

EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH KOTA BOGOR

Jeffry Assa Jannatan, T. A. Madjid

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan
Sekolah Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor
Jl. KH. Sholeh Iskandar Km. 2, Bogor
jeffry.jannatan@gmail.com

Abstrak: Pesatnya perkembangan teknologi terutama dalam bidang komunikasi berupa munculnya ponsel pintar membuat semakin mudahnya informasi didapatkan. Dengan harga yang terjangkau, membuat smartphone banyak dimiliki oleh setiap orang begitupun dengan pelajar. Dalam dunia pendidikan pemanfaatan smartphone dalam proses belajar menjadi salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran sukses. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen, adapun desain pada penelitian ini adalah menggunakan one group pretest posttest design. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah Kota Bogor. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis secara deskriptif kuantitatif dengan uji-t berpasangan (*paired t-test*). Data dalam penelitian ini diambil menggunakan metode observasi dan tes. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh hasil hipotesis penelitian berdasarkan perhitungan hasil belajar pretest dan posttest dengan uji-t berpasangan (*paired t-test*) menggunakan SPSS, dengan taraf kebenaran 95% diperoleh hasil nilai signifikansi (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$, sehingga dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI.

Kata kunci: Media pembelajaran interaktif, android, Bahasa Indonesia.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sudah berkembang sangat pesat, sehingga banyak sekali membawa perubahan yang sangat signifikan di setiap bidang kehidupan manusia. Salah satu diantara bukti pesatnya perkembangan teknologi adalah munculnya ponsel pintar atau biasa disebut dengan Smartphone telah merambah hingga usia anak-anak sekolah. Tidak hanya praktis, tetapi juga kemudahan yang dimiliki smartphone menjadikan perangkat tersebut lebih dikenal dengan istilah

gadget. Dengan system berbasis android yang bersifat *open source* (terbuka dalam pengembangannya), membuat *smartphone* pada umumnya memiliki harga murah. Bahkan disekolah dapat kita lihat bahwa siswa yang memiliki *smartphone* lebih banyak daripada siswa yang memiliki laptop. Hal itu menjadi sebab *smartphone* mampu mempersempit jarak antara siswa dengan media yang berbasis Informasi dan Komunikasi Teknologi (ICT) dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hal tersebut semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Mengingat umumnya masih banyak sekolah-sekolah yang masih mengandalkan komputer dan laptop sebagai media pembelajaran yang tentu saja harganya lebih mahal dan tidak semua sekolah memiliki fasilitas tersebut secara memadai. Guru paling tidak dapat menggunakan alat yang lebih murah dan efisien meskipun sederhana, tetapi merupakan suatu keharusan dalam upaya mencapai tujuan yang diharapkan. Disamping dapat menggunakan alat-alat yang sudah tersedia di sekolah, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilannya dalam membuat sebuah media pembelajaran yang akan digunakannya jika media tersebut belum tersedia. Menurut Husniyatus Salamah Zainiyati (2017: 62) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Kegiatan pembelajaran banyak melibatkan komponen. Beberapa diantaranya yang paling penting adalah komponen media. Media memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat penting untuk membantu melancarkan proses pembelajaran dan efektivitas pencapaian hasil belajar.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran utama yang masuk kedalam Ujian Nasional. Menurut Wijono (2005: 50) Bahasa adalah sistem lambang bunyi ujaran yang digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat pemakainya. Secara umum fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi bagi manusia, baik komunikasi lisan maupun komunikasi tulis. Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional yang menjadi bahasa pemersatu bangsa, karenanya Bahasa Indonesia wajib diajarkan disetiap jenjang pendidikan. Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dikalangan siswa masih kurang, khususnya pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia, hal ini disebabkan karena kurangnya kosakata yang Bahasa Indonesai yang dimiliki siswa, kebiasaan siswa menggunakan bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari masih terbawa kedalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, siswa perlu dibiasakan untuk menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar saat pembelajaran.

Selama ini, keadaan yang berlangsung dilapangan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran Bahasa Indonesia belum dilakukan secara optimal. Dikelas, guru lebih banyak berperan dibanding siswa, selain itu guru juga kurang memperhatikan penggunaan media, sehingga pembelajaran masih konvensional dan monoton yang menyebabkan situasi kelas menjadi kurang aktif. Kurangnya variasi dalam penyampaian bahan

ajar dapat menjadi penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Pemilihan materi dan penentuan bahan ajar yang tepat merupakan tahapan penting dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi. Hal lain yang berkenaan dengan bahan ajar adalah memilih sumber dimana bahan belajar itu didapatkan. Sampai saat ini sumber belajar lebih banyak dititikberatkan pada buku. Padahal banyak sumber bahan ajar yang dapat digunakan selain buku.

Melihat tingkat pencapaian tujuan pembelajaran pada tingkat Sekolah Menengah Atas untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia masih relative rendah. Hal ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengna yang disampaikan oleh guru Bahasa Indonesia, di SMA Muhammadiyah Kota Bogor. Guru menyatakan kurangnya konsentrasi dan pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Nilai akhir siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia belum memuaskan secara keseluruhan. Hal ini terlihat pada nilai rata-rata mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI masih belum memuaskan, yaitu kurang dari standar nilai ketuntasan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah adalah 75. Beberapa permasalahan yang menjadi penyebab kurangnya kualitas proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada kelas XI adalah antara lain proses belajar yang masih konvensional yaitu masih menggunakan metode ceramah, media yang digunakan tidak memiliki kemenarikan dan cenderung membuat proses pembelajaran tidak efektif dan menarik bagi siswa, sehingga banyak siswa yang sibuk memainkan gadgetnya atau bahkan mengobrol dengan temanya.

Berdasarkan analisis yang dilakukan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka siswa dan guru sangat membutuhkan suatu media pembelajaran yang sesuai. menurut Gerlach dan Elly (Arsyad, 2017: 3) mengatakan bahwa secara garis besar media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media berfungsi untuk tujuan pembelajaran dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik, baik dalam pikiran maupun mental ataupun dalam aktivitas nyata sehingga dapat terjadi. Dengan tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien. Media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah media yang belum dikembangkan di SMA Muhammadiyah Kota Bogor. Penyajian materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android diharapkan dapat menarik minat siswa, dan mempermudah siswa untuk mempelajari kembali materi yang disajikan melalui media pembelajaran berbasis android.

Dari pemaparan diatas maka, dalam penelitian ini akan dilakukan pengujian untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indoensia kelas XI di SMA Muhammadiyah Kota Bogor. Adapun permasalahan yang muncul untuk dijadikan dasar pada penelitian ini adalah bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata

pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia kelas XI di SMA Muhammadiyah Kota Bogor.

Selanjutnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia untuk siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Kota Bogor, menurut hasil evaluasi dengan menggunakan metode tes.

2. METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi experiment dengan desain *one group pretest posttest*. *One group pretest posttest design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Dalam desain ini, sebelum penggunaan media pembelajaran sampel terlebih dahulu diberi *pretest* (tes awal) dan diakhir pembelajaran sampel diberi *posttest*.

Desain ini digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas dan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android. Berikut merupakan tabel desain penelitian *one group pretest posttest design*.

Tabel 1. Desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

(Sugiyono, 2016: 500)

Keterangan:

O₁ : Tes awal (pretest)

O₂ : Tes akhir (posttest)

X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua metode yaitu metode observasi dan metode tes. Menurut Zainal A. Arief (2014:59) observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan objek pengamatan. Penelitian dilakukan di SMA Muhammadiyah Kota Bogor. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Kota Bogor yang terdiri dari dua kelas, sedangkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA dengan jumlah siswa 21 orang yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, dan untuk menentukan sampelnya berdasarkan rekomendasi dari guru. Sebelum dimulai pembelajaran, siswa terlebih dahulu diberikan *pretest* dalam bentuk soal pilihan ganda untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar awal siswa sebelum pembelajaran dimulai. Kemudian setelah akhir proses

pembelajaran siswa diminta mengisi posttest untuk mengetahui perubahan pencapaian hasil belajar setelah melalui proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android.

Menurut Sugiyono (2017:156) instrumen penelitian adalah merupakan alat ukur seperti tes, kuesioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes. Tes yang dibuat berupa soal pilihan ganda yang dilaksanakan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis data yaitu teknik analisis kuantitatif dengan uji-t (*paired t-test*). Analisis data kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Uji statistik dilakukan dengan program SPSS dengan taraf kepercayaan 95%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek dalam penelitian ini adalah efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas XI. Dalam penelitian ini media pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi beberapa hal, yaitu hasil belajar peserta didik dalam hal ini adalah jika terdapat perbedaan hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest* yang signifikan antara sebelum menggunakan dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android. Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah Kota Bogor dengan populasi siswa kelas XI. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA dengan jumlah 21 siswa. Media pembelajaran ini sebelumnya sudah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media dan guru Bahasa Indonesia. Materi pelajaran yang dipilih pada penelitian ini adalah menemukan perbedaan paragraf induktif dan deduktif.

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran, maka peneliti melakukan tes dengan *one group pre-test post-test design* untuk mengetahui pengaruh media terhadap prestasi belajar, dengan menggunakan uji-t dua sampel berpasangan. Sebelum proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android dimulai siswa diberikan *pretest*, dan selanjutnya setelah proses pembelajaran berakhir siswa juga diminta mengisi *posttest*. Dari hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh hasil yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil *pretest* dan *posttest*

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	ADE SETIA DEWI	70	90
2	AGIL RISWANA	67	80
3	AHMAD SEPTIAN PRATAMA	73	77
4	AHMAD SYAEFUL B	77	93
5	ARDI KELANA	73	80

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
6	BAKTI SAKTI	50	77
7	DANIL RAMDANI	67	80
8	DEWI SABRINA	67	67
9	ERI NUGRAHA	83	97
10	FACHRI FADILLAH	67	83
11	FAIZ BALFAS	73	73
12	HARIS MAULANA	63	80
13	MIRANDA	63	77
14	MOCHAMAD JINDAN	60	63
15	NENGSIH	67	80
16	NUR M. IKHSAN	63	83
17	PAUJI	67	90
18	RADEN ADELA	60	63
19	REFAL	73	93
20	SITI NURCAHYATI	70	80
21	WENDI A	73	83
	JUMLAH	1426	1689

Sebelum dilakukan uji-t maka dilakukan uji normalitas terlebih dahulu, hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, sebagai prasyarat yang harus dipenuhi untuk melakukan uji-t. berikut hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro Wilk dengan menggunakan SPSS.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.163	21	.151	.952	21	.371
Post Test	.163	21	.147	.939	21	.209

a. Lilliefors Significance Correction

Dari Table 3 diatas diperoleh hasil nilai signifikasi *pre-test* dan *post-test* lebih besar dari 0,05 yaitu nilai signifikasi *pre-test* 0,371 dan *post-test* 0,209. Dengan demikian dapat dikatakan data berdistribusi normal dan uji normalitas terpenuhi. Langkah selanjutnya adalah dengan melakukan uji-t dua sampel berpasangan (*paired*). Sampel yang berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama, namun mengalami dua perlakuan yang berbeda.

Tabel 4. Hasil Uji *Paired* Sampel Statistik

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	67.90	21	6.971	1.521
	Post Test	80.43	21	9.146	1.996

Pada Table 4 terlihat ringkasan statistik kedua sampel. Yaitu, untuk hasil belajar siswa/siswi sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android, diperoleh nilai rata-rata 67,90, sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android, memperoleh nilai rata-rata 80,43. Sehingga, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran efektif dilihat dari adanya selisih mean sebesar -12,52. Selisih ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 12,52 dari rata-rata sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-12.524	7.574	1.653	-15.971	-9.076	-7.578	20	.000

Pada tabel diatas dari hasil uji-t menggunakan SPSS 24.0 dengan derajat kepercayaan 95%, dapat dilihat dalam tabel bahwa signifikansi(2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Kota Bogor pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini adalah membahas hasil-hasil untuk menjawab pertanyaan dalam mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk kelas XI di SMA Muhammadiyah Kota Bogor. Pertanyaan ilmiah yang harus dijawab dalam penelitian ini, yaitu bagaimana tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia kelas XI di SMA Muhammadiyah Kota Bogor.

Efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia telah dilakukan dengan menggunakan metode tes. Untuk mengukur tingkat efektivitas media pembelajaran, diukur dengan memberikan lembar soal pilihan ganda terhadap 21 orang siswa kelas XI IPA di SMA Muhammadiyah Kota Bogor melalui *pre-test* dan *post-test*. Kemudian, dari hasil *pre-test* dan *post-test* 21 orang siswa tersebut dilakukan uji-t dua sampel berpasangan (*paired t-test*).

Hasil uji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis android adalah efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah Kota Bogor. Pada tabel 1.4 dapat dilihat rata-rata nilai *pre-test* adalah 67,90 dan rata-rata nilai *post-test* adalah

80,43, dengan demikian diketahui terdapat perbedaan rata-rata nilai sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar. Selanjutnya sebelum dilakukan uji-t, maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebagai prasyarat sebelum melakukan uji-t. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 1.3, diperoleh hasil nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test* lebih besar dari 0,05 yaitu nilai signifikansi *pre-test* 0,371 dan *post-test* 0,209. Dengan demikian dapat dikatakan data berdistribusi normal.

Setelah diketahui data berdistribusi normal, maka kemudian dilakukan uji-t berpasangan menggunakan SPSS dengan derajat kepercayaan 95%, dan diperoleh nilai signifikansi(2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$. Hasil uji tersebut dapat dilihat pada table 1.5, dari hasil tersebut maka dinyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Kota Bogor pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, dilihat dari hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Kota Bogor, nilai rata-rata *post-test* siswa adalah 80,43 sehingga berada diatas nilai KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu sebesar 75. Melihat nilai rata-rata sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android yang lebih besar dari nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Annas Ribab Sibilana (2016) dan Muhammad Khoirun Aziz (20150), bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

4. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis android maka dilakukan penelitian dengan desain *one group pretest posttest*, dimana sebelum penggunaan media pembelajaran sampel terlebih dahulu diberi *pretest* (tes awal) dan diakhir pembelajaran sampel diberi *posttest*. Dari hasil analisis data *pretest* dan *post test* dilakukan uji-t dua sampel berpasangan (*t-test paired*), dengan taraf kebenaran 95% diperoleh hasil sig. $0,000 < 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak, maka hasil belajar siswa diketahui terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media. Artinya, penggunaan media pembelajaran berbasis android dikatakan efektif.

Berdasarkan hasil uji coba terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah Kota Bogor, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran

pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMA Muhammadiyah Kota bogor. produk media pembelajaran yang didigunakan ditentukan.

Media pembelajaran ini memang telah di ujicobakan sebelumnya dan berdasarkan hasil penilaian menunjukan tingkat keefektifannya. Namun, tidak menutup kemungkinan terdapat beberapa kekurangan di beberapa komponen lainnya. Oleh karena itu, apabila dalam penggunaannya terdapat beberapa kesalahan dan kelemahan agar segera dilakukan perbaikan dan pembaharuan, hal ini dimaksudkan agar kesalahan yang terdapat dalam media ini tidak berpengaruh besar terhadap pemahaman siswa. Peneliti mengharapkan adanya penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis android, sehingga tidak hanya pada materi tertentu saja, melainkan untuk materi-materi lain yang masih berkaitan dengan Bahasa Indonesia, dengan tampilan dan desain baru agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik bidang studi.

5. DAFTAR PUSTAKA

Arief, Zainal Abidin. 2014. Metodologi Penelitian Pendidikan, Perspektif Paradigma Baru Dalam Penelitian Pendidikan. Bogor: Graha Widya Sakti.

Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

HS., Widjono. 2005. Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia.

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta.

U.S., Supardi. 2016. Aplikasi Statistika dalam Penelitian. Jakarta: Change Publication.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis ICT: Konsepsi dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Kencana.