

PENGEMBANGAN *MOBILE LEARNING* BERBASIS ANDROID MATERI SEJARAH DAN KLASIFIKASI PERHOTELAN MATA PELAJARAN INDUSTRI PERHOTELAN UNTUK KELAS XI PERHOTELAN DI SMKN 1 JOMBANG

Savina Nur Hidayah

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
savina.17010024067@mhs.unesa.ac.id

Dr. H. Andi Mariono, M.Pd

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
andi_mariono@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android ini bertujuan untuk (1) Menghasilkan produk *Mobile Learning* tentang Materi Sejarah dan Klasifikasi Perhotelan pada mata pelajaran Industri Perhotelan untuk siswa kelas XI Perhotelan di SMKN 1 Jombang, (2) Untuk mengetahui kelayakan dari produk *Mobile Learning* tentang Materi Sejarah dan Klasifikasi Perhotelan pada Mata Pelajaran Industri Perhotelan untuk siswa kelas XI Perhotelan di SMKN 1 Jombang. Penelitian ini menggunakan model pengembangan R&D (*Research and Development*) yang dikembangkan oleh Borg and Gall (1989). Pada model pengembangan ini terdapat 10 tahapan dalam prosesnya, namun pada penelitian kali ini peneliti memodifikasi beberapa tahapan yang digunakan dan disesuaikan dengan kondisi lingkungan yang sedang terdampak pandemic Covid-19. Tahapan yang dilakukan yaitu lima dari sepuluh tahapan yang ada, meliputi : (1) Pengumpulan Data (2) Perencanaan (3) Desain Produk (4) Validasi Produk (5) Revisi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Perhotelan SMKN 1 Jombang. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket untuk Uji Kelayakan Materi kepada Ahli Materi, Uji Kelayakan Media untuk ahli media dan Uji Kelayakan Bahan Penyerta untuk Ahli Media. Hasil dari uji kelayakan yang dilakukan diperoleh dari hasil analisis data yang ada bahwa *Mobile Learning* ini dikategorikan Sangat Baik Baik menurut Kriteria Penilaian dari (Arikunro,2009) dengan mendapat nilai 94,73% pada ahli media. Proses perhitungan data menggunakan skala *Likert*, sehingga *Mobile Learning* tentang materi Sejarah dan Klasifikasi Perhotelan ini dapat disimpulkan bahwasannya media layak digunakan dalam proses pembelajaran

Kata Kunci : Pengembangan, *Mobile Learning* Sejarah dan Klasifikasi Perhotelan, Industri Perhotelan.

Abstract

This Android-Based Interactive Multimedia development research aims are: (1) produce Interactive Multimedia products on History Materials and Hospitality Classification in Hospitality Industry subjects for Class XI Hospitality students at SMKN 1 Jombang, (2) To determine the feasibility of Interactive Multimedia products on Historical Materials and Classification of Hospitality in Hospitality Industry Subjects for students of class XI Hospitality at SMKN 1 Jombang. This study uses the R&D (Research and Development) development model developed by Borg and Gall (1989). In this development model there are 10 stages in the process. Researchers modified several stages that were used and adapted to environmental conditions due to the Covid-19 pandemic. This research uses 5 out of 10 stages, including: (1) Collecting Data; (2) Planning; (3) Product Design; (4) Product Validation; (5) Revision. Research subject is students of class X majoring in hospitality administration. This study used a data collection instrument in the form of a questionnaire to test the feasibility of the material expert, the media feasibility test for the media expert and the feasibility test for the guidebook for the media expert. The results of the feasibility test obtained from the analysis of existing data that this interactive multimedia is categorized very well according to the assessment criteria of (Arikunto, 2009) with a score of 94.73% by media experts. The data calculation process uses a Likert scale so it can be concluded that the use of interactive multimedia as learning media in the History and Hospitality Classification material is appropriate to use in the learning process.

Keywords : Development, Interactive Multimedia in History and Hospitality Classification Material, Hospitality Industry.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dihilangkan dalam kehidupan manusia, dengan adanya Pendidikan manusia dapat berkembang dengan berjalannya waktu dan mengikuti tuntutan jaman. Menurut Pasal 31 UUD 1945 Amandemen yaitu setiap manusia adalah seorang warga negara dan setiap warga negara memiliki hak untuk belajar dan memperoleh pendidikan karena itu adalah salah satu hak bagi seorang warga negara. Pada hakikatnya manusia memiliki kemampuan mengembangkan diri dengan berbagai cara. Istilah Pendidikan memiliki makna yang sangat luas, Pendidikan dapat diartikan sebagai wujud perbaikan kehidupan masyarakat melalui usaha dan pengaruh kehidupan setiap manusia itu sendiri. Kehadiran pendidikan yang berkualitas merupakan syarat utama terbentuknya sumber daya manusia yang berkualitas pula. Berkualitasnya pendidikan dapat dilihat dari perkembangan semua potensi secara menyeluruh, sehingga dapat membantu dalam proses kesejahteraan kehidupan manusia, ras dan negara di masa yang akan datang.

Dewasa ini Pendidikan tak lepas dari suatu teknologi, teknologi diciptakan untuk memfasilitasi suatu Pendidikan. Fungsi dari sebuah teknologi dalam sebuah Pendidikan adalah untuk memfasilitasi dalam peningkatan hasil dan kinerja dalam proses belajar. Jika berbicara tentang Pendidikan dan teknologi, maka kita akan berpikiran tentang Pendidikan era revolusi 4.0 yang mana era tersebut sangatlah kental dengan kehadiran teknologi. Hadirnya Pendidikan era revolusi 4.0 ini membuktikan bahwasannya Pendidikan itu bersifat dinamis dan berubah-ubah yang mana akan meningkatkan perkembangan teknologi dan kebutuhan itu sendiri

Pada era digitalisasi seperti sekarang ini, banyak kita temui bahwasannya teknologi sudah tidak menjadi hal yang awam. Apalagi pada masa pandemic seperti sekarang, tentu semua proses belajar mengajar menggunakan bantuan teknologi. Pada masa pandemic Covid-19 saat ini membuat pembelajaran tatap muka terganggu sehingga kementerian Pendidikan memberi kebijakan untuk tetap melaksanakan pembelajaran namun dilaksanakan dirumah masing-masing dengan metode belajar jarak jauh. Pada proses pembelajaran jarak jauh ini tentu para guru membutuhkan fasilitas untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang salah satunya yaitu media, media juga dapat dibagi menjadi 2 yaitu alat dan bahan, media berupa alat yaitu laptop, smartphome, proyektor dan lain sebagainya. Sedangkan media berupa bahan yaitu

modul, video, audio, teks, dsb. Media berupa alat dan bahan tentu tidak bisa berdiri sendiri, 2 media tersebut harus terhubung satu sama lain karena jika media bahan tanpa alat maka belum dapat dikatakan media yang dapat memfasilitasi belajar, begitupun sebaliknya.

Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang terdapat di Jombang-Jawa Timur juga menggunakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yangmana peserta didik diharuskan belajar secara mandiri di rumah masing-masing. Pada salah satu kompetensi keahlian yang ada di SMKN 1 Jombang ini yaitu kompetensi keahlian perhotelan semua peserta didik diharapkan dapat menerima beberapa kompetensi umum yang harus dimiliki seperti salah satunya adalah menerima dan memproses reservasi, menyediakan layanan akomodasi (reception), menyediakan layanan housekeeping, dsb. Selain itu banyak pula mata pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik guna menunjang pengetahuan dan pengalaman belajar dalam dunia perhotelan, selain mata pelajaran produktif, peserta didik juga perlu mempelajari tentang mata pelajaran formal lainnya, salah satunya adalah mata pelajaran industri perhotelan. Dunia perhotelan adalah salah satu pemberi lapangan pekerjaan terbesar di dunia, dunia perhotelan juga turut andil dalam perkembangan ekonomi di dunia khususnya Indonesia. Maka dari itu pentingnya perkembangan Pendidikan di dunia perhotelan guna memfasilitasi generasi muda untuk ikut serta dalam perkembangan ekonomi di Indonesia.

Dalam kompetensi keahlian perhotelan ini peserta didik mempelajari banyak skali mata pelajaran yang harus diampu namun peneliti terfokus pada mata pelajaran yang berisi materi tentang sejarah perhotelan nasional dan klasifikasi perhotelan. Dengan dilandanya pandemic COvid-19, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam mengolah bahan agar, menentukan proses belajar yang lebih menarik perhatian peserta didik dan diharuskan untuk lebih mengenal teknologi agar mereka dapat melakukan pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan untuk penelitian di SMKN 1 Jombang dilihat kondisi nyata dilapangan dengan kondisi ideal terdapat beberapa permasalahan muncul. Melalui wawancara yang dilakukan pada 19 September 2020 melalui video converence dengan Bu Eni Suryaning selaku Guru Mata Pelajaran Industri Perhotelan ditemukannya permasalahan sebagai berikut : 1) Kurangnya minat peserta didik dalam melakukan pembelajaran secara daring pada materi Sejarah dan Klasifikasi perhotelan karena

karakteristik materi yang memiliki banyak sekali teks dan perlu menghafal kejadian dari tahun ke tahun 2) Masih terbatasnya sumberbelajar untuk siswa 3) Sulitnya mengawasi peserta didik pada saat pretest/posttest sehingga peserta didik berkemungkinan melakukan kecurangan dalam proses pengerjaannya 4) Nilai minimum yang ditetapkan sekolah adalah 75, namun dari 35 siswa terdapat 16 siswa yang belum mencapai nilai tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, maka diperlukan solusi yang tepat agar mampu meningkatkan minat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran Industri Perhotelan materi Sejarah Perhotelan dan Klasifikasi perhotelan kelas XI SMKN 1 Jombang. Dalam memilih media pembelajaran merupakan salah satu bagian integral perencanaan proses pembelajaran, Anderson (1987). Seperti definisi yang sudah dijelaskan bahwasannya definisi dari maedia pembelajaran yakni segala hal yang bisa mengantarkan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran. Newby dkk, dalam (Kristanto, 2016:3). Maka, dari permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, salah satu solusi yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu dibawa siswa kemanapun mereka mau.

Berdasarkan pernyataan dari permasalahan tersebut, menurut peneliti media yang dapat mengatasi permasalahan pembelajaran pada materi Sejarah Perhotelan dan Klasifikasi Perhotelan kelas XI Smkn 1 Jombang tersebut adalah dengan menggunakan mobile learning. Karena pada media pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan karakteristik pada materi dan karakteristik peserta didik di kelas XI Perhotelan SMKN 1 Jombang, selain itu konten yang dapat dimuat dalam media tersebut sangat banyak, sehingga media tersebut dapat dikatakan sebagai media yang sangat kompleks. Dalam media mobile learning ini nantinya dapat memuat berbagai konten mulai dari teks, gambar, audio dan video sehingga bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, selain itu kelebihan pada media mobile learning ini yaitu dapat digunakan dimana saja, kapan saja dan dimana saja, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam proses belajar mengajar nantinya.

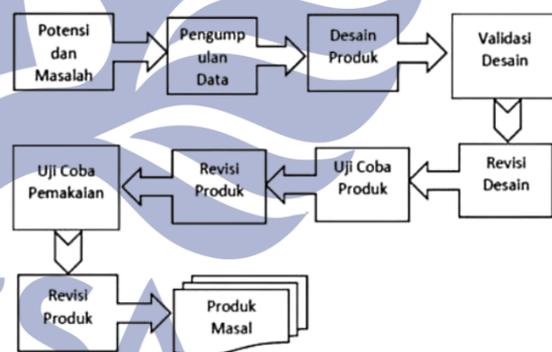
Berdasarkan hasil pembahasan awal yang telah dilakukan, maka diperlukan Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Sejarah dan Klasifikasi Perhotelan Mata Pelajaran

Industri Perhotelan Untuk Kelas XI di SMKN 1 Jombang. Dengan adanya pengembangan Mobile Learning diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi Industri Perhotelan dan Klasifikasi Perhotelan dengan lebih mudah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan optimal.

METODE PENELITIAN

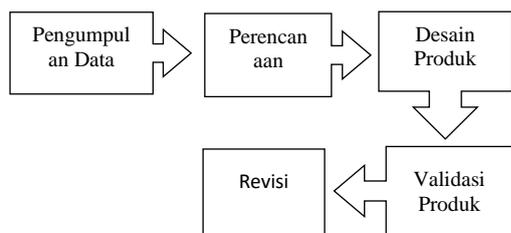
Pengembangan Mobile Learning ini menggunakan model pengembangan R&D (Research and Development) menurut Borg and Gall yang diacu oleh Sugiyono, (2017). Alasan digunakannya model pengembangan ini pada penelitian kali ini adalah : 1) Model pengembangan ini runtut pada prosesnya dan sudah mendetail untuk digunakan dalam pengembangan media 2) Model pengembangan ini juga dapat menghasilkan produk yang memiliki nilai validitas yang tinggi karena melalui serangkaian tahap pada uji coba produk. 3) Proses pengembangan ini sesuai dengan kajian teori dalam definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT, (2008) yang menitik beratkan pada peningkatan kinerja dengan cara menciptakan, mengelola dan memanfaatkan proses dan sumber yang ada.

Berikut gambaran tahap-tahap dalam pengembangan menggunakan model pengembangan R&D (Research and Development) :



Bagan 1. Tahap Model Pengembangan R&D (Borg and Gall oleh Sugiono : 2017)

Langkah-langkah dalam penelitian ini disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan. Validasi materi, validasi media dan bahan penyerta dilakukan 1 kali revisi untuk perbaikan. Hal tersebut dilakukan mengingat masih berlangsungnya kondisi pandemic Covid-19, jadi pada proses pengambilan data dilakukan tidak secara langsung karena sangat beresiko dan tidak memungkinkan. Sehingga hanya dilakukan 5 tahapan yaitu pengumpulan data, perencanaan, desain produk, validasi produk dan revisi.



Bagan 2. Tahap Model Pengembangan R&D yang disesuaikan

Prosedur Pengembangan

Pada penelitian pengembangan kali ini, peneliti menyesuaikan keadaan lapangan yaitu dengan menggunakan 5 tahapan yang diadopsi dari model pengembangan R&D (Research and Development). Berikut penjelasan tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini :

1. Pengumpulan Data

Setelah mengetahui permasalahan dan potensi yang dapat dikembangkan, tahap awal yang dilakukan yaitu mengumpulkan data untuk bahan yang akan digunakan sebagai acuan merencanakan pembuatan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini data yang akan dikumpulkan berupa data wawancara, dokumentasi dan angket.

Wawancara dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran yang mana hasil wawancara meliputi permasalahan yang ada dalam pembelajaran dan beberapa potensi yang dapat dikembangkan untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran tersebut. Dokumentasi materi menghasilkan bahan modul “Industri Perhotelan untuk SMK/MAK Jilid 1 oleh Elviani Tyaswening” yang digunakan untuk sumber belajar, RPP, sarana prasarana, karakteristik siswa yang notabennya bosan jika hanya terdapat banyak text di dalam modul dan daftar nilai. Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Perencanaan

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah perencanaan yaitu merencanakan media yang akan dikembangkan sesuai dengan permasalahan yang ada. Perencanaan dimulai dengan melihat kondisi riil dan kondisi ideal yang ada di lapangan dan tentu mempertimbangkan apa yang dibutuhkan oleh siswa saat melakukan pembelajaran. Guru menyadari bahwasannya materi sejarah perhotelan ini memiliki karakteristik materi yang banyak terdapat text dan perlunya pemahaman dan penghafalan

dalam perjalanan sejarahnya, terlihat pada kondisi riil yang ada, siswa merasa kesulitan dalam menghafal perjalanan sejarah, karena dalam modul yang diberikan untuk siswa terdapat banyak tulisan dan hanya terdapat beberapa gambar, namun gambar yang ada kurang mendeskripsikan kejadian pada masa yang diceritakan. Selain itu sulitnya didapat media belajar lain misalkan vidio, membuat siswa kurang mendapat pilihan dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan yang ada, melihat karakteristik materi, karakteristik siswa dan juga sulitnya mendapat informasi tambahan tentang materi pada mata pelajaran Industri Perhotelan ini, maka peneliti dan guru memutuskan perlunya ada pengembangan RPP bermedia, media dan bahan penyerta media. RPP dirancang dengan pedoman RPP yang ada sebelumnya, namun dirancang untuk menyesuaikan dengan media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media mobile learning.

Penggunaan media mobile learning ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam belajar terutama dalam kondisi pandemi dan nantinya dalam media mobile learning ini berisikan text, gambar, dan vidio yang memudahkan dalam pendeskripsian materi. Kelebihan media mobile learning ini selain dapat memasukkan berbagai macam komponen seperti vidio, audio, text dan gambar, media ini juga memiliki karakteristik fleksibel yang mana dapat dibawa kemana saja dan dapat di pelajari kapanpun.

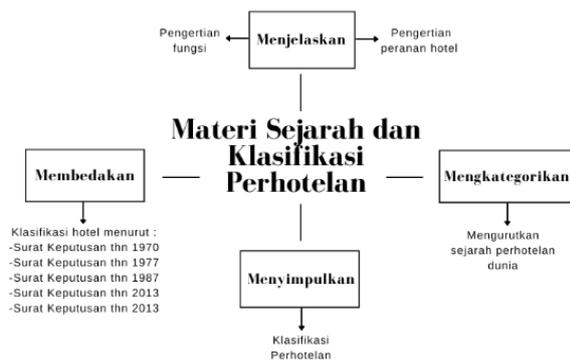
3. Desain Produk

Pada tahap desain produk terdapat 3 desain yang dibuat oleh pengembang, berikut penjabarannya :

3.1 Desain Materi

Pada penyusunan desain materi yang dibuat disesuaikan dengan RPP, silabus dan sumber belajar yang relevan digunakan di SMK Negeri 1 Jombang. Dalam menulis materi tentu saja harus memperhatikan beberapa aspek penting diantaranya yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kualitas materi, memperhatikan kemampuan dan karakteristik peserta didik, penyajian materi dan memperhatikan penggunaan Bahasa yang sesuai (Kristanto;2016)

Berikut adalah ringkasan peta konsep garis besar materi yang akan dijadikan sebagai pedoman dalam pengembangan media mobile learning :



Bagan 3. Garis Besar Isi Program

3.2 Desain Produk Mobile Learning

Pada penyusunan awal desain produk media Mobile Learning ini, peneliti membuat storyboard yang digunakan untuk menggambarkan alur program yang akan dibuat. Setelah storyboard selesai dikerjakan, pengembang media selanjutnya mengumpulkan bahan-bahan yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran, membuat video, memilih gambar yang sesuai dengan materi dan memilih tema yang sesuai dengan media yang dibuat. *Mobile Learning* pada

3.3 Desain Buku Penyerta

Bahan penyerta adalah manual book yang berfungsi untuk memberikan informasi tentang media pembelajaran yang dibuat. Informasi yang dicantumkan dalam bahan penyerta berupa petunjuk penginstalan aplikasi, petunjuk penggunaan media, icon / tombol, identifikasi program, RPP dan materi yang ada di dalam media.

RPP pada bahan penyerta di buat dan disesuaikan dengan kebutuhan media yang nantinya akan diterapkan kepada siswa.

4. Validasi Produk

1) Validasi Ahli Materi

- Tahap pertama :
Mengumpulkan referensi materi Sejarah dan Klasifikasi Perhotelan dari modul yang diberikan oleh ahli materi yaitu modul "Industri Perhotelan untuk SMK/MAK Jilid 1 oleh Elvani Tyaswening" dan ditambah lagi dengan sumber-sumber lain dari browser.
- Tahap kedua :

Memilih materi yang sesuai dengan penelitian kali ini yaitu tentang materi Sejarah Perhotelan dan Klasifikasi Perhotelan. Materi yang diambil dari modul dan ditambah dari materi melalui browser.

- Tahap ketiga :
Mencari gambar yang sesuai dengan materi yang dijelaskan, membuat video dari materi yang ada dan disesuaikan dengan sub bab yang dijelaskan.
- Tahap keempat :
Setelah dirasa cukup, maka tahap berikutnya adalah validasi materi oleh ahli materi.

Validasi materi dilakukan pada tanggal 21 Juli 2021 oleh guru mata pelajaran Industri Perhotelan yakni ibu Eni Suryaning, SE. setelah dilakukannya validasi, peneliti mendapat masukan yakni ahli materi memperbolehkan menggunakan sumber seluas-luasnya namun Bahasa dan istilah-istilah asing yang digunakan diharapkan dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas XI.

Hasil validasi ahli materi diperoleh presentase 93,33% setelah direvisi dan jika dikonversikan kedalam kedalam skala pengukuran dari Arikunto,2009 tergolong dalam kategori "Sangat Baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi yang dirancang oleh peneliti sudah sesuai dengan tujuan dari penelitian ini.

2) Validasi Ahli Media

- Tahap pertama :
Mengumpulkan referensi dan contoh konsep media yang sesuai dengan tema mata pelajaran yang akan dikembangkan dan mengumpulkan materi dan bahan yang akan dimasukkan ke dalam media seperti video dan gambar.
- Tahap kedua :
Produksi media Mobile Learning. Pembuatan media diawali dengan merancang storyboard yang mana nantinya sebagai patokan dalam membuat media Mobile Learning agar sesuai dengan konsep yang sudah dibuat, sebelum membuat

storyboard, peneliti lebih dahulu membuat GBIP (Garis Besar Isi Program) yang berguna untuk melihat alur media yang dibuat. Setelah storyboard dan GBIP selesai, lanjut ke implementasi pembuatan media menggunakan software Construct 2.

- c. Tahap ketiga :
Setelah produk media selesai dibuat melalui software Construct 2, selanjutnya media tersebut di convert agar dapat digunakan di smartphone dengan bantuan software C2Buildozer agar dapat di operasikan pada smartphone, setelah hasil convert sudah berupa aplikasi, selanjut aplikasi di uji coba dan di install di smartphon Oppo A83 dengan versi android 7.1.1. Setelah media Mobile Learning dirasa sudah layak untuk diujicobakan pada ahli media, selanjutnya media Mobile Learning peneliti kirim kepada ahli media agar dapat di koreksi apa yang harus dirubah dan apa yang harus ditambah. Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan sesuai saran dari ahli media.
- d. Tahap Keempat :
Setelah dilakukan perbaikan media oleh peneliti, maka tahap selanjutnya adalah validasi media oleh ahli media.

Validasi media dilakukan 2 kali agar mencapai hasil yang memuaskan.

Validasi pertama dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2021 oleh bapak Dr. H. Andi Mariono, M.Pd. Hasil dari kegiatan validasi pertama didapatkan presentasi sebesar 89,40% dan mendapat beberapa masukan tentang langkah-langkah penggunaan media yang masih belum terlalu jelas, font pada media masih terlalu kecil dan perlunya petunjuk penggunaan yang lebih jelas lagi.

Setelah mendapat saran dan masukan dari ahli media, peneliti selanjutnay melakukan revisi, setelah revisi selesai, peneliti melakukan validasi media yang kedua yaitu pada tanggal 15 september 2021 oleh bapak Dr. H.

Andi Mariono, M.Pd. Yangmana hasil presentasi dari validasi kedua ini sebesar 94,73% dan jika dikonversikan kedalam skala pengukuran dari Arikunto,2009 tergolong dalam kategori “Sangat Baik”. Walaupun validasi pertama juga masih termasuk dalam golongan “Sangat Baik” namun validasi pertama masih memerlukan revisi agar menjadikan media Mobile Learning ini semakin lebih baik. Pada validasi kedua ini tidak diperlukan lagi revisi karena sudah dianggap layak oleh ahli media.

3) Validasi Bahan Penyerta

- a. Tahap Pertama :
Tahap pertama yang dilakukan saat mengembangkan bahan penyerta adalah membuat konsep bahan penyerta yang disesuaikan dengan konsep pada media Mobile Learning, setelah konsep jadi selanjutnya peneliti membuat desain cover depan dan cover belakang dan background untuk isi buku penyerta.
- b. Tahap Kedua :
Setelah desain sudah terbuat, selanjutnya peneliti memasukkan petunjuk penggunaan media, panduan menginstall media pada smartphone, petunjuk penggunaan media, fungsi-fungsi tombol dan icon yang ada pada media, identifikasi program, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), materi dan profile pengembang media.
- c. Tahap Ketiga :
Setelah tahap kedua selesai selanjutnya adalah tahap validasi bahan penyerta, bahan penyerta dikirimkan kepada ahli media. Validasi bahan penyerta dilakukan pada tanggal 25 agustus 2021 oleh bapak Dr. H. Andi Mariono, M.Pd yang menghasilkan presentasi sebesar 93,84% dan jika dikonversikan kedalam skala pengukuran dari Arikunto,2009 tergolong dalam kategori “Sangat Baik”. Sehingga tidak perlu adanya revisi.
- d. Tahap Keempat :
Tahap keempat yang dilakukan untuk bahan penyerta adalah

mencetak bahan penyerta menjadi buku ukuran A5 yang nantinya akan menjadi manual book pada produk media Mobile Learning berbasis Android Materi Sejarah dan Klasifikasi Perhotelan Mata pelajaran Industri Perhotelan untuk Kelas XI Perhotelan SMK Negeri 1 Jombang.

SUBJEK UJI COBA

Dalam pengembangan Mobile Learning ini membutuhkan subjek sebagai uji coba. Dalam melakukan subjek uji coba ini, maka pengembang perlu mengidentifikasi karakteristik secara jelas, serta harus disesuaikan dengan bidang media yang dikembangkan. Adapun beberapa subyek uji coba yaitu :

- a. Uji Ahli Materi
Ahli materi yaitu orang yang dapat menguasai materi atau memiliki sebuah kompetensi dengan baik mengenai materi yang disajikan dalam media Mobile Learning. Dalam hal ini, materi yang disajikan adalah Sejarah dan Klasifikasi Perhotelan. Adapun ahli materi yaitu Guru Mata Pelajaran Industri Perhotelan di SMKN 1 Jombang, yang menjadi Ahli Materi dalam penelitian ini adalah ibu Eni Suryaning Handayani, SE.
- b. Uji Ahli Media
Ahli media merupakan orang yang menguasai dan memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran yang dapat mengevaluasi atau menilai desain dan teknis media dengan baik. Untuk menghindari subjektivitas, maka diperlukan ahli media yaitu seseorang yang ahli dan berkompeten dalam menilai media pembelajaran minimal lulus S2 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, yang menjadi Ahli Media dalam penelitian ini adalah Dr. H. Andi Mariono, M.Pd.

TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan analisis data secara kuantitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang bersifat kuantitatif yaitu data hasil angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan media.

Proses pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Teknik dokumentasi materi,

wawancara dan angket. Dokumentasi materi berupa modul yang digunakan sebagai sumber belajar utama, RPP, dan daftar nilai siswa. Wawancara ditujukan pada guru mata pelajaran dan beberapa siswa yang sudah menempuh mata pelajaran tersebut. Angket atau instrument ditujukan pada saat akan melakukan Validasi, angket ini diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan media yang sudah dibuat.

Kualitas produk diukur menggunakan skala likert yang mana skala likert ini berfungsi sebagai lembar evaluasi dalam menilai keberhasilan suatu program, menilai manfaat dan untuk mengetahui kepuasan pengguna. Peneliti menggunakan skala likert 4 karena lebih sederhana dan dapat menghasilkan jawaban yang tegas.

Dalam proses validasi menggunakan angket atau instrument ini, nantinya akan menghasilkan point yang akan diolah dan dapat mengetahui validitas pada media yang dikembangkan.

Hasil validasi produk materi, media dan bahan penyerta diolah dan dianalisis menggunakan teknik perhitungan persentase. Perhitungan setiap aspek pada variabel secara keseluruhan kemudian menjadi penilaian terhadap produk yang dikembangkan, berikut rumus presentase yang digunakan :

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

p = angka persentase
f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
n = Jumlah responden

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui hasil uji kelayakan oleh ahli materi serta ahli media. Setelah hasil perhitungan diperoleh maka hasil selanjutnya dikategorikan sesuai dengan kriteria penilaian dan keterangan yang tertulis. Adapun kriteria penilaian yang digunakan dalam menilai kelayakan media dengan rentang presentase berikut ini :

| Skor | Kriteria | Keterangan |
|------------|---------------|--------------|
| 81 – 100 % | Sangat Baik | Tidak Revisi |
| 61 - 80 % | Baik | Tidak Revisi |
| 41 – 60 % | Cukup | Tidak Revisi |
| 21 – 40 % | Kurang | Revisi |
| < 21 % | Sangat Kurang | Revisi |

Tabel 1. Kriteria Penilaian (Arikunto, 2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Pengembangan ini akan menghasilkan produk yaitu Media Mobile Learning berbasis Android, Media ini berjudul Sejarah Perhotelan dan Klasifikasi Perhotelan.apk.



Media ini akan digunakan untuk menunjang pembelajaran mata pelajaran Industri Perhotelan Materi Sejarah dan Klasifikasi Perhotelan kelas XI SMKN 1 Jombang. *Mobile Learning* hanya dapat digunakan di smartphone dengan system oprasi Android. *Mobile Learning* ini menggunakan model tutorial dengan tampilan yang seperti game yang menunjukkan urutan dari tahun ke tahun, pada akhir sesi terdapat kuis yang nantinya dapat digunakan untuk evaluasi siswa setelah mempelajari materi yang ada. Terdapat 2 materi yaitu : 1) Sejarah Perhotelan 2) Klasifikasi Perhotelan, disetiap materi terdapat penjelasan berupa text dan bantuan gambar untuk mengilustrasikan keadaan sejarah yang ada, dan ada juga beberapa video untuk pembelajaran di *Mobile Learning* ini.

Terdapat 3 tahap proses validasi yang dilakukan pada penelitian ini, berikut penjelasannya :

- 1) Validasi materi dilakukan pada tanggal 21 Juli 2021 oleh guru mata pelajaran Industri Perhotelan yakni ibu Eni Suryaning, SE. setelah dilakukannya validasi, peneliti mendapat masukan yakni ahli materi memperbolehkan menggunakan sumber seluas-luasnya namun Bahasa dan istilah-istilah asing yang digunakan diharapkan dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas XI.

Hasil validasi ahli materi diperoleh presentase 93,33% setelah direvisi dan jika dikonversikan kedalam kedalam skala pengukuran dari Arikunto,2009 tergolong dalam kategori “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi yang dirancang oleh peneliti sudah sesuai dengan tujuang dari penelitian ini.

- 2) Validasi media dilakukan 2 kali agar mencapai hasil yang memuaskan. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2021 oleh bapak Dr. H. Andi Mariono, M.Pd. Hasil dari kegiatan validasi pertama didapatkan presentasi

sebesar 89,40% dan mendapat beberapa masukan tentang langkah-langkah penggunaan media yang masih belum terlalu jelas, font pada media masih terlalu kecil dan perlunya petunjuk penggunaan yang lebih jelas lagi.

Setelah mendapat saran dan masukan dari ahli media, peneliti selanjutnay melakukan revisi, setelah revisi selesai, peneliti melakukan validasi media yang kedua yaitu pada tanggal 15 september 2021 oleh bapak Dr. H. Andi Mariono, M.Pd. Yangmana hasil presentasi dari validasi kedua ini sebesar 94,73% dan jika dikonversikan kedalam skala pengukuran dari Arikunto,2009 tergolong dalam kategori “Sangat Baik”. Walaupun validasi pertama juga masih termasuk dalam golongan “Sangat Baik” namun validasi pertama masih memerlukan revisi agar menjadikan media *Mobile Learning* ini semakin lebih baik. Pada validasi kedua ini tidak diperlukan lagi revisi karena sudah dianggap layak oleh ahli media.

- 3) Tahap validasi bahan penyerta, bahan penyerta dikirimkan kepada ahli media. Validasi bahan penyerta dilakukan pada tanggal 25 agustus 2021 oleh bapak Dr. H. Andi Mariono, M.Pd yang menghasilkan presentasi sebesar 93,84% dan jika dikonversikan kedalam skala pengukuran dari Arikunto,2009 tergolong dalam kategori “Sangat Baik”. Sehingga tidak perlu adanya revisi.

Berikut merupakan table hasil presentase penilaian para Ahli yaitu Ahli Media dan Ahli Materi Menurut Arikunto,2009.

| Kelayakan | Angka | Kategori |
|----------------|--------|-------------|
| Materi | 93,33% | Sangat Baik |
| Media | 94,73% | Sangat Baik |
| Bahan Penyerta | 93,84% | Sangat Baik |

Tabel 2. Hasil Presentase Penilaian Validasi

Teknologi Pendidikan sebagai : “Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological procesnes and resources” (Januszewski dan Molenda, 2008:1). Terjemahan ke dalam Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut: “Teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan,

menggunakan, dan mengolah sumber daya dan proses teknologi yang sesuai”.

Penelitian yang dilakukan ini termasuk pada domain Menciptakan karena pengembangan media belajar *Mobile Learning* ini termasuk pada tahapan mencipta/berkreasi. Sedangkan pada saat merangkum materi, mengelompokkan bahan itu termasuk pada tahap mengolah sumber daya yang ada. Pada kegiatan penelitian ini, peneliti mengembangkan media belajar *Mobile Learning* berbasis android mata pelajaran Industri Perhotelan di SMKN 1 Jombang

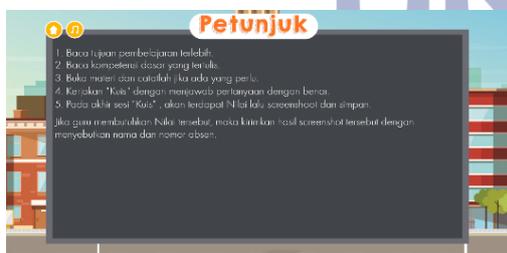
PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian Media Mobile Learning Materi Sejarah dan Klasifikasi Perhotelan Mata Pelajaran Industri Perhotelan telah melewati uji kelayakan dan telah divalidasi oleh kedua ahli yakni ahli materi dan ahli media. Materi yang ada di dalam Media Mobile Learning Sejarah dan Klasifikasi Perhotelan didapat melalui modul yang diberikan guru mata pelajaran Industri Perhotelan SMK Negeri 1 Jombang dan tambahan dari berbagai sumber lain yang telah menyempurnakan isi dari Mobile Learning.

Berikut adalah tampilan dari media Mobile Learning



Gambar 1. Tampilan Awal / Menu Mobile Learning



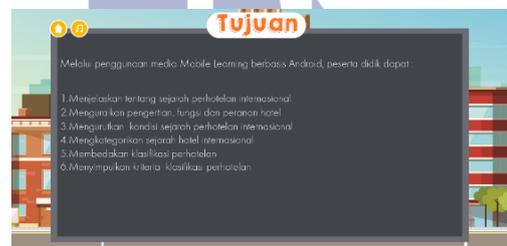
Gambar 2. Tampilan Petunjuk Pemakaian



Gambar 3. Tampilan Kompetensi Dasar



Gambar 4. Tampilan Profile Pengembang



Gambar 5. Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 6. Tampilan Menu Pada Materi

Selanjutnya diberikan soal-soal yang digunakan sebagai evaluasi hasil belajar dari peserta didik. Pada akhir evaluasi akan diberikan sistem penilaian secara otomatis agar langsung dapat diketahui nilai yang dicapai oleh peserta didik. Sehingga peserta didik dapat mempelajari kembali materi apabila hasil nilai tesnya masih kurang. Berikut adalah bentuk tampilannya.



Gambar 7. Tampilan Kuis



Gambar 8. Tampilan Kuis Yang sudah Terjawab



Gambar 9. Tampilan Hasil Skor Kuis



Gambar 10. Tampilan Materi yang Berisikan Vidio

Media yang dikembangkan disini adalah media Mobile Learning berbasis android yang diproduksi menggunakan Software Construct 2 dan untuk tampilan layout dari Mobile Learning dibuat menggunakan software Corel Draw versi X7 yang dilengkapi dengan video untuk membantu pembelajaran. Hasil kelayakan media dijabarkan sebagai berikut:

- a. Hasil kelayakan Materi dari ahli materi mendapatkan presentase 93,33% yang termasuk dalam kategori sangat baik.
- b. Hasil analisis kelayakan media oleh ahli media mendapatkan presentase kelayakan 94,73% yang termasuk dalam kategori sangat baik.
- c. Hasil analisis presentase kelayakan bahan penyerta mendapatkan presentase kelayakan 93,84% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Mobile Learning dipilih sebagai media pembelajaran yang tepat dan sesuai berdasarkan pertimbangan dari karakteristik *Mobile Learning* menurut Odzamlı & Cavus, (2011:93) itu sendiri

yaitu *portable*. *Mobile learning* dikemas menggunakan *smartphone* berbasis Android dalam bentuk (.apk), sehingga guru mudah menyebarluaskan kepada siswa dan siswa dapat dengan mudah menggunakan media tersebut sesuai dengan kebutuhan, selain itu media ini juga dirancang sebagai media belajar yang bersifat mandiri sehingga siswa tidak memerlukan panduan guru untuk pengoperasiannya.

Android dipilih sebagai system operasi yang digunakan oleh peneliti karena sebagian besar siswa di SMKN 1 Jombang menggunakan *smartphone* yang system operasinya menggunakan Android, selain itu terdapat beberapa kelebihan pada system operasi android ini.

PENUTUP

KESIMPULAN

Sesuai dengan permasalahan yang ada, penelitian mengenai pengembangan Mobile Learning pada materi sejarah dan klasifikasi perhotelan mata pelajaran industri perhotelan kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang ini dengan menggunakan model pengembangan R&D (Research and Development). Hasil pengembangan yang didapat bisa disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil Kelayakan Media

Media Mobile Learning pada materi sejarah dan klasifikasi perhotelan mata pelajaran industry perhotelan untuk kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang telah dilakukan analisis hasil wawancara kepada para ahli antara lain ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil yang didapat maka dapat disimpulkan Mobile Learning pada materi sejarah dan klasifikasi perhotelan mata pelajaran industry perhotelan untuk kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang layak digunakan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil yang diperoleh berupa kelayakan media Mobile Learning diantaranya :

- (a) Penilaian materi oleh ahli materi dengan hasil presentase 93,33%,
- (b) Penilaian media oleh ahli media sebesar 94,73%. Maka dari itu media yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran.

- (c) Penilaian bahan penyerta oleh ahli media sebesar 93,84%

SARAN

1. Saran Pemanfaatan
Dengan adanya pengembangan Mobile Learning pada materi sejarah dan klasifikasi perhotelan mata pelajaran industry perhotelan untuk kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang diharapkan dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar baik dikelas maupun diluar kelas dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu yang d idalamnya telah disesuaikan dengan materi yang ada.
2. Saran Destinasi Produk
Pengembangan media ini menghasilkan produk Mobile Learning pada materi sejarah dan klasifikasi perhotelan mata pelajaran industry perhotelan untuk kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang. Apabila digunakan oleh sekolah lain baiknya perlu ditinjau terlebih dahulu, mengingat karakteristik dari peserta didik, karakteristik pengajar atau guru serta saran dan prasarana serta hal-hal lain yang ada disekolah untuk ditinjau kembali.
3. Saran Pengembangan lanjutan
Dengan adanya pengembangan media Mobile Learning pada materi sejarah dan klasifikasi perhotelan mata pelajaran industry perhotelan untuk kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut secara mendalam dengan menambahkan beberapa materi atau soal latihan jika diperlukan serta dapat juga dikembangkan dengan cakupan yang lebih luas lagi melalui segi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Majid. 2012. Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Rosda Karya
- Anderson, Ronald H. 1987. Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran. Jakarta : Universitas Terbuka bekerja sama dengan CV. Rajawali.
- Arief S. Sadiman, (2006). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S., 2009. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi 6. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Association for Educational Communication and Technology (AECT). (1994). Definisi Teknologi Pendidikan. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Borg, W.R., Gall, M.D & J.P (2003) Educational Research An Istruction. New York : Longman.
- Depdiknas (2003). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20. Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Kristanto, Andi. 2016. Media Pembelajaran. Surabaya: Penerbit Bintang.
- Mustaji. 2016. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya
- Tamimuddin H, M. (2007). Mengenal Mobile Learning (M-Learning). http://p4tkmatematika.com/web/stories/artikel/mlearn_tamim.pdf. 6 Oktober 2020.
- Ozdamli, F., & Cavus, N. (2011). Basic elements and characteristics of Mobile Learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 28, 937–942.