

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*
MENGUNAKAN *EPOCKET BOOK* BERBASIS NILAI KARAKTER**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Dan Memenuhi
Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**



uhamka

Oleh

Lutfiatul Afifah

1601115032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

2020

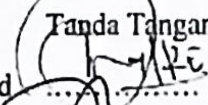
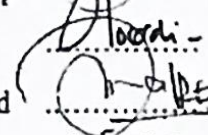
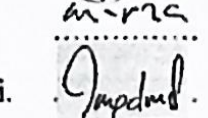


HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Blended Learning*
menggunakan *E-pocket Book* Berbasis Nilai Karakter
Nama : Lutfiatul Afifah
NIM : 1601115032

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji

Program Studi : Pendidikan Fisika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. Hamka
Hari : Jum'at
Tanggal : 28 Agustus 2020

Tim Penguji

Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Dra. Imas Ratna Ermawati, M.Pd		15/10 - 20
Sekretaris : Dr. A. Kusdiwelirawan, M.MSI		15-10-2020
Pembimbing : Dra. Imas Ratna Ermawati, M.Pd		15/10 - 20
Penguji 1 : Mirza Nur Hidayat, S.Si., M.Si.		7/9 2020
Penguji 2 : Feli Cianda Adrin B, S.Pd., M.Si.		12 September 2020



Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd.

NIDN.0317126903

HALAMAN PERSETUJUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *E-pocket Book* Berbasis Nilai Karakter

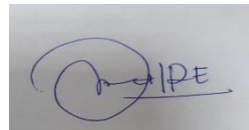
Nama : Lutfiatul Afifah

NIM : 1601115032

Setelah diperiksa dan dikoreksi melalui proses bimbingan, maka dosen pembimbing dengan ini menyatakan setuju terhadap skripsi ini untuk diujikan atau disidangkan.

Jakarta, 21 Agustus 2020

Pembimbing ,



(Dra. Imas Ratna Ermawati, M.Pd.)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lutfiatul Afifah

NIM : 1601115032

Program Studi : Pendidikan Fisika

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang Saya buat dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *Epocket Book* berbasis Nilai Karakter** merupakan hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan dan keyakinan Saya bukan plagiat dari karya ilmiah yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis orang lain. Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah Saya tulis dengan benar sesuai dengan pedoman dan tata cara pengutipan yang berlaku. Apabila ternyata dikemudian hari skripsi ini, baik Sebagian maupun seluruhnya merupakan hasil plagiat atau menjiplak terhadap karya orang lain, maka Saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

Jakarta, 22 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



Lutfiatul Afifah

NIM: 1601115032

ABSTRAK

Lutfiatul Afifah: 1601115032. “*Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning menggunakan EPocket Book berbasis Nilai Karakter*”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan kegiatan belajar siswa yang kurang aktif dan kurang memahami materi pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran fisika dalam bentuk aplikasi pada mata kuliah fisika matematika untuk materi fungsi Banyak. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis Peneliti melakukan studi pustaka dan studi lapangan, yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan. Pada tahap desain Peneliti melakukan pembuatan desain produk, dan pembuatan instrumen. Pada tahap pengembangan Peneliti meminta para ahli untuk menguji validasi produk yang sudah dibuat. Kemudian para tahap implementasi produk diujicobakan kepada responden, untuk mengetahui apakah produk layak atau tidak diimplementasikan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Tahap akhir yaitu evaluasi, produk dievaluasi agar produk dapat digunakan pada jangkauan yang lebih luas. Pada tahap uji coba lapangan, media diujikan dalam skala kecil dengan 25 responden. Data yang diperoleh melalui metode observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif. Sedangkan data validasi dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Nilai rata-rata ahli materi 78,34% (baik), ahli media 80,00% (baik), uji skala kecil 81,69% (baik), uji skala besar 81,73 % (baik), hasil nilai karakter 79,21% (sering). Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran fisika.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *EPocket Book*, *Blended Learning*, Fungsi Banyak

ABSTRACT

LUTFIATUL AFIFAH: 1601115032. *“Development of Learning Media Blended Learning using Epocket Book based on Character Values”*. Essay. Jakarta: Physics Education Study Program Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

This research was conducted to overcome the problem of student learning activities that are less active and less understanding learning material. The purpose of this study was to Development of Learning Media Blended Learning using Epocket Book based on Character Values. This research is a development research by adopting the ADDIE development model. At the initial research and information gathering stage, the problem analysis and needs analysis activities are carried out. In the planning stage, an initial design is carried out. During the initial product format development phase, the prototype is designed as a manifestation of the defined ideas and ideas. In the initial trial phase, the media are tested on material experts and media experts and then evaluated. At the field trial stage, the media were tested on a small scale with 25 respondents. Data obtained through the observation method were analyzed descriptively qualitatively. While the validation data were analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The average score of material expert was 78,34% (good), media expert was 80,00% (good), small scale test was 81,69% (good), large scale test was 81,73% (good). The result of character value is 79.21% (often). So it can be concluded that this application is suitable for use as a medium for learning physics.

Keyword: *Learning Media, Epocket Book, Blended Learning, function a lot.*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, karena berkat dan rahmat serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning menggunakan E-pocket Book berbasis Nilai Karakter.*” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Banyak hambatan dan rintangan yang penulis hadapi dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikannya. Walaupun masih banyak kekurangan yang tidak lain adalah semata-mata karena keterbatasan penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan tulus penulis mengucapkan terimakasih yang tidak terhingga kepada:

1. Ayahanda Muhsinin dan Umi Suryati, Orang Tua yang memberikan perhatiannya, tak henti berdoa dan memberikan semangatnya kepada Ananda hingga selesainya skripsi ini.
2. Marlina, Afrizal, Himmatul Ulya, Alifatul Hakimah, kaka tersayang yang membantu dengan semangatnya dan mendo’akan dari hati agar Ananda dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ka Roni, Ka Agus, Yasmin Azka Aqila Ramadhani, Zaira Aribah Askiya, Zetta Azkira Liany, Alkhalifi Dzikri Hamizan, Kibby Nafisah Hanania keponakan-keponakan yang selalu menghibur ketika Ananda lagi tidak ada semangat untuk menulis.

4. Bapak Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
5. Dra. Imas Ratna Ermawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Fisika FKIP UHAMKA sekaligus Dosen Pembimbing skripsi yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan berupa arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA yang telah memberikan ilmu serta pengalaman yang diberikan selama perkuliahan.
7. Seluruh Staf Akademik Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA yang telah membantu dalam pembuatan surat izin dan lainnya.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2016 Prodi Pendidikan Fisika, dan Salsa Ariani Rodhiah, ka Aisyah Fitriani, Ridwan Fadillah, Hafidz Khutrofin, M. Syamsyidar Rana yang telah menemani berdiskusi dan memberikan motivasi sehingga Ananda dapat menyelesaikan skripsi ini.

Atas semua bantuan yang telah diberikan, Penulis hanya dapat mendo'akan kepada pihak-pihak yang sudah membantu semoga kebaikan yang diberikan dapat menjadi sebuah ibadah dan amal kebaikan yang akan ikut ditimbang dan menjadi penolong pada yaumul hisab. Aamiin.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis mengharapkan segala kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penelitian ini. Penulis pun berharap semoga skripsi ini dapat memenuhi persyaratan wajib untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan dan menjadi manfaat bagi seluruh aspek pendidikan, sehingga

berguna dalam kemajuan dunia pendidikan, khususnya untuk Program Studi Pendidikan Fisika.

Jakarta, Agustus 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rappah', written in a cursive style.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5

BAB II KAJIAN TEORETIK

A. Konsep Pengembangan Media.....	7
1. Penelitian dan Pengembangan.....	7
a. Pengertian Penelitian dan Pengembangan.....	7
b. Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE.....	9
B. Konsep Model yang Dikembangkan.....	10
C. Kerangka Teoretik.....	12
1. Media Pembelajaran.....	12
a. Pengertian Media.....	12
b. Pengertian Pembelajaran.....	14
c. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2. <i>Blended Learning</i>	17
a. Pengertian <i>Blended Learning</i>	17
b. Kelebihan <i>Blended Learning</i>	18
c. Kekurangan <i>Blended Learning</i>	18
3. <i>Thinkable</i>	19
a. Pengertian <i>Thinkable</i>	19
b. <i>Interface Thinkable</i>	20
1) Component Designer.....	20

2) Blocks	22
4. <i>Epocket Book</i> berbasis Karakter	23
a. Pengertian <i>Epocket Book</i>	23
b. Pengertian Karakter	25
c. Pengertian <i>Epocket Book</i> Berbasis Karakter	26
D. Rancangan Media	27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	29
C. Karakteristik Media yang Dikembangkan	31
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	31
E. Langkah-Langkah Pengembangan Media.....	32
1. Penelitian Pendahuluan	32
2. Perencanaan Pengembangan Media.....	33
3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Media	33
4. Implementasi Media.....	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media	39
1. Hasil Analisis Kebutuhan.....	40
2. Model Draft 1.....	45
3. Model Draft 2.....	50
4. Model Draft 3.....	51
5. Model Final	53
B. Kelayakan Media	57
C. Efektivitas Media	64
D. Pembahasan Hasil Penelitian	74

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan	78
B. Implikasi.....	79
C. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Penelitian	30
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	35
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	36
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Responden	37
Tabel 3.5 Presentase Nilai	38
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan	41
Tabel 4.2 Desain Produk Awal	46
Tabel 4.3 Revisi Produk Awal oleh Ahli	51
Tabel 4.4 Revisi Media Draft 2 oleh Responden Skala Kecil	52
Tabel 4.5 Desain Akhir	54
Tabel 4.6 Data Kuantitatif Uji Kelayakan oleh Ahli Media	58
Tabel 4.7 Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Materi	61
Tabel 4.8 Uji Coba Skala Kecil	64
Tabel 4.9 Uji Coba Skala Besar	65
Tabel 4.10 Data Nilai Karakter Responden	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar b.1 Tampilan Component Designer	20
Gambar b.1 Tampilan Antarmuka Thinkable	20
Gambar b.1 Mode Tampilan Blocks untuk Pemrograman	22
Gambar b.1 Kode “Hello World”	23

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Data Kuantitatif Uji Kelayakan oleh Ahli Media	59
Diagram 4.2 Data Kuantitatif Uji Kelayakan oleh Ahli Materi	63
Diagram 4.3 Data Uji Coba Skala Kecil	66
Diagram 4.4 Data Uji Coba Skala Besar.....	69
Diagram 4.5 Data Nilai Karakter	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Analisis Kebutuhan	83
Lampiran 2. Data Hasil Analisis Kebutuhan	86
Lampiran 3. Desain Awal Media	90
Lampiran 4. Desain Akhir Media.....	94
Lampiran 5. Surat Validasi Ahli Media	97
Lampiran 6. Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media.....	98
Lampiran 7. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media	102
Lampiran 8. Rekapitulasi Penilaian Ahli Media	106
Lampiran 9. Surat Validasi Ahli Materi.....	109
Lampiran 10. Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi	110
Lampiran 11. Hasil uji Kelayakan Ahli Materi	113
Lampiran 12. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi.....	116
Lampiran 13. Surat penelitian	118
Lampiran 14. Instrumen Uji Coba Skala Kecil	119
Lampiran 15. Daftar Hadir Uji Skala Kecil	121
Lampiran 16. Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	122
Lampiran 17. Revisi Produk.....	126
Lampiran 18. Daftar Hadir Uji Skala Besar	127
Lampiran 19. Hasil Uji Coba Skala Besar	130
Lampiran 20. Instrumen Nilai Karakter	132
Lampiran 21. Hasil Data Nilai Karakter	136
Lampiran 22. Foto Kegiatan.....	138
Lampiran 23. Daftar Riwayat Hidup.....	139

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan pada BAB 1 ini terdiri dari beberapa bagian. Pada bagian A menjelaskan latar belakang permasalahan berupa fakta yang terjadi di lapangan yaitu berkaitan dengan masalah penelitian. Pada bagian B menjelaskan mengenai fokus penelitian yaitu pemusatan terhadap tujuan penelitian yang sedang dilakukan. Kemudian pada bagian C menjelaskan mengenai rumusan masalah dan terakhir pada bagian D menjelaskan manfaat penelitian bagi Mahasiswa, Peneliti, dan Peneliti lain.

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai suatu investasi masa depan yang sangat dibutuhkan oleh setiap manusia. Pendidikan dapat disebut sebagai investasi, dikarenakan pada hakikatnya pendidikan merupakan suatu pembentukan dan pengembangan potensi diri yang nantinya akan berguna bagi kehidupan dalam jangka yang panjang. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang dijelaskan dalam (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003) bahwa dinyatakan,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Ash-Shiddieqy, Surantoro, dan Ekawati (2015) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa “fisika merupakan salah satu cabang Ilmu Pegetahuan Alam (IPA) yang mempelajari tentang hubungan fundamental antara benda dan energi.

Dalam sains, fisika diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas, karena mata pelajaran Fisika penggabungan antara sains dan logika. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan, terutama dalam fisika.

Marhadini, Akhlis, dan Sumpono (2017: 39) berpendapat bahwa, “ilmu pengetahuan dan teknologi atau IPTEK yang berkembang mendorong berbagai upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran”. Manfaat teknologi sendiri sangat besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam sistem pembelajaran, hal itu dikarenakan teknologi informasi dan komunikasi memberikan jangkauan yang luas, cepat, efektif, dan efisien terhadap penyebarluasan informasi ke berbagai penjuru dunia. Salah satu teknologi yang berkembang pesat ialah adanya *gadget* yang dinamakan dengan *smartphone*. Marhadini, Akhlis, dan Sumpono (2017: 39) dalam penelitiannya menyatakan bahwa, “menurut hasil dari *market share* pada tahun Desember 2013 seperti yang dikutip oleh Dabhi (2014:222) menunjukkan bahwa presentasi pasar *gadget* dikuasai oleh Android sebesar 81,3%”.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk kegiatan pembelajaran perguruan tinggi di Indonesia semakin meningkat dan kondusif dengan diterbitkannya Surat Keputusan Menteri Departemen Pendidikan Nasional (SK Mendiknas) tahun 2001 yang mendorong perguruan tinggi konvensional untuk menyelenggarakan pendidikan jarak jauh. Dengan

diterbitkannya SK Mendiknas, maka diterapkanlah sebuah proses pembelajaran berbasis blended learning dalam suatu pembelajaran.

Menurut Banggur, Situmorang, dan Rusmono (2018: 153-154) berpendapat bahwa, “*blended learning* merupakan gabungan antara sistem pembelajaran tatap muka dan *online learning*”. *Blended learning* dikenal juga dengan istilah *hybrid learning* dan *mixed learning*. Blended learning pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran yang berbeda. Menurut Driscoll dalam Rusman, Kurniawan, dan Riyana (2013:275), “*blended learning* juga dapat berupa pengintegrasian materi dalam format yang berbeda”. Misalnya suatu program *blended learning* dimulai dengan penyampaian materi *prerequisite* secara *asynchronous*, kemudian penyampaian materi berikutnya dilakukan melalui kelas virtual. Upaya untuk meningkatkan pembelajaran yaitu merancang suatu media pembelajaran dalam upaya memudahkan proses belajar mengajar.

Media pembelajaran online menjadi salah satu solusi untuk pembelajaran pada era industry 4.0 ini, dimana memang pembelajaran di dalam kelas harus memanfaatkan suatu kemajuan teknologi. Media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan yang sangat dibutuhkan oleh para Mahasiswa. Media pembelajaran yang akan membangkitkan minat belajar terutama dalam pembelajaran fisika. Salah satu cara yaitu dengan adanya sebuah *epocket book*.

Ash-Shiddieqy, Surantoro, dan Ekawati (2015) mengatakan, “Pocket Book merupakan buku yang berisi materi pembelajaran yang disusun ringkas yang berbentuk aplikasi.” Kelebihan dari *epocket book* yaitu berisi ringkasan materi, mudah dibawa ke mana saja, dan efisien. Pocket book yang akan disajikan

berupa sebuah aplikasi. Konten-konten *epocket book* ini yaitu, diantaranya: materi, video yang menjelaskan mengenai konsep materi, contoh soal dan latihan, notif *assignment* untuk pemberian tugas atau pengiriman tugas, dan papan tulis online yang akan digunakan sebagai pendukung model pembelajaran *blended learning*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang sudah dilakukan dengan pengisian kuesioner online pada Mahasiswa di dua Universitas yang berada di Jakarta 56% menyatakan membutuhkan adanya suatu pembelajaran online. Respondenpun memilih *handphone* sebagai media yang mendukung pembelajaran dengan jumlah presentase 62.2%. Hal ini dikarenakan *handphone* lebih praktis bisa digunakan untuk belajar pada waktu kapan saja, dan di bawa kemana saja. Sebanyak 52,8% menyatakan membutuhkan adanya *epocket book*. Mahasiswa memilih diadakannya pembelajaran online dengan menggunakan *epocket book* dikarenakan dapat menunjang dalam memahami sebuah materi, lebih efektif dan efisien, dapat dibawa kemana saja dan dibuka kapanpun karena *handphone* seolah takkan pernah tertinggal untuk dibawa.

Berdasarkan uraian di atas yang telah disebutkan sebagai permasalahan, dapat disimpulkan bahwa peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *epocket book* berbasis nilai karakter.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan fokus penelitian agar lebih terarah serta pemusatan konsentrasi terhadap tujuan penelitian yang sedang dilakukan, fokus masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran *blended learning* menggunakan *epocket book* berbasis nilai karakter dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.
2. Pembuatan *epocket book* menggunakan *software Thinkable*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dari masalah di atas dapat dijabarkan menjadi pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *blended learning* menggunakan *epocket book*?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran *blended learning* layak bila digunakan dalam pembelajaran?
3. Apakah pembelajaran *blended learning* dapat diintegrasikan dengan nilai karakter?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis:

Sebagai referensi dalam proses belajar mengajar berbasis android guna mengurangi kesulitan serta kurangnya minat belajar pada Mahasiswa.

2. Manfaat praktis:

- a. Bagi dosen, hasil penelitian yang dilakukan dapat memberikan inovasi penyajian terhadap sumber belajar yaitu berupa *epocket book* untuk digunakan sebagai media pembelajaran *blended learning*.

- b. Bagi mahasiswa, diharapkan dapat mengurangi kesulitan serta kurangnya minat belajar.

- c. Bagi universitas, memberikan inovasi sumber belajar berupa *epocket book* dalam rangka perbaikan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan bagi mahasiswa.
3. Bagi penelitian, diharapkan memperoleh pengalaman dan ilmu baru dalam pembuatan media pembelajaran *epocket book*.

DAFTAR PUSTAKA

- Undang-undang. 2008. *Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Transmedia Pusaka
- Yuberti. 2015. *Dinamika Teknologi Pendidikan*. Lampung: Pusat Penelitian dan Pengembangan.
- Marhadini, SAK., dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Gerak Parabola untuk Siswa SMA: Unnes Physics Education Journal*.
- Hamka, Defrizal dan Noverta Effendi., 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA*. Riau: Jurnal.unimed.ac.id universitas samudra.
- Banggur, MDV, dkk. 2018. *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia*. Jakarta: Journal.unj.ac.id.
- Rusman, dkk., 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Zairiyati, HS. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: KENCANA.
- Susilana, Cepi dan Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Fathurrohman, M. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Sumiharsono, Rady dan Hasanah, H. 2018. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Prasetya, Sukma Perdana. 2014. *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Ombak.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Khuluqo, Ihsana El. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismayani, Ani. 2018. *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thinkable*. Jakarta: Alex Media Komputindo. Lefudin. 2014. *Belajar&Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

- Darmawan, MF dan Afif KN. 2019. *Pengembangan Mobile Learning Android pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Mendukung Pembelajaran Blended learning*. Tapanuli: Jurnal Education and Development.
- Puri, Sekar Asrining. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Tailoring*. Surabaya: jurnalmahasiswa.unesa.ac.id
- Adisusilo, Sutarjo. 2012. *Pembelajaran Nilai Karakter Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Aunillah, Nurla Isna. 2015. *Membentuk Karakter Anak sejak Janin*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Pendidikan Karakter Landasar, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ash-Shiddieqy, dkk. 2015. *Pengembangan Mobile Pocket Book sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Professional CS 5.5 Pada Materi Gerak Lurus SMA Kelas X*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Laksita, SV., dkk. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika dalam Bentuk Pocket Book pada Materi Alat Optik serta Suhu dan Kalor untuk Kelas X SMA*. Suarakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Arumy, CE., dan Rahayu. 2018. *Pengembangan Pocket Book Materi Momentum dan Impuls untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas X*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Salyani, Resi., dkk. 2018. *Pengembangan Buku Saku pada Materi Reaksi Reduksi Oksidasi (Redoks) di MAN Model Banda Aceh*. Banda Aceh: Jurnal Unsyiah.