

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* PADA MATA
PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI (TIK)**

TESIS



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan
Gelar Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**

**Oleh:
INDAH RAHMATIKA SARI
NIM. 19138015**

**PROGRAM PASCASARJANA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2023

ABSTRACT

Indah Rahmatika Sari, 2023. *Android-Based Learning Media in Communication Information Technology (ICT).*

Android-based instructional media is one of the media that was easy to use by teachers and students in achieving learning objectives. This study aimed at producing valid, practical, and effective learning media used for learning.

The method used was Research and Development (R&D) with a 4-D development model (four D models). This study used a questionnaire as instrument. The questionnaires were divided into validation, practicality, and effectiveness questionnaires. For used Aiken's and Gain Score were used for analysing data.

The validation sheet was filled out by 4 validators consisting of 2 material validators and 2 media validator. The practicality sheet was filled out by 30 students and 2 teachers. For effectiveness data used questions filled out by students. The questionnaire data obtained a validity level of 0.95 which indicates that the developed media is valid. For practicality, the result is 90% with the very practical category. The effectiveness of the developed media was seen from the value of students. After using the media, 100% of students had scores above the KKM, while from the gain score test, they got a value of 0.75 which means that the instructional media developed can be indicated to be effective. Based on these data it can be concluded that android-based instructional media in Information and Communication Technology (ICT) subjects was valid, practical, and effective for using as learning media.

Keywords: *Learning Media, Android, ICT, Aiken's Formula, Gain Score, 4-D Model.*

ABSTRAK

Indah Rahmatika Sari, 2023. Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi (TIK). Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Media pembelajaran berbasis *android* merupakan salah satu media yang mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif digunakan untuk belajar.

Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D (*four D models*). Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket. Angket dibagi menjadi angket validasi, angket praktikalitas dan efektivitas. Untuk analisis data peneliti menggunakan formula Aiken's dan *Gain Score*.

Lembar validasi diisi oleh 4 orang validator yang terdiri dari 2 orang validator materi dan 2 orang validator media. Lembar praktikalitas diisi oleh 30 orang peserta didik dan 2 orang guru. Untuk data keefektivitasan digunakan soal yang diisi oleh peserta didik. Dari data angket validitas diperoleh tingkat kevalidan sebesar 0,95 yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah valid. Untuk kepraktisan diperoleh hasil sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Keefektivitasan dari media yang dikembangkan dilihat dari nilai peserta didik. Setelah menggunakan media peserta didik 100% peserta didik memiliki nilai di atas KKM, sedangkan jika dilihat dari uji gain score, memperoleh nilai sebesar 0,75 yang berarti media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan efektif. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas X sudah valid, praktis dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

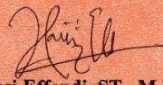
Kata kunci: Media Pembelajaran, *Android*, TIK, Formula Aiken's, *Gain Score*, Model 4-D.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : Indah Rahmatika Sari
NIM : 19138015
Program Studi : Magister (S2) PTK

MENYETUJUI


Pembimbing,



Dr. Hansi Effendi, ST., M.Kom.
NIP. 19790211 200212 1 001

PENGESAHAN

Dekan,

Ir. Krismadinata, Ph.D.
NIP. 19770911 200012 1 001

Koordinator Program Studi Pascasarjana,



Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd.
NIP. 19550213 198103 1 003

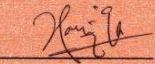
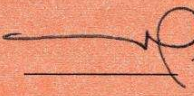

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS**

TESIS


Mahasiswa : Indah Rahmatika Sari
NIM : 19138015

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis

Program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
Tanggal : 18 Agustus 2023

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Dr. Hansi Effendi, ST., M.Kom.</u> (Ketua)	
2	<u>Dr. Ir. Remon Lapisa, ST., M.T., M.Sc.</u> (Anggota)	
3	<u>Dr. Rizky Ema Wulansari, S.Pd., M.Pd.T.</u> (Anggota)	

Padang, 18 Agustus 2023
Koordinator Program Studi Pascasarjana,


Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd.
NIP. 19550213 198103 1 003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “**Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)**” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang, maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, dengan bantuan tim pembimbing dan tim kontributor.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis saya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 18 Agustus 2023
Saya yang menyatakan,



Indah Rahmatika Sari
NIM. 19138015

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya, sehingga kita semua masih bisa beraktifitas sebagaimana biasanya. Shalawat dan salam semoga selalu dicurahkan kepada baginda tercinta kita yakni nabi besar Muhammad SAW, karena berkat pertolongannya peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi (TIK)”. Tesis ini disusun untuk memenuhi sebahagian persyaratan untuk menyelesaikan studi peneliti pada Program Studi Magister S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Konsentrasi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penulisan tesis ini banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- 1 Dr. Hansi Effendi, ST., M.Kom selaku Pembimbing yang banyak memberikan arahan dan bimbingan sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
- 2 Dr. Ir. Remon Lapisa, ST., M.T., M.Sc. dan Dr. Rizky Ema Wulansari, M.Pd.T selaku Kontributor yang telah memberikan saran dan kritik demi kesempurnaan tesis ini.
- 3 Ir. Krismadinata, S.T., M.T., Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
- 4 Prof. Dr Ambiyar, M.Pd selaku Koordinator Pascasarjana Program Studi Magister S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
- 5 Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom, Sarionmia, S.Kom, Hadana, M.Pd dan Prof. Dr. Wakhinuddin, M.Pd selaku Validator.
- 6 Bapak-bapak dan Ibu-ibu staf pengajar, karyawan dan karyawan Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
- 7 Bapak dan Ibu guru SMA N 1 Ranah Batahan.
- 8 Peserta didik Kelas X SMA N 1 Ranah Batahan.
- 9 Semua pihak yang telah membantu demi terselesaikannya tesis ini.

Demikianlah pengantar yang dapat peneliti sampaikan, semoga hasil tesis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Padang, 18 Agustus 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
G. Spesifikasi Produk yang Dirancang dan Dibuat	6
H. Defenisi Operasional	7
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori	8
B. Penelitian yang Relevan	13
C. Kerangka Berfikir	17
D. Pertanyaan Penelitian	18
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	19
B. Prosedur Pengembangan	20
C. Uji Coba Produk	22

D. Subjek Uji Coba	23
E. Jenis Data	23
F. Instrumen Pengumpulan Data	23
G. Teknik Analisis Data	26
BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	30
B. Pembahasan	44
C. Keterbatasan Penelitian	53
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	54
B. Implikasi	54
C. Saran	55
DAFTAR RUJUKAN	56
LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Peserta Didik yang Memiliki <i>Android</i>	4
2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media	24
3. Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi	24
4. Format Pernyataan Skala Likert	25
5. Kisi-Kisi Lembar Pratikalitas	25
6. Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	26
7. Kategori Tingkat Validasi	27
8. Nilai Pratikalitas	27
9. Kategori <i>Gain Score</i>	29
10. Data Uji Validitas Materi	40
11. Data Uji Validitas Media	40
12. Data Uji Pratikalitas Guru	41
13. Data Uji Pratikalitas Peserta Didik	42
14. Hasil Analisis Efektivitas Berdasarkan KKM	43
15. Hasil Uji <i>Gain Score</i>	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berfikir	18
2. Prosedur Pengembangan Menggunakan 4-D	20
3. Halaman Awal	34
4. Halaman <i>Login</i>	34
5. Halaman Menu Utama	34
6. Halaman Petunjuk	35
7. Halaman Menu Silabus	35
8. Halaman Kompetensi Inti	36
9. Halaman Silabus	36
10. Halaman Materi Pokok	36
11. Halaman Sub Materi	37
12. Halaman Materi	37
13. Halaman Judul Video	37
14. Halaman Awal Video	38
15. Halaman Awal Evaluasi	38
16. Halaman Profil	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	59
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	64
3. Lembar Validasi Materi	65
4. Lembar Validasi Media	75
5. Analisis Data Uji Validasi	85
6. Lembar Uji Praktikalitas	91
7. Analisis Data Uji Praktikalitas Guru	99
8. Lembar Uji Praktikalitas Peserta Didik	101
9. Analisis Data Uji Praktikalitas Peserta Didik	106
10. Lembar Soal Uji Coba	107
11. Analisis Soal Uji Coba	111
12. Lembar Soal <i>Pretest</i>	112
13. Lembar Soal <i>Posttest</i>	114
14. Analisis Uji Efektivitas (Ketuntasan Klasikal)	116
15. Analisis Uji Efektivitas (Uji <i>Gain Score</i>)	117
16. Surat Penelitian	118
17. Dokumentasi	119

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang sengaja dirancang untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang ditetapkan sebelumnya. Pendidikan sangat memberikan peranan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas, yang nantinya akan berpengaruh pada kemajuan negara. Dengan adanya manusia yang berkualitas akan menghasilkan orang-orang hebat dan cerdas.

Saat ini teknologi berkembang dengan sangat cepat begitupun dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan teknologi yang terjadi. Karena dunia pendidikan tidak akan lepas dari sebuah teknologi. Hal ini sejalan dengan tuntutan kurikulum yang baru. Dahulu guru menggunakan metode ceramah dan lebih aktif dalam penyampaian materi, sedangkan saat ini guru dituntut membuat peserta didik lebih aktif. Sistem pembelajaran yang semula berpusat kepada guru, dirubah menjadi berpusat kepada peserta didik atau yang biasa disebut *student centered learning*. Sehingga guru membutuhkan bahan ajar yang dapat mendukung pembelajaran tersebut.

Salah satu usaha untuk melaksanakan pembelajaran yang terpusat kepada peserta didik yaitu dengan cara penggunaan media pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan oleh peserta didik sebagai fasilitas belajar. Pembelajaran yang dirancang secara kreatif menggunakan multimedia akan memperbesar kemungkinan untuk peserta didik belajar menjadi lebih aktif.

Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif peserta didik (Deni Hardianto, 2005:102). Berdasarkan pada pengertian media yang dijelaskan sebelumnya, menggunakan

media pembelajaran akan membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran, begitupun dengan peserta didik akan menjadi lebih mudah memahami suatu materi dengan adanya bantuan dari media pembelajaran. Media hanya digunakan sebagai tool untuk membantu dalam proses pembelajaran, dan tetap dibutuhkan guru untuk mengarahkan mendampingi peserta didik dalam proses pembelajaran, karena peran guru tidak akan bisa digantikan oleh media.

Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran di SMA N 1 Ranah Batahan sekarang yaitu sumber belajar untuk peserta didik yang disediakan sekolah masih terbatas, seperti buku ajar yang digunakan belum lengkap. Dalam proses pembelajaran kadang-kadang guru menggunakan *slide* dari *powerpoint* ketika memberikan materi. *Powerpoint* yang dibuatpun hanya berupa slide penjelasan materi sederhana. Media *powerpoint* ini termasuk media yang disukai oleh peserta didik dalam proses belajar, akan tetapi terkadang peserta didik juga bosan dengan media pembelajaran ini.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran belum bervariasi. Media berbasiskan kepada teknologi yang digunakan dalam pembelajaran yaitu berupa materi di *powerpoint* yang menggunakan komputer dan proyektor. Sedangkan untuk penggunaan media yang berbasiskan teknologi lainnya misalnya CD interaktif dan media *Android* pun belum. Padahal di zaman penggunaan media *android* di sekolah sudah ada digunakan dan memberikan dampak yang baik dalam pembelajaran.

Kemajuan teknologi yang ada harus dimanfaatkan untuk kepentingan dunia pendidikan. Kemajuan teknologi yang pesat akan memberikan dampak yang baik dan akan menunjang dunia pendidikan. Apalagi seperti saat sekarang ini teknologi sangat dibutuhkan di dunia pendidikan, seperti yang kita ketahui bukan hanya negara Indonesia tetapi dunia dilanda oleh sebuah virus, yaitu Covid-19 yang memberikan imbas terhadap segala bidang kehidupan, tidak terkecuali dengan dunia pendidikan.

Pasaman Barat adalah salah satu kabupaten yang ditetapkan berstatus zona hijau dari covid-19, sehingga pemerintah daerah mengeluarkan kebijakan untuk tingkat SMA tetap melaksanakan proses pembelajaran dengan cara tatap

muka atau langsung ke sekolah seperti biasanya. Tetapi pemerintah memberikan kebijakan mengurangi jam pelajaran dari biasanya, 1 jam pelajaran biasanya terhitung 45 menit, karena adanya covid 19 ini maka jam pelajaran selama 1 jam diubah menjadi 30 menit. Hal itu tentunya mengakibatkan jam pelajaran semakin berkurang dan berdampak pada proses pembelajaran. Pendidik harus mengajarkan materi yang ada dengan waktu pembelajaran yang sedikit. Hal itu tentunya akan mengakibatkan guru kesulitan untuk menuntaskan materi yang akan diajarkan. Berdasarkan paparan masalah ini atas dirasa perlu sebuah media yang diharapkan mampu untuk memudahkan pendidik dan peserta didik ketika melaksanakan pembelajaran. Dalam media pembelajaran berbasis *android* ini terdapat seluruh materi mata pelajaran TIK kelas X. Sehingga peserta didik dapat mempelajari secara mandiri materi yang belum diajarkan gurunya di sekolah.

Selama ini pengajaran yang paling banyak dilakukan adalah pengajaran dengan metode yang berpusat pada metode ceramah dan tanya jawab. Menurut Vembriarto (1975:28) dalam penelitian dibuktikan bahwa metode ceramah hanya mampu mengikat perhatian peserta didik sekitar 10% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas. Rose (1997) menyatakan seseorang hanya mampu mengingat 20% dari apa yang mereka lihat dan 30% dari apa yang mereka dengar. Tetapi orang mampu mengingat 50% dari yang mereka lihat dan dengar serta 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan secara bersamaan.

Didasarkan kepada hasil observasi dan juga wawancara, yang dilaksanakan hari rabu pada tanggal 15 Juli 2020 di SMA N 1 Ranah Batahan dengan Kepala sekolah dan guru mata Pelajaran TIK, media pembelajaran yang berbasis kepada teknologi seperti *android* belum pernah digunakan sebelumnya. Guru TIK biasanya menggunakan *powerpoint*, tetapi masih banyak peserta didik yang tidak mencatat ketika ditampilkan di *powerpoint*. Media *android* yang akan dibuat diharapkan bisa membantu dalam belajar mengajar, karena dalam media pembelajaran *android* disediakan materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teori, gambar, video yang berkaitan dengan materi ajar TIK, dan

yang juga dilengkapi dengan uji kompetensi seperti soal-soal latihan agar dapat melihat kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik.

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran TIK dan Kepala sekolah dapat disimpulkan mereka mendukung dan setuju dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *android* ini dan dijadikan penelitian, yang diharapkan nantinya membantu proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi peserta untuk belajar, dan tidak bosan saat belajar.

Media pembelajaran *android* bisa digunakan peserta didik untuk belajar di rumah, jika ada materi yang belum dijelaskan di sekolah oleh guru, maka peserta didik dapat belajar sendiri di rumah dengan bantuan media pembelajaran *android* ini.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik kelas X IPS 2 pada hari sabtu tanggal 18 Juli 2020 di SMA N 1 Ranah Batahan didapatkan hasil bahwa umumnya peserta didik/siswi telah mempunyai *Smartphone Android* yang datanya terteta pada Tabel 1.

Tabel 1. Peserta Didik yang Memiliki *Android*

No	Kelas	Smartphone <i>Android</i>		Jumlah Peserta Didik
		Tidak Memiliki	Memiliki	
1	X IPS 2	7	24	31

Sumber: Peserta Didik Kelas X IPS 2.

Berdasarkan masalah proses pembelajaran yang terjadi di SMA N 1 Ranah Batahan maka penting dilakukan penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang dipaparkan di atas dan hasil pengamatan yang dilakukan pada SMA N 1 Ranah Batahan Padang diperlukan batasan batasan untuk merumuskan berbagai identifikasi masalah-masalah yang terjadi, yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa *powerpoint*. Karena *powerpoint* hanya bisa menampilkan presentasi pembelajaran yang digunakan guru untuk menunjang pembelajaran di kelas, dimana dalam power point berisi pokok-pokok materi yang diajarkan.
2. Berkurangnya jam pembelajaran.
3. Proses pembelajaran yang masih berpusat kepada guru.
4. Belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dalam kegiatan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang dipaparkan di atas, diperlukan fokus dalam penelitian ini agar hanya terfokus kepada tujuan yang akan dicapai dan pemberian solusi terhadap masalah-masalah yang telah teridentifikasi di atas, yang mana penulis hanya melakukan fokus penelitian untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran TIK kelas X.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran TIK kelas X?
2. Bagaimanakah validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran TIK kelas X?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran TIK Kelas X.
2. Menganalisis tingkat validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan pada mata pelajaran TIK Kelas X.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penulisan ini adalah antara lain:

1. Bagi guru, hasil penelitian dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah, diharapkan bisa membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran dan menimbulkan motivasi kepada peserta didik untuk belajar karena bahan ajar yang disajikan lengkap dan menarik.
3. Bagi penulis, diharapkan dapat menambah pengetahuan terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis *android*, serta sebagai tugas akhir karya ilmiah untuk syarat kelulusan S2 (Strata2).

G. Spesifikasi Produk yang Dirancang dan Dibuat

Pada penelitian ini akan dirancang sebuah media pembelajaran berbasis *android* yang digunakan dalam pembelajaran. Media ini dibuat ditujukan kepada peserta didik supaya dapat belajar dengan praktis dan efektif, dan peserta didik juga dapat menguasai konsep mata pelajaran TIK dengan benar. Secara lebih rinci spesifikasi media yang dibuat sebagai berikut:

1. Media pembelajaran TIK berbasis *android* ini dapat dibuka pada system operasi *Android* dengan spesifikasi minimal *Android* versi 2.3 (*Android Gingerbread*), sampai pada *android* keluaran terbaru.
2. Media pembelajaran TIK yang berbasis *android* ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, sehingga membantu pengguna dalam menggunakannya.
3. Media Pembelajaran TIK berbasis *android* ini disajikan dengan alat kontrol seperti tombol lanjut, tombol kembali, tombol *home*, serta tombol-tombol yang terdapat pada menu utama. Tombol ini dapat membantu memudahkan pengguna untuk menuju halaman yang diinginkan.
4. Media pembelajaran TIK berbasis *android* ini dilengkapi dengan teks, suara, video, gambar, dan animasi yang menarik sehingga pengguna tidak bosan ketika belajar dengan media ini.

5. Media pembelajaran TIK Berbasiskan *android* yang akan dibuat memiliki halaman latihan dan evaluasi dalam bentuk soal objektif yang nantinya bisa digunakan oleh pendidik untuk mengukur dan mengetahui sejauh mana kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam menggunakan media ini.
6. Media pembelajaran TIK berbasis *android* ini soal evaluasinya dihubungkan dengan menggunakan link dari *google form*, ketika peserta didik mengklik link yang telah disediakan dibagian evaluasi ini maka akan terhubung ke *google form*.
7. Guru akan mendapatkan hasil belajar peserta didik dari soal evaluasi yang telah dikerjakan oleh peserta didik. Nilai yang didapatkan oleh peserta didik otomatis akan terkirim kepada email guru yang bersangkutan.

H. Defenisi Operasional

Penelitian pengembangan ini terdapat beberapa istilah dasar pemahaman pembaca dalam memahami media pembelajaran berbasis *android* yaitu:

1. Media pembelajaran merupakan komponen dari sumber belajar yang terdapat materi yang dipelajari oleh peserta didik. Secara ringkas media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi menyampaikan pesan kepada peserta didik.
2. *Android* merupakan suatu sistem operasi perangkat *mobile* yang berbasis linux yang mencakup sistem operasi, aplikasi dan *middleware*.
3. Mata pelajaran yang digunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan mata pelajaran tambahan di Sekolah Menengah Atas yang membutuhkan media pembelajaran mandiri guna tercapainya tujuan pembelajaran.