player*, maka kegiatan selanjutnya pada tahap ini adalah mengubah format html5 menjadi format aplikasi Android (.apk) yang siap dipasang pada ponsel Android. Perubahan format tersebut dilakukan dengan *software* Adobe Phonegap.



Gambar 4.4. Kegiatan perubahan format html5 menjadi .apk.

Pengembangan mengalami kendala pada tahap penggabungan ini yaitu setelah format html5 dikonversi menjadi format aplikasi Andorid (.apk). Kendala tersebut terjadi saat proses konversi format menggunakan Adobe Phonegap. Kode program dari Articulate Storyline tidak seluruhnya dapat terbaca dan berhasil dikonversi oleh Adobe Phonegap. Akibat dari kendala tersebut, seluruh tautan yang terhubung ke luar aplikasi (*external link*) tidak berhasil dijalankan, hal ini disebut cacat fitur, yang selanjutnya akan dibahas di bagian keterbatasan pengembangan.

6. Tahap Validasi

a. Persiapan

Persiapan pengembang pada tahap validasi diantaranya menyiapkan aplikasi (produk penelitian) dan menyiapkan instrumen untuk uji coba ahli dan pengguna yang telah divalidasi.

b. Melakukan Uji Coba dan Menilai hasil Uji Coba

1) Uji Coba ahli

Uji Coba ahli dilakukan kepada 3 (tiga) ahli yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media. Ahli yang terlibat pada uji coba ini adalah Iriani Indi Hapsari, M. Psi, Psikolog.

sebagai ahli materi, Dra. Suprayekti, M.Pd sebagai ahli desain pembelajaran, dan Barata Antariksa, S.Si, sebagai ahli media. Berikut adalah rekapitulasi hasil uji coba ahli:

Tabel 4.2. Rekapitulasi skor hasil uji coba ahli.

Responden	Nilai Rata-rata
Ahli Materi	3,94
Ahli Desain Pembelajaran	3,48
Ahli Media	3,53
Rata-rata Keseluruhan	3,65

Skor rata-rata keseluruhan nilai dari para ahli menunjukkan angka 3,65. Setelah mendapatkan skor rata-rata, maka data kuantitatif tersebut ditafsirkan menjadi data kualitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1,00 – 1,75 : Kurang Baik
- 1,76 – 2,50 : Cukup Baik
- 2,51 – 3,25 : Baik
- 3,26 – 4,00 : Sangat Baik

Berdasarkan ketentuan tersebut, maka dari hasil uji coba ahli, aplikasi “PSIKOPEN” ini dikategorikan “Sangat Baik”. Namun terdapat beberapa komentar dan masukan dari beberapa ahli, diantaranya:

Tabel 4.3. Masukan dari para ahli.

Ahli	Komentar dan Masukan
Materi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Layout</i> lebih dirapikan lagi • Resolusi <i>frame</i> sebaiknya diperkecil agar tidak <i>lemot</i> aplikasinya (lebih ringan) • Tautan ke sumber diperbaiki • Daftar pustaka dilengkapi (setiap keterangan dan gambar sebaiknya diberi keterangan sumbernya)
Desain Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Rumusan kompetensi kedua materi diperbaiki • Contoh-contoh orang terkenal yang memiliki bakat/inteligensi dan kecerdasan majemuk ditambahkan lagi pada materi (berupa video) • Indikator dirumuskan setelah kompetensi.
Media	<ul style="list-style-type: none"> • Perhatikan penggunaan tipografi untuk menguatkan bahasan tertentu • Harus lebih <i>user friendly</i> dengan memudahkan penggunaan <i>interface</i> tombol • <i>Overall is good</i>

2) Uji Coba pengguna

a) Uji Coba satu-satu (*one to one review*)

Uji Coba satu-satu ini dilakukan untuk mendapatkan reaksi atau tanggapan pengguna terkait aplikasi pembelajaran ini. Uji Coba ini dilakukan oleh 3 mahasiswa dengan hasil masing-masing memberikan skor rata-rata sebagai berikut:

Tabel 4.4. Rekapitulasi skor hasil uji coba satu-satu

Nama Responden	Skor rata-rata
Ananda Purnama Ramdani	3,87
Vita Salsabila	3,73
David Mongan	3,23
Rata-rata Skor	3,61

Berdasarkan hasil tersebut maka skor rata-rata keseluruhan hasil uji coba satu-satu adalah 3,61 yang berarti dikategorikan "Sangat baik". Masukan dari uji coba satu-satu di antaranya adalah perbaikan tautan video dan tautan lain yang masih belum dapat diakses, juga pada bagian kuis dimana terdapat soal yang salah.

b) Uji Coba kelompok kecil (*small group review*)

Setelah melakukan uji coba satu-satu, maka selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok kecil (*small group*) yang terdiri dari 8 orang dengan kecerdasan berbeda. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan rekapitulasi skor sebaai berikut:

Tabel 4.5. Rekapitulasi skor hasil uji coba kelompok kecil

Nama Responden	Skor Rata-rata
Rita Mulyani	3,40
Atikah Novaria	3,23
Adam Bagaskara	3,80
Hasbi	3,63
Ragil Prasetyo	3,23
Rifki Ramadhan	3,67
Rivaldi Fathurrahman	3,67
Maharani Fajria	3,77
Rata-rata keseluruhan	3,55

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata keseluruhan dari uji coba kelompok kecil mendapatkan skor sebesar 3,55 yang berarti aplikasi ini daam kategori “Sangat Baik”. Masukan dari responden kelompok kecil antara lain menyangkut perbaikan tombol yang tidak bisa berfungsi dan penggunaan bahasa tulisan agar lebih komunikatif lagi.

c) Uji Coba lapangan (*field test*)

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, maka uji coba selanjutnya adalah uji coba lapangan yang terdiri dari 17 responden. Uji Coba lapangan ini memiliki 2 tujuan, yang pertama adalah untuk menilai media itu sendiri, dan yang ke-2 untuk menilai hasil belajar pengguna. Berikut adalah hasil penilaian media oleh 17 responden terhadap produk:

Tabel 4.6. Rekapitulasi skor hasil uji coba lapangan

Nama Responden	Skor rata-rata
Yunizar Ainun Sari	3,77
Safa Salsabila	3,47
Indah	3,53
Zaen Rizki Saputri	3,87
Gusti	3,07
Rifky Rivaldo	3,23
Agita Permata Herdanis	3,80
Adinda Rezqy Tifany	3,40
Laela Yustika	3,77
Hamas Fadila S	3,17
Ika Isra Daryanti	3,53
Kristina Fitriani	3,43
Rico Subianto	3,60
Zhafirah Hasanah	3,43
Dara T. M.	3,23
Norman Yusuf	3,77
Galang Wibisono	3,83
Rata-rata skor keseluruhan	3,52

Rekapitulasi rata-rata skor keseluruhan hasil uji coba lapangan (*field test*) tersebut menunjukkan angka 3,52 yang berarti dikategorikan “Sangat Baik”, dengan beberapa saran/masukan dari responden sebagai berikut:

- *Layout* kuis dibuat lebih menarik, bias sisipkan gambar ilustrasi,
- Lingkaran dalam pilihan jawaban di bagian kuis agar diperbesar,
- Aplikasi yang berat, sehingga agak lamban dalam mengoperasikannya agar diperbaiki,
- Tingkatkan lagi kompatibilitas aplikasi dengan sistem operasi android.

Penilaian hasil belajar peserta didik diukur pada uji coba lapangan ini dengan memberikan *pre test* dan *post test* melalui kuis yang ada pada aplikasi. Berikut adalah hasil tes tersebut.

Tabel 4.7. Hasil *pre test* uji coba lapangan.

Materi	Skor rata-rata
Bakat dan Inteligensi	41,25%
Kecerdasan Majemuk	32,50 %
Rata-rata keseluruhan	36,88 %

Tabel 4.8. Hasil *post test* uji coba lapangan.

Materi	Skor rata-rata
Bakat dan Inteligensi	85,00 %
Kecerdasan Majemuk	80,63 %
Rata-rata keseluruhan	82,81 %

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan keberhasilan belajar setelah mempelajari materi menggunakan aplikasi pembelajaran ini. Dengan demikian, aplikasi pembelajaran berbasis Android untuk mata kuliah Psikologi Pendidikan ini layak digunakan dalam proses pembelajaran pada perkuliahan melalui penyempurnaan lebih lanjut.

C. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan aplikasi pembelajaran ini mengalami beberapa keterbatasan, diantaranya:

1. Bahasa pemrograman produk Articulate yang berbeda dengan Adobe Phonegap yang membuat beberapa kode program tidak saling mendukung, sehingga terdapat beberapa tombol navigasi yang memiliki tautan di luar aplikasi tidak berfungsi pada aplikasi setelah proses konversi/pengubahan format dari html5 ke format .apk.
2. Pengembang tidak menguasai bahasa pemrograman, sehingga pembuatan aplikasi hanya dapat menggunakan *software* yang tidak menggunakan bahasa pemrograman seperti Articulate Storyline. Hal ini yang membuat sulitnya mencari *converter*/pengubah format dari html5 ke apk.
3. Waktu pengembangan yang tidak cukup bagi pengembang untuk belajar bahasa pemrograman, sehingga pengembang harus mencari alternatif pembuatan aplikasi ini tanpa bahasa pemrograman.
4. Keterbatasan dana milik pengembang yang tidak memungkinkan pengembang untuk membayar pihak ke-3 yang menguasai bahasa pemrograman untuk membantu dalam pembuatan aplikasi ini.
5. Keterlambatan waktu pengembangan membuat waktu uji coba yang bertepatan pada waktu libur semester, sehingga uji coba pengguna

yang seharusnya dilakukan oleh mahasiswa di beberapa program studi di Fakultas Ilmu Pendidikan menjadi hanya mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan, bahkan uji coba lapangan dilakukan secara *online*.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran elektronik berupa Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android untuk Mata Kuliah Psikologi Pendidikan. Secara umum, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa aplikasi pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Psikologi Pendidikan.

Pengembangan aplikasi pembelajaran ini menggunakan model Bergman and Moore dengan 6 tahap utama yaitu:

1. Tahap analisis, dimana pengembang melakukan analisis tugas yaitu kompetensi yang harus dicapai setelah melakukan pembelajaran, analisis sasaran yaitu mahasiswa yang akan mengambil mata kuliah Psikologi Pendidikan, analisis konten seperti apa yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi pembelajaran, dan analisis lingkungan yaitu bagaimana lingkungan penggunaan aplikasi pembelajaran ini.
2. Tahap desain yang meliputi pembuatan GBIM dan JM juga merencanakan komponen pendukung dalam aplikasi.

3. Tahap Pengembangan, dimana pengembang melakukan kegiatan mengembangkan *storyboard* dan *flowchart* sebagai rancangan matang dalam pembuatan aplikasi.
4. Tahap Produksi, yaitu pembuatan komponen-komponen menjadi *learning object* yang merupakan konten pada setiap halaman dalam aplikasi pembelajaran yang dibuat.
5. Tahap penggabungan, yaitu menggabungkan seluruh *learning object* kedalam setiap halaman sehingga menjadi aplikasi Android secara utuh.
6. Tahap validasi, dimana pengembang melakukan uji coba hingga menilai hasil uji coba juga melakukan perbaikan.

Hasil uji coba aplikasi menunjukkan skor rata-rata 3,65 dari uji coba ahli yang berarti aplikasi ini sangat baik dan layak untuk digunakan, namun dengan beberpa catatan untuk perbaikan. Uji Coba pengguna mendapatkan skor rata-rata 3,87 pada tes satu-satu, 3,48 pada uji coba kelompok kecil, dan 3,52 pada uji coba lapangan. Berdasarkan tes hasil belajar peserta didik juga terdapat peningkatan setelah menggunakan aplikasi pembelajaran ini dari 32,88% menjadi 82,81%.

Berdasarkan hasil uji coba tersebut, maka dapat dikatakan aplikasi pembelajaran berbasis Android untuk mata kuliah Psikologi Pendidikan ini dalam kategori sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Psikologi Pendidikan melalui penyempurnaan lebih lanjut.

B. implikasi

Aplikasi pembelajaran “Psikopen” ini dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa dalam perkuliahan pada mata kuliah Psikologi Pendidikan. Tidak hanya terbatas di program studi Teknologi Pendidikan, seluruh program studi yang memiliki mata kuliah Psikologi Pendidikan dapat menggunakan aplikasi ini apabila produk telah lengkap semua materinya.

Aplikasi pembelajaran ini juga memberikan implikasi terhadap mahasiswa aktif yang tertarik mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa untuk memperbaiki dan mengembangkan aplikasi ini sampai ke produk jadi dan benar-benar siap digunakan dalam perkuliahan. Selain itu dapat menjadi pertimbangan bagi mahasiswa aktif yang akan mengembangkan produk serupa untuk memfasilitasi pembelajaran dalam berbagai mata kuliah.

C. Saran

Aplikasi pembelajaran berbasis Android untuk mata kuliah Psikologi Pendidikan ini dalam pengembangannya tentu terdapat banyak

kekurangan yang harus diperbaiki. Perbaikan akan terus dilakukan sehingga akan mengoptimalkan penggunaan aplikasi pembelajaran ini. Oleh karena itu, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk bahan perbaikan selanjutnya, yaitu:

1. Mahasiswa yang akan mengembangkan aplikasi pembelajaran agar dapat mempelajari kembali desain pembelajaran untuk *mobile learning*, juga agar aplikasi pembelajaran dapat berjalan dengan baik dalam segi teknis, maka perlu mempelajari bahasa program, atau mempertimbangkan untuk bekerjasama dengan pihak yang ahli dalam pembuatan aplikasi. Selain itu dipertimbangkan juga sistem operasi yang dipergunakan, yaitu tidak hanya Android, tapi juga iOS mengingat saat ini iOS juga mulai menjadi sistem operasi yang sangat banyak digunakan, bahkan oleh mahasiswa.
2. Bagi pengguna, agar nantinya dapat menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis Android ini dengan optimal, sehingga aplikasi benar-benar dapat memfasilitasi pembelajaran.
3. Bagi pihak yang tertarik menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis Android agar mendukung secara optimal.

Daftar Pustaka

- Allen, Michael. 2012. "Sam Process". (<http://www.alleninteractions.com/sam-process>). Diakses pada tanggal 20 Mei 2017, pukul 23.12 WIB.
- Ariani, Niken dan Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Bhardwaj, Saurabh . et.al. (2013). "Android Operating Systems", *International Journal of Engineering Technology & Management Research*, vol. 1, No. 1. h. 147.
- Carr-Cellman, Alison A. dan Gordon Rowland. 2016. *Issues in Technology, Learning, and Instructional Design: Classic and Temporary Dialogues*. Paris: Taylor and Fransis.
- Desmita. 2005. *Psikologi Perembangan*, Bandung: Rosda.
- Effendy, Onong Uchjana. 2006. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktik*. Bandung: Rosda
- Hariyanto. "Pengertian Psikologi". (<http://belajarpsikologi.com/pengertian-psikologi>). Diakses pada tanggal 19 Juli 2017, pukul 14.28
- Ichwan, M. dan Fifi Hakiky (2011). *Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (Api) Pada Aplikasi Mobile Android (Studi Kasus Untuk Pencarian Data Buku)*". *Jurnal Informatika ITN Bandung*, Vol. 2, No. 2. h. 15

- Iskandar. 2012. *Psikologi Pendidikan, Sebuah Orientasi Baru*. Jakarta: Referensi.
- Ismail, Ahmad Nur. 2013. "Pengembangan Desain Instruksional" (https://ahmadnurismail-pendidikan.blogspot.com/2013/06/pengembangan-desain-instruksional_4853.html). Diakses pada tanggal 22 Desember 2014, pukul 23.16.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *MEDIA PEMBELAJARAN: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Marliany, Rosleny. 2015. *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Pustaka Setia.
- Mason, Robin dan Frank Rennie. 2010. *E-learning: Panduan Lengkap Memahami Dunia Digital dan Internet (terjemaan)*. Yogyakarta: Pustaka Baca.
- Muhibbinsyah. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda.
- Mukhtar dan Iskandar. 2012. *Desain Pembelajaran berbasis TIK*. Jakarta: Referensi.
- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nisa, Mauiedzatun. 2009. "Pengembangan Program Pembelajaran". (<http://mauidzaneesasmart.blogspot.co.id/2009/06/pengembangan->

program-pembelajaran.html). Diakses pada tanggal 22 Desember 2016, pukul 22.49

NN. 2014. *Tantangan Pendidikan Indonesia dalam Membangun Generasi Emas*. Jakarta: Program Pascasarjana UNJ.

Prawiradilaga, Dewi Salma. dkk. 2013. *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-learning*. Jakarta: Kencana.

Rizkiansyah, Irvan. 2013. *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Teknik Bermain Piano Berbasis Multimedia di Lembaga Kursus Musik "Ethnicro" Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Robleyer, Margaret D. 2009. *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Pearson: Canada

Sadulloh, Uyoh. dkk. 2010. *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*. Bandung: Alfabeta.

Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia.

Smaldino, Sharon E. at.al. 2011. *Instructional Technology & Media for Learning (terjemahan)*. Jakarta: Kencana.

Suparman, M. Atwi. 2012. *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.

Susilana, Rudi & Cepi Riyana. 2009. *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana.

Wahono, Romi Satria. 2006. "Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran ". (romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/). Diakses pada tanggal 9 Oktober 2017, pukul 00.12.

Widya, Leonardo Adi Dharma dan Andreas James Darmawan. 2016. *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Kemendikbud.

**LAMPIRAN 1. GARIS-GARIS BESAR ISI MEDIA
APLIKASI ANDROID “PSIKOPEN”**

Mata Kuliah : Psikologi Pendidikan

Jumlah jam : 16 JP

Penulis : Ridho Catur Prakoso

Deskripsi singkat : Aplikasi android ini akan membahas materi-materi psikologi pendidikan yang dipelajari pada pertemuan-pertemuan dalam mata kuliah psikologi pendidikan, yang disajikan dalam bentuk digital atau *e-learning*.

TIU : Setelah mempelajari materi dalam aplikasi ini, mahasiswa diharapkan dapat menguasai materi dalam mata kuliah Psikologi Pendidikan dan mampu menyelesaikan evaluasi belajar pada mata kuliah psikologi pendidikan dengan baik.

MATERI KE-	CAPAIAN PEMBELAJARAN	POKOK BAHASAN	SUB. POKOK BAAHASAN	TES FORMATIF	PUSTAKA
4	Mahasiswa dapat menjelaskan hubungan bakat dan inteligensi individu, serta dapat mengukur inteligensi individu berdasarkan teori yang ada.	Bakat dan Inteligensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bakat peserta didik 2. Tingkatan inteligensi individu 3. Teori-teori inteligensi 4. Pengukuran dan penyebaran skor inteligensi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjodohkan (9) 2. B/S (2) 3. PG (3) 	
6	Mahasiswa mampu menjelaskan ragam kecerdasan pada individu dan mengidentifikasi kecerdasan majemuk pada anak dan upaya mengembangkannya	Kecerdasan Majemuk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian kecerdasan/inteligensi. 2. 9 (Sembilan) jenis kecerdasan menurut Howard Gardner. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. B/S (5) 2. PG (5) 	

LAMPIRAN 2. JABARAN MATERI APLIKASI ANDROID “PSIKOPEN”

Mata Kuliah : Psikologi Pendidikan

Jumlah jam : 16 JP

Penulis : Ridho Catur Prakoso

Deskripsi singkat : Aplikasi android ini akan membahas materi-materi psikologi pendidikan yang dipelajari pada pertemuan-pertemuan dalam mata kuliah psikologi pendidikan, yang disajikan dalam bentuk digital atau *e-learning*.

TIU : Setelah mempelajari materi dalam aplikasi ini, mahasiswa diharapkan dapat menguasai materi dalam mata kuliah Psikologi Pendidikan dan mampu menyelesaikan evaluasi belajar pada mata kuliah psikologi pendidikan dengan baik.

HALAMAN/MENU	KOMPETENSI	INDIKATOR	BAHASAN	URAIAN MATERI	TES FORMATIF
Intro				Judul aplikasi “Psikologi Pendidikan” dan author	
Halaman Utama				Pilihan menu navigasi: <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan • Daftar materi • Petunjuk penggunaan aplikasi • Tentang aplikasi 	
Pengenalan			Pengenalan perkuliahan	Tujuan Umum Aplikasi, deskripsi mata kuliah Psikologi Pendidikan; RPS (Rencana Pembelajaran Semester)	
Daftar materi perkuliahan (perpertemuan)				14 materi perkuliahan (perpertemuan)	
Pertemuan ke-4. Bakat dan Inteligensi	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan jenis-jenis bakat dan intelegensi individu	Bakat dan inteligensi	Pengertian bakat menurut ahli	Penjabaran definisi bakat dari beberapa ahli dalam dunia psikologi. <ul style="list-style-type: none"> • Crow dan Crow • William B. Michael 	<ul style="list-style-type: none"> • Studi kasus dari web, mengidentifikasi kualifikasi IQ individu dari kasus nyata.

				<ul style="list-style-type: none"> • Woddworth dan Marquis • Guilford • Sumadi Suryabrata • Binet dan Weschler 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes objektif, 5 benar/salah, 5 pilihan ganda
			Hubungan Bakat dan Inteligensi	<p>Penjabaran hubungan bakat dan inteligensi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil tes inteligensi bisa mengukur bakat • Pengukuran inteligensi bersifat meramalkan tentang keberhasilan seseorang dalam menyelesaikan beberapa tugas pekerjaan yang memerlukan kemampuan mental • Pengukuran bakat bertujuan menunjukkan kemampuan yang 	

				<p>berhasil dalam bidang khusus</p> <p>serta kualifikasi IQ manusia berdasarkan skor oleh Terman.</p>	
			<p>Pengertian inteligensi menurut ahli</p>	<p>Penjabaran pendapat beberapa ahli bidang psikologi mengenai inteligensi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Charles Spearman: Dua faktor inteligensi • Thurstone: Inteligensi beroperasi pada empat tingkat trial & error • Guilford: Teori kemampuan kognitif majemuk • Gardner: Teori kecerdasan majemuk 	
			<p>Pengukuran inteligensi</p>	<p>Penjelasan mengenai metode pengukuran</p>	

				<p>inteligensi yang digunakan di Indonesia; rumus yang digunakan dan bagaimana cara mendapatkan skornya. Rumus perhitungan hasil tes IQ oleh Alfred Binet</p>	
			<p>Penyebaran skor dan kualifikasi IQ</p>	<p>Berisi gambar / grafik penyebaran skor hasil tes IQ skala normal; tabel kualifikasi IQ berdasarkan skor tes IQ menurut Terman</p>	
<p>Pertemuan ke-6. Kecerdasan Majemuk</p>	<p>Mahasiswa dapat memahami dan mengenal berbagai ragam Kecerdasan pada diri peserta didik dengan mengembangkan dan mengidentifikasi</p>	<p>Mengajarkan kecerdasan majemuk</p>	<p>Pengertian kecerdasan</p>	<p>Pengertian kecerdasan; tiap individu memiliki kecerdasan yang berbeda beserta contohnya; macam-macam kecerdasan menurut Howard Gardner.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Studi kasus dari web, mengidentifikasi jenis kecerdasan seseorang dengan keterbelakangan mental. • Tes objektif, 1 soal menjodohkan, 3

	kecerdasan majemuk individu				benar/salah, 3 pilihan ganda.
			9 (Sembilan) macam kecerdasan.	Daftar macam-macam kecerdasan: <ul style="list-style-type: none">• Kecerdasan logika-matematika• Kecerdasan linguistik• Kecerdasan spasial• Kecerdasan musikal• Kecerdasan kinestetik• Kecerdasan naturalis• Kecerdasan interpersonal• Kecerdasan intrapersonal• Kecerdasan eksistensial	

			<p>Kecerdasan Logika-Matematika</p>	<ul style="list-style-type: none">• Penjelasan mengenai kecerdasan logika-matematika,• contoh pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan ini• Ciri-ciri individu dengan kecerdasan logika-matematika• Tokoh terkenal dengan kecerdasan logika-matematika,• Video pengayaan.	
			<p>Kecerdasan Linguistik</p>	<ul style="list-style-type: none">• Penjelasan mengenai kecerdasan linguistik• Contoh pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan linguistik• Ciri-ciri individu dengan kecerdasan linguistik	

				<ul style="list-style-type: none"> • Tokoh terkenal dengan kecerdasan linguistic • video pengayaan. 	
			Kecerdasan Spasial	<ul style="list-style-type: none"> • contoh kasus yang melibatkan kecerdasan spasial • Penjelasan mengenai kecerdasan spasial • Contoh pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan spasial • Ciri-ciri individu dengan kecerdasan spasial • Tokoh terkenal dengan kecerdasan spasial 	
			<ul style="list-style-type: none"> • Kecerdasan musikal 	<ul style="list-style-type: none"> • contoh kasus yang melibatkan kecerdasan musikal 	

				<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan mengenai kecerdasan musikal • Contoh pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan musikal • Ciri-ciri individu dengan kecerdasan musikal • Tokoh terkenal dengan kecerdasan musikal 	
			<ul style="list-style-type: none"> • Kecerdasan kinestetik 	<ul style="list-style-type: none"> • contoh kasus yang melibatkan kecerdasan kinestetik • Penjelasan mengenai kecerdasan kinestetik • Contoh pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan kinestetik 	

				<ul style="list-style-type: none"> • Ciri-ciri individu dengan kecerdasan spasial • Tokoh terkenal dengan kecerdasan linguistik 	
			<ul style="list-style-type: none"> • Kecerdasan naturalis 	<ul style="list-style-type: none"> • Contoh kasus yang melibatkan kecerdasan naturalis • Penjelasan mengenai kecerdasan naturalis • Contoh pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan naturalis • Ciri-ciri individu dengan kecerdasan naturalis • Tokoh terkenal dengan kecerdasan linguistik 	
			<ul style="list-style-type: none"> • Kecerdasan interpersonal 	<ul style="list-style-type: none"> • Contoh kasus yang melibatkan 	

				kecerdasan interpersonal <ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan mengenai kecerdasan interpersonal • Contoh pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan interpersonal • Ciri-ciri individu dengan kecerdasan interpersonal • Tokoh terkenal dengan kecerdasan interpersonal 	
			<ul style="list-style-type: none"> • Kecerdasan intrapersonal 	<ul style="list-style-type: none"> • Contoh kasus yang melibatkan kecerdasan intrapersonal • Penjelasan mengenai kecerdasan intrapersonal 	

				<ul style="list-style-type: none">• Contoh pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan intrapersonal• Ciri-ciri individu dengan kecerdasan intrapersonal	
			<ul style="list-style-type: none">• Kecerdasan eksistensial	<ul style="list-style-type: none">• Contoh kasus yang melibatkan kecerdasan eksistensial• Penjelasan mengenai kecerdasan eksistensial• Contoh pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan eksistensial• Ciri-ciri individu dengan kecerdasan eksistensial	

				<ul style="list-style-type: none">• Tokoh terkenal dengan kecerdasan eksistensial	
Tentang aplikasi				Penjelasan tentang versi aplikasi, tujuan aplikasi ini dibuat; pengenalan pengembang aplikasi	

LAMPIRAN 3. SILABUS PERKULIAHAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN (2 SKS)

Deskripsi Mata Kuliah: Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa mampu menerapkan peran psikologi dalam pendidikan

KE	STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	SUBTANSI KAJIAN/MATERI PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR
1	Setelah mengikuti kuliah ini mahasiswa dapat memahami tentang pengertian Psikologi, Pendidikan dan Psikologi pendidikan serta mengetahui sejarah singkat psikologi pendidikan berikut kontribusi terhadap pendidikan	Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa dapat: 1. Menjelaskan pengertian psikologi 2. Menjelaskan pengertian pendidikan 3. Menjelaskan psikologi pendidikan 4. Mengidentifikasi metode-metode dalam psikologi pendidikan 5. Mendeskripsikan psikologi pendidikan terhadap teori dan praktek pendidikan	Ruang Lingkup Psikologi pendidikan	1. pengertian psikologi 2. pengertian pendidikan 3. psikologi pendidikan 4. metode-metode dalam psikologi pendidikan 5. Mendeskripsikan psikologi pendidikan terhadap teori dan praktek pendidikan	M. Surya, 2004, Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran, Bandung: Pustaka Bany Quraisy
2	Mahasiswa diharapkan mengenal dan memahami perkembangan peserta didik dalam pendidikan dan perbedaan masing-masing peserta didik	Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa dapat: 1. Menjelaskan Karakteristik peserta didik 2. Menjelaskan perkembangan peserta didik dalam pendidikan 3. Menjelaskan perbedaan individual peserta didik	Karakteristik peserta didik	1. Karakteristik peserta didik 2. Perkembangan peserta didik dalam pendidikan 3. Perbedaan individual peserta didik	M. Surya, 2004, Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran, Bandung: Pustaka Bany Quraisy
3	Mahasiswa diharapkan mampu memahami perkembangan Masa Kanak-Kanak Sampai Masa Remaja dan permasalahannya	Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa dapat: 1. Menjelaskan konsep dasar perkembangan 2. Menjelaskan faktor yang mempengaruhi perkembangan	Aspek – aspek perkembangan peserta didik dan tugas tugas perkembangan	1. konsep dasar perkembangan 2. faktor yang mempengaruhi perkembangan	Syamsu Yusuf, 2004, Psikologi Perkembangan, Bandung: Rosda Karya M. Surya, 2004, Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran, Bandung: Pustaka Bany Quraisy

4	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan jenis-jenis bakat dan intelegensi individu	Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa dapat: 1. Menjelaskan bakat peserta didik 2. Menjelaskan tingkatan intelegensi individu 3. Menjelaskan teori-teori intelegensi 4. Menjelaskan pengukuran intelegensi	Bakat dan intelegensi	1. bakat peserta didik 2. Tingkatan intelegensi individu 3. teori-teori intelegensi 4. pengukuran intelegensi	Syamsu Yusuf, 2004, Psikologi Perkembangan, Bandung: Rosda Karya. Sri Esti Wuryani D. 2002, Psikologi Pendidikan, Jakarta: Grasindo
5	Mahasiswa memahami dan mampu menggunakan prinsip-prinsip tingkah laku untuk mengubah atau memodifikasi tingkah laku dan menerapkan prinsip-prinsip kedalam pelajaran	Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa dapat: 1. Menjelaskan teori belajar dan tingkah laku 2. Menjelaskan teori kognitif 3. Menjelaskan teori humanistik 4. Menjelaskan teori Behavioristik 5. Menjelaskan teori Konstruktivistik	Teori Belajar dan Penerapan Pelajaran	1. teori belajar dan tingkah laku 2. teori kognitif 3. teori humanistik 4. teoriBehavioristik 5. teori Konstruktivistik 6. Implikasi teori	Syamsu Yusuf, 2004, Psikologi Perkembangan, Bandung: Rosda Karya. Sri Esti Wuryani D. 2002, Psikologi Pendidikan, Jakarta: Grasindo
6	Mahasiswa dapat memahami dan mengenal berbagai ragam Kecerdasan pada diri peserta didik dengan mengembangkan dan mengidentifikasi kecerdasan majemuk individu	Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa dapat: 1. Menjelaskan ragam kecerdasan pada individu 2. Menjelaskan 8 kecerdasan individu 3. Mengidentifikasi kecerdasan majemuk pada anak dan upaya mengembangkannya	Mengajarkan kecerdasan majemuk	1. Ragam kecerdasan pada individu 2. 8 kecerdasan individu 3. Kecerdasan majemuk pada anak dan upaya mengembangkannya	Howard Gardner, multiple intelegence.

7	Mahasiswa dapat memahami problematika guru berikut kemampuan yang harus dimiliki	Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa dapat: 1. Mengidentifikasi kompetensi dan kepribadian guru 2. Mengidentifikasi permasalahan tantangan guru di masa depan	Problematika guru dan Dinamika sosial	1. kompetensi dan kepribadian guru 2. permasalahan tantangan guru di masa depan 3. implikasi terhadap pembelajaran	Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Budiarso Eko, 2004, Sertifikasi Lulusan Prodi Kependidikan Teknik (ex FPTK) dan JPTK, Makalah, Procceding Konvensi Nasional Aptekindo II Jakarta
8	Mahasiswa mampu memahami, mengerti dan menguasai pokok bahasan 1 sampai 6	1. Setelah mengikuti ujian tengan semester ini diharapkan mahasiswa dapat memahami dan mengaplikasikan dalam proses pembelajaran 2. Mampu mengidentifikasi permasalahan dunia pendidikan	Ujian Tengah semester	1. Ruang Lingkup Psikologi pendidikan 2. Karakteristik peserta didik 3. Aspek – aspek perkembangan peserta didik dan tugas tugas perkembangan 4. Bakat dan intelegensi 5. Teori Belajar dan Penerapan Pelajaran 6. Mengajarkan Kecerdasan Majemuk Kepada Siswa	Bahan Belajar Pertemuan 1-7
9	Mahasiswa mampu mengatur waktu secara efektif selama proses pembelajaran serta mampu mengajar dengan menarik dan menumbuhkan nilai-nilai disiplin pada peserta didik	1. Mahasiswa memahami pentingnya pengelolaan kelas 2. Mahasiswa diharapkan mampu mengorganisasikan dan memanagemen kelas secara efektif dan efisien 3. Mahasiswa mampu menerapkan disiplin peserta didik 4. Mahasiswa mengidentifikasi masalah di dalam kelas	Pengelolaan kelas	1. Pentingnya pengelolaan kelas 2. Memusatkan perhatian pada tingkah laku positif 3. Masalah waktu dalam pengajaran 4. Peraturan dan tingkah laku di dalam kelas 5. Kedisiplinan 6. Program khusus untuk pengelolaan kelas 7. Mengidentifikasi masalah-masalah	Sri Esti Wuryani D. 2002, Psikologi Pendidikan, Jakarta: Grasindo

10	Mahasiswa mengenal dan memahami emosi dan dampak perilaku individu terhadap kepribadian anak dalam proses belajar mengajar	Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa dapat: 1. Menjelaskan pengertian emosi dan dampaknya 2. Menjelaskan emosi terhadap perilaku afektif anak 3. Menjelaskan faktor yang mempengaruhi emosi anak 4. Mengetahui perkembangan perilaku emosi	Emosi dan dampak bagi perilaku individu pengertian,	1. Pengertian emosi 2. Pengaruh Emosi terhadap Kecenderungan Perilaku Afektif Anak 3. Pengaruh Emosi Terhadap Kepribadian Anak 4. Perkembangan Perilaku Emosi Anak	M. Surya, 2004, Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran, Bandung: Pustaka Banyu Quraisy
11	Mahasiswa diharapkan mengenal dan memahami jenis-jenis kesulitan belajar dan faktor yang mempengaruhinya	Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa dapat: 1. Menjelaskan pengertian kesulitan belajar 2. Menjelaskan jenis-jenis kesulitan belajar 3. Menjelaskan faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar 4. Menjelaskan diagnostic kesulitan belajar	Kesulitan Belajar	1. pengertian, 2. jenis, 3. faktor, 4. diagnostic kesulitan belajar	Cooney, T.J., Davis, E.J., Henderson, K.B. (1975). Dynamics of Teaching Secondary School Mathematics. Boston : Houghton Mifflin Company
12	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan mengenai komunikasi baik verbal maupun nonverbal	Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa dapat: 1. Menjelaskan pengertian komunikasi 2. Menjelaskan unsur-unsur komunikasi 3. Menjelaskan komunikasi dalam proses belajar mengajar	Komunikasi	1. Pengertian Komunikasi 2. Unsur-unsur dalam komunikasi: komunikasi, informasi, dan media 3. Komunikasi dalam proses belajar mengajar	Onong Uchana Effendi, 1997, Ilmu Komunikasi Dan Praktek Bandung : Remaja Rosda Karya. Fuad Nashori, 2008, Psikologi sosial Islami, Bandung : Refika Aditama
13	Mahasiswa dapat memahami pentingnya motivasi dan menerapkannya dalam pembelajaran serta memahami kecemasan pada peserta didik di kelas	Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa dapat: 1. Menjelaskan pengertian motivasi 2. Menjelaskan motif intrinsik dan ekstrinsik 3. Menjelaskan bentuk-bentuk kecemasan peserta didik	Motivasi	1. Arti penting motivasi 2. Teori motivasi 3. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik 4. Motivasi dan pengajaran 5. Mendorong motivasi selama dan sesudah belajar 6. Harapan-harapan guru 7. Kecemasan di dalam kelas	Sri Esti Wuryani D. 2002, Psikologi Pendidikan, Jakarta: Grasindo

14	Mahasiswa mengenal dan memahami konsep kreativitas dan jenis-jenis bimbingan untuk anak kreatif dan berbakat serta pengukurannya	Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa dapat: 1. Menjelaskan konsep kreativitas 2. Memahami pengukuran kreativitas 3. Menjelaskan bimbingan keberbakatan	Bimbingan untuk anak Kreatif	1. Konsep kreativitas 2. Pengukuran kreativitas 3. Bimbingan keberbakatan	Dedi Supriadi, 1994, Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK, Bandung: Alfabeta
15	Mahasiswa diharapkan mampu melakukan Evaluasi hasil belajar sebagai rangkaian dari proses KBM	Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa dapat : 1. Menjelaskan pengertian evaluasi 2. Menjelaskan dan memahami tujuan evaluasi 3. Menjelaskan sifat-sifat tes yang baik 4. Menjelaskan dan dapat membuat bentuk tes hasil belajar yang baik	Evaluasi Hasil Belajar	1. Pengertian evaluasi 2. Tujuan evaluasi 3. Fungsi evaluasi 4. Sifat-sifat tes yang baik 5. Macam-macam bentuk tes hasil belajar	Nyoman Dantes dan I Wayan Koyan, 2004, evaluasi pembelajaran dalam pendidikan berbasis kompetensi, konaspi
16	Mahasiswa mampu memahami, mengerti dan menguasai pokok bahasan 1 sampai 15	1. Setelah mengikuti ujian tengah semester ini diharapkan mahasiswa dapat memahami dan mengaplikasikan dalam proses pembelajaran 2. Mampu mengidentifikasi permasalahan dunia pendidikan	Ujian Akhir Semester	Bahasan 1 - 15	Bahasan 1 - 15

LAMPIRAN 4.
Tabel Kisi-kisi Instrumen Ahli

Aspek	Indikator	No. Butir Soal			Referensi
		Ahli Materi	Ahli Media	Ahli Disnal	
Pembalajaran	Kesesuaian isi aplikasi dengan tujuan pembelajaran			1	Sharon E. Smaldino, Margaret D. Robleyer, Romi S. Wahono
	Kesesuaian isi aplikasi dengan kompetensi dasar			2	
	Kesesuaian isi aplikasi dengan indikator			3	
	Kesesuaian isi aplikasi dengan materi	1		4	
	Kelengkapan informasi sesuai materi yang dibutuhkan	2		5	
	Urutan penyajian materi	3		6	
	Kesesuaian contoh dengan materi	4		7	
	Keterkinian contoh	5		8	
	Kesesuaian bahasa dengan usia pengguna	6		9	
	Keefektifan penggunaan bahasa	7		10	
	Pemberian motivasi belajar			11	
	Interaktivitas			12	
	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	8		13	
	Pemberian umpan balik terhadap evaluasi	9		14	
Komunikasi Viasual	Prinsip Desain Grafis				Leonardo A. Dharma Widya dan Andreas J. Darmawan
	Komposisi		1		
	Keseimbangan		2		
	Irama		3		
	Proporsi		4		
	Kesatuan		5		
	Warna				Sharon E. Smaldino,
Ketepatan penggunaan warna latar dan objek		6			

	Tingkat kontras antara warna latar, dengan keseluruhan objek (simbol, gambar, dan tulisan)		7		Margaret D. Robleyer, Romi S. Wahono
	Verbal				
	Ketepatan penggunaan gaya teks (font style)		8		Sharon E. Smaldino, Margaret D. Robleyer, Romi S. Wahono
	Ukuran huruf		9		
	Spasi teks		10		
	EYD dan tanda baca		11		
	Penggunaan penekanan pada tulisan		12		
	Penggunaan huruf tebal, miring, dan garis bawah		13		
	Kepadatan tulisan dalam satu <i>frame</i>		14		
	Ketepatan penggunaan bahasa	10		15	
	Ilustrasi dan media pendukung				
	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi	11	15	16	Margaret D. Robleyer, Romi S. Wahono
	Kesesuaian penggunaan tabel, bagan dan grafik	12	16	17	
	Keterbacaan tabel, bagan dan grafik	13	17		
	Kesesuaian video dengan materi	14	18	18	
	Keterbacaan video	15	19		
	Kejelasan audio		20		
	Kesesuaian audio dengan fungsinya		21	19	
	Navigasi				
	Kejelasan fungsi tombol navigasi		22	20	Romi S. Wahono
	Kelancaran fungsi tombol navigasi		23		
	Konsistensi tombol navigasi		24		
	Daya Tarik				
	Daya tarik desain grafis		25		Sharon E. Smaldino, Margaret D.
	Daya tarik media pendukung materi	16	26		

	Daya tarik strategi penyampaian materi	17	27	21	Robleyer, Romi S. Wahono
Rekayasa Perangkat Lunak (<i>software</i>)	Reliabilitas (kelancaran jalannya aplikasi)		28		Romi S. Wahono
	Kemudahan penggunaan aplikasi		29	22	
	Kompatibilitas dengan versi Android		30		
	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi		31	23	
	Kebergunaan aplikasi untuk pengembangan media lain		32		

Tabel Kisi-kisi Instrumen Responden

Aspek	Indikator	No. Butir Soal	Referensi
Desain Pembelajaran	Kesesuaian isi aplikasi dengan materi perkuliahan	1	Sharon E. Smaldino, Margaret D. Robleyer, Romi S. Wahono
	Kelengkapan informasi yang dibutuhkan	2	
	Urutan penyajian materi	3	
	Kesesuaian contoh dengan materi	4	
	Keterkinian contoh	5	
	Penggunaan bahasa	6	
	Kesesuaian evaluasi belajar dengan materi pembelajaran	7	
	Pemberian umpan balik terhadap evaluasi	8	
Komunikasi Visual	Kenyamanan warna latar	9	
	Tingkat kontras antara warna latar, dengan keseluruhan objek (simbol, gambar, dan tulisan)	10	
	Gaya teks	11	
	Ukuran huruf	12	
	Spasi teks	13	
	EYD dan tanda baca	114	
	Penekanan pada tulisan	15	

	Penggunaan huruf tebal, miring, dan garis bawah	16	
	Kenyamanan dalam membaca tulisan	17	
	Keterbacaan tabel, bagan dan grafik	18	
	Keterbacaan video	19	
	Kejelasan audio	20	
	Kejelasan fungsi tombol navigasi	21	
	Kelancaran fungsi tombol navigasi	22	
	Konsistensi tombol navigasi	23	
	Daya tarik desain grafis	24	
	Daya tarik media pendukung materi	25	
	Daya tarik strategi penyampaian materi	26	
Rekayasa Perangkat Lunak (<i>software</i>)	Reliabilitas (kelancaran jalannya aplikasi)	27	Romi S. Wahono
	Kemudahan penggunaan aplikasi	28	
	Kompatibilitas dengan versi Android	29	
	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi	30	

LAMPIRAN 5. KUESIONER AHLI MATERI
PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK
MATA KULIAH PSIKOLOGI PENDIDIKAN

Selamat Pagi/Siang/Sore,

Saya mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta sedang melakukan penelitian tentang pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android. Oleh karena itu, Saya memohon bantuan Anda untuk mengisi kuesioner berikut.

Jawaban yang Anda berikan tidak akan dilihat benar atau salah. Jawaban terbaik adalah jawaban yang paling sesuai menurut Anda. Jawaban Anda akan sangat membantu dalam pengembangan aplikasi pembelajaran ini.

Kesediaan dalam mengisi kuesioner dari Saya secara jujur dan lengkap akan sangat Saya hargai. Terima kasih.

Petunjuk pengisian kuesioner:

- 4 : Sangat baik
- 3 : Baik
- 2 : Cukup baik
- 1 : Kurang baik

Contoh:

No.	Pernyataan	4	3	2	1
1	Kelengkapan informasi sesuai materi yang dibutuhkan		√		

Keterangan:

Artinya, menurut Anda Kelengkapan informasi sesuai materi yang dibutuhkan dalam aplikasi pembelajaran sudah **baik**

Nama :

Pekerjaan :

No.	Pernyataan	4	3	2	1
Desain Pembelajaran					
1.	Kesesuaian isi aplikasi dengan materi				
2.	Kelengkapan informasi sesuai materi yang dibutuhkan				
3.	Urutan penyajian materi				
4.	Kesesuaian contoh dengan materi				
5.	Keterkinian contoh				
6.	Kesesuaian bahasa dengan usia pengguna				
7.	Keefektifan penggunaan bahasa				
8.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran				
9.	Pemberian umpan balik terhadap evaluasi				
Komunikasi Visual					
10.	Ketepatan penggunaan bahasa				
11.	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi				
12.	Kesesuaian penggunaan tabel, bagan dan grafik				
13.	Keterbacaan tabel, bagan dan grafik				
14.	Kesesuaian video dengan materi				
15.	Keterbacaan video				
16.	Daya tarik media pendukung materi				
17.	Daya tarik strategi penyampaian materi				

Masukan/Saran:

Ahli Materi

**LAMPIRAN 6. KUESIONER AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK
MATA KULIAH PSIKOLOGI PENDIDIKAN**

Selamat Pagi/Siang/Sore,

Saya mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta sedang melakukan penelitian tentang pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android. Oleh karena itu, Saya memohon bantuan Anda untuk mengisi kuesioner berikut.

Jawaban yang Anda berikan tidak akan dilihat benar atau salah. Jawaban terbaik adalah jawaban yang paling sesuai menurut Anda. Jawaban Anda akan sangat membantu dalam pengembangan aplikasi pembelajaran ini.

Kesediaan dalam mengisi kuesioner dari Saya secara jujur dan lengkap akan sangat Saya hargai. Terima kasih.

Petunjuk pengisian kuesioner:

- 4 : Sangat baik
- 3 : Baik
- 2 : Cukup baik
- 1 : Kurang baik

Contoh:

No.	Pernyataan	4	3	2	1
1	Kesesuaian isi aplikasi dengan tujuan pembelajaran		√		

Keterangan:

Artinya, menurut Anda kesesuaian isi aplikasi dengan tujuan pembelajaran sudah **baik**, atau isi/konten aplikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Nama :

Pekerjaan :

No.	Pernyataan	4	3	2	1
Desain Pembelajaran					
1.	Kesesuaian isi aplikasi dengan tujuan pembelajaran				
2.	Kesesuaian isi aplikasi dengan kompetensi dasar				
3.	Kesesuaian isi aplikasi dengan indikator				
4.	Kesesuaian isi aplikasi dengan materi				
5.	Kelengkapan informasi sesuai materi yang dibutuhkan				
6.	Urutan penyajian materi				
7.	Kesesuaian contoh dengan materi				
8.	Keterkinian contoh				
9.	Kesesuaian bahasa dengan usia pengguna				
10.	Keefektifan penggunaan bahasa				
11.	Pemberian motivasi belajar				
12.	Interaktivitas				
13.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran				
14.	Pemberian umpan balik terhadap evaluasi				
Komunikasi Visual					
15.	Ketepatan penggunaan bahasa				
16.	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi				
17.	Kesesuaian penggunaan tabel, bagan dan grafik				
18.	Kesesuaian video dengan materi				
19.	Kesesuaian audio dengan fungsinya				
20.	Kejelasan fungsi tombol navigasi				
21.	Daya tarik strategi penyampaian materi				
Rekayasa Perangkat Lunak					
22.	Kemudahan penggunaan aplikasi				
23.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi				

Masukan/Saran:

Ahli Desainer Pembelajaran

LAMPIRAN 7. KUESIONER AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK
MATA KULIAH PSIKOLOGI PENDIDIKAN

Selamat Pagi/Siang/Sore,

Saya mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta sedang melakukan penelitian tentang pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android. Oleh karena itu, Saya memohon bantuan Anda untuk mengisi kuesioner berikut.

Jawaban yang Anda berikan tidak akan dilihat benar atau salah. Jawaban terbaik adalah jawaban yang paling sesuai menurut Anda. Jawaban Anda akan sangat membantu dalam pengembangan aplikasi pembelajaran ini.

Kesediaan dalam mengisi kuesioner dari Saya secara jujur dan lengkap akan sangat Saya hargai. Terima kasih.

Petunjuk pengisian kuesioner:

- 4 : Sangat baik
- 3 : Baik
- 2 : Cukup baik
- 1 : Kurang baik

Contoh:

No.	Pernyataan	4	3	2	1
1	Komposisi		√		

Keterangan:

Artinya, menurut Anda komposisi desain grafis aplikasi pembelajaran ini sudah **baik**

Nama :

Pekerjaan :

No.	Indikator	4	3	2	1
Aspek Komunikasi Visual					
Prinsip Desain Grafis					
1.	Komposisi				
2.	Keseimbangan				
3.	Irama				
4.	Proporsi				
5.	Kesatuan				
Warna					
6	Ketepatan penggunaan warna latar dan objek				
7	Tingkat kontras antara warna latar, dengan keseluruhan objek (simbol, gambar, dan tulisan)				
Verbal					
8	Ketepatan penggunaan gaya teks (font style)				
9	Ukuran huruf				
10	Spasi teks				
11	EYD dan tanda baca				
12	Penggunaan penekanan pada tulisan				
13	Penggunaan huruf tebal, miring, dan garis bawah				
14	Kepadatan tulisan dalam satu <i>frame</i>				
Ilustrasi dan media pendukung materi					
15	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi				
16	Kesesuaian penggunaan tabel, bagan dan grafik				
17	Keterbacaan tabel, bagan dan grafik				
18	Kesesuaian video dengan materi				
19	Keterbacaan video				
20	Kejelasan audio				
21	Kesesuaian audio dengan fungsinya				

Navigasi					
22	Kejelasan fungsi tombol navigasi				
23	Kelancaran fungsi tombol navigasi				
24	Konsistensi tombol navigasi				
Daya tarik					
25	Daya tarik desain grafis				
26	Daya tarik media pendukung materi				
27	Daya tarik strategi penyampaian materi				
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					
28	Reliabilitas (kelancaran jalannya aplikasi)				
29	Kemudahan penggunaan aplikasi				
30	Kompatibilitas dengan versi Android				
31	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi				
32	Kebergunaan aplikasi untuk pengembangan media lain				

Masukan/Saran:

LAMPIRAN 8. KUESIONER PENGGUNA
PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK
MATA KULIAH PSIKOLOGI PENDIDIKAN

Selamat Pagi/Siang/Sore,

Saya mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta sedang melakukan penelitian tentang pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android. Oleh karena itu, Saya memohon bantuan Anda untuk mengisi kuesioner berikut.

Jawaban yang Anda berikan tidak akan dilihat benar atau salah. Jawaban terbaik adalah jawaban yang paling sesuai menurut Anda. Jawaban Anda akan sangat membantu dalam pengembangan aplikasi pembelajaran ini.

Kesediaan dalam mengisi kuesioner dari Saya secara jujur dan lengkap akan sangat Saya hargai. Terima kasih.

Petunjuk pengisian kuesioner:

1. Isi data diri Anda pada tempat yang disediakan.
2. Berikan tanda silang (x) pada kolom jawaban sesuai pendapat Anda.
3. Skala yang digunakan adalah 1-4 dengan susunan terbalik dan ketentuan:

4 : Sangat baik

3 : Baik

2 : Cukup baik

1 : Kurang baik

Contoh:

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1	Urutan penyajian materi			x	

Keterangan:

Artinya, menurut Anda Urutan penyajian materi yang disajikan dalam aplikasi pembelajaran ini sudah **baik**

Nama :

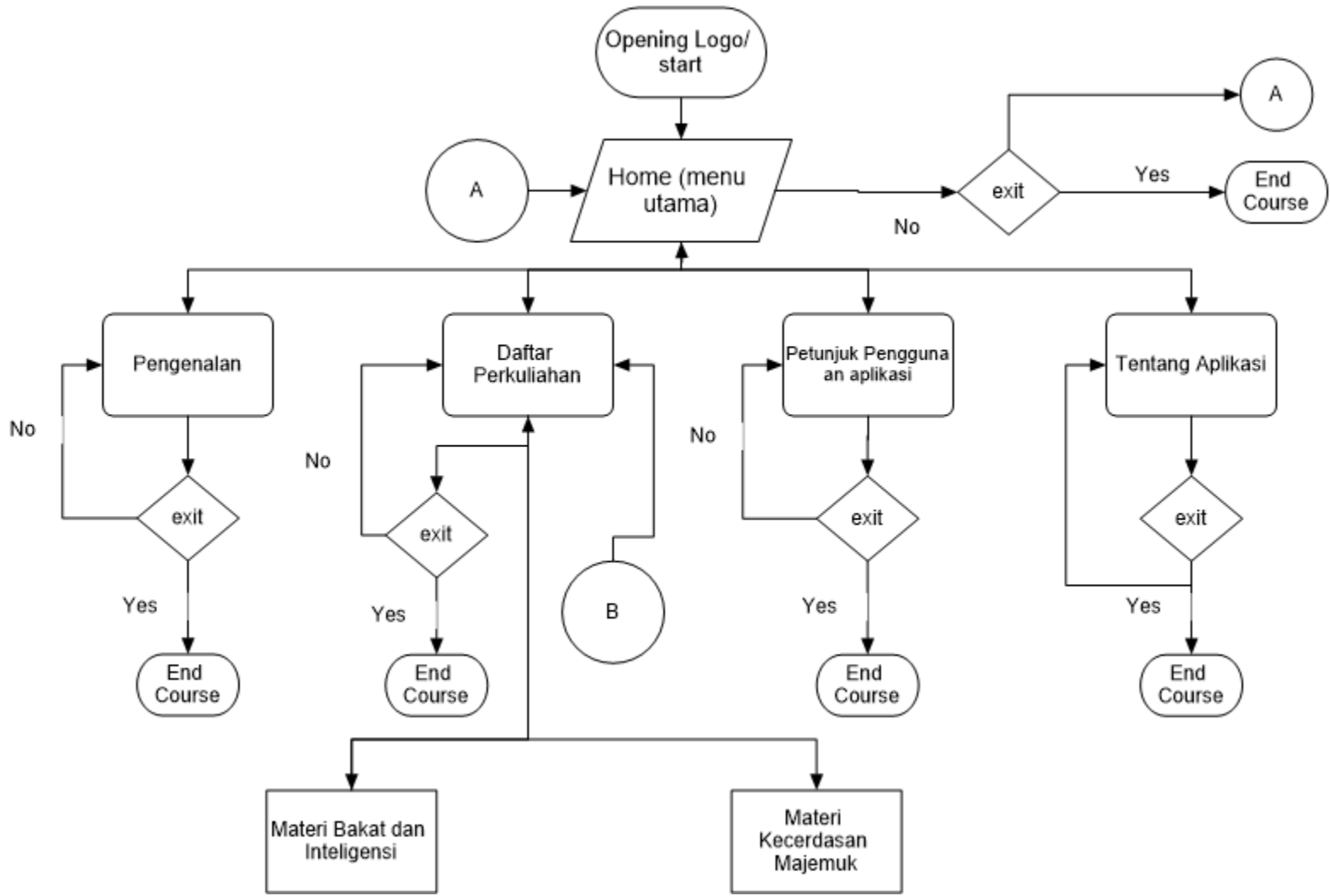
No. Registrasi :

No.	Pertanyaan	1	2	3	4
Aspek Desain Pembelajaran					
1.	Kesesuaian isi aplikasi dengan materi perkuliahan				
2.	Kelengkapan informasi yang dibutuhkan				
3.	Urutan penyajian materi				
4.	Kesesuaian contoh dengan materi				
5.	Keterkinian contoh				
6.	Penggunaan bahasa				
7.	Kesesuaian evaluasi belajar dengan materi pembelajaran				
8.	Pemberian umpan balik terhadap evaluasi				
Aspek Komunikasi Visual					
9.	Kenyamanan warna latar				
10.	Tingkat kontras antara warna latar, dengan keseluruhan objek (simbol, gambar, dan tulisan)				
11.	Gaya teks				
12.	Ukuran huruf				
13.	Spasi teks				
14.	EYD dan tanda baca				
15.	Penekanan pada tulisan				
16.	Penggunaan huruf tebal, miring, dan garis bawah				
17.	Kenyamanan dalam membaca tulisan				
18.	Keterbacaan tabel, bagan dan grafik				
19.	Keterbacaan video				
20.	Kejelasan audio				
21.	Kejelasan fungsi tombol navigasi				
22.	Kelancaran fungsi tombol navigasi				
23.	Konsistensi tombol navigasi				

24	Daya tarik desain grafis				
25	Daya tarik media pendukung materi				
26	Daya tarik strategi penyampaian materi				
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					
27	Reliabilitas (kelancaran jalannya aplikasi)				
28	Kemudahan penggunaan aplikasi				
29	Kompatibilitas dengan versi Android				
30	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi				

Kritik dan saran:

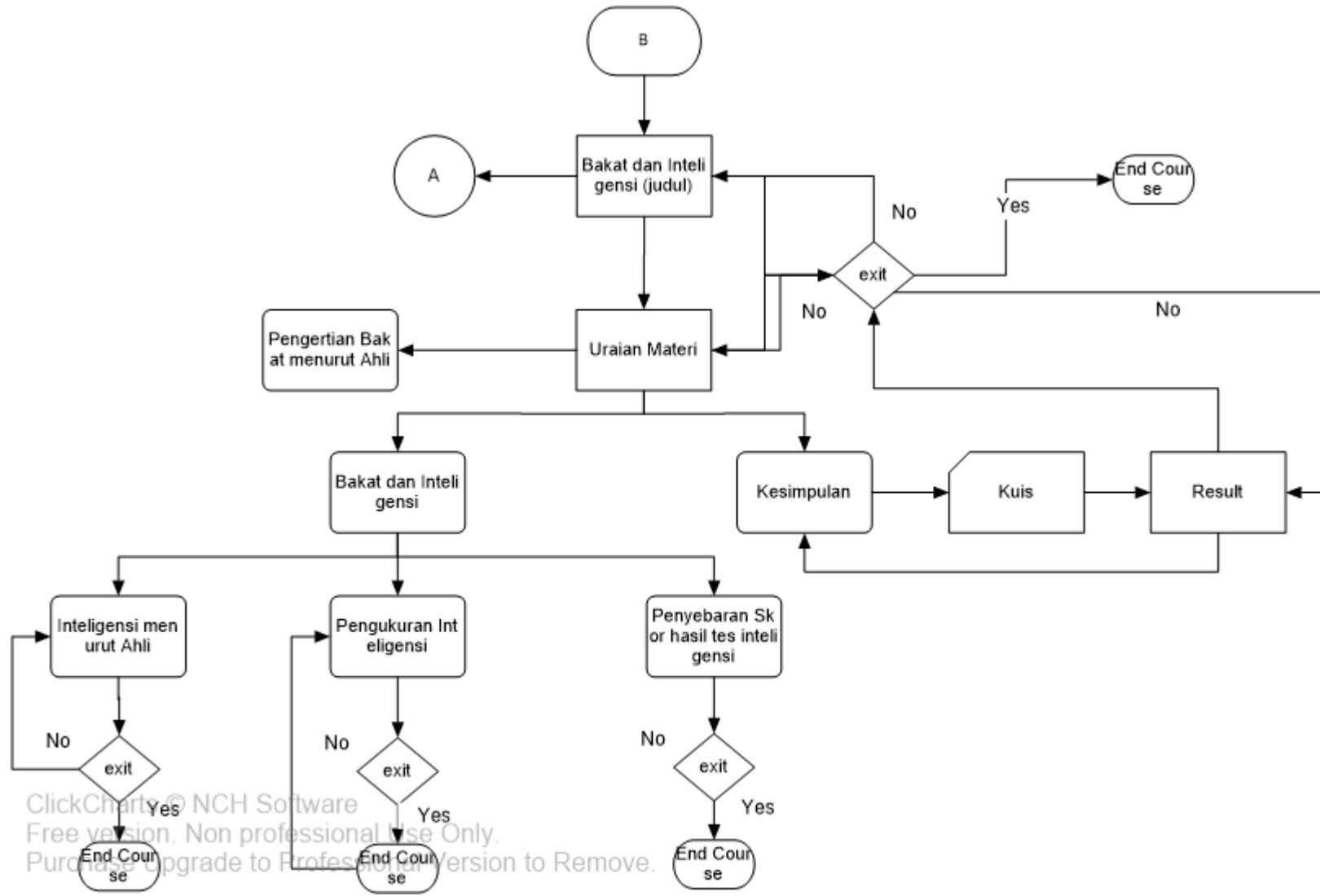
LAMPIRAN 9. *FLOWCHART*
APLIKASI ANDROID “PSIKOPEN”



FLOWCHART

APLIKASI ANDROID "PSIKOPEN"

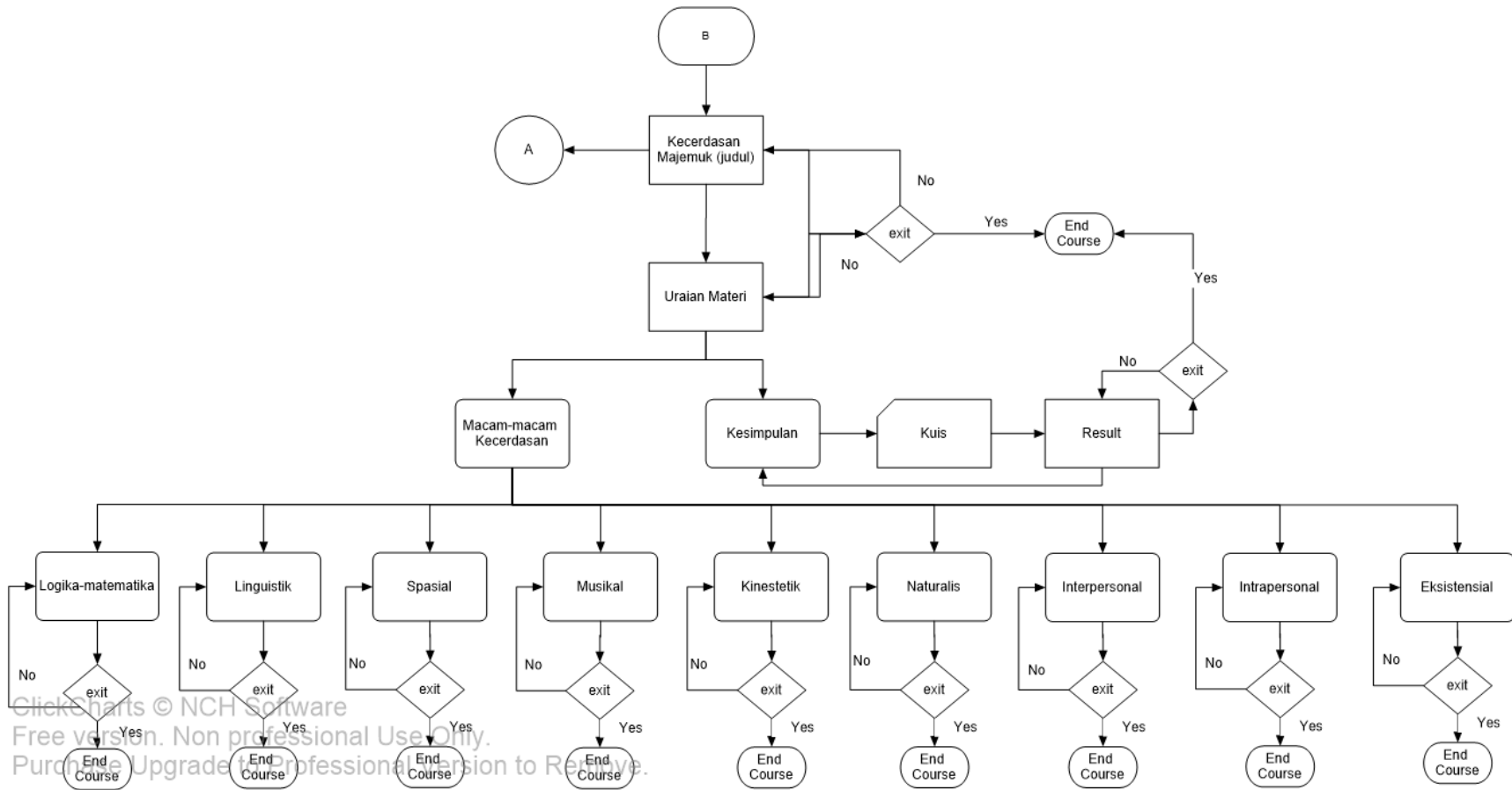
Scene: Materi IV (Bakat dan Inteligensi)



FLOWCHART

APLIKASI ANDROID “PSIKOPEN”

Scene: Materi VI (Kecerdasan Majemuk)



STORYBOARD
APLIKASI ANDROID “PSIKOPEN”


Mata Kuliah : Psikologi Pendidikan



Jumlah jam : 16 JP


Penulis : Ridho Catur Prakoso

Deskripsi singkat : Aplikasi android ini akan membahas materi-materi psikologi pendidikan yang dipelajari pada pertemuan-pertemuan dalam mata kuliah psikologi pendidikan, yang disajikan dalam bentuk digital atau *e-learning*.

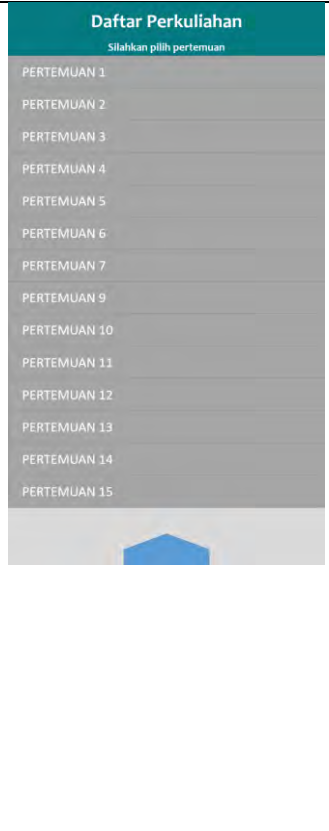
TIU : Setelah mempelajari materi dalam aplikasi ini, mahasiswa diharapkan dapat menguasai materi dalam mata kuliah Psikologi Pendidikan dan mampu menyelesaikan evaluasi belajar pada mata kuliah psikologi pendidikan dengan baik.


SCENE/ PAGE	VISUAL	KONTEN	NAVIGASI	KETERANGAN
Index/1		<ul style="list-style-type: none"> • NAMA DAN LOGO APLIKASI "PSIKOLOGI PENDIDIKAN" • NAMA PENGEMBANG "By: Ridho Catur Prakoso" 		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Background gelap</i> • <i>Auto-end slide, fade in & fade out transition</i>


Home/1		<p>MENU UTAMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • PENGENALAN • DAFTAR MATERI • PETUNJUK PENGGUNAAN • TENTANG APLIKASI 	<ul style="list-style-type: none"> • POP UP MENU: HOME & EXIT • LINK MENUJU SETIAP MENU 	<p>Masing-masing menu diberi warna berbeda dan diberi ilustrasi (gambar).</p>
Hi/1		<p>TITLE BAR: Pengenalan</p> <p>INSERT TEXT: Selamat datang di aplikasi pembelajaran Psikologi Pendidikan!</p> <p>Ini aplikasi apa, ya?</p> <p>Aplikasi ini adalah aplikasi pembelajaran yang dapat Kamu gunakan sebagai modul untuk Kamu yang mengambil mata kuliah Psikologi pendidikan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • NEXT PAGE • POP UP MENU: HOME & EXIT 	<p>Setiap paragraf dibuat dalam balon teks dan disertai karakter.</p>


		<p>Kamu bisa memilih materi perkuliahan berdasarkan pertemuan pada perkuliahan Psikologi Pendidikan. Pilih menu “Daftar Perkuliahan” yang ada di Menu Utama untuk melihat dan memilih materi perkuliahan tersebut.</p> <p>Jika Kamu kesulitan dalam Menggunakan aplikasi ini, Kamu bisa memilih menu “Petunjuk Penggunaan” Untuk membaca petunjuk tentang navigasi pada aplikasi ini. Sekarang <i>tap</i> tombol <i>Next</i> untuk membaca Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dari MK. Psikologi Pendidikan ini.</p>		
Hi/2		<p>TITLE BAR: Pengenalan</p> <p>INSERT TEXT: Universitas: Universitas Negeri Jakarta Fakultas: Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi: Teknologi Pendidikan Mata Kuliah: Psikologi Pendidikan Bobot/SKS: 2 SKS Kode Mata Kuliah: 1215 126 2 Sifat: Teori Prasyarat: -</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PREV PAGE • POP UP MENU: HOME & EXIT 	<p>Setiap bagian A sampai dengan I dibuat <i>layering</i>, trigger: <i>shape button</i></p>


		<p>Semester: Tiga</p> <p>Jumlah Pertemuan: 16 x 100 menit</p> <p>INSERT BUTTON:</p> <ul style="list-style-type: none">A. DeskripsiB. Capaian pembelajaran lulusanC. Capaian Pembelajaran MKD. Materi PembelajaranE. Kegiatan pembelajaranF. TugasG. PenilaianH. PeraturanI. Sumber referensi		
--	--	--	--	--

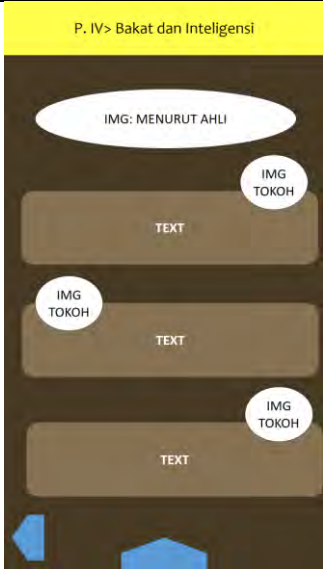
<p>Daftar/1</p>		<p>TITLE BAR: Daftar Perkuliahan; Silahkan pilih pertemuan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • P.I. Ruang Lingkup Psikologi Pendidikan • P II. Perkembangan dan Pertumbuhan • P III. Aspek–aspek Perkembangan Peserta Didik • P IV. Bakat dan Intelige • P V. Teori Belajar dan Penerapan Pelajaran • P VI. Kecerdasan Majemuk • P VII. Problematika Guru • P IX. Pengelolaan Kelas • P X. Emosi dan Dampak P bagi Prilaku Individu • P XI. Kesulitan Belajar • P XII. Komunikasi dan Proses Pembelajaran • P XIII. Motivasi • P IV. Bimbingan untuk anak Kreatif • P V. Evaluasi Hasil Belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • POP UP MENU: HOME & EXIT • TOMBOL SETIAP PERTEMUAN (PERTEMUAN KE-4 DAN KE- 6) 	
-----------------	--	---	--	--

<p>About/1</p>		<p>TITLE BAR: Tentang Aplikasi</p> <p>INSERT TEXT:</p> <p>Aplikasi Psikologi Pendidikan ini merupakan aplikasi pembelajaran berbasis android yang dikembangkan oleh mahasiswa tingkat akhir bernama Ridho Catur Prakoso sebagai produk dari penelitian pengembangannya (skripsi) sebagai syarat kelulusan masa studinya. Versi dari aplikasi ini hanyalah sebuah <i>prototype</i> yang hanya berisi 1 (satu) materi perkuliahan, untuk keperluan uji coba pada tahapan pengembangan dalam penelitian. Versi selanjutnya akan dikembangkan, menunggu hasil uji coba kelayakan aplikasi untuk pembelajaran. Perkembangan selanjutnya tergantung permintaan dari pihak ketiga yang akan memanfaatkan aplikasi ini dalam perkuliahan sesungguhnya.</p> <p>Tentang Pengembang</p> <p>Ridho adalah mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan angkatan tahun 2012. Lahir pada bulan Desember 1993. ketertarikannya akan media dan seni, mendorongnya untuk memilih media</p>	<ul style="list-style-type: none"> • POP UP MENU: HOME & EXIT • 	
----------------	---	---	---	--

		<p>pembelajaran dalam peminatan perkuliahannya. Keinginannya untuk tidak menjadi “biasa saja” mendorongnya untuk membuat produk yang inovatif untuk penelitiannya. Namun keterbatasannya dalam bahasa pemrograman membuat produk dari skripsinya ini jauh dari kata sempurna. Meskipun begitu, ia terbuka akan kritik dan saran untuk perbaikan produknya ini.</p>		
Hint/1	 <p>Petunjuk Penggunaan</p> <ul style="list-style-type: none"> ICON Tombol <i>back</i>, untuk kembali ke halaman sebelumnya ICON Tombol <i>next</i>, untuk melanjutkan ke halaman berikutnya. ICON Tombol menu kuliah, berfungsi untuk masuk ke menu daftar materi perkuliahan per pertemuan. ICON Tombol <i>home</i>, untuk kembali ke menu utama. ICON Tombol keluar, untuk keluar aplikasi. ICON Tombol <i>pop up menu</i>, untuk menampilkan menu yang tersedia pada halaman <p>OK</p>	<p>TITLE BAR: Petunjuk Penggunaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tombol <i>back</i>, untuk kembali ke halaman sebelumnya • Tombol <i>next</i>, untuk melanjutkan ke halaman berikutnya. • Tombol menu kuliah, berfungsi untuk masuk ke menu daftar materi perkuliahan per pertemuan. • Tombol <i>home</i>, untuk kembali ke menu utama. • Tombol keluar, untuk keluar aplikasi. • Tombol <i>pop up menu</i>, untuk menampilkan menu yang tersedia pada halaman <p>INSERT BUTTON:</p>	•	


		ok		
IV/1		<p>TITLE BAR: P. IV Bakat dan Intelegensi</p> <p>INSERT TITLE IMG: Bakat dan Inteligensi</p> <p>INSERT BUTTON: Kompetensi:</p> <p>INSERT NEW LAYER: INSERT TEXT: Kompetensi: Mahasiswa mampu menjelaskan bakat peserta didik serta memahami tingkatan inteligensi dan mengenal pengukuran inteligensi</p> <p>BUTTON ON LAYER : Ok</p> <p>INSERT BUTTON: NEXT PAGE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • NEXT PAGE • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	

<p>IV/2</p>		<p>TITLE BAR: P. IV Bakat dan Intelegensi</p> <p>INSERT TEXT: Kamu pasti sering mendengar kata bakat. Seperti ajang pencarian bakat di televise, misalnya Indonesia mencari bakat, <i>Asia's Got Talent</i>, atau ajang pencarian bakat menyanyi seperti Indonesian Idol atau Dangdut Academi.</p> <p>INSERT IMG: ASIA's GOT TALENT</p> <p>INSERT TEXT: Jadi, apa sebenarnya definisi bakat itu? <i>Tap</i> tombol "pengertian bakat menurut ahli", <i>yuk</i> untuk mempelajarinya!</p> <p>INSERT BUTTON: Pengertian Bakat menurut Ahli</p> <p>INSERT TEXT: Lalu apa hubungan bakat dengan inteligensi? Yuk cari tahu! tombol "bakat dan integensi" berikut, ya!</p>	<ul style="list-style-type: none"> POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	
-------------	---	--	--	--

		<p>INSERT BUTTON: Bakat dan Inteligensi</p> <p>INSERT TEXT: Sudah Kamu pelajari semua? Jika sudah, yuk ukur hasil belajar kamu tadi dengan kuis evaluasi formatif. <i>Tap</i> pada tombol “Kuis / Latihan” di bawah, ya!</p> <p>INSERT BUTTON: Kuis</p>		
IV/3		<p>TITLE BAR: P. IV Bakat dan Intelegensi</p> <p>INSERT IMG: Einstein THEN TITLE: “Menurut Ahli”</p> <p>INSERT IMG Crow dan Crow Bakat merupakan kualitas yang dimiliki oleh semua orang dalam tingkat yang beragam.</p> <p>INSERT IMG William B. Michael</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PREV PAGE • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	<p>Pengertian disertai gambar/foto tokoh yang dimaksud jika tersedia.</p>


		<p>Bakat adalah kapasitas seseorang dalam melakukan tugas, yang sedikit sekali dipengaruhi atau tergantung dari latihan</p> <p>INSERT IMG</p> <p>INSERT TEXT:</p> <p>Woddworth dan Marquis:</p> <p>Bakat adalah prestasi yang dapat diramalkan dan dapat diukur melalui tes khusus. Bakat merupakan kemampuan yang memiliki tiga arti, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none">1. <i>Achievement</i> (Kemampuan actual)2. <i>Capacity</i> (Kemampuan potensial)3. <i>Aptitude</i> (Kualitas) <p>INSERT IMG</p> <p>INSERT TEXT:</p> <p>Guilford:</p> <p>Bakat adalah kemampuan kinerja yang mencakup dimensi perseptual, dimensi psikomotor, dan dimensi intelektual</p> <p>INSERT IMG</p> <p>INSERT TEXT:</p>		
--	--	--	--	--


	<p>Sumadi Suryabrata: Analisis mengenai bakat selalu merupakan analisis mengenai tingkah laku. Tingkah laku mengandung tiga aspek :</p> <ul style="list-style-type: none">• aspek tindakan (performance/act)• aspek sebab atau akibatnya (a person causes a result)• aspek ekspresif <p>INSERT IMG</p> <p>INSERT TEXT: Binet dan Weschler menekankan arti bakat pada berfungsinya seluruh kemampuan mental individu</p> <p>INSERT TEXT: Nah, sekarang coba Kamu deskripsikan definisi bakat menurut Kamu berdasarkan pengertian bakat dari para ahli yang telah kamu baca, ya!</p> <p>INSERT BUTTON: PREV PAGE</p>		
--	--	--	--

<p>IV/4</p>		<p>TITLE BAR: P. IV Bakat dan Intelegensi</p> <p>INSERT TITLE (TEXT) Hubungan Bakat dan Intelligensi</p> <p>INSERT TEXT BOX: Hasil tes intelligensi bisa mengukur bakat</p> <p>INSERT TEXT BOX: Pengukuran intelligensi bersifat meramalkan tentang keberhasilan seseorang dalam menyelesaikan beberapa tugas pekerjaan yang memerlukan kemampuan mental</p> <p>INSERT TEXT BOX: Pengukuran bakat bertujuan menunjukkan kemampuan yang berhasil dalam bidang khusus</p> <p>INSERT TEXT: Teori intelligensi diciptakan oleh beberapa ahli. Menurut para ahli tersebut intelligensi pada tiap manusia dapat diukur dan diberikan skor. <i>Tap</i> masing-masing tombol menu berikut ya!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PREV PAGE • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	
-------------	---	---	---	--

		INSERT BUTTON: PREV PAGE		
IV/5		<p>TITLE BAR: P. IV Bakat dan Intelegensi</p> <p>INSERT TITLE (TEXT)</p> <p>Teori Intelligensi</p> <p>Hubungan Bakat dan Intelligensi</p> <p>Dua faktor intelligensi, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faktor G: mencakup semua kegiatan intelektual dan dimiliki oleh semua orang. • Faktor S: mencakup semua faktor khusus tertentu yang relevan dengan tugas tertentu. <p>Intelligensi beroperasi pada empat tingkat trial & error yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perilaku nyata (trial & error) 2. Perseptual (trial & error) 3. Ideational 4. Konseptual ® dijadikan acuan bagi pengukuran intelligensi <p>Teori kemampuan kognitif majemuk, dengan tiga komponen intelligensi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Operasi intelligensi, mencakup kognitif, memori, berpikir difergen dan konvergen, dan evaluasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • PREV PAGE • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	

		<ol style="list-style-type: none">2. Isi inteligensi, mencakup figural, symbol, semantik, dan perilaku.3. Produk inteligensi, terdiri atas unit, klas, relasi, sistem, transfomasi, dan implikasi. <p>Teori kecerdasan majemuk, (<i>multiple intelligences</i>).</p> <p>Terdapat 9 kecerdasan:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Spasial2. Musikal3. Linguistik4. Kinestetik5. Naturalis6. Interpersonal7. Intrapersonal8. Logika-matematika9. Eksistensial <p>INSERT BUTTON: PREV PAGE</p>		
--	--	---	--	--

IV/6		<p>TITLE BAR: P. IV Bakat dan Intelegensi</p> <p>INSERT TITLE (TEXT) Pengukuran potensi inteligensi.</p> <p>Pengukuran potensi intelegensi sebenarnya banyak dikembangkan oleh para ahli, hanya saja yang umum digunakan terutama di Indonesia, ada satu teknik pengukuran inteligensi yang dikeal dengan tes IQ. Tes ini dikembangkan oleh Alfred Binet pada pertengahan ke-19.</p> <p>Rumus perhitungan dari tes tersebut:</p> $IQ = \frac{MA}{CA} \times 100$ <p>IQ : <i>Intelligence Quotient</i> MA: <i>Mental Age</i>, yaitu usia kesetaraan hasil tes. CA : <i>Chronological Age</i>, yaitu usia sesungguhnya orang yang dites</p> <p>Contohnya, seorang anak usia 10 tahun (CA) mendapat skor setara anak usia 12 (MA), maka IQ anak tersebut 120. itu berarti anak tersebut memiliki</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PREV PAGE • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	
------	---	---	---	--

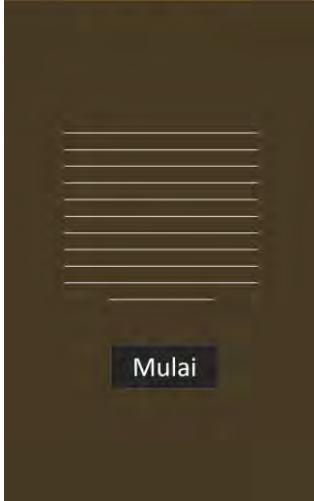
		<p>IQ di atas normal, karena seserang dikatakan memiliki IQ normal apabila hasil tes IQ=100.</p> <p>INSERT BUTTON: PREV PAGE</p>		
IV/7		<p>TITLE BAR: P. IV Bakat dan Intelegensi</p> <p>INSERT TITLE (TEXT) Penyebaran Skor Hasil Tes IQ</p> <p>Penyebaran hasil skor IQ dalam kurva normal secara hipotesis menurut Crow & Crow dapat Kamu lihat pada grafik berikut:</p> <p>INSERT IMG: Grafik skala normal Crow & Crow</p> <p>Berdasarkan kurva tersebut, orang dengan hasil tes IQ antara 90-100 dan 100-110 sebesar masing-masing 30%.</p> <p>Hasil tes IQ juga memiliki klasifikasi berdasarkan skor yang diperoleh. <i>Tap</i> tombol selanjutnya untuk melihat klasifikasi IQ tersebut, ya!</p> <p>Berikut adalah klasifikasi IQ menurut Terman:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PREV PAGE • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	



INSERT TABLE:



IQ	KLASIFIKASI
140 ke atas	Genius
130 – 139	Sangat cerdas
120 – 129	Cerdas (superior)
110 – 119	Di atas rata-rata
90 – 109	Rata-rata
80 – 89	Di bawah rata-rata
70 – 79	Garis Batas (bodoh)
50 – 69	Moron (lemah pikir)
49 ke bawah	Imbisil, idiot



Hayoo, Kamu yang mana??


INSERT BUTTON: PREV PAGE


	<p>TITLE BAR: Kuis Bakat dan Intelligensi</p> <p>INSERT TITLE: Selamat datang di Kuis Bakat dan Intelligensi!</p> <p>INSERT TEXT Setelah Kamu mempelajari materi pada pertemuan ke-4 tentang Bakat dan Intelligensi, Kamu diminta mengerjakan kuis berikut untuk mengukur keberhasilan belajar kamu pada materi ini, silahkan <i>tap</i> tombol mulai, ya!</p> <p>INSERT BUTTON: NEXT PAGE Mulai</p>	<ul style="list-style-type: none">• NEXT PAGE	
---	--	--	--



		<p>TITLE BAR: Kuis Bakat dan Intelligensi</p> <p>QUESTION: 1. Pilih benar atau salah! Menurut Crow dan Crow, bakat adalah kapasitas seseorang dalam melakukan tugas, yang sedikit sekali dipengaruhi atau tergantung dari latihan.</p> <p>INSERT BUTTON: Submit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • NEXT PAGE 	<p>BS S</p>
		<p>TITLE BAR: Kuis Bakat dan Intelligensi</p> <p>QUESTION: 2. Pilih benar atau salah! Pengukuran inteligensi bersifat meramalkan tentang keberhasilan seseorang dalam menyelesaikan beberapa tugas pekerjaan yang memerlukan kemampuan mental</p> <p>INSERT BUTTON: Submit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • NEXT PAGE 	<p>BS B</p>


		<p>TITLE BAR: Kuis Bakat dan Inteligensi</p> <p>QUESTION: 3. Pilih benar atau salah! Hasil tes IQ 120-139 menduduki klasifikasi dengan predikat “cerdas”.</p> <p>INSERT BUTTON: Submit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • NEXT PAGE 	<p>BS S</p>
		<p>TITLE BAR: Kuis Bakat dan Inteligensi</p> <p>QUESTION: 4. Pilih benar atau salah! Berdasarkan penyebaran hasil skor IQ dalam kurva normal secara hipotesis menurut Crow & Crow, persentase klasifikasi cerdas/superior sebesar 13%</p> <p>INSERT BUTTON: Submit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • NEXT PAGE 	<p>BS S</p>


		<p>TITLE BAR: Kuis Bakat dan Inteligensi</p> <p>QUESTION: 5. Pilih benar atau salah! Menurut Guilford, bakat adalah kemampuan kinerja yang mencakup dimensi perseptual, dimensi psikomotor, dan dimensi intelektual</p> <p>INSERT BUTTON: Submit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • NEXT PAGE 	<p>BS B</p>
		<p>TITLE BAR: Kuis Bakat dan Inteligensi</p> <p>QUESTION: 6. Pilih satu jawaban yang paling tepat! Bakat merupakan kualitas yang dimiliki oleh semua orang dalam tingkat yang beragam. Pernyataan tersebut dikeluarkan oleh...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. William B. Michael b. Crow & Crow c. Sam Smith d. Guilford 	<ul style="list-style-type: none"> • NEXT PAGE 	<p>PG b</p>

		<p>INSERT BUTTON: Submit</p>		
		<p>TITLE BAR: Kuis Bakat dan Inteligensi</p> <p>QUESTION: 7. Pilih satu jawaban yang paling tepat!</p> <p>seorang anak usia 13 tahun (CA) mendapat skor setara anak usia 14 (MA), maka skor IQ anak tersebut adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. 83,3 b. 107,7 c. 87,3 d. 90 <p>INSERT BUTTON: Submit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • NEXT PAGE 	<p>PG b</p>

		<p>TITLE BAR: Kuis Bakat dan Inteligensi</p> <p>QUESTION: 8. Pilih satu jawaban yang paling tepat! seorang anak usia 12 tahun (CA) mendapat skor setara anak usia 10 (MA), maka skor IQ anak tersebut adalah...</p> <ul style="list-style-type: none">a. 83,3b. 107,7c. 87,3d. 90 <p>INSERT BUTTON: Submit</p>	<ul style="list-style-type: none">• NEXT PAGE	<p>PG a</p>
--	---	--	---	-----------------

		<p>TITLE BAR: Kuis Bakat dan Inteligensi</p> <p>QUESTION: 9. Pilih satu jawaban yang paling tepat! Klasifikasi dengan skor IQ 70-79 adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Cerdas b. Rata-rata c. Di bawah rata-rata d. bodoh <p>INSERT BUTTON: Submit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • NEXT PAGE 	<p>PG d</p>
		<p>TITLE BAR: Kuis Bakat dan Inteligensi</p> <p>QUESTION: 10. Pilih satu jawaban yang paling tepat! Saat ini Bima berumur 11 tahun. Bima mendapatkan hasilsetara anak umur 10 tahun saat tes IQ 2 tahun lalu. Bima masuk dalam klasifikasi...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Cerdas b. Di atas rata-rata c. Di bawah rata-rata 	<ul style="list-style-type: none"> • NEXT PAGE 	<p>PG b</p>

		<p>d. bodoh</p> <p>INSERT BUTTON: Submit</p>		
		<p>PAGE RESULT</p> <p>PASSED: 70%</p> <p>“Selamat! Kamu berhasil mengerjakan soal dengan benar!”</p> <p>FAILURE: “Maaf kamu harus belajar kembali”</p> <p>INSERT BACK BUTTON</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PREVIEW QUIZ • SCENE IV PAGE 3 • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	
VI/1		<p>TITLE BAR: P. IV Kecerdasan Majemuk</p> <p>INSERT TITLE IMG: Kecerdasan Majemuk</p> <p>INSERT BUTTON: Kompetensi:</p> <p>INSERT NEW LAYER: INSERT TEXT:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • NEXT PAGE • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	

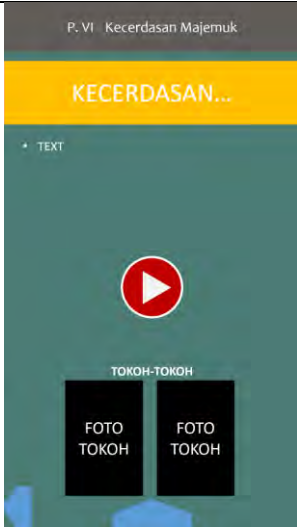
		<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat memahami dan mengenal berbagai ragam Kecerdasan pada diri peserta didik dengan mengembangkan dan mengidentifikasi kecerdasan majemuk individu • Mahasiswa mampu menjelaskan ragam kecerdasan pada individu mengidentifikasi kecerdasan majemuk pada anak dan upaya mengembangkannya <p>INSERT BUTTON: NEXT PAGE</p>		
VI/2		<p>TITLE BAR: P. IV Kecerdasan Majemuk</p> <p>Sebelum kita bahas mengenai kecerdasan majemuk, coba kalian ingat terlebih dahulu pertemuan keempat yang membahas bakat dan inteligensi. Istilah kecerdasan majemuk dalam bahasa Inggris disebut dengan <i>multiple intelligences</i>. Maka dari itu, istilah kecerdasan diartikan sama dengan inteligensi. Masih ingat apa itu inteligensi yang sudah dibahas pada pertemuan keempat?</p> <p>Inteligensi: Interaksi aktif antara ke-mampuan yang dibawa sejak lahir dengan penga-</p>	<ul style="list-style-type: none"> • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	

		<p>laman yang diperoleh dari lingkungan yang menghasilkan suatu keterampilan individu yang berguna dalam kehidupannya.</p> <p>Lalu, apa kaitannya kecerdasan majemuk dengan pendidikan anak?</p> <p>Tingkat intelektual seorang anak biasanya diukur dengan tes IQ, kemudian dari hasil tes tersebut, seorang anak sering diberi "label" sebagai anak yang pintar atau bukan, Dan biasanya, ada nilai dari beberapa mata pelajaran tertentu yang dipercaya secara signifikan berkorelasi dengan kecerdasan anak tersebut.</p> <p>Misalnya mata pelajaran bidang eksakta. Banyak orang tua menganggap anak yang mendapat nilai tinggi pada bidang ini lebih pintar dari anak yang tidak mendapat nilai baik tanpa melihat keunggulan anak pada bidang ilmu lain.</p> <p>Namun, pada tahun 1983, seorang psikolog dari Harvard University bernama Howard Gardner mengubah pendapat itu dengan menyatakan bahwa kecerdasan seseorang tidaklah bersifat tunggal, melainkan beraneka ragam. Itulah yang disebut kecerdasan majemuk atau <i>multiple intelligences</i>.</p>		
--	--	---	--	--

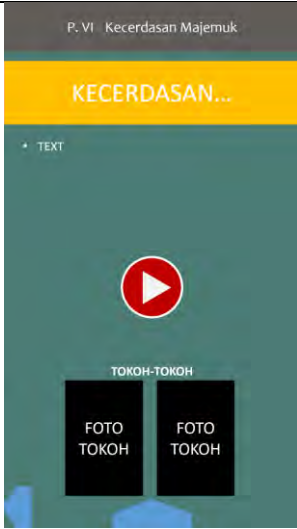
		<p>Lalu, apa saja ya ragam kecerdasan manusia menurut Howard Gardner?</p> <p>Contohnya, seorang pemain sepak bola bukan mengandalkan kecerdasan kinestetik-nya yang tinggi, melainkan harus memanfaatkan kecerdasan visual-spasial yang dimilikinya untuk mengorientasikan diri dan mengan-tisipasi lintasan bola.</p> <p>Sekarang, Yuk tes kecerdasan apa yang paling dominan di diri kamu lewat halaman web berikut:</p> <p>Sudah kamu pelajari semua tipe kecerdasan?</p> <p>Sekarang mari latihan soal. Pastikan internet kamu aktif dan <i>Tap</i> tombol kuis / latihan berikut, ya!</p>		
--	--	--	--	--

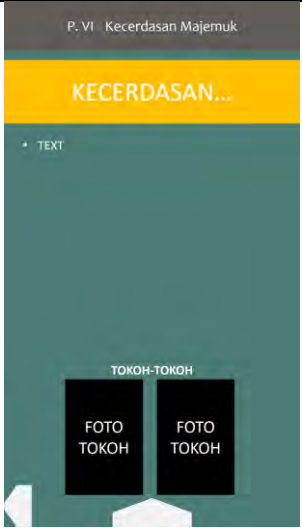
<p>VI/3</p>		<p>TITLE BAR: P. IV Kecerdasan Majemuk</p> <p>INSERT TITLE: Macam-macam Kecerdasan</p> <p>INSERT IMG BUTTON: Masing-masing kecerdasan</p> <p>INSERT TEXT: <i>Tap</i> pada gambar untuk penjelasan masing-masing kecerdasan.</p> <p>INSERT BUTTON: PREV PAGE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PREV PAGE • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	
<p>VI/4</p>		<p>Orang dengan kecerdasan linguistik memiliki kemampuan untuk menggunakan bahasa untuk mendeskripsikan kejadian, membangun kepercayaan dan kedekatan, mengem-bangkan argumen logika dan retorika, atau mengungkapkan ekspresi dan metafora.</p> <p>Ciri-ciri</p> <p>Seseorang dengan kecerdasan linguistik biasanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mudah mempelajari bahasa percakapan. • Pandai <i>public speaking</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • PREV PAGE • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	

		<ul style="list-style-type: none">• Sering menceritakan ulang informasi yang diperoleh dari berbagai media.• Suka menulis (artikel, cerita, puisi, dsb).• Suka berdiskusi.• Menyukai sastra.• Menyukai seni peran dalam drama, komedi, opera, dsb.• Sering menyelipkan humor dalam percakapan atau tulisan <p>Beberapa jenis pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan linguistik adalah wartawan dan reporter, tenaga penjual, penyair, copywriter, penulis dan pengacara.</p> <p>Ada fakta mengenai kecerdasan linguistik, lho! <i>Tap</i> tombol <i>play</i> di bawah ini untuk menonton video fakta tersebut di <i>Youtube</i>, ya!</p> <p>INSERT BUTTON: PREV PAGE</p>		
--	--	--	--	--

<p>VI/5</p>		<p>TITLE BAR: P. IV Kecerdasan Majemuk</p> <p>INSERT TITLE: Kecerdasan Linguistik</p> <p>INSERT TEXT: Orang dengan kecerdasan linguistik memiliki kemampuan untuk menggunakan bahasa untuk mendeskripsikan kejadian, membangun kepercayaan dan kedekatan, mengem-bangkan argumen logika dan retorika, atau mengungkapkan ekspresi dan metafora.</p> <p>Ciri-ciri Seseorang dengan kecerdasan linguistik biasanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mudah mempelajari bahasa percakapan. • Pandai <i>public speaking</i>. • Sering menceritakan ulang informasi yang diperoleh dari berbagai media. • Suka menulis (artikel, cerita, puisi, dsb). • Suka berdiskusi. • Menyukai sastra. • Menyukai seni peran dalam drama, komedi, opera, dsb. 	<ul style="list-style-type: none"> • PREV PAGE • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	
-------------	---	---	---	--

		<ul style="list-style-type: none">• Sering menyelipkan humor dalam percakapan atau tulisan <p>Beberapa jenis pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan linguistik adalah wartawan dan reporter, tenaga penjual, penyair, copywriter, penulis dan pengacara.</p> <p>Ada fakta mengenai kecerdasan linguistik, lho! <i>Tap</i> tombol <i>play</i> di bawah ini untuk menonton video fakta tersebut di <i>Youtube</i>, ya!</p> <p>INSERT PLAY BUTTON</p> <p>LINK: https://www.youtube.com/watch?v=suajfyAhoBE</p> <p>Tokoh-tokoh Soekarno Winston Churchill</p> <p>INSERT BUTTON: PREV PAGE</p>		
--	--	--	--	--

<p>VI/6</p>		<p>TITLE BAR: P. IV Kecerdasan Majemuk</p> <p>INSERT TITLE: Kecerdasan Logika-Matematika</p> <p>INSERT TEXT: Orang dengan kecerdasan logika-matematika memiliki kemampuan menggu-nakan angka-angka untuk menghitung dan mendes-kripsikan sesuatu, menggunakan konsep matematis, menganalisa berbagai perma-salahan secara logis, menerapkan matematika pada kehidupan sehari-hari, peka terhadap pola tertentu, serta menelaah berbagai permasalahan secara ilmiah. Beberapa jenis pekerjaan yang membu-tuhkan kecerdasan logika matematika adalah: akuntan, ahli statistik, insinyur, penemu, pedagang, dan pembuat program computer. Apa Kamu memiliki kecerdasan logika-matematika yang baik? Yuk, coba tes lewat vidio dari <i>Youtube</i> berikut ini, ya! Silahkan <i>tap</i> tombol <i>play</i> di bawah ini.</p> <p>INSERT PLAY BUTTON</p> <p>LINK: https://www.youtube.com/watch?v=W5-oiIW69RU</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PREV PAGE • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	
-------------	---	---	---	--

		<p>Tokoh-tokoh Albert Einstein BJ. Habibie</p> <p>INSERT BUTTON: PREV PAGE</p>		
VI/7		<p>TITLE BAR: P. IV Kecerdasan Majemuk</p> <p>INSERT TITLE: Kecerdasan Musikal</p> <p>INSERT TEXT: Kamu dapat bernyanyi dengan nada yang indah? Atau Kamu bisa memainkan alat musik dengan baik? Atau kamu peka jika ada nada-nada sumbang ketika mendengarkan orang lain bernyanyi? Atau kamu pandai bermain tebak lagu hanya dengan mendengarkan intro musik pada lagu tersebut? Jika iya, maka kemungkinan besar Kamu memiliki kecerdasan musikal yang baik.</p> <p>Karakteristik Orang dengan kecerdasan musikal memiliki kemampuan untuk mengerti dan mengem-bangkan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PREV PAGE <p>POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT</p>	

		<p>teknik musikal, merespon terhadap musik, menggunakan musik sebagai sarana untuk berkomunikasi, menginter-pretasikan bentuk dan ide musikal, dan menciptakan pertunjukan dan komposisi yang ekspresif.</p> <p>Tokoh-tokoh Wolfgang Amadeus Mozart Ludwig Van Beethoven</p> <p>INSERT BUTTON: PREV PAGE</p>		
VI/8		<p>TITLE BAR: P. IV Kecerdasan Majemuk</p> <p>INSERT TITLE: Kecerdasan Spasial</p> <p>INSERT TEXT: Kamu tahu <i>Instagram</i>? Sekarang coba bandingkan kedua foto dari <i>instagram</i> berikut:</p> <p>INSERT IMAGE:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PREV PAGE • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	



Lalu apa hubungannya kedua foto tersebut dengan kecerdasan spasial?


Kecerdasan spasial atau disebut juga spasial-visual adalah kemampuan untuk mengenali pola ruang secara akurat, menginter-pretasikan ide grafis dan spasial serta menerjemahkan pola ruang secara tepat.

Fotografer, arsitek, perancang grafis, perancang busana, perancang interior, adalah mereka yang memiliki kecerdasan spasial yang tinggi.

Foto yang diunggah oleh akun instagram @rifqiaha dan @novierlyna di atas sama-sama menunjukkan objek museum Fatahillah di Kota Tua, Jakarta.


Namun @rifqiaha menginterpretasikan foto tersebut dengan pola ruang yang lebih baik sehingga nilai estetikanya menjadi lebih tinggi dibanding foto @novierlyna. Hal tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan spasial yang dimiliki @rifqiaha lebih tinggi dibandingkan dengan @novierlyna.

		<p>Selain itu, ciri-ciri seseorang dengan kecerdasan spasial tinggi antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none">• Saat membaca, mereka yang memiliki kecerdasan spasial senang menerjemahkan sebuah alur dengan imajinasi mereka sendiri.• Senang memperhatikan hal yang berbentuk visual dan senang menafsirkan hal yang tersirat pada objek tersebut.• Bisa atau senang menggambarkan hal yang mereka imajinasikan atau mereka gambarkan, seperti melukis.• Mmenilai hanya dengan melihat pola dari sesuatu benda ataupun peristiwa.• Memiliki rasa penasaran yang tinggi akan hal-hal yang seringkali dianggap bahaya atau menantang, selama hal tersebut bisa memenuhi rasa penasarannya terutama kepuasan mata dan pikiran. <p>Nah, apa Kamu memiliki ciri-ciri tersebut?</p> <p>Tokoh-tokoh</p> <p>Pablo Picasso</p> <p>INSERT BUTTON: PREV PAGE</p>		
--	--	---	--	--


<p>VI/9</p>		<p>TITLE BAR: P. IV Kecerdasan Majemuk</p> <p>INSERT TITLE: Kecerdasan Kinestetik</p> <p>INSERT TEXT: Kecerdasan kinestetik (<i>bodily kinaesthetic</i>) adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh atau sebagian dari tubuh untuk melakukan sesuatu, membangun kedekatan untuk mengkonsolidasikan dan meyakinkan serta mendukung orang lain, dan menggunakannya untuk menciptakan bentuk ekspresi baru. Singkatnya adalah kemampuan mengolah gerak tubuh dengan baik. Beberapa jenis pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan ini adalah mekanik, pelatih, pengrajin, atlet, aktor, penari atau koreografer.</p> <p>Ciri-ciri Anak dengan kecerdasan kinestetik yang tinggi biasanya bertentangan dengan ciri-ciri anak dengan kecerdasan logika-matematika. Biasanya anak dengan kecerdasan ini juga tidak suka membaca dengan waktu yang lama, dan memiliki rentang perhatian yang pendek. Ini yang biasanya menyebabkan salah persepsi pada banyak orang tua</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PREV PAGE • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	
-------------	---	--	---	--

		<p>yang menganggap anaknya bukan anak yang pintar, padahal mereka bukan tidak pintar, anmun memiliki kecerdasan lain.</p> <p>Tokoh-tokoh Charlie Chaplin Steven Seagal</p> <p>INSERT BUTTON: PREV PAGE</p>		
VI/10		<p>TITLE BAR: P. IV Kecerdasan Majemuk</p> <p>INSERT TITLE: Kecerdasan Naturalis</p> <p>INSERT TEXT: Kecerdasan naturalis adalah kemampuan untuk mengenali dan mengelompokkan dan menggambarkan berbagai macam keisti-mewaan yang ada di lingkungannya. Beberapa pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan naturalis ini adalah ahli biologi atau ahli konservasi lingkungan.</p> <p>Ciri-ciri Jika kamu memiliki kecerdasan naturalis yang tinggi, biasanya karakteristikmu:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PREV PAGE • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	

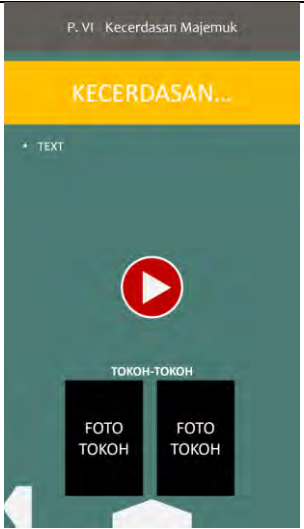
		<ul style="list-style-type: none">• Pecinta lingkungan dan penyayang bina-tang.• Sangat menyukai aktivitas di alam terbuka.• Mampu mengidentifikasi gejala alam dengan baik.• Menginginkan pelajaran yang berhu-bungan dengan alam, atau lebih senang belajar di luar ruangan.• Lebih mudah mengidentifikasi jenis flora dan fauna. <p>Jika Kamu tidak memiliki seluruh karakter tersebut, setidaknya kita sebagai manusia harus tetap mencintai dan menjaga lingkungan, ya! Ingat, Go green!</p> <p>Tokoh-tokoh Charles Darwin Jane Goodal</p> <p>INSERT BUTTON: PREV PAGE</p>		
--	--	--	--	--

<p>VI/11</p>		<p>TITLE BAR: P. IV Kecerdasan Majemuk</p> <p>INSERT TITLE: Kecerdasan Intrapersonal</p> <p>INSERT TEXT: Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan untuk menilai kekuatan kelemahan, bakat, ketertarikan diri sendiri serta menggunakannya untuk menentukan tujuan, menyusun dan mengembangkan konsep dan teori berdasarkan pemeriksaan ke dalam diri sendiri, memahami perasaan, intuisi, temperamen, dan menggunakannya untuk mengekspresikan pandangan pribadi.</p> <p>Ciri-ciri Kamu punya teman (atau mungkin Kamu sendiri) yang lebih suka menyendiri dan dapat mengendalikan diri? Bisa jadi kecerdasan intrapersonal orang tersebut dominan. Karena ciri-ciri orang yang memiliki kecerdasan intrapersonal yang baik antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyempatkan waktu untuk merenung atau bermeditasi. • Lebih suka menyendiri dibanding berbaur. 	<ul style="list-style-type: none"> • PREV PAGE • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	
--------------	---	--	---	--


		<ul style="list-style-type: none">• Menyukai topik tentang pengembangan diri, konseling dan kepribadian.• Mampu menghadapi masalah dengan baik• Menyempatkan waktu mencari kesenangan diri.• Mamiliki pengendalian diri yang baik.• Mandiri dan memiliki seangat untuk mencapai tujuan pribadinya.• Memiliki pendirian kuat. <p>Beberapa jenis pekerjaan yang menggu-nakan kecerdasan ini adalah perencana, pemuka agama, atau ahli filosofi. Selain itu, jika Kamu ingin menjadi <i>owner</i> suatu perusahaan, maka Kamu harus memiliki kecerdasan ini.</p> <p>INSERT BUTTON: PREV PAGE</p>		
--	--	--	--	--


<p>VI/12</p>		<p>TITLE BAR: P. IV Kecerdasan Majemuk</p> <p>INSERT TITLE: Kecerdasan Interpersonal</p> <p>INSERT TEXT: Kecerdasan interpersonal adalah kontra-diksi dari intrapersonal. Kecerdasan interpersonal berarti kemampuan untuk mengorganisasikan orang lain dan meng-komunikasikan secara jelas apa yang perlu dilakukan, berempati kepada orang lain, membedakan dan menginterpretasikan berbagai jenis komunikasi dengan orang lain, dan memahami intensi, hasrat, dan motivasi orang lain. Beberapa jenis pekerjaan yang perlu kecerdasan interpersonal adalah manajer, politisi, pekerja sosial, pemimpin, psikolog, guru atau konsultan.</p> <p>Ciri-ciri Apakah kamu orang yang memiliki banyak teman? Kamu disukai teman-temanmu? Kalau begitu Kamu memiliki ciri-ciri kecerdasan interpersonal, karena karakteristik orang yang memiliki kecerdasan interpersonal antara lain:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PREV PAGE • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	
--------------	---	---	---	--



		<ul style="list-style-type: none">• Mudah bergaul dan disukai oleh teman-temannya.• Berani menjadi pemimpin.• Suka berbagi tentang sesuatu hal.• Menjadi anggota suatu kelompok, klub atau semacamnya.• Mempunyai perhatian yang tinggi pada orang lain.• Mempunyai rasa empati yang baik terhadap orang lain.• Suka memberi bantuan kepada teman. <p>Tokoh-tokoh Mahatma Ghandi <i>Mother</i> Teresa</p> <p>INSERT BUTTON: PREV PAGE</p>		
--	--	---	--	--


<p>VI/14</p>		<p>TITLE BAR: P. IV Kecerdasan Majemuk</p> <p>INSERT TITLE: Kecerdasan Interpersonal</p> <p>INSERT TEXT: Kamu pernah memikirkan hal berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengapa aku ada? • Mengapa aku mati? • Apa makna dari hidup ini? • Bagaimana kita sampai ke tujuan hidup? <p>Jika pernah, Kamu memiliki kecerdasan eksistensial. Kecerdasan eksistensial yaitu kemampuan untuk menikmati pemikiran-pemikiran dan ingin tahu mengenai kehidupan, kematian dan realita yang ada. Anak-anak dengan tingkat kecerdasan eksistensial yang tinggi mungkin akan menunjukkan keingintahuan mengenai bagaimana bumi bertahun-tahun yang lalu, mengapa kita ada di bumi, apakah ada kehidupan di planet lain, ke mana mahluk hidup setelah mati, apakah ada dimensi kehidupan lain dan berbagai pertanyaan sejenis. Para filsuf pastinya memiliki kecerdasan eksistensial yang tinggi.</p> <p>Ciri-ciri:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PREV PAGE • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	
--------------	---	---	---	--


		<ul style="list-style-type: none">• Mempertanyakan hakekat segala sesuatu• Mempertanyakan keberadaan peran diri sendiri di alam/ dunia• Biasanya pada saat bekerja sering bicara dengan diri sendiri.• Lebih tenang dan menguasai diri• Lebih cenderung mengutamakan kepentingan keyakinan atau agama• Mampu menempatkan diri disetiap situasi dan lingkungan <p>Tidak hanya memikirkan kehidupan, orang dengan kecerdasan eksistensial juga memikirkan kematian. Video dari <i>youtube</i> berikut menjelaskan ten-tang kecerdasan eksistensial. <i>Tap</i> tombo <i>play</i> berikut, ya!</p> <p>INSERT PLAY BUTTON</p> <p>LINK: https://www.youtube.com/watch?v=gOQ1wNz3F58</p> <p>Tokoh yng terkenal memiliki kecerdasan ini adalah Plato</p> <p>INSERT BUTTON: PREV PAGE</p>		
--	--	---	--	--


<p>VI/15</p>		<p>TITLE BAR: Kuis Kecerdasan Majemuk</p> <p>INSERT TITLE: Selamat datang di Kuis Kecerdasan Majemuk!</p> <p>INSERT TEXT Setelah Kamu mempelajari materi pada pertemuan ke-6 tentang Kecerdasan Majemuk, Kamu diminta mengerjakan kuis berikut untuk mengukur keberhasilan belajar kamu pada materi ini, silahkan <i>tap</i> tombol mulai, ya!</p> <p>INSERT BUTTON: NEXT PAGE Mulai</p>	<ul style="list-style-type: none"> • NEXT PAGE 	
--------------	---	--	--	--

<p>VI/16</p>		<p>TITLE BAR: Kuis Kecerdasan Majemuk</p> <p>INSERT QUESTION: 1. Pasangkan jenis kecerdasan sesuai dengan ciri-cirinya!</p> <p>CHOICE-MATCH: Interpersonal-memiliki emati tinggi Intrapersonal-memiliki pengendalian diri yang baik Spasial-suka karya seni visual Logika-mengerjakan sesuatu dengan ilmu pengetahuan logis Musical-peka terhadap nada Kinestetik-suka memacu adrenalin Naturalis-suka kegiatan di luar ruangan Linguistic-suka karya sastra Eksistensial-menanyakan hakikat suatu hal</p> <p>INSERT BUTTON Submit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • NEXT PAGE 	<p>Tipe matching, 9 pilihan</p>
--------------	---	--	--	---------------------------------

		<p>TITLE BAR: Kuis Kecerdasan Majemuk</p> <p>INSERT QUESTION: 2. Menurut Gardner, setiap individu memiliki satu kecerdasan yang berbeda dari individu lainnya.</p> <p>INSERT BUTTON Submit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • NEXT PAGE 	<p>True/false salah</p>
		<p>TITLE BAR: Kuis Kecerdasan Majemuk</p> <p>INSERT QUESTION: 3. Pilih Benar atau Salah! Orang yang memiliki kecerdasan interpersonal biasanya dapat menjadi peleraai sebuah pertengkaran.</p> <p>INSERT BUTTON Submit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • NEXT PAGE 	<p>True/false benar</p>

	<p>P. VI Kuis Kecerdasan Majemuk</p> 	<p>TITLE BAR: Kuis Kecerdasan Majemuk</p> <p>INSERT QUESTION: 4. Pilih satu jawaban yang paling tepat! Budi dan Irwan sama-sama menyukai musik. Irwan pandai bernyanyi dan memainkan alat musik. Budi dapat bernyanyi meski dengan nada yang tidak tepat. Itu berarti....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Budi memiliki kecerdasan musikal yang lebih tinggi dibanding Irwan. b. Budi memiliki kecerdasan spasial yang lebih rendah dibanding Irwan. c. Budi memiliki kecerdasan musikal yang lebih rendah dibanding Irwan. d. Irwan memiliki kecerdasan musikal yang lebih rendah dibanding Budi. <p>INSERT BUTTON Submit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • NEXT PAGE 	<p>Multiple choice</p> <p>J: Budi memiliki kecerdasan musikal yang lebih rendah dibanding Irwan.</p>
--	--	---	--	--

	 <p>P. VI Kuis Kecerdasan Majemuk</p> <p>SUBMIT</p>	<p>TITLE BAR: Kuis Kecerdasan Majemuk</p> <p>INSERT QUESTION: 5. Pilih satu jawaban yang paling tepat! Anggi suka mengunjungi pameran seni rupa. Ia menyukai lukisan abstrak dan senang menerjemahkan lukisan abstrak tersebut. Ia juga memiliki kecerdasan karena mampu menciptakan karya sastra yang berseni tinggi.</p> <ul style="list-style-type: none">a. Spasialb. Kinestetikc. Musicald. linguistik <p>INSERT BUTTON Submit</p>	<ul style="list-style-type: none">• NEXT PAGE	<p>Multiple choice J: linguistic</p>
--	---	---	--	--

		<p>TITLE BAR: Kuis Kecerdasan Majemuk</p> <p>INSERT QUESTION: 6. Pilih satu jawaban yang paling tepat! Siska orang yang menyukai seni, terutama seni tari. Siska pandai untuk menyesuaikan ritme pada musik hiphop berbahasa Inggris dengan gerakan yang ia buat sendiri. Kecerdasan apa saja yang dominan dimiliki Siska?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Linguistic dan musical b. Musical dan kinestetik c. Kinestetik dan spasial d. Spasial dan linguistik <p>INSERT BUTTON Submit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • NEXT PAGE 	<p>Multiple choice J: musical dan kinestetik</p>
		<p>PAGE RESULT PASSED: 70% "Selamat! Kamu berhasil mengerjakan soal dengan benar!"</p> <p>FAILURE: "Maaf kamu harus belajar kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PREVIEW QUIZ • SCENE VI PAGE 2 • POP UP MENU: HOME; DAFTAR MATERI; EXIT 	

		INSERT BACK BUTTON		
--	--	--------------------	--	--

LAMPIRAN 11. SCREENSHOTS



LAMPIRAN 12. DOKUMENTASI

1. Uji coba Ahli Materi



2. Uji coba Ahli Media



Nama : Iriani Insi Hapsari, M.Psi, Psikolog

Pekerjaan : Dosen UNG

No.	Pernyataan	4	3	2	1
Desain Pembelajaran					
1.	Kesesuaian isi aplikasi dengan materi	✓			
2.	Kelengkapan informasi sesuai materi yang dibutuhkan	✓			
3.	Urutan penyajian materi	✓			
4.	Kesesuaian contoh dengan materi	✓			
5.	Keterkinian contoh	✓			
6.	Kesesuaian bahasa dengan usia pengguna	✓			
7.	Keefektifan penggunaan bahasa	✓			
8.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	✓			
9.	Pemberian umpan balik terhadap evaluasi	✓			
Komunikasi Visual					
10.	Ketepatan penggunaan bahasa	✓			
11.	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi	✓			
12.	Kesesuaian penggunaan tabel, bagan dan grafik	✓			
13.	Keterbacaan tabel, bagan dan grafik	✓			
14.	Kesesuaian video dengan materi	✓			
15.	Keterbacaan video		✓		
16.	Daya tarik media pendukung materi	✓			
17.	Daya tarik strategi penyampaian materi	✓			

Navigasi					
22	Kejelasan fungsi tombol navigasi		✓		
23	Kelancaran fungsi tombol navigasi		✓		
24	Konsistensi tombol navigasi	✓			
Daya tarik					
25	Daya tarik desain grafis		✓		
26	Daya tarik media pendukung materi		✓		
27	Daya tarik strategi penyampaian materi		✓		
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					
28	Reliabilitas (kelancaran jalannya aplikasi)	✓			
29	Kemudahan penggunaan aplikasi	✓			
30	Kompatibilitas dengan versi Android	✓			
31	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi	✓			
32	Kebergunaan aplikasi untuk pengembangan media lain	✓			

Masukan dan Saran:

Perhatikan penggunaan tipografi untuk meningkatkan
bahasan tersebut.

Harus lebih user friendly dengan memudahkan
penggunaan tombol interface.

Overall is good.

Ahli Media



BARATA ANETHALIKA, S.Si

Nama :

Pekerjaan :

No.	Indikator	4	3	2	1
Aspek Komunikasi Visual					
Prinsip Desain Grafis					
1.	Komposisi	✓			
2.	Keseimbangan		✓		
3.	Irama	✓			
4.	Proporsi		✓		
5.	Kesatuan		✓		
Warna					
6	Ketepatan penggunaan warna latar dan objek	✓			
7	Tingkat kontras antara warna latar, dengan keseluruhan objek (simbol, gambar, dan tulisan)	✓			
Verbal					
8	Ketepatan penggunaan gaya teks (font style)	✓			
9	Ukuran huruf		✓		
10	Spasi teks	✓			
11	EYD dan tanda baca	✓			
12	Penggunaan penekanan pada tulisan			✓	
13	Penggunaan huruf tebal, miring, dan garis bawah			✓	
14	Kepadatan tulisan dalam satu <i>frame</i>		✓		
Ilustrasi dan media pendukung materi					
15	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi	✓			
16	Kesesuaian penggunaan tabel, bagan dan grafik		✓		
17	Keterbacaan tabel, bagan dan grafik	✓			
18	Kesesuaian video dengan materi	✓			
19	Keterbacaan video	✓			
20	Kejelasan audio	✓			
21	Kesesuaian audio dengan fungsinya	✓			

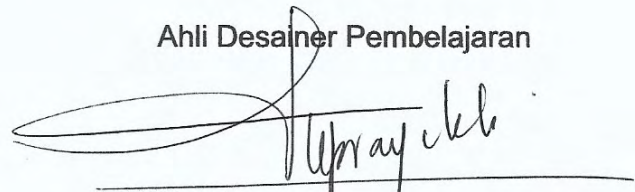
Nama : Dra. Suprayekhi, M.Pd
 Pekerjaan : Dosen UIN

No.	Pernyataan	4	3	2	1
Desain Pembelajaran					
1.	Kesesuaian isi aplikasi dengan tujuan pembelajaran		✓		
2.	Kesesuaian isi aplikasi dengan kompetensi dasar			✓	
3.	Kesesuaian isi aplikasi dengan indikator				✓
4.	Kesesuaian isi aplikasi dengan materi		✓		
5.	Kelengkapan informasi sesuai materi yang dibutuhkan		✓		
6.	Urutan penyajian materi	✓			
7.	Kesesuaian contoh dengan materi	✓			
8.	Keterkinian contoh		✓		
9.	Kesesuaian bahasa dengan usia pengguna	✓			
10.	Keefektifan penggunaan bahasa	✓			
11.	Pemberian motivasi belajar		✓		
12.	Interaktivitas	✓			
13.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	✓			
14.	Pemberian umpan balik terhadap evaluasi	✓			
Komunikasi Visual					
15.	Ketepatan penggunaan bahasa		✓		
16.	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi	✓			
17.	Kesesuaian penggunaan tabel, bagan dan grafik	✓			
18.	Kesesuaian video dengan materi	✓			
19.	Kesesuaian audio dengan fungsinya	✓			
20.	Kejelasan fungsi tombol navigasi	✓			
21.	Daya tarik strategi penyampaian materi		✓		
Rekayasa Perangkat Lunak					
22.	Kemudahan penggunaan aplikasi	✓			
23.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi	✓			

Masukan dan Saran:

1. Rumusan kompetensi materi bakat dan intelegensi serta kecerdasan jamak diperbaiki
2. Contoh - contoh orang terkenal yang memiliki bakat, intelegensi dan kecerdasan jamak ditambahkan pada materi (Video)
3. Indikator dirumuskan setelah kompetensi

Ahli Desainer Pembelajaran



Dra. Suprayekti, M.Pd

**LAMPIRAN 15. REKAPITULASI HASIL UJI COBA SATU-SATU
PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MATA KULIAH PSIKOLOGI PENDIDIKAN**

Nama Responden		Ananda Purnama Ramdani				Vita Salsabila				David Mongan			
No.	Aspek Penilaian	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Aspek Desain Pembelajaran													
1.	Kesesuaian isi aplikasi dengan materi perkuliahan				x				X			x	
2.	Kelengkapan informasi yang dibutuhkan			x				X			x		
3.	Urutan penyajian materi				x				X		x		
4.	Kesesuaian contoh dengan materi				x			X				x	
5.	Keterkinian contoh				x			X				x	
6.	Penggunaan bahasa				x				X				x
7.	Kesesuaian evaluasi belajar dengan materi pembelajaran			x				X				x	
8.	Pemberian umpan balik terhadap evaluasi			x					X			x	
Aspek Komunikasi Visual													
9.	Kenyamanan warna latar				x				X				x
10.	Tingkat kontras antara warna latar, dengan keseluruhan objek (simbol, gambar, dan tulisan)				x				X				x
11.	Gaya teks				x				X				x
12.	Ukuran huruf				x				X			x	
13.	Spasi teks				x				X			x	
14.	EYD dan tanda baca				x				X			x	
15.	Penekanan pada tulisan				x				X			x	
16.	Penggunaan huruf tebal, miring, dan garis bawah				x				X			x	
17.	Kenyamanan dalam membaca tulisan			x					X				x
18.	Keterbacaan tabel, bagan dan grafik				x				X			x	
19.	Keterbacaan video				x				X		x		
20.	Kejelasan audio				x				X		x		
21.	Kejelasan fungsi tombol navigasi				x				X				x
22.	Kelancaran fungsi tombol navigasi				x				X				x
23.	Konsistensi tombol navigasi				x				X			x	
24.	Daya tarik desain grafis				x				X				x
25.	Daya tarik media pendukung materi				x				X				x
26.	Daya tarik strategi penyampaian materi				x				X				x
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak													
27.	Reliabilitas (kelancaran jalannya aplikasi)				x			X					x
28.	Kemudahan penggunaan aplikasi				x			X					x
29.	Kompatibilitas dengan versi Android				x			X				x	
30.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi				x			X			x		

**LAMPIRAN 16. REKAPITULASI HASIL UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MATA KULIAH PSIKOLOGI PENDIDIKAN**

Nama	No. Soal																														Rata-rata skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Rita Mulyani	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3,40
Atikah Novaria	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3,23
Adam Bagaskara	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3,80
Hasbi	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3,63
Ragil Prasetyo	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,23
Rifki Ramadhan	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3,67
Rivaldi Fathurrahman	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3,67
Maharani Fajria	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3,77
Komentar/saran	semakin diperbaiki lagi :)																														
	sudah bagus, lebih ditingkatkan lagi ya kak semangat																														
	Benerin lagi navigasi yang ga bisa																														
	bahasa bisa lebih komunikatif lagi																														
	Sudah cukup baik semoga terus dikembangkan																														
	Lebih ditingkatkan lagi																														
	Semoga web pembelajarannya menjadi semakin baik lagi dari sebelumnya																														

LAMPIRAN 17. REKAPITULASI HASIL UJI COBA LAPANGAN
PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MATA KULIAH PSIKOLOGI PENDIDIKAN

Nama	No. Soal																														Rata-rata skor	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
Yunizar Ainun Sari	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3,77
Safa Salsabila	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3,47	
Indah	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3,53	
zaena rizki saputri	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3,73	
Gusti Anj	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3,07
Rifky Rivaldo	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3,23
AGITA PERMATA HERDA	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3,80
Adinda Rezqy Tifany	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3,40	
Laela Yustika	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3,77
Hamas Fadila S	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3,17
Ika Isra Daryanti	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3,53
Kristina Fitriani	3	3	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3,43	
Rico Subianto	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3,60	
Zhafirah Hasanah	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3,43	
Dara T M	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3,23	
Norman Yusuf	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3,77	
Galang Wibisono	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3,83
Masukan/saran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuis dengan pilihan ganda ABCDnya diperjelas 2. Font diperbesar 3. Buletan untuk memilih jawaban diperbesar biar jelas terlihat sudah terisi atau belum 4. Navigasi diperjelas lagi misal ditombol next question dikasih kotak yg timbul apabila telah menyelesaikan pertanyaan 5. Penjelasan setelah mengisi coba dirubah kalimatnya seperti "jawaban anda benar, karena blablaba" 																															
	<p>Saran aja ka untuk soal evaluasinya lebih di buat menarik lagi, jadi yg biasanya pake kata2 gitu mungkin bisa langsung di tampilin gambar. Misalkan yg soal yang anak melihat lukisan di app itu mungkin bisa di ganti dengan gambar anak yg lagi ngeliat lukisan, trus penjabaran soalnya sedikit. Dan yg soal di kuis ke 2 yg menjodohkan itu bisa pilihannya di kasih gambar2 sesuai kecerdasannya. Itu aja ka, semangat ya ka skripsinya</p>																															

Saat mencoba scroll, gerakannya lambat kak. Lalu saat ingin meng-klik daftar materi perkuliahan, ada beberapa materi yang tidak bisa diklik. Mungkin hal-hal itu bisa diperbaiki lagi hehe. Semangat skripsinya!

Semoga dapat dikembangkan, karena hal yang baik tidak dapat dibuat secara instan.

HASIL PRE TEST DAN POST TEST

UJI COBA LAPANGAN

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MATA KULIAH PSIKOLOGI PENDIDIKAN

Nama Responden	PEROLEHAN SKOR RESPONDEN (DALAM %)			
	Bakat dan Inteligensi	Kecerdasan Majemuk	Bakat dan Inteligensi	Kecerdasan Majemuk
Yunizar Ainun Sari	40	10	100	80
Safa Salsabila	30	20	80	80
Indah	50	50	70	70
zaena rizki saputri	70	70	90	90
Gusti Anj	30	30	90	70
Rifky Rivaldo	50	20	80	80
AGITA PERMATA HERDANIS	40	60	100	80
Adinda Rezqy Tifany	50	30	100	70
Laela Yustika	40	40	90	100
Hamas Fadila S	40	40	100	70
Ika Isra Daryanti	30	20	60	70
Kristina Fitriani	10	30	80	80
Rico Subianto	50	20	70	80
Zhafirah Hasanah	60	40	90	90
Dara T M	40	30	90	80
Norman Yusuf	30	10	70	100
Galang Wibisono	50	60	70	90
Rata-rata	41,25	32,50	85,00	80,63



*Building
Future
Leaders*

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Sekretariat : Gd. FIP (Daksinapati) Lt. II R. 220 Komplek UNJ, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur,
Telp/Faks. (021) 47867162 Website: www.web-bali.net

SURAT KETERANGAN

Nomor : 1971 /TP/FIP/UNJ/I/2018

Dengan ini Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, menerangkan bahwa nama dibawah ini :

Nama : Ridho Catur Prakoso
Nomor Registrasi : 1215121113
Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis
Android untuk mata kuliah Psikologi Pendidikan

adalah benar telah selesai melakukan Penelitian di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, dari bulan Mei 2017 s.d bulan Desember 2017.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Jakarta, 8 Januari 2018
Koordinator Prodi. Teknologi Pendidikan
FIP Universitas Negeri Jakarta

Dr. Robinson Situmorang, M.Pd
NIP. 19571016 198303 1 002

RIWAYAT HIDUP



Ridho Catur Prakoso. Lahir di Bekasi, pada tanggal 2 Desember 1993. Merupakan anak terakhir dari 4 (empat) bersaudara. Menempuh pendidikan formal pertama di SDN Harapan Jaya II dan lulus pada tahun 2006. Melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 5 Bekasi dan lulus pada tahun 2009, melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 1 Kota Bekasi dan lulus pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan pendidikan perguruan tinggi di Universitas Negeri Jakarta pada Program Studi Teknologi Pendidikan.

Selama berkuliah, aktif menjadi pengurus di Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan (HMJ TP) yang saat ini berganti nama menjadi Himpunan mahasiswa Program studi (HMP) di departemen Hubungan Masyarakat pada tahun 2014-2015.

Telah melakukan kegiatan PPL di PT. Sucofindo divisi *Human Capital* bagian *Knowledge Management*. Telah berpartisipasi aktif sebagai peserta pada kegiatan *Focus Group Discussion* Pengembangan Materi Guru Pembelajar Moda Daring Tahap I sampai VI dan Finalisasi Modul Daring Program Pengembangan Profesi Berkelanjutan (PKB) yang diselenggarakan oleh Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Bahasa.