

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI KODULAR PADA MATA PELAJARAN
BISNIS RITEL DI SMK NEGERI 6 JAKARTA**



Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Bisnis

Oleh:

DESTI HAPSARI

1707622007

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN BISNIS
TAHUN 2026**

***DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE LEARNING MODULE
BASED ON THE KODULAR APP FOR THE RETAIL BUSINESS
COURSE AT STATE VOCATIONAL HIGH SCHOOL 6 JAKARTA***



*This Undergraduate Thesis is submitted as a partial fulfillment of the
requirements for the degree of Bachelor of Education.*

By:

DESTI HAPSARI

1707622007

***JAKARTA STATE UNIVERSITY
FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS
BACHELOR'S PROGRAM IN BUSINESS EDUCATION
YEAR OF 2026***

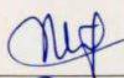
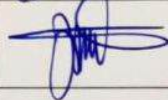
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR BENTUK : SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Desti Hapsari
NIM : 1707622007
Program Studi/Fakultas : S1 Pendidikan Bisnis / Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Judul Penelitian : Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis
Aplikasi Kodular Pada Mata Pelajaran Bisnis Ritel di SMK
Negeri 6 Jakarta

Ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan *Lulus/ Tidak Lulus*)* Ujian
Tugas Akhir oleh Tim Penguji pada Tanggal 15 Juli 2026

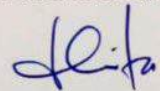
Tim Penguji,

Ketua	Nadya Fadillah F, S.Pd., M.Pd.	
	NIP. 199302202019032022	
Sekretaris	Rizka Zakiah, M.Pd.	
	NIP. 199401182023212040	
Penguji Ahli	Prima Andriani, S.E., M.Sc.	
	NIP. 199401072024062001	
Pembimbing 1	Dr. Annisa Lutfia, S.Pd., M.Pd.	
	NIP. 198802142022032001	
Pembimbing 2	Kusworo, S.Pd., M.Pd.	
	NIP. 198912282024061001	

Mengetahui,
**Dekan Fakultas
Ekonomi dan Bisnis,**


Prof. Dr. Mohammad Rizan, S.E., M.M.
NIDN/NUPTK. 0027067204

**Koordinator Program Studi
S1 Pendidikan Bisnis,**


Dita Puruwita, S.Pd., M.Si., Ph.D.
NIDN/NUPTK. 0008098205

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon (021) 4721227
Laman unj.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

BENTUK: SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Desti Hapsari
NIM : 1707622007
Judul Penelitian : Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi
Kodular Pada Mata Pelajaran Bisnis Ritel di SMK Negeri 6 Jakarta.

ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian tugas akhir.

Jakarta, 8-Juli-2026

Pembimbing I

Dr. Annisa Lutfia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198802142022032001

Pembimbing II

Kusworo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912282024061001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon (021) 4721227
Laman unj.ac.id

SURAT PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Kami, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Annisa Lutfia, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198802142022032001
Bertindak sebagai : Dosen Pembimbing I

Nama : Kusworo, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198912282024061001
Bertindak sebagai : Dosen Pembimbing II

Memberikan persetujuan kepada mahasiswa di bawah ini:

Nama : Desti Hapsari
No. Registrasi : 1707622007
Program Studi : S1 Pendidikan Bisnis
Judul Skripsi : Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Kodular Pada Mata Pelajaran Bisnis Ritel di SMK Negeri 6 Jakarta

untuk mengikuti Sidang Skripsi.

Jakarta, 8 Juli 2026

Dosen Pembimbing I

Dr. Annisa Lutfia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198802142022032001

Dosen Pembimbing II

Kusworo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912282024061001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
S1 Pendidikan Bisnis

Dita Puruwita, S.Pd., M.Si., Ph.D.
NIP. 198209082010122004

Keterangan:

1. Formulir harus diketik
2. Tanda tangan harus asli



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Nama Mahasiswa : Desti Hapsari
NIM : 1707622007
Program Studi : S1 Pendidikan Bisnis
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi
Kodular Pada Mata Pelajaran Bisnis Ritel di SMK Negeri 6 Jakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis ilmiah ini.

Jakarta, 15 Juli 2026

Yang menyatakan,

Desti Hapsari

NIM. 1707622007

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Desti Hapsari
NIM : 1707622007
Fakultas/Prodi : Ekonomi dan Bisnis / S1 Pendidikan Bisnis
Alamat email : destihapsari720@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
KODULAR PADA MATA PELAJARAN BISNIS RITEL DI SMK NEGERI 6
JAKARTA**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 10 Agustus 2026

Penulis


(Desti Hapsari)

MOTTO DAN LEMBAR PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya.”
(Q.S. Al-Baqarah 2:286)

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”
(Q.S. Al-Insyirah 94:6)

“Kebahagiaan hadir dalam bentuk kesederhanaan dengan mensyukuri apa yang kita punya, tinggalkan gengsi dan berani untuk mencoba.”
(Desti Hapsari)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji kehadiran Allah *Subhanahu wa Ta'ala* karena atas nikmat dan rahmat ridhoNya, skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, Bapak (Supriyono) dan Ibu (Nanik) sebagai tanda bakti kepada kedua orang tua yang telah melahirkan, merawat, membimbing, dan bekerja keras untuk membiayai sekolah saya serta selalu mendoakan untuk putrinya. Ridho Allah adalah Ridho Orang Tua. Kepada Kakak tercinta Wahyu Nur Fathimah yang selalu memberikan dukungan dan motivasi saya selama ini dan keluarga besar yang selalu mendoakan, memberikan dukungan moril maupun materil serta memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini. Almamater saya untuk menimba ilmu selama empat tahun di Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Program Studi S1 Pendidikan Bisnis. Almamater Universitas Negeri Jakarta merupakan wujud impian saya sejak duduk dibangku kelas empat Sekolah Dasar.

Pada lembar persembahan ini, saya ungkapan terima kasih dengan rasa yang tulus dan penuh kerendahan hati kepada seluruh pihak yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan akademik dan kehidupan saya. Semoga segala doa, dukungan, dan pengorbanan yang telah diberikan mendapat balasan terbaik dari Allah *Subhanahu wa Ta'ala* serta menjadi amal kebaikan yang terus mengalir. Skripsi ini saya harapkan dapat memberikan manfaat tidak hanya bagi penulis, tetapi kepada pihak yang membutuhkan khususnya civitas akademika Universitas Negeri Jakarta.

ABSTRAK

DESTI HAPSARI. 1707622007. Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Kodular Pada Mata Pelajaran Bisnis Ritel di SMK Negeri 6 Jakarta.

Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif, mampu menyajikan materi pembelajaran secara satu kesatuan, dan terintegrasi dengan teknologi menjadi salah satu kebutuhan dalam mendukung proses pembelajaran di era Revolusi Industri 5.0. Namun, kondisi pembelajaran pada elemen pengemasan dan pendistribusian produk mata pelajaran bisnis ritel kelas XI di SMK Negeri 6 Jakarta mengalami beberapa kendala, karena tidak adanya buku bacaan sebagai pedoman pada materi pembelajaran di kelas, media pembelajaran yang digunakan masih bersifat tidak interaktif dan belum sepenuhnya terintegrasi dengan teknologi. Hal ini diperlukan media pembelajaran yang menekankan pada aspek visual, interaktif, dan kontekstual dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menganalisis tingkat kelayakan, dan tingkat efektivitas pada penggunaan modul pembelajaran interaktif berbasis aplikasi kodular pada mata pelajaran bisnis ritel di SMK Negeri 6 Jakarta. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Modul dikembangkan dengan elemen pengemasan dan pendistribusian produk dalam mata pelajaran bisnis ritel. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI Bisnis Ritel I dan XI Bisnis Ritel II SMK Negeri 6 Jakarta. Hasil penelitian pada modul pembelajaran interaktif berbasis aplikasi kodular menunjukkan kategori sangat layak yang terdiri dari uji ahli media memperoleh skor 96%, uji ahli materi memperoleh skor 94%, uji ahli desain pembelajaran memperoleh skor 83%, dan uji coba peserta didik kelompok kecil memperoleh skor 93,03% dan uji coba peserta didik kelompok besar memperoleh skor 92,5%. Sedangkan hasil uji keefektifan dengan menggunakan N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,7 kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah menggunakan modul mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, dibandingkan sebelum menggunakan modul. Dengan demikian, berdasarkan hasil evaluasi, modul pembelajaran interaktif berbasis aplikasi kodular pada mata pelajaran bisnis ritel di SMK Negeri 6 Jakarta dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat membantu peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran secara mandiri.

Kata Kunci: Bisnis Ritel, Kodular, Media Pembelajaran, Modul Pembelajaran Interaktif.

ABSTRACT

DESTI HAPSARI. 1707622007. Development Of An Interactive Learning Module Based On The Kodular App For The Retail Business Course At State Vocational High School 6 Jakarta.

The use of interactive learning media, capable of presenting learning materials as a whole, and integrated with technology is one of the needs in supporting the learning process in the era of the Industrial Revolution 5.0. However, the learning conditions in the elements of packaging and distribution of retail business products for grade XI students at SMK Negeri 6 Jakarta experienced several obstacles, due to the lack of reading books as a guide for learning materials in class, the learning media used were still non-interactive and not fully integrated with technology. This requires learning media that emphasizes visual, interactive, and contextual aspects in improving student understanding and involvement in learning activities. This study aims to develop, analyze the feasibility level, and the level of effectiveness of the use of interactive learning modules based on kodular applications in retail business subjects at SMK Negeri 6 Jakarta. This study uses the ADDIE model.(Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The module was developed with elements of product packaging and distribution in the retail business subject. The research subjects were students of grade XI Retail Business I and XI Retail Business II of SMK Negeri 6 Jakarta. The results of the research on the interactive learning module based on the Kodular application showed a very feasible category consisting of a media expert test obtaining a score of 96%, a material expert test obtaining a score of 94%, a learning design expert test obtaining a score of 83%, and a small group student trial obtaining a score of 93.03% and a large group student trial obtaining a score of 92.5%. Meanwhile, the results of the effectiveness test using N-Gain obtained an average value of 0.7 in the moderate category. These results indicate that after using the module, it can improve student learning outcomes, compared to before using the module. Thus, based on the evaluation results, the interactive learning module based on the Kodular application in the retail business subject at SMK Negeri 6 Jakarta is declared very feasible and effective to be used as a learning medium. This can help students and teachers in independent learning activities.

Keywords: Retail Business, Kodular, Educational Media, Interactive Learning Modules.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir berupa Skripsi dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Kodular Pada Mata Pelajaran Bisnis Ritel di SMK Negeri 6 Jakarta”. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih ditujukan kepada:

1. Prof. Dr. Mohamad Rizan, S.E., M.M., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta
2. Dita Puruwita, S.Pd., M.Si., Ph.D., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bisnis
3. Dr. Annisa Lutfia, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini.
4. Kusworo, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Kepala Sekolah dan Dewan Guru SMK Negeri 6 Jakarta yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan uji coba skripsi.
6. Peserta Didik kelas XI Bisnis Ritel I dan XI Bisnis Ritel II SMK Negeri 6 Jakarta yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi responden dalam skripsi.
7. Kedua orang tua dan kakak pertama penulis, yang selalu memberikan inspirasi, dukungan, doa restu, dan kepedulian yang tidak terkira selama mengerjakan skripsi ini.
8. Teman-teman Pendidikan Bisnis 2022 yang senantiasa saling menyemangati selama proses pengerjaan skripsi ini.
9. Terakhir, kepada diri saya sendiri, Desti Hapsari. Terima kasih sudah bisa menyelesaikan dan semangat dalam menghadapi segala rintangan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf apabila ada kesalahan. Serta besar harapan penulis memberikan kritik dan saran yang membangun, sehingga dapat menjadi bahan perbaikan. Semoga laporan skripsi ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat tidak hanya penulis, tetapi kepada pihak yang membutuhkan khususnya civitas akademika Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 09 Juli 2026



Desti Hapsari



DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	vi
MOTTO DAN LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Tujuan Pengembangan.....	13
1.4 Pentingnya Pengembangan	14
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	14
1.4.2 Manfaat Praktis	16
1.5 Spesifikasi Produk Pengembangan	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	20
2.1 Konsep Pengembangan Produk	20
2.2 Kerangka Teoritik	20
2.2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	20
2.2.2 Media Pembelajaran.....	30

2.2.3 Modul Pembelajaran Interaktif	34
2.2.4 Mata Pelajaran Bisnis Ritel	44
2.2.5 Model Pengembangan Modul Pembelajaran	49
2.2.6 Aplikasi Kodular	57
2.3 Penelitian Terdahulu	67
2.4 Kerangka Berpikir.....	74
BAB III METODOLOGI PENGEMBANGAN	77
3.1 Subjek, Tempat, dan Waktu Pengembangan	77
3.2 Pendekatan dan Metodologi Pengembangan	77
3.3 Prosedur Pengembangan.....	81
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	86
3.5 Teknik Analisis Data.....	91
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	93
4.1 Hasil Pengembangan.....	93
4.1.1 Hasil Tahap <i>Analysis</i> (Analisis Kebutuhan)	93
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i> (Desain)	96
4.1.3 Hasil Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	102
4.1.4 Hasil Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	133
4.1.5 Hasil Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	143
4.2 Pembahasan.....	144
4.2.1 Proses Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Kodular	145
4.2.2 Deskripsi Produk Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Kodular	146
4.2.3 Pembahasan Hasil Uji Kelayakan Produk Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Kodular	149
4.2.4 Pembahasan Hasil Uji Efektivitas Produk Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Kodular	155
BAB V PENUTUP.....	158
5.1 Kesimpulan	158
5.2 Implikasi	159
5.3 Keterbatasan Penelitian.....	160
5.4 Rekomendasi Bagi Penelitian Selanjutnya	160
DAFTAR PUSTAKA.....	162

LAMPIRAN.....	172
---------------	-----

RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	204
----------------------------	-----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peserta Didik Merasa Kesulitan Dalam Memahami Materi Pengemasan dan Pendistribusian Produk (Hasil Pra-Penelitian)	4
Gambar 1.2 Tingkat Penetrasi dan Kontribusi Internet Pada Kelompok Gen Z.....	6
Gambar 1.3 Media Pembelajaran yang disukai oleh Peserta Didik	7
Gambar 1.4 Peserta Didik pernah melihat media pembelajaran berupa modul pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Kodular (Hasil Pra-Penelitian)	8
Gambar 1.5 Peserta Didik setuju jika dikembangkan Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Kodular Untuk Materi Pendistribusian dan Pengemasan Produk (Hasil Pra-Penelitian)	11
Gambar 1.6 Fitur di dalam modul pembelajaran interaktif berbasis aplikasi kodular yang dibutuhkan oleh peserta didik.....	11
 Gambar 2. 1 Skema Penyusunan Modul	38
Gambar 2. 2 Skema Model Borg dan Gall	49
Gambar 2. 3 Skema Model 4D.....	50
Gambar 2. 4 Skema Model ADDIE	51
Gambar 2. 5 Tampilan Sig Up pada aplikasi Kodular.....	63
Gambar 2. 6 Tampilan Create New Project pada Aplikasi Kodular.....	64
Gambar 2. 7 Tampilan Configure your Project	64
Gambar 2. 8 Tampilan Home (Lembar Kerja Baru) pada Aplikasi Kodular	65
Gambar 2. 9 Tampilan kodular setelah penambahan assets	65
Gambar 2. 10 Rancangan Produk.....	66
Gambar 2. 11 Kerangka Penelitian	76
 Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Kodular	86
 Gambar 4. 1 Peserta Didik Merasa Kesulitan Dalam Memahami Materi Pengemasan dan Pendistribusian Produk (Hasil Pra-Penelitian)	94
Gambar 4. 2 Media pembelajaran yang disukai oleh Peserta Didik	95
Gambar 4. 3 Flowchart rencana produk	97
Gambar 4. 4 Pembuatan Desain Modul 1	103
Gambar 4. 5 Pembuatan Desain Modul 2	103
Gambar 4. 6 Pembuatan Zep Quiz	104
Gambar 4. 7 Pembuatan Google Formulir	105
Gambar 4. 8 Pembuatan aplikasi Appsheet.....	106
Gambar 4. 9 Logo aplikasi bisnis ritel	107
Gambar 4. 10 Tampilan “mulai” pada aplikasi bisnis ritel	107

Gambar 4. 11 Tampilan menu Log In	107
Gambar 4. 12 Tampilan home pada aplikasi bisnis ritel	108
Gambar 4. 13 Review ahli media.....	110
Gambar 4. 14 review ahli materi.....	116
Gambar 4. 15 review ahli desain pembelajaran	122
Gambar 4. 16 review ahli desain pembelajaran	123
Gambar 4. 17 review Uji coba kelompok kecil peserta didik.....	129



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bisnis Ritel	45
Tabel 2. 2 Alur Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Bisnis Ritel	46
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu	68
Tabel 3. 1 Elemen-elemen desain pengembangan	81
Tabel 3. 2 Tahapan Pengumpulan Data	87
Tabel 3. 3 Kisi - Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	88
Tabel 3. 4 Kisi - Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	89
Tabel 3. 5 Kisi - Kisi Instrumen Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	89
Tabel 3. 6 Kisi - Kisi Instrumen Penilaian Uji Coba	90
Tabel 3. 7 Ketentuan Pemberian Skor Angket	91
Tabel 3. 8 Interpretasi Persentase Kelayakan Media	92
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i>	98
Tabel 4. 2 Review Ahli Media	109
Tabel 4. 3 Penilaian Uji Ahli Media	111
Tabel 4. 4 Rentang Penilaian Tingkat Kelayakan Media	114
Tabel 4. 5 Review Uji Ahli Materi	116
Tabel 4. 6 Penilaian Uji Ahli Materi	117
Tabel 4. 7 Rentang Penilaian Tingkat Kelayakan Materi	119
Tabel 4. 8 Review Ahli Desain Pembelajaran	121
Tabel 4. 9 Penilaian Uji Ahli Desain Pembelajaran	124
Tabel 4. 10 Rentang Penilaian Tingkat Kelayakan Desain Pembelajaran	127
Tabel 4. 11 review dari uji coba awal peserta didik	128
Tabel 4. 12 penilaian uji coba awal peserta didik	130
Tabel 4. 13 Rentang Tingkat Kelayakan Uji Coba Awal Peserta Didik	132
Tabel 4. 14 review uji coba peserta didik (tahap implementasi)	133
Tabel 4. 15 Butir pernyataan pada uji coba peserta didik (tahap implementasi)	134
Tabel 4. 16 Penilaian uji coba peserta didik (tahap implementasi)	136
Tabel 4. 17 Rentang Penilaian Tingkat Kelayakan Uji Coba Peserta Didik (tahap implementasi)	139
Tabel 4. 18 Hasil Skor Pre Test, Post Test, dan N-Gain Uji Coba Peserta Didik	140

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Rekomendasi Penelitian Observasi Skripsi.....	172
Lampiran 2 Hasil Kuesioner Pra Penelitian Peserta Didik	173
Lampiran 3 Hasil Wawancara Pra Penelitian Guru.....	178
Lampiran 4 Instrumen Penelitian	181
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media	187
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran	188
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi	189
Lampiran 8 Hasil Soal PreTest dan Post Test yang sama untuk Peserta Didik..	190
Lampiran 9 Kisi-Kisi PreTest dan Post Test	193
Lampiran 10 Instrumen Angket Penilaian Peserta Didik.....	199
Lampiran 11 Scan Qr Barcode Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Kodular.....	200
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian Skripsi	201
Lampiran 13 Dokumentasi.....	202
Lampiran 14 Hasil Uji Turnitin.....	203

