

Plagiarism Scan Report

Summary

Report Generated Date	17 Jan, 2018
Plagiarism Status	100% Unique
Total Words	867
Total Characters	6339
Any Ignore Url Used	

Content Checked For Plagiarism:

Selanjutnya tampilan soal latihan yang berupa klasifikasi dapat dilihat pada Gambar 13, dimana siswa dapat memilih gambar makhluk hidup dan memasukkan ke kotak berwarna putih sebagai tempat untuk menyimpan jawaban. Soal latihan berupa mengelompokkan makhluk hidup yang termasuk Kingdom Animalia, dimana aplikasi dapat memberikan jawaban "Benar" saat siswa memasukkan makhluk hidup yang termasuk Animalia, dan aplikasi dapat memberikan jawaban "Salah" saat siswa memasukkan makhluk hidup yang bukan termasuk Animalia.

Gambar 13. Tampilan Soal Latihan - Klasifikasi

Penelitian ini juga memberikan uji coba respon pengguna berupa kuisioner kepuasan penggunaan aplikasi kepada Ahli Materi sebanyak lima orang tutor Homeschooling Pena dan dua orang praktisi sebagai Ahli Media. Selain itu penelitian ini juga memberikan kuisioner kepada siswa Homeschooling Pena sebanyak 25 orang. Analisis instrumen angket digunakan untuk menguji kelayakan produk. Instrumen ini menggunakan skala likert. Kategori jawaban yang disediakan berupa sangat setuju (SST), setuju (ST), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Jawaban angket diberi bobot 4,3,2,1 untuk pernyataan positif dan 1,2,3,4 untuk pernyataan negatif. Hasil skor individu dinyatakan dengan:[2]

Hadi (Hadi, 2015)

adalah frekuensi yang sedang dicari persentasenya, N adalah Number of cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu), dan P adalah angka persentase. Kriteria kelayakan produk terpapar pada Tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Kelayakan Produk

Skor Angket Kriteria

81,25 % ≤ skor ≤ 100 % Sangat Baik

62,50 % ≤ skor ≤ 81,25 % Baik

43,70 % ≤ skor ≤ 62,50 % Cukup Baik

25 % ≤ skor ≤ 43,5 % Kurang Baik

Hasil validasi ahli mendapatkan data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian validator berdasarkan angket validasi dan data kualitatif didapatkan dari saran dan komentar yang diberikan oleh validator. Hasil penilaian oleh validator terhadap aplikasi kunci determinasi berbasis android dapat dilihat di Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validator Terhadap Aplikasi Pembelajaran IPA untuk Siswa Homeschooling
No Validator Hasil Penilaian Aplikasi

1 Ahli Materi:

- a. Komponen Kelayakan Isi
- b. Komponen Kelayakan Penyajian

Rata-rata validasi ahli materi

Kategori

72, 31 %

97, 22 %

84, 76 %

Sangat Baik

2 Ahli Media:

- a. Kelayakan Kepraktisan

Rata-rata validasi Ahli Media

Kategori

73, 45 %

73, 45%

Baik

3 Pengguna

- a. Komponen Kelayakan Isi
- b. Komponen Kelayakan Penyajian
- c. Komponen Kelayakan Bahasa

Rata-rata validasi pengguna

Kategori

92, 77 %

82, 49 %

86, 25 %

87, 17 %

Sangat Baik

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Dari hasil uji coba aplikasi, didapatkan kesimpulan berikut ini:

- Aplikasi Pembelajaran IPA untuk Siswa Homeschooling Pena dapat melakukan penambahan peserta didik, materi, soal latihan berupa pilihan ganda dan berupa klasifikasi
- Aplikasi Pembelajaran IPA dapat menampilkan nilai siswa sesuai dengan jumlah jawaban yang benar. Selain itu aplikasi juga dapat memberikan jawaban BENAR saat siswa berhasil mengelompokkan makhluk hidup sesuai dengan soal latihan yang diberikan, sebaliknya aplikasi dapat memberikan jawaban SALAH saat siswa melakukan kesalahan dalam mengelompokkan makhluk hidup sesuai dengan soal latihan yang diberikan.
- Aplikasi Pembelajaran IPA memiliki rata-rata validasi ahli materi sebesar 84,76 % dengan kategori sangat baik, rata-rata validasi ahli media sebesar 73,45 % dengan kategori Baik, dan rata-rata validasi pengguna sebesar 87,17 % dengan kategori sangat baik.

5.2 Saran

Dari hasil uji coba aplikasi, didapatkan saran untuk pengembangan aplikasi berupa:

- Bahan materi pembelajaran IPA masih sedikit, masih memuat klasifikasi makhluk hidup. Untuk kedepannya dapat di tambahkan dengan materi yang lebih luas.
- Penambahan waktu pengerjaan soal dapat ditambahkan sebagai tolak ukur keberhasilan siswa dalam menguasai materi.

REFERENSI

Sumardiono. (2007). Homeschooling a leap or better learning. Jakarta: PT. Elexmedia

Komputindo.

Wichers, Michelle. (2006). Homeschooling: "Adventitious or detrimental or proficiency in higher education". Education Journal. Vol. 122, Iss. 1; pg. 145, 6 pg.

Saputra, Abe. (2007). Rumahku Sekolahku. Yogyakarta: GRHA PUSTAKA.

Imas Kurniasih. (2009). Homeschooling. Yogyakarta : Penerbit Cakrawala.

Winarno dan Johan Setiawan. (2013). Penerapan Sistem E-Learning Pada Komunitas Pendidikan Sekolah Rumah (Homeschooling), Ultima Inosys Vol. IV No. 1 Juni 2013, ISSN 2085-4579.

Aji Zul Hakim, Hanny Haqiar, Lilis Puspitasari. (2017). Personal Branding of Homeschooling Teacher Pengalaman Komunikasi Guru Homeschooling. Edutech, Tahun 16, Vol.16, No.2, Juni 2017.

Diyah Yuli Sugiarti. (2009). Mengenal Homeschooling Sebagai Lembaga Pendidikan Alternatif. Jurnal Edukasi, Vol. 1, No. 2, September 2009: 13 - 22

Satmoko Budi Santoso, Sekolah Alternatif, mengapa tidak? (2010). Yogyakarta : Penerbit Diva Press.

Yvona Kostelecka, (2010). Home Education In The Post-Communist Countries: Case Study Of The Czech Republic. International Electronic Journal of Elementary Education. Vol.3, Issue 1.

Direktorat Pendidikan Kesetaraan, Dirjen Pendidikan Luar Sekolah, Depdiknas. (2006). "Pendidikan Kesetaraan Mencerahkan Anak bangsa. Jakarta.

P. Rahayu, S. Mulyani, S.S. Miswadi. (2012) Pengembangan Pembelajaran Ipa Terpadu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia

Ericson. (2014). Ericson Mobility Report [online] www.ericson.com Diakses tanggal 29 September 2016.

Purbasari, R.J. (2013). Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X. Jurnal Online Universitas Negeri Malang

Tuji Rochma Wati, Heri Sismoro, (2014), Analisis Dan Perancangan Aplikasi Android Buku Dunia Tumbuhan (Plantae), Jurnal DASI, ISSN: 1411-3201 Vol. 15 No. 1 Maret 2014

Setyadi, B. (2012). Android Kalahkan Dominasi BB di Indonesia [online] www. pcplus.co.id diakses tanggal 8 Januari 2016

W. S. Hadi,P. Dwijananti. (2015). Pengembangan Komik Fisika Berbasis Android Sebagai Suplemen Pokok Bahasan Radioaktivitas Untuk Sekolah Menengah Atas. Unnes Physics Education Journal

Satrya Mahardhika; A.F. Choiril Anam Fathoni. (2013). Storyboard Dalam Pembuatan Motion Graphic. Humaniora Vol.4 No.2 Oktober 2013: 1183-1189