

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Menurut Sadiman, dkk. (2014:7), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Lebih lanjut, Suwardi (2007:76) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sesuatu hal yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. Pesan yang disampaikan yaitu mengenai instruksional yang mencakup materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan. Selanjutnya, Kustandi dan Darmawan (2020:5—6) menjelaskan bahwa:

“Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna.”

Menurut Suryani, Setiawan, dan Putra (2018:5), media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau digunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran

dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Sanaky (2013:4) juga berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam rangka mempertinggi efektivitas dan efisiensi pembelajaran, media pembelajaran digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, menurut Susilana dan Riyana (2007:7), penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan dan memperjelas pesan atau informasi, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran agar mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2011:42), fungsi media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Fungsi semantik, artinya media pembelajaran berfungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami.
- 2) Fungsi manipulatif, artinya media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya.
- 3) Fungsi fiksatif, artinya fungsi media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.
- 4) Fungsi distributif, artinya fungsi media terkait dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indrawi manusiawi.
- 5) Fungsi sosiokultural, artinya media berfungsi untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik.
- 6) Fungsi psikologis, artinya media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dari segi psikologis yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif, dan motivasi.
 - a) Fungsi atensi: fungsi media pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik.
 - b) Fungsi kognitif: fungsi media pembelajaran dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman baru.
 - c) Fungsi afektif: fungsi media pembelajaran dalam menciptakan perasaan, emosi, penerimaan, dan penolakan peserta didik dalam pembelajaran.

- d) Fungsi psikomotorik: fungsi media pembelajaran dalam membantu peserta didik menguasai keterampilan atau kecakapan motorik seperti fasilitas laboratorium, atau video senam sebagai pengganti instruktur dalam pelajaran.
- e) Fungsi imajinatif: fungsi media pembelajaran dalam membangun daya imajinasi peserta didik, misalnya film animasi dan media interaktif untuk anak, dengan media tersebut dapat terbayangkan peristiwa-peristiwa yang dialami tokoh dalam sebuah cerita yang mengandung muatan positif
- f) Fungsi motivasi: fungsi media pembelajaran dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang membuat pelajaran lebih menarik, menghilangkan rasa tertekan dan kebosanan dapat memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kustandi dan Darmawan (2020:20), manfaat praktis penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, serta kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.

Selain pendapat tersebut, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (dikutip Susilana dan Riyana, 2007:9) sebagai berikut.

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah ke arah yang positif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa sebagai berikut.

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru:
 - a) membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar;
 - b) memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis;
 - c) membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran;
 - d) memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan;
 - e) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tertekan;
 - f) membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan; dan
 - g) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.

- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa:
 - a) merangsang rasa ingin tahu untuk belajar;
 - b) memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri;
 - c) memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media; dan
 - d) memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa macam. Susilana dan Riyana (2007:14) mengklasifikasikan media menjadi 10 jenis sebagai berikut.

1) Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang. Contoh media grafis antara lain: grafik, diagram, bagan, sketsa, dan poster.

2) Media Bahan Cetak

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan. Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan. Jenis media bahan cetak di antaranya adalah buku teks, modul, dan bahan pengajaran terprogram.

3) Media Gambar Diam

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto.

4) Media OHP dan OHT

OHT (*Overhead Transparency*) adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP (*Overhead Projector*). OHT dibuat dari bahan transparan yang biasanya berukuran 8,5 x 11 inci.

5) Media *Opaque Projector*

Opaque Projector atau proyektor tidak tembus pandang adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tidak tembus pandang. Berbeda dengan OHP, *Opaque Projector* ini tidak memerlukan transparansi, tapi memerlukan penggelapan ruangan.

6) Media *Slide*

Media *slide* atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan *proyektor slide*.

7) Media Radio

Radio adalah media audio yang penyampaian pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar. Pemberi pesan (penyiar) secara langsung dapat mengkomunikasikan pesan atau informasi melalui suatu alat yang kemudian diolah dan dipancarkan ke segenap penjuru dan penerima pesan menerima pesan atau informasi tersebut dari pesawat radio di rumah-rumah atau para siswa mendengarkannya di kelas-kelas.

8) Media Audio Visual Diam

Media audiovisual diam adalah media yang penyampaiannya pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini adalah media *sound slide*, film strip bersuara, dan halaman bersuara.

9) Media Objek

Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya.

10) Media Interaktif

Karakteristik terpenting kelompok media ini adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Sedikitnya ada dua macam interaksi. Interaksi yang pertama ialah yang menunjukkan siswa berinteraksi dengan sebuah program, misalnya siswa diminta mengisi blanko pada bahan belajar. Interaksi yang kedua ialah siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, komputer, atau kombinasi di antaranya yang berbentuk video interaktif.

Berdasarkan jenis-jenis media tersebut, peneliti akan mengembangkan jenis media interaktif yaitu pada mata pelajaran *Bahasa Indonesia* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 32 OKU.

e. Pemilihan Media

Beberapa penyebab orang memilih media antara lain adalah bermaksud mendemonstrasikannya, merasa sudah akrab dengan media tersebut, ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya. Menurut Sadiman, dkk. (2014:84), dasar pertimbangan untuk memilih media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan.

Susilana dan Riyana (2007:69—71) mengemukakan bahwa ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media sebagai berikut.

- 1) Kriteria pertama, kesesuaian dengan tujuan.
- 2) Kriteria kedua, kesesuaian dengan materi pembelajaran.
- 3) Kriteria ketiga, kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau siswa.
- 4) Kriteria keempat, kesesuaian dengan teori.
- 5) Kriteria kelima, kesesuaian dengan gaya belajar siswa.
- 6) Kriteria keenam, kesesuaian dengan kondisi lingkungan.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu sebagai berikut.

- 1) Keterbatasan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
- 2) Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri ada dana, tenaga dan fasilitasnya.
- 3) Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya bisa digunakan di mana pun

dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.

- 4) Efektivitas dalam jangka waktu yang panjang.

2. Aplikasi *Smartphone* Android sebagai Media Pembelajaran Berkonsep *Mobile Learning*

Penggunaan *smartphone* mungkin merupakan sesuatu yang baru dalam dunia pendidikan. Namun, jika dilihat penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran sangatlah baik, karena siswa akan lebih mudah mencari materi pelajaran yang dibutuhkan dan dapat juga memberi kesempatan dan kebebasan kepada siswa untuk mengakses materi pelajaran secara lebih luas yang mungkin saja materi tersebut belum pernah diajarkan oleh guru. Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran juga akan memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik dan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran akan lebih memudahkan siswa dalam belajar, karena bentuknya yang simpel dan aksesnya yang luas sehingga *smartphone* mudah digunakan kapan saja dan di mana saja. Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran dapat melalui aplikasi berbasis android yang bisa diunduh.

Menurut Satyaputra dan Aritonang (dikutip Kuswanto dan Radiansah, 2018:16), android adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai 'jembatan' antara peranti (*device*) dan penggunanya, sehingga pengguna dapat berintraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. Selanjutnya, menurut Ardiansyah (2011:1), android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang

berbasiskan *linux*. android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri sehingga dapat digunakan oleh bermacam peranti penggerak. Murtiwiyati dan Lauren (2013:2) mengatakan bahwa android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Android memiliki empat karakteristik sebagai berikut.

a. Terbuka

Android dibangun untuk benar-benar terbuka sehingga sebuah aplikasi dapat memanggil salah satu fungsi inti ponsel seperti membuat panggilan, mengirim pesan teks, menggunakan kamera, dan lain-lain.

b. Semua Aplikasi Dibuat Sama

Android tidak memberikan perbedaan terhadap aplikasi utama dari telepon dan aplikasi pihak ketiga (*third-party application*). Semua aplikasi dapat dibangun untuk memiliki akses yang sama terhadap kemampuan sebuah telepon dalam menyediakan layanan dan aplikasi yang luas terhadap para pengguna.

c. Memecahkan Hambatan pada Aplikasi

Android memecah hambatan untuk membangun aplikasi yang baru dan inovatif. Misalnya, pengembang dapat menggabungkan informasi yang diperoleh dari web dengan data pada ponsel seseorang seperti kontak pengguna, kalender, atau lokasi geografis.

d. Pengembangan Aplikasi yang Cepat dan Mudah

Android menyediakan akses yang sangat luas kepada pengguna untuk menggunakan *library* yang diperlukan dan *tools* yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi yang semakin baik.

Penggunaan aplikasi *smartphone* android membuat media pembelajaran semakin menarik dan beragam. Namun, penggunaan aplikasi *smartphone* android sebagai media pembelajaran tidak hanya dinilai satu sisi. Aplikasi *smartphone* android harus mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik dan harus mampu merangsang peserta didik untuk selalu mengingat apa yang sudah dipelajari serta mampu memberi rangsangan belajar bagi peserta didik. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *smartphone* android sebagai media pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria. Thorn (dikutip Sanaky, 2013:208) mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif sebagai berikut.

- 1) Kemudahan navigasi, artinya sebuah program media harus dirancang sesederhana, serapi, dan seindah mungkin.
- 2) Ada kandungan kognisi, artinya ada sesuatu yang bisa didapat siswa setelah menggunakan media.
- 3) Pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program itu telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum.
- 4) Integrasi media, yaitu media itu harus bisa mengintegrasikan aspek tujuan pembelajaran, materi yang harus dipelajari, metode artinya variasi metode yang digunakan dan kemampuan pembelajar.
- 5) Untuk menarik minat pembelajar, program media harus mempelajari tampilan yang artistik dan tidak lupa estetika juga merupakan kriteria.
- 6) Fungsi secara keseluruhan, artinya program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar (tujuan

pembelajaran), sehingga pada waktu selesai menjalankan sebuah program (belajar) dia akan merasa telah belajar sesuatu dengan nyaman dan menyenangkan.

Pada penelitian ini, aplikasi *smartphone* android yang dikembangkan berkonsep *mobile learning*. Darmawan (2011:15) menjelaskan *mobile learning* adalah salah satu alternatif bahwa layanan pembelajaran dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja. Hal ini akan meningkatkan perhatian pada materi pembelajaran dan dapat mendorong motivasi pembelajar kepada pembelajaran sepanjang hayat (*life long learning*). Melalui *mobile learning*, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dan informasi dari mana saja dan kapan saja. Siswa tidak perlu menunggu waktu tertentu untuk belajar atau pergi ke tempat tertentu untuk belajar. Mereka dapat menggunakan teknologi *mobile wireless* untuk keperluan belajar mereka baik formal maupun informal. Secara teknis dapat dikatakan pembelajaran secara pribadi yang menghubungkan pelajar dengan komputasi awan menggunakan perangkat *mobile*. *Mobile learning* kebalikan dari pembelajaran yang terjadi di kelas tradisional di mana pelajar hanya duduk, bergerak, memperhatikan guru yang berdiri di depan kelas (Woodill dikutip Rahmat 2019:44).

Woodill (dikutip Rahmat 2019:45) juga menjelaskan bahwa ekosistem *mobile learning* terdiri dari berbagai jenis perangkat yang terkoneksi dengan berbagai jenis jaringan, seperti: *mobile phone personal digital assistants (pda)*, *smartphone*, *notebook and netbook computers*, *tablet device and computer*, *digital camera*, *portable media player*, *game console and portable game device*, dan lain-lain.

3. Mata Pelajaran *Bahasa Indonesia*

Pembelajaran *Bahasa Indonesia* merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Menurut Sufanti (dikutip Setiawaty, 2021:58—59), kurikulum 2013 menempatkan mata pelajaran *Bahasa Indonesia* sebagai penghela mata pelajaran lain dan karenanya harus berada di depan semua mata pelajaran lain. Pembelajaran *Bahasa Indonesia* memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. *Bahasa Indonesia* merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. *Bahasa Indonesia* merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Sebagai masyarakat Indonesia, penting untuk kita mempelajari dan memahami *Bahasa Indonesia* secara baik dan benar.

Mata pelajaran *Bahasa Indonesia* merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting di sekolah. Mata pelajaran *Bahasa Indonesia* sudah diajarkan mulai jenjang pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, hingga perguruan tinggi. Pembelajaran *Bahasa Indonesia* di sekolah diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analisis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Mata pelajaran *Bahasa Indonesia* memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

4. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Miftah (2009:96) mengemukakan bahwa analisis kebutuhan merupakan aktivitas ilmiah untuk mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat (kesenjangan) proses pembelajaran guna memilih dan menentukan media yang tepat dan relevan mencapai tujuan pembelajaran yang mengarah pada peningkatan mutu pendidikan. Analisis kebutuhan media pembelajaran dilakukan sebelum suatu media pembelajaran tertentu dirancang dan dikembangkan. Nunan (dikutip Sanjaya dan Inawati, 2019:106) menyatakan bahwa analisis kebutuhan memiliki tujuan utama yaitu sebagai sarana pemerolehan input yang lebih luas tentang isi, desain, dan implementasi tentang media yang dikembangkan, untuk mengembangkan tujuan dan isi produk, menyediakan data bagi penelaahan dan penilaian produk yang sedang berjalan. Oleh karena itu, analisis kebutuhan untuk mengembangkan sebuah produk seperti mengembangkan media pembelajaran sangat penting. Tujuannya untuk memilih dan menentukan media yang tepat dan relevan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini untuk menyaring kebutuhan guru dan siswa yang berhubungan dengan aktivitas perencanaan, pengembangan, dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis android.

B. Kajian Penelitian Relevan

Berikut ini peneliti uraikan beberapa kajian penelitian yang relevan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android sebagai bahan referensi penelitian yang berupa jurnal ilmiah yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android pernah dilakukan oleh Andi Rustandi, Asyiril, dan Nurul Hikma dalam Jurnal Binawakya Volume 15 Nomor 2 Tahun 2020. ISSN: 2615-3505 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Teknologi Informasi Airlangga Tahun Ajaran 2020/2021”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android pada materi Logika dan Algoritma di SMK TI Airlangga Samarinda tahun ajaran 2020/2021. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan PPE yang terdiri tiga tahap, yaitu *planning*, *production*, *evaluation*. Hasil penelitian ini adalah: uji kelayakan dapat dilihat pada perolehan hasil angket pengujian oleh ahli materi dengan 17 indikator serta 4 aspek diperoleh jumlah skor 74 dari skor maksimum 85 dengan kategori sangat layak dengan persentase kelayakan 87,16% dari rentang $X > 81\%$, pengujian dengan tiga ahli media dengan 15 indikator serta 7 aspek diperoleh jumlah skor 219 dari skor maksimum 225 dengan kategori sangat layak dengan persentase kelayakan 97,33% dari rentang $X > 81\%$. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan PPE (*Planning, Production, and Evaluation*) dengan teknik pengumpulan data studi lapangan, studi literatur dan angket serta media pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan dengan persentase kelayakan 94,52% (Rustandi, Asyiril, dan Hikma, 2020:85). Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu penelitian

terdahulu mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran *Simulasi Komunikasi Digital* kelas X SMK, sedangkan penelitian sekarang mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran *Bahasa Indonesia* kelas VIII SMP. Selain itu, penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran berbasis android menggunakan model pengembangan PPE yang terdiri tiga tahap, yaitu *Planning, Production, Evaluation*, sedangkan penelitian sekarang menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian sekarang mempunyai keunggulan dengan menggunakan model pengembangan tersebut yaitu dapat dilihat dari implementasinya yang dilakukan secara sistematis dan sistemik. Artinya, pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diharapkan dapat diperoleh produk yang efektif.

2. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android pernah dilakukan oleh Rahmatul Husna Arsyah, Agung Ramadhanu, dan Fiki Pratama dalam jurnal *Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis* Volume 1 Nomor 2 Tahun 2019. Penelitian ini berjudul “Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Sistem Komputer”. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas pada aplikasi media pembelajaran berbasis android mata pelajaran *Sistem Komputer* kelas X. Penelitian ini merupakan jenis *Research & Development* dengan menggunakan empat tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Berdasarkan hasil pengujian validitas yang dilakukan oleh validator sebesar 87,24%,

sehingga dapat diinterpretasikan sangat valid digunakan. Hasil penelitian uji praktikalitas secara keseluruhan yaitu 90,6% sehingga dapat diinterpretasikan sangat praktis digunakan. Hasil pengujian efektivitas secara keseluruhan terhadap sebesar 89%, sehingga dapat diinterpretasikan sangat efektif untuk digunakan (Arsyah, Ramadhanu, dan Pratama, 2019:31). Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu peneliti terdahulu mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran *Sistem Komputer* kelas X, sedangkan peneliti sekarang mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran *Bahasa Indonesia* kelas VIII SMP. Selain itu, peneliti terdahulu mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan tahapan pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran, sedangkan peneliti sekarang meneliti dengan tahapan (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*.

3. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android pernah dilakukan oleh Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah dalam jurnal *Media Infotama* Volume 14 Nomor 1 Tahun 2018. Penelitian ini berjudul “Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran *Sistem Operasi Jaringan* kelas XI. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan tahapan perancangan, produksi, evaluasi, dan menganalisis data dengan persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan pada mata pelajaran *Sistem Operasi Jaringan* kelas XI sudah layak untuk digunakan dalam

pembelajaran oleh guru dan siswa. Berdasarkan beberapa tahapan uji coba, media pembelajaran dikategorikan valid dengan tingkat kelayakan sebesar 82% dengan kriteria baik (Kuswanto dan Radiansah, 2018:15). Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu peneliti terdahulu mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran *Sistem Operasi Jaringan* kelas XI, sedangkan peneliti sekarang mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran *Bahasa Indonesia* kelas VIII SMP. Selain itu, peneliti terdahulu mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan tahapan perancangan, produksi, evaluasi, dan menganalisis data dengan persentase, sedangkan peneliti sekarang meneliti dengan tahapan (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Penelitian sekarang mempunyai keunggulan dengan menggunakan tahapan pengembangan tersebut yaitu dapat dilihat dari implementasinya yang dilakukan secara sistematis dan sistemik. Artinya, pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diharapkan dapat diperoleh produk yang efektif.

4. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android pernah dilakukan oleh M. Iqbal, Yusrizal, dan M. Subianto dalam jurnal Pendidikan Sains Indonesia Volume 04 Nomor 02 Tahun 2016. Penelitian ini berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Aplikasi Fisika pada Pokok Bahasan Fluida Statis untuk Siswa SMA Berbasis android”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran fisika pada pokok bahasan fluida statis yang dapat digunakan pada perangkat *mobile* berbasis

android untuk menunjang pembelajaran siswa di dalam kelas. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara terhadap evaluator dan dilanjutkan dengan mengisi angket heuristik untuk menemukan *severity ratings* sesuai dengan 10 prinsip heuristik Nielsen. Evaluator sejumlah 30 orang berasal dari kalangan guru 80%, dosen 17%, dan praktisi IT 3%, yang mengerti dan terbiasa menggunakan perangkat *mobile* berbasis android. Hasil dari evaluator menunjukkan bahwa hanya terdapat permasalahan minor pada kategori *help and documentation* sehingga hanya perlu sedikit perbaikan dan penambahan (Iqbal, Yusrizal, dan Subianto, 2016:20). Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu peneliti terdahulu mengumpulkan data dengan cara wawancara dan angket, sedangkan peneliti sekarang mengumpulkan data dengan cara observasi, wawancara, dan angket.

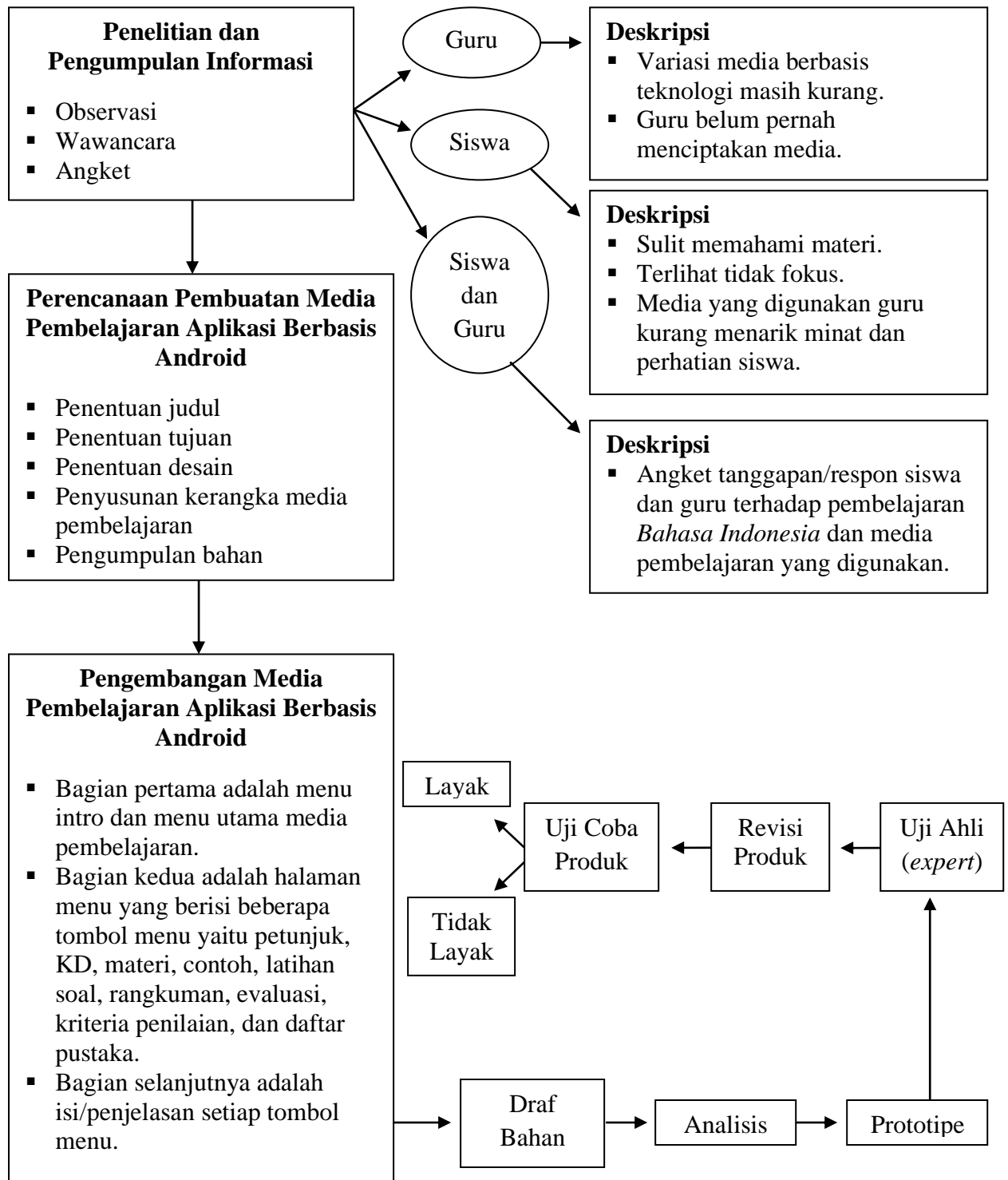
5. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android pernah dilakukan oleh Agustina Wulandari sebagai tugas akhir berupa skripsi tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis android pada Dasar-Dasar Algoritma dan Pemrograman untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran *Dasar-Dasar Algoritma dan Pemrograman* untuk siswa kelas X oleh ahli media diperoleh rata-rata

keseluruhan sebesar 95,34% dengan kategori sangat layak, oleh ahli materi diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 88,6% dengan kategori sangat layak, dan pengujian oleh siswa diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 82,47% dengan kategori sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan sangat layak digunakan (Wulandari, 2018:105). Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu peneliti terdahulu mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran *Dasar-Dasar Algoritma dan Pemrograman*, sedangkan peneliti sekarang mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran *Bahasa Indonesia* kelas VIII SMP.

C. Kerangka Konseptual

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan yaitu observasi, wawancara, dan angket. Tahapan pertama peneliti melakukan observasi ke sekolah. Tujuannya untuk mencari informasi tentang kondisi dan keadaan saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara singkat kepada salah satu guru mata pelajaran *Bahasa Indonesia*, tujuannya untuk mendapatkan informasi tentang media pembelajaran yang sering dipakai dan kesulitan yang dialami saat proses pembelajaran. Peneliti juga memberikan angket kepada guru dan siswa. Tujuannya untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa tentang media pembelajaran yang dibutuhkan. Selanjutnya, peneliti melakukan validasi prototipe produk kepada siswa dan uji validasi beberapa pakar, yaitu ahli desain, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk melihat kelayakan prototipe pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis android untuk siswa kelas

VIII SMP Negeri 32 OKU. Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut ini.



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian