

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Selama proses pembelajaran di kelas berlangsung siswa sering menemukan kesulitan-kesulitan. Kesulitan yang dihadapi siswa beraneka ragam. Salah satunya adalah kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan dan diajarkan oleh guru di dalam kelas. Kesulitan ini dapat dialami siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya, keterbatasan kemampuan, keadaan, minat dan motivasi dari siswa itu sendiri. Adanya faktor-faktor tersebut dapat membuat siswa merasa bosan terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru di kelas hal ini dapat menyebabkan kurangnya pemahaman siswa dalam materi yang diajarkan.

Masalah yang sering dihadapi guru selama proses belajar mengajar adalah kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran, maka dari itu diharapkan guru mampu mengatasi permasalahan tersebut agar dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa. Untuk mengatasi masalah ini, sudah seharusnya guru mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat. Guru dapat menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pengajaran dengan menyajikan materi melalui lingkungan belajar yang disajikan dengan cara yang paling menarik agar dapat menarik perhatian siswa selama pembelajaran hal ini nantinya mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai bidang salah satunya adalah bidang pendidikan. Penggunaan perangkat *mobile*, seperti *smartphone* telah berkembang dikalangan pelajar hal ini membuat penggunaan internet dikalangan remaja meningkat pesat terutama untuk mengakses informasi dan konten pembelajaran, dengan demikian hal tersebut membuka peluang besar untuk mengintegrasikan teknologi *mobile* dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Untuk menyampaikan materi pembelajaran tidak cukup hanya dengan kata-kata saja Akan tetapi guru juga memerlukan sarana atau alat untuk menyampaikan pesan yang biasa disebut dengan media.

Pagarra H & Syawaludin (2022) menyebutkan “Media merupakan kata jamak dari kata “medium”. Kata ini berasal dari bahasa Latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi “medium” berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi”. “Medium” dapat juga berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan. Media yang tepat akan berdampak pada hasil belajar yang baik. Secara langsung bahan ajar merupakan sarana penunjang proses belajar yang baik, meningkatkan minat dan menarik siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan sangat membantu siswa dalam peningkatan penguasaan belajarnya. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti di SMA Negeri 16 Medan, dalam proses pembelajaran guru hanya berfokus pada penggunaan buku paket yang berasal dari Kemendikbud yang berjudul Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia edisi kurikulum merdeka sebagai media pembelajarannya dan adapun media lain yang digunakan oleh guru yaitu tampilan slide *powerpoint*.

Berdasarkan fakta di sekolah diketahui bahwa pendidik masih menggunakan tampilan berupa *powerpoint* yang digunakan saat pembelajaran dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi yang semakin canggih. Hal ini diperkuat berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dina Zafira (2021) diketahui bahwa ada 4 alasan guru menggunakan media pembelajaran yang itu-itu saja yakni kesulitan dalam memilih media yang sesuai, media pembelajaran terkesan canggih dan sulit digunakan, keterbatasan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran, dan keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

Penggunaan media yang menarik dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa di masa sekarang ini adalah dengan pemanfaatan teknologi, pemanfaatan kemajuan teknologi dalam pendidikan dapat dilakukan dengan cara memberikan perubahan dan pengembangan media dan bahan ajar yang lebih interaktif hal ini dapat mengundang minat belajar siswa, Salah satu media pembelajaran inovatif yakni media pembelajaran Interaktif. Media pembelajaran

interaktif adalah alat atau platform yang menggunakan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini dirancang untuk memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai bentuk interaksi yang menarik dan edukatif. Platform belajar digital ini menyediakan sajian materi, latihan soal, dan ruang untuk menyampaikan refleksi mengenai pembelajaran karya ilmiah yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara komprehensif.

Penelitian mengenai pengembangan media interaktif berbasis *mobile android* ini telah diteliti sebelumnya oleh Agustina Wulandari 2018 dengan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata keseluruhan siswa sebesar 82,47% dengan kategori “sangat layak”, nilai ahli media sebesar 95,34% dengan kategori “sangat layak” dan nilai oleh materi sebesar 88,6% dengan kategori “sangat layak”.

Karya ilmiah adalah tulisan yang disusun berdasarkan hasil penelitian atau kajian ilmiah, yang bertujuan untuk memberikan informasi secara objektif, mendalam, dan terstruktur. Karya ilmiah memuat gagasan atau temuan yang dilandasi oleh data, fakta, dan teori yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Materi ini menuntut siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, analitis, dan mampu mengorganisir informasi secara sistematis sesuai kaidah ilmiah. Pemahaman mendalam mengenai karya ilmiah akan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan akademik dan literasi ilmiah yang sangat diperlukan dalam pembelajaran tingkat lanjut.

Melalui pembelajaran karya ilmiah menggunakan media pembelajaran berbasis *android* merupakan salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran interaktif berbasis *android* dirancang untuk memfasilitasi belajar siswa. Platform ini juga memungkinkan siswa untuk mempelajari materi kapan saja dan di mana saja, serta membantu guru dalam memonitor capaian belajar siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep penting dalam karya ilmiah secara mandiri.

Dengan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada materi karya ilmiah untuk

siswa kelas XI. Diharapkan media pembelajaran ini dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, sehingga mereka mampu mencapai hasil belajar yang optimal dan menikmati proses pembelajaran secara lebih bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mobile Android* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Karya Ilmiah Kelas XI SMA Negeri 16 Medan.”**

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini dimulai dari suatu permasalahan yang hendak dipecahkan. Ada banyak masalah yang dapat dikaji oleh peneliti, namun tidak semua masalah dapat dijelaskan dalam penelitian ini. Seperti yang dinyatakan oleh Arikunto, (2017:14)“Untuk mencapai batasan masalah yang mengganjal dalam pikirannya dan yang bisa dijawab melalui kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan.” Tahapan ini disebut tahap identifikasi masalah. Beberapa permasalahan yang terkait dengan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia umumnya masih terbatas pada buku paket yang tersedia di sekolah serta media berbasis PowerPoint.
3. Minimnya pemanfaatan fasilitas pembelajaran di sekolah, seperti LCD proyektor, dalam proses belajar mengajar.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah adalah ruang lingkup masalah atau membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas sehingga penelitian lebih bisa fokus untuk dilakukan. Arikunto menyatakan "Dari banyak masalah yang berhasil di daftar atau diidentifikasi dengan menyesuaikan diri pada keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki, peneliti hanya memilih satu atau beberapa masalah yang dipandang penting dan berguna untuk dicarikan pemecahannya". Tahap inilah yang disebut batasan masalah. Dalam penelitian ini permasalahan dibatasi pada pembelajaran pengetahuan dan keterampilan materi karya ilmiah yang dikembangkan, yakni:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *mobile android*. *Mobile Android* berperan sebagai media belajar dimana materi pembelajaran dibuat dengan bentuk yang interaktif menggunakan desain dengan template yang menarik.
2. Materi yang menjadi tema bahan ajar adalah karya ilmiah dengan tujuan pembelajaran memahami esensi, struktur karya ilmiah dan unsur kebahasaan karya ilmiah serta capaian pembelajaran dapat menganalisis esensi karya ilmiah, struktur karya ilmiah dan unsur kebahasaan karya ilmiah.
3. Metode penelitian yang digunakan adalah metode 4D yang dikemukakan oleh Sivasailan Thiagarajan.
4. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 16 Medan dan objek penelitian adalah siswa kelas XI Draco Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 35 orang.

D. Rumusan Masalah

Untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih baik, maka perlu dirumuskan masalah yang akan diteliti. Dawis (2023:5) menyatakan "Rumusan masalah merupakan formulasi kalimat yang akan dicari jawabannya melalui kegiatan penelitian". Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile android* pada materi karya ilmiah untuk siswa kelas XI ?
2. Bagaimana validasi ahli materi dan ahli media pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile android* pada materi karya ilmiah untuk siswa kelas XI ?
3. Bagaimana kelayakan dan keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile android* pada materi karya ilmiah untuk siswa kelas XI?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan pedoman dalam suatu kegiatan yang dilakukan. Sembiring, dkk (2021:43) menyebutkan "Tujuan penelitian adalah pernyataan yang menunjukkan apa yang diharapkan dicapai melalui penelitian yang dilakukan". Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile android* pada materi karya ilmiah untuk siswa kelas XI.
2. Mendeskripsikan validasi ahli materi dan ahli media pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile android* pada materi karya ilmiah untuk siswa kelas XI.
3. Mendeskripsikan kelayakan dan keefektifan pengembangan media pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis *mobile android* pada materi karya ilmiah untuk siswa kelas XI.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi siswa
 - a. Menambah minat belajar siswa, khususnya pembelajaran karya ilmiah.
 - b. Siswa dapat belajar secara mandiri, efektif dan terarah.
2. Manfaat bagi peneliti
 - a. Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi karya ilmiah.
 - b. Menambah kreativitas untuk membuat desain dan produk media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan produktif.
3. Manfaat bagi guru
 - a. Membantu guru untuk membangkitkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran karya ilmiah.
 - b. Diharapkan mampu menginspirasi guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

BAB II

KAJIAN TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Kajian Teoretis

Dalam penyusunan proposal ini, kajian teoretis adalah landasan dalam mendekati permasalahan penelitian, dalam kajian teoritis dijabarkan teor-teori yang saling terkait dengan variabel yang diteliti. Sahir (2022:25) menyatakan “Kajian teoritis merupakan landasan penelitian ilmiah, penelitian tanpa teori sebagai pondasi dalam sebuah penelitian, dengan adanya kajian teoritis maka sebuah penelitian bisa dikatakan relevan”. Perlu diketahui seorang peneliti harus memiliki kesadaran yang tinggi mengenai penyusunan kajian teori yang baik dan benar.

Kajian teoritis memuat sejumlah teori yang berkaitan dengan hal-hal yang akan dikaji dalam suatu penelitian dan kajian teori ini berfungsi untuk memberikan landasan teori yang kuat, yang membantu peneliti dalam membangun argumentasi dan kerangka berpikir. Teori tersebut digunakan sebagai acuan bagi pembahasan masalah yang akan diteliti selain itu, Kajian teoritis membantu membangun dasar teori yang kokoh bagi suatu penelitian, tanpa landasan teori yang jelas suatu penelitian terkesan kurang terarah atau tidak berbasis pada pengetahuan yang sudah ada sebelumnya. Mengingat pentingnya hal itu, maka teori yang digunakan harus berkaitan dengan masalah yang akan diteliti, sasarannya untuk kejelasan uraian suatu penelitian. Pada bab ini akan diuraikan tentang menganalisis struktur dan pembahasan karya ilmiah.

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Kristanto (2016:6) menyatakan “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya

terkandung informasi yang didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pelajar.”

Zaman (2017:3.16) menyatakan “Media merupakan perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan wahana dari sumber pesan (guru) yang ingin diteruskan kepada penerima pesan (siswa). Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema/topik pembelajaran dengan tujuan agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur penting, yaitu unsur perlatan atau perangkat keras dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*).”

Wulandari dkk dalam jurnalnya berjudul “*Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*” Vol. 05 No. 02 Tahun 2023. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang dapat membantu guru untuk menyampaikn materi pembelajaran agar mampu memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.”

Sesuai dengan pernyataan dari para ahli di atas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran adalah usaha nyata yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik utnuk menggerakkan peserta didik sehingga motivasi dan minat belajar dapat tumbuh dalam diri peserta didik dan diharapkan peserta didik mampu menyerap pengetahuan dan kegiatan belajar mengajar.

Dalam penelitian ini juga tidak terlepas dari kemampuan dan keterampilan siswa untuk membaca. Dengan hal ini peneliti bertujuan untuk mengasah dan mengembangkan keterampilan dan pengetahuan siswa dalam membaca melalui proses berpikir.

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan. (QS. Al – Mujadilah 11).

Dari potongan surah di atas dapat dijelaskan bahwa demikianlah Allah memuliakan hambanya karena ilmu. Betapa tingginya derajat orang yang berilmu.

Allah mengangkat derajat orang yang beriman dan memiliki ilmu. Ayat ini juga mengingatkan kita bahwa ilmu memiliki nilai yang sangat tinggi, dan orang yang berusaha menuntut ilmu dengan sungguh-sungguh akan mendapatkan kedudukan yang lebih tinggi di sisi Allah dan dalam kehidupan duniawi. Dalam hal ini perkembangan jaman yang semakin pesat dan diikuti dengan kemajuan teknologi memberikan banyak manfaat bagi khalayak.

Perkembangan teknologi yang ada sangat memudahkan kita dalam belajar dan mencari informasi terkait dengan pembelajaran. Kita dapat mengakses informasi dari mana saja melalui internet dan dari berbagai aplikasi yang telah dibuat oleh manusia. Saat ini telah banyak aplikasi yang dibuat untuk menunjang proses belajar mengajar disekolah guna untuk meningkatkan mutu pendidikan dan tentunya sebagai inovasi baru dilingkungan sekolah serta dapat menumbuhkan semangat dan motivasi bagi peserta didik dalam proses pembelajaran

Kesimpulan yang dapat ditarik dalam hal ini adalah dengan berkembangnya teknologi dan pengetahuan, manusia telah banyak menciptakan penemuan-penemuan baru dalam bidang teknologi salah satunya adalah *handphone*. *Handphone* dapat memudahkan manusia dalam mencari berbagai sumber informasi termasuk informasi dalam hal pembelajaran dari berbagai aplikasi yang telah diciptakan oleh manusia.

b. Fungsi Media Pembelajaran dan Manfaat Media Pembelajaran

1. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kristanto (2016:10) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Fungsi edukatif
 - a. Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan
 - b. Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis
 - c. Memberi pengalaman bermakna
 - d. Mengembangkan dan memperluas pengalaman siswa
 - e. Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama
2. Fungsi ekonomis
 - a. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien

- b. Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu
- 3. Fungsi sosial
 - a. Memperluas pergaulan antar siswa
 - b. Mengembangkan pemahaman
 - c. Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan interpersonal siswa
- 4. Fungsi budaya
 - a. Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia
 - b. Dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat

Dari fungsi media pembelajaran yang telah dijabarkan di atas kita tahu bahwa cakupan fungsi media pembelajaran begitu luas. Fungsi media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk siswa selama dilingkungan sekolah saja tetapi fungsi media pembelajaran juga berfungsi bagi kehidupan sosial, budaya dan masyarakat siswa tersebut.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Cahyadi (2019:26) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film, atau model
 - b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film, atau gambar
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau cepat, dapat dibantu dengan time lapse atau *high-speed photography*
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, foto maupun secara verbal
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain

Karo - Karo dan Rohani dalam jurnalnya berjudul “ *Manfaat Media Dalam Pembelajaran* ” Vol. 7 No. 1 Tahun 2018 mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

2. Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
8. Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif

Dari fungsi-fungsi yang telah dijabarkan di atas kita bisa melihat banyak sekali manfaat yang bisa diperoleh melalui media pembelajaran untuk proses belajar mengajar selain itu, manfaat media pembelajaran tidak hanya ditujukan untuk siswa saja tetapi pengajar juga dapat merasakan manfaat media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran yakni pengajar dapat menjadi tenaga pendidik yang lebih profesional dan produktif dengan memanfaatkan media yang ada kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran yang menarik agar siswa bisa mengikuti proses pembelajaran dengan senang dan nyaman karena guru harus bisa mendidik siswa dengan mengikuti perkembangan jaman.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Fikri & Madona (2018: 28 - 81) mengklasifikan media menjadi: (1) media grafis yang terdiri atas gambar/foto, sketsa, bagan, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, dan papan buletin; (2) media audio yang terdiri atas radio, alat perekam pita magnetik, dan laboratorium bahasa; (3) media proyeksi diam yang terdiri atas film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, dan permainan atau simulasi.

Djamarah dan Asman dalam Fikri & Madona (2018 : 124) mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut: Pertama, media auditif adalah media yang mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset rekaman, dan piringan hitam. Kedua, media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan seperti film bisu, foto, gambar, dan poster. Ketiga, media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video, dan video compact disk (VCD).

Klasifikasi media pembelajaran menurut Kristanto (2016 : 30) adalah :

1. Benda sebenarnya (realita): orang, kejadian, objek atau benda tertentu.
2. Media cetak: buku, bahan ajar, modul, dan sebagainya.
3. Media grafis: gambar/foto, bagan, grafik, peta, diagram/skema, lukisan, poster, kartun dan karikatur.
4. Media tiga dimensi: model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama, boneka tangan, boneka tali, boneka tongkat, dan sebagainya.
5. Media audio: audio tape recorder, compact disk audio, radio analog dan digital
6. Proyeksi diam: OHP dan transparansi.
7. Proyeksi gerak: film, powerpoint.
8. Media komputer: pengajaran dengan bantuan komputer (CAI), hypertext, animasi .
9. Media jaringan internet: electronic learning/ virtual learning, mobile learning, radio streaming, video streaming.

Dari beberapa kelompok media pembelajaran yang telah dijabarkan di atas, peneliti memilih media berbasis interaktif *mobile android* yang dikelompokkan dengan media jaringan internet sebagai media pembelajaran dalam penelitian nantinya.

2. Konsep Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Sembiring dkk (2021 : 151) menyebutkan “Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu proses kajian sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Produk yang dihasilkan meliputi bahan pelatihan, materi ajar, media pembelajaran, soal-soal, dan sistem pengelolaan pembelajaran.”

Sugiono (2009 : 407) menyebutkan “Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Fayrus & Slamet (2022 : 1) menyebutkan “Penelitian pengembangan (R&D) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari siklus ini biasanya disebut (R&D), yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan

dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian”.

Dari definisi yang telah dijabarkan oleh ahli-ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang berfokus untuk merancang, mengembangkan serta mengevaluasi suatu produk untuk memecahkan masalah tertentu dan meningkatkan kualitas atau efektivitas suatu hal.

b. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Fayrus & Slamet (2022:5) menyebutkan “pada tujuan penelitian pengembangan biasanya berisi dua informasi, yaitu (1) masalah yang akan dipecahkan dan (2) spesifikasi pembelajaran, model, soal atau perangkat yang akan dihasilkan untuk memecahkan masalah tersebut. Dapat dikatakan bahwa tujuan penelitian pengembangan adalah menginformasikan proses pengambilan keputusan sepanjang pengembangan dari suatu produk menjadi berkembang dan kemampuan pengembangan untuk menciptakan berbagai hal dari jenis ini pada situasi kedepan.”

Winaryati dkk (2021:4) menyatakan “Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk memberikan kontribusi-kontribusi yang praktis maupun ilmiah dalam menemukan ‘solusi’ inovatif bagi masalah-masalah fungsi profesi guru, pembuat kebijakan, pengembangan, memperbaiki suatu produk, merencanakan suatu model pembelajaran, dan sebagainya”.

Sembiring dkk (2021 :151) menyebutkan “tujuan penelitian pengembangan dalam pendidikan adalah untuk menghasilkan produk-produk pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan produktivitas pendidikan. Produk tersebut tidak hanya terbatas pada benda atau perangkat keras misalnya buku dan modul tetapi juga mencakup perangkat lunak seperti program komputer dan lain sebagainya”

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian pengembangan adalah untuk menciptakan atau mengembangkan suatu produk, metode, atau teknologi baru yang dapat memberikan inovasi dan solusi praktis terhadap masalah yang ada dalam suatu bidang salah satunya adalah bidang pendidikan.

3. Hakikat Karya Ilmiah

a. Pengertian Karya Ilmiah

Tim Penyusun Universitas Nurul Jadid (2018 : 2) menyebutkan “Karya ilmiah adalah karya tulis atau bentuk lainnya yang telah diakui dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi atau seni yang ditulis atau dikerjakan sesuai dengan tata cara ilmiah, dan mengikuti pedoman atau konvensi ilmiah yang telah disepakati atau ditetapkan”.

Suhartina (2021 : 17) menyebutkan bahwa “karya ilmiah adalah laporan tertulis yang memaparkan penelitian ilmiah atau pengkajian yang telah dilakukan seseorang atau atau sebuah tim yang memenuhi kaidah dan etika keilmuan yang dilakukan dan ditaati masyarakat keilmuan”

Rosmiati (2017 : 84) menyebutkan bahwa “ karya ilmiah merupakan hasil dari penelitian maupun pengabdian masyarakat”

Nurhayati (2024 : 1) menyebutkan bahwa “karya ilmiah adalah bentuk tulisan yang didasarkan pada data dan fakta yang diperoleh melalui penelitian sistematis”

Rahim (2021 : 1) menyebutkan “Karya ilmiah merupakan karya tulis yang isinya berusaha memaparkan suatu pembahasan secara ilmiah yang dilakukan oleh seorang penulis atau peneliti. Untuk memberitahukan sesuatu hal secara logis dan sistematis kepada para pembaca. Karya ilmiah biasanya ditulis untuk membuktikan kebenaran tentang sesuatu yang terdapat dalam objek tulisan.”

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa karya ilmiah adalah karya tulis yang dihasilkan berdasarkan penelitian atau kajian yang sistematis dan objektif yang bertujuan untuk mengungkapkan pengetahuan baru dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai topik tertentu. Karya ilmiah juga digunakan sebagai wadah untuk mengungkapkan, menyebarluaskan, dan memperdalam pengetahuan ilmiah yang disusun dengan cara sistematis, objektif, dan berbasis pada bukti yang telah divalidasi kebenarannya.

b.Struktur Karya Ilmiah

Struktur karya ilmiah terdiri atas tiga bagian. Berikut adalah beberapa bagian penting karya ilmiah yang akan dibahas

1. Bagian Awal

Bagian awal pada sebuah karya ilmiah merupakan pengantar ke bagian inti. Berikut adalah bagian awal pada sebuah karya ilmiah :

a. Judul

Judul dapat dengan jelas dan singkat menunjukkan isi karya ilmiah. Judul menunjukkan subjek penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian, dan ruang lingkup atau batasan penelitian. Penulisan judul dapat dilakukan dengan dua cara, yakni (1) menggunakan huruf kapital pada seluruh huruf judul; dan (2) menggunakan huruf kapital pada awal kata, kecuali kata tugas.

b. Nama Penulis dan Afiliasi

Nama penulis artikel ilmiah ditulis tanpa menggunakan gelar. Nama belakang tidak boleh disingkat karena akan digunakan saat dikutip oleh orang yang menggunakan karya ilmiah tersebut sebagai acuan. Afiliasi adalah nama institusi tempat penulis bekerja atau bersekolah.

c. Abstrak

Berupa rangkuman karya ilmiah dalam satu paragraf singkat.

d. Kata Kunci

kata kunci mewakili topik sesuai bidang ilmu yang dikupas atau dianalisis dalam karya ilmiah tersebut.

2. Bagian Inti

Bagian inti memuat gagasan pokok yang ingin disampaikan penulis didalamnya terdiri dari beberapa bab atau subtopik. Berikut adalah bagian yang terdapat pada bagian inti pada sebuah karya ilmiah :

a. Pendahuluan

Pendahuluan merupakan bagian yang menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

- i. Latar belakang memberikan uraian singkat tentang topik penelitian, penyebab timbulnya masalah, dan pentingnya pembahasan topik tersebut terkait dengan pertanyaan mengapa dan bagaimana pada pilihan topik.

- ii. Tujuan penelitian adalah pernyataan mengenai capaian pembahasan yang sesuai dengan rumusan masalah.
- iii. Manfaat penelitian adalah penjelasan mengenai kegunaan penelitian karya ilmiah tersebut.

b. Kerangka Teoretis

Bagian ini disebut juga landasan teori atau kajian pustaka. Kerangka teoretis berisi penjelasan mengenai kajian beberapa penelitian sebelumnya dan kajian teori-teori yang relevan dengan topik permasalahan. Pada bagian ini disampaikan juga mengenai hipotesis penulis.

c. Metodologi Penelitian

Berisi langkah-langkah atau prosedur penelitian yang mencakup persiapan, penentuan sumber data, pengumpulan data, pengolahan, dan pelaporan.

a. Pembahasan

Pembahasan menjelaskan makna yang terungkap dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Penjelasan ini juga mengenai makna ilmiahnya dibanding dengan teori yang berlaku di kalangan ilmuan.

b. Simpulan dan Saran

simpulan harus mengacu kepada tujuan. Pada simpulan, tujuan harus terjawab dengan tegas. Hasil penelitian disampaikan apa adanya walaupun kurang sesuai dengan hipotesis awal.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir atau disebut juga bagian penutup pada sebuah karya ilmiah berupa sumber literatur yang dipakai peneliti untuk mendukung terlaksananya sebuah penelitian dan juga merupakan tambahan dalam sebuah penelitian misalnya berupa dokumentasi. Berikut adalah bagian akhir pada sebuah karya ilmiah:

a. Daftar Pustaka

Berupa deretan referensi atau sumber pustaka yang dibaca dan dipakai dalam menyusun karya ilmiah. Semua sumber pustaka baik berupa buku, artikel jurnal, maupun yang berasal dari internet ditulis berurutan secara alfabetis.

b. Lampiran (jika ada)

biasanya berupa data tambahan atau data pendukung yang tidak dimasukkan dalam naskah utama.

c. Ciri Kebahasaan Karya Ilmiah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa bahasa standar adalah (ragam) bahasa yang diterima untuk dipakai dalam situasi resmi, seperti dalam perundang-undangan dan surat-menyurat, resmi. Ragam bahasa yang digunakan dalam karya tulis ilmiah adalah ragam bahasa ilmiah atau disebut juga bahasa standar (baku). Menurut Marwati, Heni (2010 : 199) dalam Laba & Rinayanthi (2018: 17), Chaer (2011) memaparkan bahwa ciri-ciri bahasa yang digunakan dalam karya ilmiah bersifat lugas, mematuhi kaidah-kaidah gramatika, dan bebas dari ketaksaan, yakni tidak bersifat ambigu. Oleh sebab itu, karya ilmiah harus memuat ragam bahasa yang objektif, reproduktif, dan menggunakan kata yang bermakna denotasi

1. Objektif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa objektif adalah mengenai keadaan yang sebenarnya tanpa dipengaruhi pendapat atau pandangan pribadi. Menurut Laba & Rinayanthi (2018: 18) dalam Marwati, Heni, 2010) objektif artinya setiap pernyataan ilmiah dalam karyanya harus didasarkan kepada data dan fakta. Dalam mempertahankan objektivitas karya ilmiah di antaranya ditandai dengan penggunaan kalimat pasif. Kata ganti yang digunakan adalah kata ganti yang menunjukkan orang tersebut sebagai pelaku kegiatan, misalnya peneliti, bukan aku, kamu, atau ia.

2. Reproduksi

Pemilihan bahasa dalam hal ini yaitu pengertian informasi yang dibaca pembaca harus benar-benar sama dengan pengertian yang disampaikan penulis.

3. Bermakna Denotatif

Pemilihan kata akan memengaruhi makna kata. Oleh sebab itu pada penulisan karya ilmiah, pemilihan kata yang dipakai harus memiliki makna denotatif. Makna denotatif adalah makna yang sesuai konsep asalnya tanpa penambahan makna berdasarkan perasaan pembaca.

4. Tidak Ambigu

Suatu Karya ilmiah harus ditulis berdasarkan aturan dan kaidah bahasa yang baik dan benar. Penulis harus menguasai materi dan mampu untuk menyusun

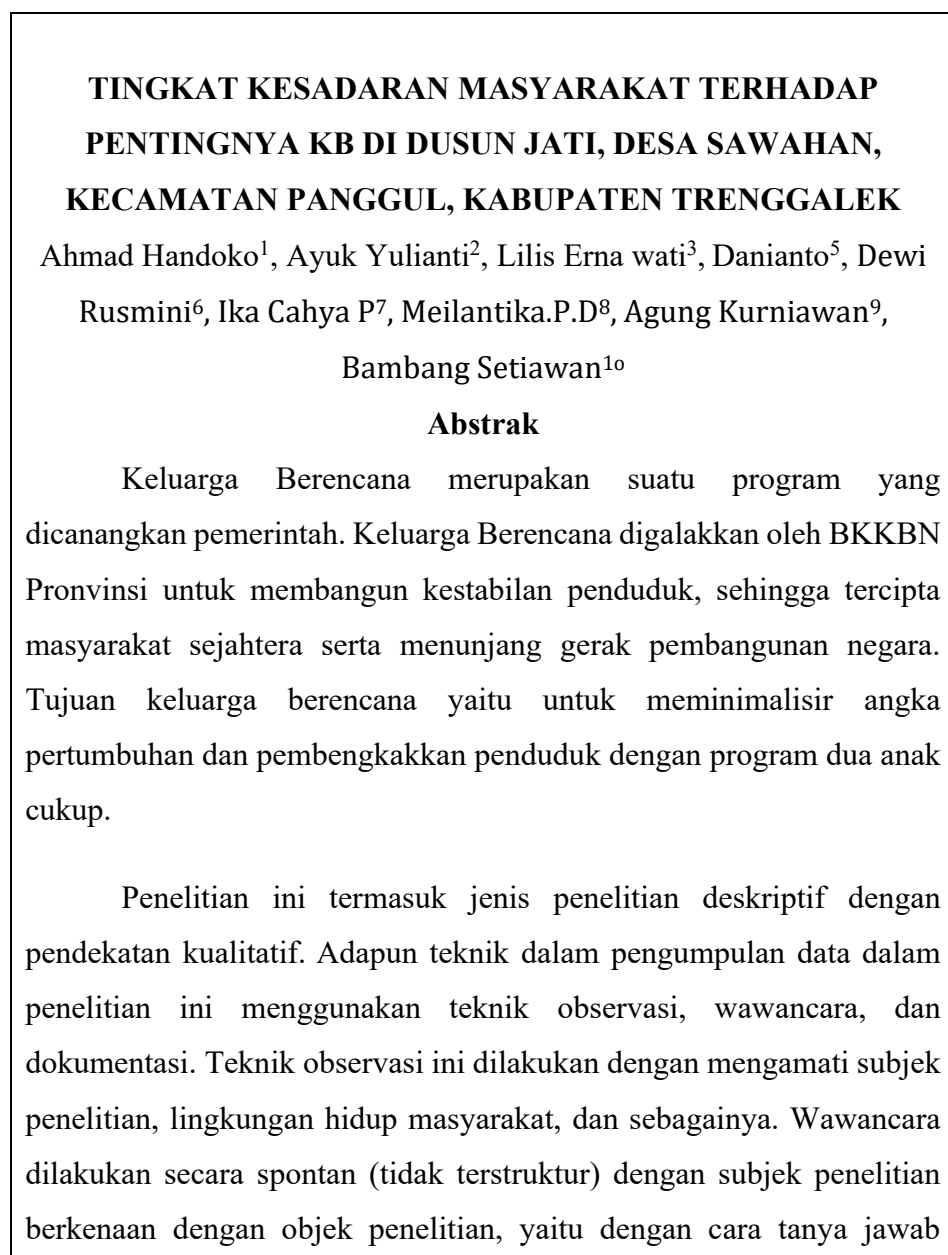
kalimat dengan subjek dan predikat yang jelas agar hasil tulisannya tidak menimbulkan makna ganda yang membuat pembaca menjadi bingung.

5. Menggunakan kalimat efektif

Artinya kalimat yang terdapat dalam karya ilmiah bersifat padat dan berisi serta tidak bertele-tele sehingga makna yang ingin disampaikan kepada pembaca tepat mengenai sasaran

d. Contoh Karya Ilmiah

Gambar 2.1 Contoh Karya Ilmiah



dengan subjek penelitian. Sedangkan teknik dokumentasi, dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang menunjang penelitian.

Kesadaran masyarakat terhadap Keluarga Berencana haruslah ditanamkan sejak dini dalam diri setiap individu. Sehingga, Sumber Daya Manusia (SDM) yang dihasilkan dapat terbentuk menjadi SDM yang berkualitas. Kesadaran mengikuti Keluarga Berencana (KB) khususnya di dusun Jati, desa Sawahan, kecamatan Panggul, kabupaten Trenggalek terbilang cukup tinggi. Hal ini dapat dilihat dari kuantitas penduduk pasangan usia subur yang mengikuti program Keluarga Berencana (KB) yang dilakukan dengan cara penggunaan alat kontrasepsi maupun yang lainnya.

Kata kunci: Kesadaran Masyarakat, Keluarga Berencana (KB), Dusun Jati

Abstract

Family planning (KB) is a program that proclaimed by the government as stated in the third of prospects from the president. It was prioritized by BKKBN province to build the stability of population, so it has purpose to create a prosperous society and also support the movement of government. The main aim of family planning is to minimize the growth rate and swelling population with the main program 'two children is enough'. In addition KB is intended to create the good human resources.

This research includes descriptive research with qualitative approach. In this research the data collecting technique using observation, interview and documentation. The observation due by observing the subject of research, social environment and so on. In other ways the interview due in spontaneity to the subject of research with the questioner sheet. Beside that the documentation due by collecting the data that support the research.

The people awareness of KB should be instilled early each individual, so the human resources become a good quality. The people awareness to join with the program of KB in Jati hamlet, Sawahan

village, Panggul Sub-district, Trenggalek regency is fairly high. It's seen from the quality of population fertile couple who follow the KB program by using contraception and other ways.

Keywords; people awareness, Family Planning (KB), Jati hamlet

PENDAHULUAN

Kesadaran merupakan suatu kegiatan atau aktivitas usaha manusia dalam tatanan kehidupan untuk menumbuhkan dan mewujudkan keluarga sejahtera. Seseorang dalam bermasyarakat tentunya harus menanamkan jiwa kesadaran dalam diri manusia itu sendiri. Sehingga tercipta suatu kehidupan yang mengalami perkembangan menuju masyarakat sejahtera.

Terwujudnya keluarga sejahtera tidak terlepas dari manajemen masyarakat dalam menata kehidupan masing-masing masyarakat dengan baik. Hal ini dapat berupa manifestasi dari usaha pemerintah yang ditujukan kepada masyarakat, yang berupa program Keluarga Berencana (KB). Program Keluarga Berencana (KB) tersebut digalakkan oleh BKKBN Provinsi, khususnya Jawa Timur dalam upaya mempercepat gerak pembangunan negara. Selain itu, bertujuan untuk meminimalisir tingginya angka kelahiran dan mengurangi tingginya angka pengangguran. Kesadaran masyarakat terhadap pentingnya Keluarga Berencana, khususnya di dusun Jati tergolong cukup tinggi. Pertumbuhan masyarakat dusun Jati mayoritas terbilang stabil, dapat dilihat dari angka kelahiran masyarakat setempat. Kestabilan angka kelahiran tersebut tidak terlepas dari upaya yang dilakukan masyarakat pasangan usia subur dalam mengikuti program Keluarga Berencana (KB).

TUJUAN

Mengetahui tingkat kesadaran masyarakat dusun Jati dalam mengikuti program Keluarga Berencana (KB). Selain itu, juga bertujuan untuk mencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul dan berkualitas.

METODE

Penelitian yang dilakukan penulis menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode penelitian deskriptif menuntut penulis untuk mengamati latar kehidupan masyarakat untuk memberikan gambaran yang adil terhadap masing-masing individu. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit (Sugiyono, 2013:137). Peneliti memilih menggunakan wawancara tidak terstruktur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesadaran Diri Kesadaran menurut Hasibuan (2012:193), “kesadaran adalah sikap seseorang yang secara sukarela menaati semua peraturan dan sadar akan tugas dan tanggungjawabnya.

Tujuan dilaksanakannya program Keluarga Berencana (KB) salah satunya sebagai upaya untuk membentuk keluarga kecil yang sesuai dengan kekuatan sosial ekonomi dalam suatu keluarga. Keluarga Berencana (KB) menurut Soleha (2016: 42) adalah upaya peningkatan kepedulian dan peran serta masyarakat melalui pendewasaan usia perkawinan (PUP), pengaturan kelahiran, pembinaan ketahanan keluarga, peningkatan kesejahteraan keluarga kecil bahagia dan sejahtera.

Dusun Jati, Desa Sawahan, Kecaatan Panggul, Kabupaten Trenggalek Dusun Jati merupakan salah satu dusun yang terdapat di desa Sawahan, kecamatan Panggul, kabupaten Trenggalek. RT rata-rata 35 Kartu Keluarga (KK).

Mayoritas penduduk pasangan usia subur yang berada di dusun Jati hampir seluruhnya mengikuti program Keluarga Berencana (KB). Tingkat kesadaran masyarakat dusun Jati terhadap pentingnya Keluarga Berencana (KB) tergolong tinggi. Keluarga Berencana (KB) bukan hanya sekedar alternatif untuk mengurangi jumlah anak yang lahir dalam sebuah keluarga. Melainkan juga berperan penting dalam membentuk dan menciptakan keluarga yang sejahtera dengan perencanaan atau penataan keberlangsungan hidup menuju keluarga ideal.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa: 1. Kesadaran masyarakat dusun Jati tergolong tinggi. 2. Mayoritas penduduk pasangan usia subur sudah menggunakan KB.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2007. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta Sugiyono. 2013. Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta cv Malika. 2013. Pengaruh Kesadaran Diri Dalam Pengaturan Diri. (<https://media.neliti.com/publicatio>

Sumber : <https://sawahanpanggul.trenggalekkab.go.id/assets/files/dokumen/artikel.pdf>

4. Hakikat *Mobile Android*

a. Pengertian *Mobile Android*

Prabowo (2020 : 1) mengatakan bahwa “*Mobile android* terdiri atas dua kata yakni ‘*Mobile*’ dan ‘*Android*’. “*Mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi”. Prabowo (2020 : 1) “*Android* merupakan sistem operasi berbasis linux yang digunakan untuk telepon seluler (*mobile*), seperti telepon pintar (*smartphone*) dan Komputer Tablet (PDA). Rustamaji dalam Prabowo (2020 :4) menyatakan bahwa *mobile android* adalah *handphone* dengan sistem operasi yang *open source* dan sekarang menjadi salah satu gadget yang menjadi pangsa pasar di Indonesia dikarenakan mudah dalam pengoperasiannya. Dengan *smarthphone* data atau informasi bisa diakses dimanapun dan proses pertukaran informasi menjadi semakin mudah.

Dari definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa *mobile android* adalah sistem operasi berbasis Linux, yang memberikan fleksibilitas dan kustomisasi tinggi untuk perangkat keras yang mana perangkat keras tersebut dapat dengan mudah dibawa kemana-mana dan berpindah-pindah tempat tanpa takut terjadi pemutusan komunikasi. *Mobile Android* banyak digandrungi oleh khlayak dikarenakan pemakaiannya yang mudah, perawatannya yang relatif lebih terjangkau dibanding *mobile* yang menggunakan ios.

b. Kelebihan *Mobile Android*

Berikut ini adalah kelebihan yang dimiliki *mobile android* :

1. Mudah digunakan: Sistem Android dirancang agar sangat mudah dijalankan, mirip dengan sistem operasi Windows pada komputer. Bagi pengguna yang belum terbiasa dengan *smartphone*, hanya perlu sedikit waktu untuk belajar mengoperasikan *mobile android* ini.
2. Pengguna dapat dengan mudah menerima berbagai notifikasi dari *smartphone*. Untuk melakukannya, pengguna dapat mengatur berbagai akun seperti SMS, email, panggilan suara, dan lainnya.
3. Keunggulan lain dari *mobile Android* terletak pada tampilan sistemnya yang menarik, yang tak kalah dengan iOS (Apple) karena *mobile android* mengadopsi konsep dan teknologi yang serupa dengan iOS, hanya saja

mobile android hadir sebagai versi yang lebih terjangkau dibandingkan iOS.

4. Terdapat banyak pilihan aplikasi menarik yang dapat diunduh, bahkan mencapai jutaan aplikasi. Mulai dari aplikasi gratis hingga yang berbayar, pengguna bisa langsung mengunduhnya melalui Google Play Store yang tersedia di perangkat para pengguna.

Dari kelebihan-kelebihan *mobile android* yang telah dijabarkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *mobile android* unggul dalam hal fleksibilitas, aksesibilitas, dan ekosistem yang luas, sehingga cocok untuk berbagai kalangan pengguna.

c. Kekurangan *Mobile Android*

Berikut ini adalah kelemahan yang dimiliki *mobile android* :

1. Pembaruan sistem yang kurang efisien. *mobile android* sering kali menerima peningkatan versi, namun untuk memperbarui sistem *android*, pengguna harus menunggu setiap vendor merilis pembaruan resmi. Bagi sebagian pengguna, ini bisa menjadi pengalaman yang kurang menyenangkan.
2. Baterai yang cepat habis merupakan masalah umum bagi pengguna *mobile android*, terutama jika sering menggunakan paket data, widget, dan aplikasi yang berjalan terlalu banyak. Hal ini menyebabkan daya baterai cepat terkuras. Untuk mengatasi masalah ini, pengguna dapat melakukannya dengan cara mengurangi penggunaan aktivitas di *smartphone* pengguna.
3. Masalah perangkat yang sering lemot atau lag, biasanya terkait dengan spesifikasi perangkat seluler masing-masing. Namun, jika *mobile android* tidak kompatibel dengan aplikasi yang dimiliki pengguna, hal ini dapat menyebabkan kinerja *smartphone* menjadi lambat. Hal ini biasanya disebabkan karena RAM atau prosesor yang tidak memadai, sehingga pengguna disarankan untuk hanya menginstal aplikasi yang sesuai dengan spesifikasi perangkat yang dimiliki oleh pengguna.

Dari kelemahan-kelemahan *mobile android* yang telah dijabarkan di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan *mobile android* adalah *mobile android* rentan terhadap ancaman keamanan, kinerja yang bervariasi, dan

pembaruan yang tidak seragam dapat mengurangi kenyamanan pengguna jika tidak ditangani dengan baik.

d. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mobile Android*

Cara Mengakses Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mobile Android*

1) Buka google chrome pada HP *android* lalu ketik mediabljr.66ghz.com



Gambar 2. 2 cara mengakses media pembelajaran berbasis mobile android

2) Setelah itu klik link tersebut lalu masuk ke halaman cover media pembelajaran dan klik “mulai”



Gambar 2.3 Tampilan cover media pembelajaran

3) Setelah mengklik “mulai” maka akan muncul materi mengenai karya ilmiah



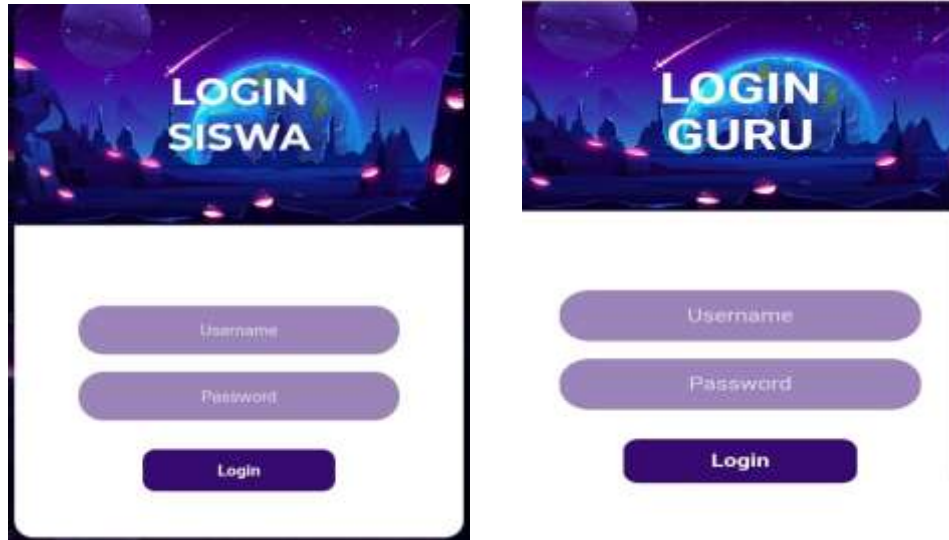
Gambar 2. 4 materi media pembelajaran

4) Setelah membaca dan mempelajari materi mengenai karya ilmiah pengguna dapat mengklik bacaan “siswa” pada bagian sudut kanan atas untuk siswa dan mengklik bacaan “guru” untuk guru pada bagian sudut kiri atas untuk masuk ke halaman *login*



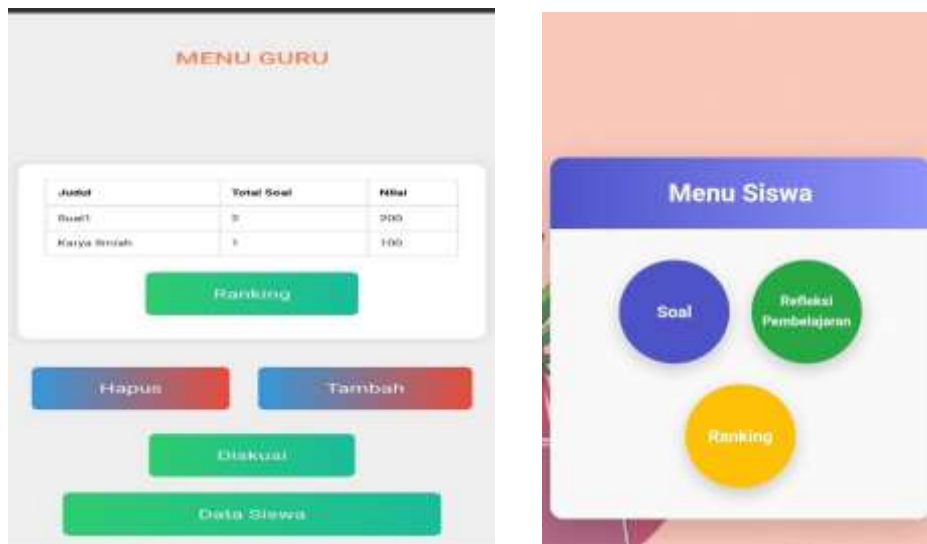
Gambar 2.5 button untuk login siswa dan guru

5) Setelah guru dan siswa mengklik bacaan tersebut maka akan muncul halaman *login* untuk guru dan siswa. Pada halaman ini siswa dan guru mengisi *username* dan *password* lalu klik *login* pada masing-masing halaman.



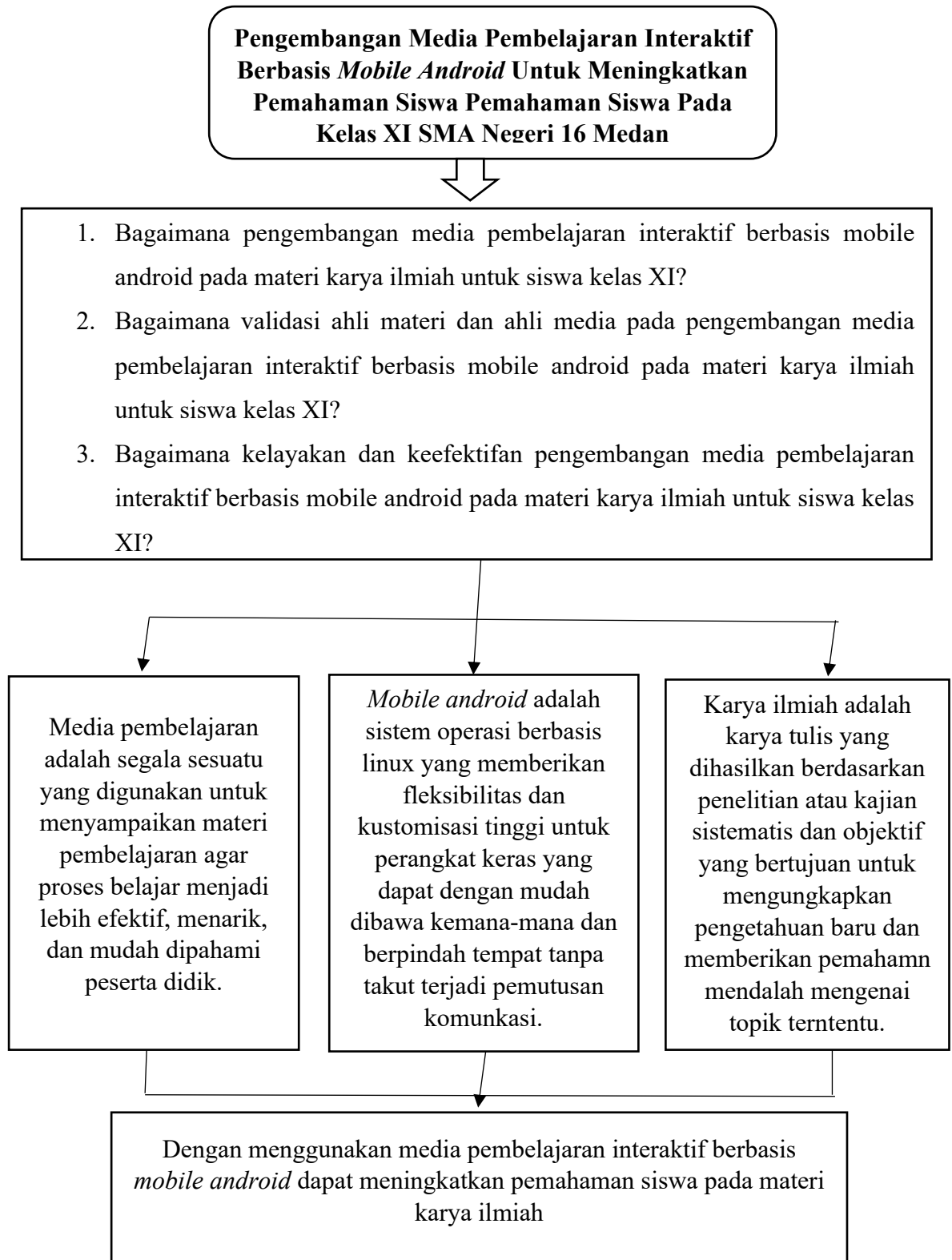
Gambar 2. 6 Tampilan login siswa dan guru

6) Setelah siswa dan guru masuk ke halaman masing-masing maka siswa akan masuk kehalaman menu siswa dan guru akan masuk pada halaman menu guru.



Gambar 2. 7 Tampilan menu guru dan siswa

B. Kerangka Konseptual



Gambar 2.8 Kerangka Konseptual

C. Penelitian Relevan

Untuk mendukung keberhasilan penelitian ini, Peneliti melakukan pendekatan teoritis melalui beberapa literatur yang berhubungan dengan penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Beberapa uraian penelitian terdahulu yang relevan dan bisa menjadi acuan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Wulandari (2018) dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran tersebut dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu : (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (desain atau perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan kategori 'sangat layak' dengan persentasi sebesar 95,34% yang diperoleh dari ahli media dan mendapat kategori 'sangat layak' dengan presentasi sebesar 88,6% yang diperoleh dari ahli materi serta mendapatkan kategori 'sangat layak' yang diperoleh dari pengujian siswa dengan presentasi 82,47%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan dalam proposal ini sangat layak.
2. Nisa, (2021) dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan R&D ,dengan tahapan-tahapannya yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) produk akhir. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen validasi dan teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi dengan menggunakan skala likert. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil analisis validasi penelitian oleh tiga validator diperoleh rata-rata validasi media pembelajaran sebesar 82,87% hal ini dikategorikan dengan 'cukup valid'. Kesimpulan penelitian proposal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android teruji valid.
3. Mila (2019) dalam penelitian ini media yang dikembangkan mengacu pada 6 tahapan model Sugiyono yaitu tahap potensi dan masalah, tahap

mengumpulkan informasi, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap perbaikan desain, dan tahap uji coba produk terbatas. Uji coba terbatas dilakukan di SMPN 4 Surabaya dengan subjek uji coba sebanyak 16 siswa. Teknik pengambilan subjek dilakukan secara acak. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar catatan lapangan, lembar validasi, lembar tes, dan lembar angket. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Tahap awal pengembangan media dilakukan dengan mencari literatur terkait potensi dan masalah. Selanjutnya yaitu tahap pengumpulan data yang dibutuhkan untuk pengembangan media. Tahap selanjutnya yaitu pembuatan desain media yang dilanjutkan dengan tahap validasi dari para ahli untuk memperoleh penilaian dan saran yang dijadikan sebagai acuan pada tahap perbaikan produk. Tahap akhir yaitu uji coba produk melalui proses pembelajaran dengan berbantuan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dinyatakan valid dengan persentase nilai rata-rata sebesar 87,00%. Media dinyatakan praktis secara teori dengan kategori B dan praktis secara praktik dengan persentase rata-rata respon siswa sebesar 85,20%. Media dinyatakan efektif dengan persentase ketuntasan klasikal siswa sebesar 81,25%