

Riwayat Artikel:	Diajukan:	Direvisi:	Diterima:
	6 Juni 2024	26 Juni 2024	28 Juni 2024



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII.D di SMPN 2 Semparuk

Saedah¹, Lizawati², Saptiana Sulastri³

^{1,2,3}IKIP PGRI Pontianak

¹saedahsman@gmail.com, ²lizaucu@gmail.com,

³saptianasulastri292@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* untuk membantu dan melihat respon dalam mengatasi masalah yang dihadapi guru di sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan dengan rancangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat, yaitu di SMPN 2 Semparuk. Fokus masalah dalam penelitian ini dari awal mulai peneliti melakukan magang dan melihat permasalahan yang ada dikelas, dengan melihat respon siswa yang sudah bosan dengan pembelajaran. Peneliti berusaha mencari jalan keluar dari permasalahan yang ada sehingga tercipta pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* untuk mendukung Kurikulum Merdeka yang mengedepankan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fiksi dan nonfiksi telah teruji kelayakannya oleh tiga ahli media dengan kategori "Sangat Layak". Sedangkan hasil pengujian oleh tiga ahli materi dengan kategori "Sangat Baik". Adapun hasil respon siswa termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi bu fiksi dan nonfiksi.

Kata kunci: pengembangan media, *Android*.

Abstract: This research aims to develop *Android*-based learning media to help and see responses in overcoming problems faced by teachers in schools. The research method used is development with a 4D design (*define, design, develop, and disseminate*). This research was conducted in Sambas Regency, West Kalimantan, namely at SMPN 2 Semparuk. The focus of the problem in this research was from the beginning when the researcher did an internship and looked at the problems in the class, by looking at the responses of students who were bored with learning. Researchers are trying to find a way out of existing problems so as to create the development of *Android*-based learning media to

support the Independent Curriculum which prioritizes student creativity in learning. Android-based learning media for Indonesian language subjects, fiction and non-fiction material, has been tested for its suitability by three media experts in the "Very Feasible" category. Meanwhile, the test results by three material experts were in the "Very Good" category. The student response results are included in the "Very Good" category. Overall, it can be concluded that the learning media developed is very suitable for use in the Indonesian language learning process in fiction and non-fiction material.

Keywords: *media development, Android.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tuntutan yang ada pada diri manusia dari sejak lahir yang membawa segala kekuatan agar dapat mencapai kebahagiaan yang tinggi (Dewantara, 2009; Noviani et al., 2017). Pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia dengan memiliki adab dan sopan santun yang sudah tertanam didalam diri. Pendidikan bukan hanya untuk mengansah otak saja tetapi proses pengembangan dan pematangan sistem pemikiran yang ada didalam otak manusia. Usaha sadar dalam merencanakan peningkatan didalam dirinya agar memiliki semua aspek kehidupan baik akhlak, spiritual, mengendalikan diri, kecerdasan, adab, sikap bermasyarakat serta bernegara. Pentingnya pendidikan dari jenjang dasar ke jenjang yang atas agar tersusunya pendidikan dengan baik dan sesuai aturan pemerintah, seperti anjuran kementerian pendidikan dan kebudayaan bahwa warga Indonesia wajib sekolah selama 12 tahun untuk mengurangi tingkat kebodohan yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, pendidikan yang dilakukan harus berjalan Bersama dengan proses belajar yang dilakukan oleh siswa-siswi di sekolah.

Sekolah merupakan sarana yang digunakan dalam menuju keberhasilan juga sering kali disebut belajar. Belajar memiliki banyak proses dan banyak arti. Dengan kata lain, jika disempitkan lagi belajar juga memiliki arti usaha yang dilakukan tiap individu dalam menguasai sebuah pembelajaran ilmu pengetahuan dan pembentukan kepribadian yang dilanjudi dengan menguasai kegiatan kegiatan baru dalam menuju apa yang diinginkan (Sardiman, 2018). Belajar adalah usaha yang paling penting ketika melakukan Pendidikan, ketika siswa siswi sudah memiliki motivasi untuk belajar maka dia akan memiliki tempat yang luas ketika menempuh pendidikan. Tetapi, belajar juga tidak selalu berbau sekolah dan pendidikan setiap manusia akan belajar ketika mereka berada di lingkungan yang baru sehingga membuat mereka beradaptasi dengan melihat hal hal baru.

Hal hal baru dapat dilakukan dengan berbagai macam cara untuk mewujudkan tujuan yang sudah tercantum dalam Pendidikan Nasional sesuai dengan pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 dan Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 untuk peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan itu jalan keluar yang dapat ditempuh untuk meningkatkan

kualitas dan mutu dalam pendidikan ada pada motivasi yang ada dalam diri siswa. Dalam peningkatan kualitas pendidikan tidak dilihat dari siswa saja, tetapi dari guru juga. Setiap media yang digunakan, model, metode, dan pendekatan yang dipakai guru dalam menyampaikan pembelajaran dapat memberikan dampak kepada siswa, seperti meningkatkan motivasi belajar.

Motivasi belajar siswa dapat ditunjukkan dengan memberikan hal hal baru didalam kelas yang belum pernah mereka pelajari selama sekolah, karena siswa sering kali bosan dengan media yang diberikan kepada siswa. Karena keterbatasan media yang ada membuat guru terpaksa melakukan kegiatan pembelajaran seadanya. Permasalahan yang ada adalah kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dan kebutuhan siswa sesuai dengan era mereka. Pengembangan media pembelajaran merupakan tindak lanjut dalam mengatasi kurangnya motivasi untuk siswa didalam kelas. Pengembangan yang dilakukan bisa berbasis android mengingat untuk zaman sekarang siswa lebih sering membuka *smartphone* mereka disbanding buku mata Pelajaran.

Mata Pelajaran merupakan salah satu jenis pembelajaran yang ada disekolah sererti penelitian ini membahas tentang pembelajaran bahasa Indonesia, dengan materi buku fiksi dan non fiksi, kelas VII yang mana menggunakan kurikulum merdeka belajar. Kurikulum Merdeka memberikan tantangan baru kepada guru dalam memberikan pengajaran. Untuk membantu siswa dalam pembelajaran, siswa diperbolehkan membawa dan mencari referensi melalui *smartphone* mereka karena penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu kegemaran siswa. Tetapi, tidak menutup kemungkinan siswa harus diawasi dengan lebih teliti karena banyaknya penyalahgunaan media karena media pembelajaran berbasis teknologi banyak memberikan dampak, baik dampak baik maupun dampak negatif.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di tengah era digital sudah menjamur dan menjadi kegemaran masyarakat. *Smartphone* merupakan perangkat lunak yang dapat difungsikan untuk berbagai macam kegiatan, seperti berinteraksi jarak jauh, akses internet, edukasi, dan hiburan. *Smartphone* yang ramai dipakai di kalangan anak anak muda, yaitu *android* dan *IOS*.

Sesuai dengan topik penelitian yang diambil maka penelitian ini berfokus pada penggunaan *smartphone* berbasis *android* karena ketika praobservasi siswa di kelas VII lebih banyak memakai *smartphone* berbasis *android*. *Android* merupakan perangkat lunak istem operasi *linux* yang dapat membantu pengerjaan elektronik yang cukup dapat menyentuh layar dan mengusap layar.

Media pembelajaran dapat dikaitkan dengan perkembangan apapun,

didalam dunia Pendidikan perkembangan media pembelajaran merupakan cerminan dari perkembangan zaman, salah satunya perkembangan teknologi di era yang modern dengan siswa yang cenderung menghabiskan waktu lebih banyak bersama *smartphone* yang mereka miliki dibanding buku pelajaran. Hal ini tentu menjadi tantangan bagi guru agar siswa tetap gemar membaca dan belajar di rumah. Untuk itu, media pembelajaran berbasis *Android* menjadi alat bantu dalam permasalahan yang dihadapi siswa di kelas.

Media pembelajaran merupakan konsep yang akan digunakan pendidik agar dapat melihat usaha didalam pembelajaran yang dilakukan dengan sengaja, sebelum melakukan pembelajaran pendidik terlebih dahulu menentukan tujuan pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran dapat terkendali (Suryani, 2018). Sedangkan pembelajaran adalah proses dimana adanya komunikasi dan interaksi dua arah (peserta didik dan pendidik) agar terjadi proses belajar didalam diri peserta didik. Nunuk Suryani (2018) juga mempertegas bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru, siswa, dan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* dilengkapi dengan soal soal latihan, materi, tujuan, dan evaluasi yang memudahkan guru serta siswa agar mampu memahami materi di luar jam sekolah khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti berharap pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* dapat mengatasi permasalahan agar seluruh peserta didik mampu memahami materi di luar jam sekolah karena keterbatasan buku materi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Asmarani (2021), dengan judul topik pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI berbasis *Android*, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *Android* dalam memenuhi kebutuhan siswa dan pendidik dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan inovasi baru didalam pembelajaran.

METODE

Metode Penelitian ini adalah *Research and Development* atau yang sering disebut dengan pengembangan yang memiliki rangkaian dalam mengembangkan sebuah produk baru untuk melengkapi produk yang ada sehingga bisa di pakai dan dipertanggung jawabkan. Sugiyono (2018) mengatakan metode penelitian ini membentuk sebuah pengembangan dalam proses agar dapat memvalidasi sebuah produk yang di peroleh tujuan dan membuat sebuah produk menjadi valid dan layak digunakan. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah aplikasi berbasis *Android*.

Rancangan penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah pengembangan 4D (*define, design, develop, dessiminate*).

a. *Define* (Analisis)

Thiagarajan dkk. (dalam Wicaksono, 2022) mengatakan bahwa ada lima kegiatan dalam tahap *define*, yaitu:

1) Analisis Awal Kebutuhan Guru

Analisis awal yang dilakukan ialah melihat komponen pembelajaran yaitu RPP/ modul ajar yang digunakan oleh guru yang penulis lakukan dengan cara wawan cara kepada guru di SMPN 2 Semparuk. Selanjutnya, penulis harus memperoleh gambaran masalah dan cara menyelesaikan masalah.

2) Analisis Peserta didik

Analisis ini merupakan analisis mengidentifikasi bagaimana sifat dan karakteristik peserta didik yang menjadi target dalam berjalanya pengembangan media pembelajaran ini, baik akademik, kognitif dan motivasi belajar yang dimiliki masing masing individu didalam pembelajaran sehingga mampu memecahkan masalah dan berekspresi didalam kelas ketika pembelajaran berlangsung.

3) Analisis Materi

Analisis materi merupakan analisis berdasarkan sebuah fakta yang ada di sekolah tepatnya di kelas VII D SMPN 2 Semparuk, dimana peserta didik terlihat memahami dan senang didalam pembelajaran sehingga peserta didik mampu memahami materi buku fiksi dan non fiksi yang disampaikan.

4) Analisis Tugas

Analisis ini merupakan tahapan evaluasi yang dilakukan untuk menjawab rencana pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia. Disini pendidik menganalisis tugas yang telah diberikan dan melihat apakah peserta didik telah mencapai kompetensi minimal yang sudah ditetapkan sejak awal.

5) Tujuan Pembelajaran

Penyusunan tujuan pembelajaran ini berdasarkan modul/RPP yang telah ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang telah dipakai disekolah.

b. *Design*/Perancangan

Tahap yang kedua yaitu perancangan atau design yang mana bertujuan dalam merancang semua produk yang akan dikembangkan. Langkah langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Penyusunan teks dirumuskan berdasarkan materi yang akan dipakai pada semester genap disekolah dan mencantumkan tugas untuk peserta didik dan mencantumkan indikator dalam pengajaran .

- 2) Pemilihan media yang dipakai yaitu media pembelajaran berbasis android karena minimnya penggunaan IOS dan menyesuaikan karakteristik peserta didik.
- 3) Pemilihan format yang ada dalam media agar media yang ditampilkan menjadi beragam dan mengisi sesuai dengan materi pembelajaran yang dipakai di sekolah SMPN 2 Semparuk.
- 4) Perancangan media pembelajaran ini berdasarkan analisis yang dilakukan pada tahap awal tadi, jadi pada tahap ini menghasilkan produk yang terstruktur sebelum melakukan uji coba.

c. *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan hasil dari pembuatan media pembelajaran yaitu produk yang akan dilakukan uji coba setelah adanya revisi yang dilakukan. Tahap ini terdiri dari 2 langkah yaitu;

1) Tahapan Validasi Produk

Tahap ini merupakan tahap dimana melakukan validasi ketika rancangan kita sudah selesai dilakukan yang mana dilakukan oleh validator (narasumber) dimana ada beberapa yang akan dinilai dari berbagai aspek produk yang telah selesai. Hasil dari validasi ahli digunakan sebagai revisi media pembelajaran (aplikasi). Dengan saran dan perbaikan dari validator penulis harus melakukan perbaikan produk sehingga memberikan pembelajaran yang tepat, efektif, dan teruji.

2) Tahap Uji Coba Produk

Produk selanjutnya diujicobakan kepada siswa di sekolah yang sama, tetapi dalam jumlah skala yang kecil. Sehingga penulis mendapatkan reaksi dari peserta didik yang telah memakai produk yang telah disiapkan.

d. *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap akhir ini merupakan penyebarluasan yang akan dilakukan pada kelas target. Yang mana memperhatikan analisa pengguna, strategi dan tema serta waktu pelaksanaan didalam penyebarluasan produk.

Ismayani (2018: 3) menyebutkan salah satu perangkat populer saat ini yang sudah banyak dilirik sebagai media pembelajaran adalah perangkat berbasis android. Android adalah sistem operasi *mobile* bersifat *open source* yang dikembangkan *Google Corporation* yang merupakan perusahaan mesin pencari terkemuka di dunia. Penelitian ini berguna dalam mengembangkan perangkat pembelajaran dan memiliki tujuan untuk menghasilkan produk dan menguji apakah produk yang dibuat layak atau tidak. Teknik pengumpulan

data menggunakan tiga jenis, yaitu: komunikasi langsung, komunikasi tidak langsung, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah produk akhir yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis android. Media dikemas untuk merangsang minat dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai pembawa pesan yang disampaikan kepada penerimanya. Hasil akhir yang didapat dalam penelitian ini adalah media pembelajaran bahasa Indonesia berbentuk *android*. Bentuk dari pengembangan yang menjadi sebuah produk berbentuk aplikasi *android* yang dipakai untuk membantu pembelajaran didalam kelas. Tahapan yang dilalui dalam penelitian ini merupakan model pengembangan 4D yaitu (*define, design, develop* dan *desseminate*). Tahapan-tahapan ini lah yang menjawab tujuan didalam penelitian ini berikut penjelasannya.

Tahap *define* mengacu pada kegiatan analisis atau identifikasi permasalahan yang ditemukan pada lingkungan tertentu. Ide atau gagasan yang dihasilkan menentukan produk yang akan dikembangkan. Tujuan dari tahap analisis adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan awal. Ketika mengembangkan media pembelajaran tersebut. Pengembangan media tersebut memerlukan analisis kebutuhan : (1) Analisis Kebutuhan guru (2) Analisis Kebutuhan Siswa (3) Analisis materi (4) Analisis Tugas (5) Tujuan pembelajaran. Diperlukan analisis kebutuhan guru Analisis awal yang dilakukan ialah melihat komponen pembelajaran yaitu RPP/ modul ajar yang digunakan oleh sekolah yaitu SMPN 2 Semparuk yang mana sekolah ini sudah memakai kurikulum merdeka belajar dan hampir berjalan 2 tahun penuh. Selanjutnya, guru juga menyampaikan masalah yang ada didalam kelas yaitu kurangnya motivasi belajar siswa sehingga sering bermalasan ketika guru menyampaikan materi.

Analisis kebutuhan siswa merupakan analisis mengidentifikasi bagaimana sifat dan karakteristik peserta didik yang menjadi target dalam berjalannya pengembangan media pembelajaran ini, baik akademik, kognitif dan motivasi belajar yang dimiliki masing-masing individu didalam pembelajaran sehingga mampu memecahkan masalah dan bereksprei didalam kelas ketika pembelajaran berlangsung dengan itu peneliti memilih kelas VII D karena sesuai dengan hasil pra observasi kelas ini merupakan kelas menengah kebawah dari kepribadian, sifat dan hasil belajar. Dengan itu alasan peneliti memilih kelas VII D SMPN 2 Semparuk untuk melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran ini.

Analisis materi Analisis materi merupakan analisis berdasarkan sebuah fakta yang ada di sekolah tepatnya di kelas VII D SMPN 2 Semparuk, di

mana peserta didik terlihat memahami dan senang didalam pembelajaran sehingga peserta didik mampu memahami materi buku fiksi dan non fiksi yang disampaikan, kemudian dapat digunakan sebagai panduan pembuatan materi (buku fiksi dan non fiksi) didalam aplikasi, menentukan tampilan dan kemudahan penggunaan yang sesuai dengan usia pengguna dan kebutuhannya. Analisis tugas Analisis ini merupakan tahapan evaluasi yang dilakukan untuk menjawab rencana pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi fiksi dan nonfiksi, setelah itu pendidik menganalisis tugas yang telah diberikan dan melihat apakah peserta didik telah mencapai kompetensi minimal yang sudah ditetapkan sejak awal mengacu pada evaluasi dalam aplikasi pembelajaran, yaitu evaluasi dengan bentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal. Terakhir, lakukan tujuan pembelajaran. Penyusunan tujuan pembelajaran ini berdasarkan modul/RPP yang telah ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang telah dipakai disekolah untuk menyesuaikan aplikasi yang akan dikembangkan. Selain itu, perlu untuk memutuskan perangkat yang akan menjalankan aplikasi, yaitu smartphone dengan sistem operasi Android.

Tahap yang kedua yaitu perancangan atau *design* yang bertujuan dalam merancang semua produk yang akan dikembangkan. Langkah-langkahnya sebagai berikut.

- 1) Penyusunan teks yang mana dirumuskan berdasarkan materi yang akan dipakai pada semester genap disekolah dan mencantumkan tugas untuk peserta didik dan mencantumkan indikator penyampaian didalam pengajaran .
- 2) Pemilihan Media Pemilihan media yang dipakai yaitu media pembelajaran berbasis android karena minimnya penggunaan IOS dan menyesuaikan karakteristik peserta didik.
- 3) Pemilihan format Pemilihan format yang ada didalam media agar media yang ditampilkan menjadi beragam dan mengisi sesuai dengan materi pembelajaran yang dipakai di sekolah SMPN 2 Semparuk.
- 4) Rancangan Awal Perancangan media pembelajaran ini berdasarkan analisis yang dilakukan pada tahap awal tadi, jadi pada tahap ini menghasilkan produk yang terstruktur sebelum melakukan uji coba.

Tahap yang ketiga adalah *develop* merupakan hasil dari pembuatan media pembelajaran yaitu produk yang akan dilakukan uji coba setelah adanya revisi yang dilakukan. Tahap ini terdiri dari tiga langkah, yaitu:

- 1) Tahapan Validasi Produk

Tahap ini merupakan tahap dimana melakukan validasi ketika rancangan kita sudah selesai dilakukan yang mana dilakukan oleh validator

dimana ada beberapa yang akan dinilai dari berbagai aspek produk yang telah selesai. Peneliti memilih 3 validator yang mana dosen TIK IKIP PGRI Pontianak dan 1 guru TIK SMPN 2 Semparuk. Hasil dari validasi ahli digunakan sebagai revisi media pembelajaran (aplikasi). Dengan saran dan perbaikan dari validator penulis harus melakukan perbaikan produk sehingga memberikan pembelajaran yang tepat, efektif, dan teruji.

Tabel 1. Analisis data penilaian ahli media

No.	Aspek Penilaian	Skor Total	Ahli Media 1	%	Ahli Media 2	%	Ahli Media 3	%
1.	Kemudahan penggunaan dan navigasi	35	32	91	32	91	33	94
2.	<i>Aesthetic</i> atau keindahan	25	18	72	23	92	23	92
3.	Kualitas Teknis	25	21	84	23	92	24	96
4.	Integrasi Media	20	18	90	17	85	18	90
Skor total		105	89	84	95	90	98	93
Rata-Rata Total Persentase							89%	

Berikut merupakan hasil dari validasi yang memperoleh nilai sebanyak 89% yang mendapatkan kategori sangat layak. Dengan catatan layak digunakan dengan revisi.

2) Tahap Validasi Materi

Tahap ini merupakan tahapan Dimana materi yang sudah ada didala aplikasi dilihat dan disesuaikan dengan materi dan kurikulum yang dipakai sesuai dengan ketentuan capaian pembelajaran. Untuk ahli media ada 3 orang yaitu guru bahasa Indonesia di SMPN 2 Semparuk

Tabel 2. Analisis data penilaian ahli materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Total	Ahli Materi 1	%	ahli Materi 2	%	ahli Materi 3	%
1.	Kesesuaian	40	38	95	39	98	39	98
2.	Kualitas Isi dan Tujuan	50	47	94	47	94	46	92
3.	Kualitas instruksional	30	28	93	29	97	28	93
Skor total		120	113	94	115	96	113	94
Rata-Rata Total Persentase							95%	

Berikut hasil validasi dari ahli materi yang mandapatkan nilai 95% dengan kategori sangat baik karena materi yang dipakai sesuai dengan bahan ajar dan kurikulum.

Tahapan yang keempat adalah *disseminate*, merupakan penyebarluasan. Tahapan ini merupakan tahapan akhir dalam desain pengembangan 4D. pada tahap ini dilakukan penyebarluasan di kelas sasaran, yaitu kelas VII A sebanyak 10 siswa untuk tahap uji coba skala kecil jika dinyatakan tidak ada revisi maka akan dilanjutkan penyebarluasan skala besar VII D sebanyak 29 siswa. Pada tahap ini juga memperhatikan pengguna, strategi, dan tema serta waktu pelaksanaan dalam penyebarluasan produk.

Tabel 3. Analisis data uji coba terbatas

No.	Aspek Penilaian	Skor Total	Jumlah Skor	%
1.	Kemudahan penggunaan dan navigasi	25	230	92
2.	Kejelasan sajian	30	277	92
3.	<i>Aesthetic</i> atau keindahan	30	284	95
4.	Kualitas instruksional	15	142	95
Skor total		100	933	
Rata-Rata Total Persentase				93%

Berikut ini merupakan hasil uji coba skala kecil mendapatkan respon yang baik sebanyak 93% dengan kategori “sangat baik”.

Tabel 4. Analisis data uji coba skala kecil (respon siswa)

No.	Aspek Penilaian	Skor Total	Jumlah Skor	%
1.	Kemudahan penggunaan dan navigasi	725	688	95
2.	Kejelasan sajian	870	812	93
3.	<i>Aesthetic</i> atau keindahan	870	816	94
4.	Kualitas instruksional	435	416	96
Skor total		2900	2732	
Rata-Rata Total Persentase				94%

Skor akhir sebesar 94% dengan demikian media pembelajaran berbasis android di SMP Negeri 2 Semparuk “Sangat Baik” digunakan dalam proses pembelajaran siswa di kelas sebagai alternatif guru.

SIMPULAN

Berdasarkan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan pendekatan 4D. Define (pendefenisian) tahapan awal ini merupakan syarat awal dalam pengembangan. Yang dilakukan dengan menganalisis kebutuhan siswa didalam kelas, kebutuhan guru, analisis materi dan tujuan pembelajaran. Design (perancangan) tahapan yang kedua ini merupakan tahapan rancangan produk yang akan dikembangkan storyboard dan flowchart. Develop (pengembangan) tahapan ketiga ini merupakan tahapan hasil dari media yang telah dibuat yaitu produk yang akan dilakukan uji coba setelah adanya revisi yang dilakukan, tahap ini memiliki dua langkah yaitu tahapan validasi produk yang akan divalidasi oleh validator yang ahli dalam teknologi informatika dan tahap uji coba produk yang telah di revisi setelah adanya validasi produk kepada ahli, tahap uji coba produk dilakukan pada skal kecil untuk melihat reaksi dan respon dari siswa yang dilakukan di kelas VII A sebanyak 12 orang. Disseminate (penyebarluasan) pada tahapan ini merupakan tahapan terakhir yang mana melakukan penyebarluasan atau pelaksanaan produk yaitu setelah melakukan uji coba maka tahapan penyebarluasan akan dilaksanakan di kelas VII D sebanyak 29 orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aritonang, S. M. (2023). Meningkatkan Aktivitas Belajar Literasi Buku Fiksi Dan Non Fiksi Melalui Model Think Write Talkdi Kelas IX. A Smp Negeri 4 Sibolga. *IJTIMAIYAH: Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya*, 4(1), 1-13
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmarani, Dewi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Berbasis Android. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Dewantara, Ki Hajar. (2009). *Menuju Manusia Merdeka*. Yogyakarta: Leutika.
- Faqih, M. (2020). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran mobile learning berbasis android dalam pembelajaran puisi*. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 27-34.
- Firmadani, F. (2020). *Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0*. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97
- Imaningati, S., & Sari, N. (2018). *Pengaruh goodwill, research and development (RND), dan intellectual capital terhadap nilai pasar perusahaan*. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Akuntansi Terapan (JIMAT)*, 6(2), 108-121

- Islahuddin, I. (2023). *Kemampuan Literasi dalam Pembuatan Peta Konsep Buku Fiksi dan Non-Fiksi Melalui Pendekatan Elann Pemod*. LITERATUR: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran, 4(1), 9-21.
- Ismayani, A. (2018). *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thinkable*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Kustandi, Cecep dan Deddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA. Cet.2.2021.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). *Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI*. Jurnal Media Infotama, 14(1).
- Maya Sri Novita, M Rahmad, Muhammad Syafi'i (2018) "Perancangan Aplikasi Android Mobile Learning dalam Pembelajaran Fisika Sina Menggunakan Appy Pie Pada Materi Suhu dan Kalor"
- Noviani, Yunita; Rajab, Robi Muhamad; Hashifah, Anindya Nuzlatul. (2017). Pendidikan Humanistik Ki Hadjar Dewantara Dalam Konteks Pendidikan Kontemporer di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2017.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal misykat, 3(1), 171-187.
- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). *Pelatihan pengembangan media pembelajaran model 4d pada guru sekolah dasar*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), 14-22.
- Sardiman, A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiwan, A., Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Bandung: PT. Remaja Rusdakarya.
- Ulfa, R. (2021). *Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan*. Al-Fathonah, 1(1), 342351
- Wicaksono, Andri. (2022). *Metodologi Pendidikan: Pengantar Ringkas*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). *Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk meningkatkan performa akademik siswa SMA*. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 2(1), 88-99.