

**MOTIVASI BELAJAR DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA (STUDI
KASUS KELAS X DI SMA MUHAMMADIYAH 1 UNISMUH
MAKASSAR)**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2021**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **AHLAN ISMAIL**, NIM **105311101516** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 375 TAHUN 1443 H/2021 M, Tanggal 26 Agustus 2021, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 20 Agustus 2021.

Makassar, 13 Muharram 1443 H
20 Agustus 2021 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo-asa, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baqarullah, M.Pd. (.....)
4. Penguji : 1. Aliem Barri, S.Pd., M.Pd. (.....)
2. Akram, S.Pd., M.Pd. (.....)
3. Dr. H. Mudeing Jais, M.Pd. (.....)
4. Dr. Ridwan Daud Mahande, M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Motivasi Belajar dalam Penggunaan Media Pembelajaran Android pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kasus Kelas X di SMA Muhammadiyah Unismuh Makassar)**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **AHLAN ISMAIL**
Stambuk : **105311101516**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Agustus 2021

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum

Dr. Ridwan Daud Mahande, M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

Erwin Akib, M.Pd., Ph. D
NBM. 860934

Dr. Muhammad Nawir, M. Pd
NBM. 991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahlan Ismail
Nim : 105311101516
Jurusan : Teknoligi Pendidikan
Judul Skripsi : Motivasi Belajar Dalam Penggunaan Media Pembelajaran
Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kasus Kelas X Di Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuat oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2021

Yang Membuat Perjajian

Ahlan Ismail



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahlan Ismail
Nim : 105311101516
Jurusan : Teknoligi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2021

Yang Membuat Perjajian

Ahlan Ismail

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Permudahlah urusan orang lain, maka Allah akan mempermudah urusanmu, bantu orang lain yang membutuhkan bantuanmu maka Allah akan membantumu, manfaatkan waktu sebaik mungkin untuk selalu melakukan kebaikan, jangan pernah puas dengan segala kebaikan yang sudah kamu lakukan”.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

UPT

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk ayah dan ibu tercinta yang dengan doa dan perjuangannya dapat mengantarkan ku pada tahap ini. Semoga aku mampu menjadi lebih baik lagi dan dapat membahagiakan kedua orang tuaku. Kasih sayang serta doa yang tulus selalu menjadi semangat untukku dalam segala hal. Tak akan cukup apapun untuk aku dapat membalas jasa dan jerih payahmu, semoga suraga diberikan kepadamu dari Allah SWT

ABSTRAK

Ahlan Ismail. *Motivasi Belajar Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kasus Kelas X Di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar).* Skripsi, Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Sukri Syamsuri dan pembimbing II Ridwan Daud Mahande.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan motivasi belajar dalam penggunaan media pembelajaran *android* pada mata pelajaran bahasa indonesia (studi kasus kelas x di sma muhammadiyah 1 unismuh makassar) Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kualitatif dengan pendekatan studi kasus (*case study*). Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas X IPS SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Data yang diperoleh akan di analisis secara kualitatif yang mana di paparkan secara deskriptif dengan menggambarkan masalah secara jelas dan mendalam. Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar terlaksana cukup baik, peserta didik dan guru telah memiliki fasilitas-fasilitas dasar yang dibutuhkan, hal itu menggambarkan kesiapan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media *android*. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media *android* guru sudah melakukan perencanaan pembelajaran dan sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik yaitu menggunakan media pembelajaran, strategi, metode dan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan peserta didik. Pembelajaran yang menggunakan media *android* memiliki fleksibilitas dalam pelaksanaannya dan mampu mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengajar selain itu siswa dituntut untuk lebih mandiri dan termotivasi untuk lebih aktif belajar. Namun, pembelajaran yang menggunakan media *android* memiliki kendala dalam pelaksanaannya kondisi jaringan yang tidak stabil dan kesulitan peserta didik memahami materi pembelajaran adalah tantangan tersendiri dalam pembelajaran daring.

Kata Kunci: *Penggunaan Media Android, Motivasi Belajar, Bahasa Indonesia*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur kepada sumber ilmu pengetahuan, sumber segala kebenaran, sang kekasih tercinta yang tidak terbatas penercaayaan cinta-Nya bagi hamba-Nya, Allah Subhana Wa' Ta'ala sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul "Pergunaan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar". Tak lupa pula Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman biadab menuju zaman yang beradab.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian dengan tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Ismail Ebas dan Fatimah Ismail selaku orang tua yang telah berjuang,

berdoa, mengasuh, membersarkan, mendidik dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Dan terima kasih yang tak terhingga pula kepada Prof Dr. H Ambo Asse, M.Ag selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah menyediakan sarana dan prasarana perkuliahan, Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd selaku ketua jurusan Teknologi Pendidikan. Bapak Nasir S.Pd., M.Pd selaku sekretaris jurusan Teknologi Pendidikan. Bapak Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum selaku Pembimbing I, dan Bapak Dr. Ir. Ridwan Daud Mahande M.Pd. IPM selaku pembimbing II yang dengan segala kesediaan, perhatian, keikhlasan meluangkan waktunya untuk senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar yang dengan ikhlas memberikan ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Tak lupa pula ucapan terima kasih kepada sahabat saya Jamaluddin Lamabawa, Syawalul Rahman, Afriani dan Ibrahim amir yang telah memberikan bantuan, meluangkan waktunya dan memberi semangat selama penyusunan skripsi ini dan rekan seperjuangan Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Angkatan 2016 terkhusus kelas A Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis haturkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan sumbangsinya sehingga proposal ini bisa diselesaikan. Semoga Allah Swt senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua amin ya rabbal alamin. Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, Juni 2021



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	9
1. Penelitian Relevan.....	9
2. Media Pembelajaran.....	10
3. <i>Android</i> dalam Pembelajaran.....	19
4. Motivasi Belajar.....	25
5. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	27

B. Kerangka Pikir.....	30
------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian.....	33
B. Data dan Sumber Data.....	34
C. Teknik Pengumpulan Data.....	35
D. Teknik Analisis Data.....	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian.....	38
B. Pembahasan.....	66

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	71
B. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA.....	74
----------------------------	-----------

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia Pendidikan selalu berkembang seiring dengan perubahan zaman. Begitu juga dengan sarana dan prasarana pendidikan semakin memadai dan semakin lengkap. Jika dulu sekolah-sekolah menggunakan sarana seadanya sekarang sudah semakin lengkap. Sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal. Untuk memahami pendidikan, ada dua istilah yang dapat mengarah pada pemahaman hakikat pendidikan, yaitu kata *paedagogie* dan *paedagogiek*. *Paedagogie* bermakna pendidikan, sedangkan *paedagogiek* berarti ilmu pendidikan. Oleh karena itu, "*paedagogie (pedagogics)* atau ilmu mendidik adalah ilmu atau teori yang sistematis tentang pendidikan yang sebenarnya bagi anak atau untuk anak sampai ia mencapai kedewasaan" (Sukardjo dan Ukim Komarudin, 2010: 7).

Pengertian Pendidikan Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2001 dalam (Ahmadi, 2016: 38) bahwa : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Banyak sekolah yang sekarang memakai teknologi untuk memperlancar pembelajaran disekolah.

Teknologi dalam pembelajaran bisa menjadi sarana pembelajaran, metode/media dan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Sebagai sarana teknologi merupakan alat untuk memperlancar pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan melakukan perbaikan pada rancangan program pengajaran termasuk didalamnya pendayagunaan sumber belajar dan media pembelajaran sehingga dapat memperbaiki efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu *system*, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi pembelajaran juga merupakan bantuan yang di berikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Miarso (2004) menjelaskan bahwa "Pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang di tetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali. Selain itu pembelajaran juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang disumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu lewat berbagai macam media seperti bahan cetak, *televisi*, gambar, *audio*, video.

Media pembelajaran tidak lepas dari perkembangan dunia dan kebutuhan pembelajaran, saat ini cenderung dibutuhkan media yang dapat diakses dimanapun dan kapan pun. Penggunaan media mengalami kesulitan membawa PC atau laptop dalam beberapa situasi sehingga dibutuhkannya alat yang lebih mudah dibawa, seperti *mobile phone* dan *gadget* untuk mengakses informasi. Terdapat beberapa aplikasi *android* yang dapat di gunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka membantu penyampaian informasi kepada peserta didik. Pemanfaatan *smartphone* yang terbilang mudah dibawa, mudah diakses dan terjangkau sebagai media dalam pembelajaran akan sangat memberikan dampak bagi siswa (Kim, et al., 2013).

Berbagai media dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam belajar. Misalnya pada media pembelajaran berbasis *android*, siswa dapat belajar lebih mudah tanpa terbatas waktu dan tempat dan tak perlu membawa buku dan *laptop*. Bahkan media pembelajaran saat ini telah memanfaatkan unsur *multimedia* yang dikemas dalam bentuk aplikasi *android* sehingga dapat mengurangi kebosanan siswa dalam belajar. Selain sarana yang tergolong baru, siswa akan lebih tertarik untuk menggunakan sarana yang sifatnya “kekinian” dan biasa dengan keadaan siswa di kehidupan sehari - hari (Putra dkk, 2017).

Oleh karena itu, agar kualitas pembelajaran peserta didik meningkat dapat dilakukan dengan berbagai cara, di antaranya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan sifat lingkungan belajarnya. Dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran, semakin menarik tampilan media maka siswa semakin termotivasi untuk belajar

sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa (Kuswanto dan Ferri Radiansyah, 2018). Dalam hal ini motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar. Bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka dia akan melakukan aktivitas belajar dalam rentang waktu tertentu. Siswa dengan minat belajar tinggi biasanya memiliki hasil belajar yang baik pula.

Menurut Miarso (2004: 30) bahwa "kita sekarang hidup dalam era informasi yang di tandai dengan tersedianya informasi yang semakin banyak dan bervariasi, tersebarnya informasi semakin luas dengan menggunakan teknologi maka era ini dapat di sebut dengan lingkungan bermedia".

Motivasi adalah perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai dengan dorongan yang berasal dari diri seseorang untuk mencapai tujuan. Dorongan dan reaksi-reaksi usaha yang disebabkan karena adanya kebutuhan untuk berprestasi dalam hidup. Hal tersebut menjadikan individu memiliki usaha, keinginan dan dorong untuk mencapai hasil belajar yang tinggi.

Motivasi sangat berperan dalam kegiatan belajar mengajar, siswa yang termotivasi dalam belajar mereka akan mempunyai semangat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, khususnya pada mata pelajaran bahasa indonesia di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar kelas X IPS saat ini menggunakan pembelajaran daring, dimana pembelajaran yang menggunakan jaringan internet. Malasah motivasi belajar siswa merupakan masalah yang kompleks, guru sangat menyadari pentingnya motivasi dalam

membimbing siswa, guru yang positif dan penuh motivasi adalah guru yang dalam dirinya terkandung emosi positif dan juga motivasi yang meluap-luap.

Masa kemajuan sekarang ini, setiap sekolah memerlukan media pembelajaran yang kekinian, media pembelajaran interaktif berbasis *android* dapat diterapkan semua mata pelajaran. Mata Pelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 diarahkan untuk peserta didik mencari tahu, merancang, mengembangkan, memanfaatkan dan menganalisis. Sebab, siswa harus menguasai perubahan-perubahan zaman seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran. Sedangkan, tugas desainer dalam menentukan hasil belajar selain menentukan instrument juga merancang cara menggunakan instrument beserta kriteria keberhasilannya. Hal ini perlu dilakukan, sebagai kriteria yang jelas dan dapat ditentukan apa yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari isi atau bahan pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis pada hari Selasa tanggal 2 November 2020 di sekolah SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar yaitu, dalam proses pembelajaran di masa *Covid-19 (Penyakit Menular Yang Disebabkan oleh Virus SARSCoV-2)*, bahwa faktor utama yang sangat mempengaruhi proses pembelajaran secara daring (online) ini adalah kekuatan jaringan *internet* serta faktor pendukungnya yaitu media komunikasi seperti *handphone* yang memiliki fitur canggih, *komputer* atau *laptop*. Kualitas jaringan *internet* yang lemah membuat proses pembelajaran yang

menggunakan media *handphone*, *komputer* atau *laptop* ini tidak berjalan secara maksimal. Akibatnya, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang diberikan. Maka dari itu dalam proses pembelajaran sangat membutuhkan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran dalam masa *Covid-19*. Kegiatan belajar mengajar secara online guru memiliki peran penting pada hasil belajar siswa, selain itu media pembelajaran memiliki faktor utama yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran online dalam masa *Covid-19*.

Berdasarkan temuan masalah di atas maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Android* dalam Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah **Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dalam motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar?**

C. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dalam motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan suatu manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dalam proses pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android*, dapat menciptakan suasana belajar siswa yang menarik dan termotivasi sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan berorientasi pada prestasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini mempunyai manfaat antara lain:

a. Bagi Sekolah

Sekolah lebih memiliki kesempatan yang besar untuk berkembang lebih maju dan pesat dalam memenuhi tuntutan pendidikan bagi siswa dalam penguasaan terhadap perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

b. Bagi Guru

Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar dan dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan untuk mengembangkan serta melakukan inovasi pembelajaran.

c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa saat menggunakan media *android* dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan kepada peneliti tentang bagaimana peranan dan tanggung jawab serta kreatifitas guru dalam memotivasi belajar siswa.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Penelitian Relevan

- a. Susilo (2016) dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pembelajaran *Wheel Alignment*, kepada 128 siswa kelas XI Jurusan TKR SMK Negeri 2 Surakarta pada tanggal 2 April 2016, memperoleh hasil bahwa sebanyak 73% siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sisanya adalah mengenai metode pembelajaran dan faktor guru.
- b. Rizki Suhendar Putra (2009) dengan judul pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* terhadap hasil belajar siswa kimia pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan di SMA Negeri 1 Lemahabang, Kabupaten Cirebon, dari penelitian yang dilakukannya, memperoleh hasil sebesar 60,16% terhadap hasil belajar siswa.
- c. Agustina Wulandari (2018) dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada dasar-dasar algoritma dan pemrograman untuk siswa kelas X SMK nasional berbah, dari hasil penelitian yang dilakukannya 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”.

Jadi dari ketiga penelitian relevan dapat di simpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *android* itu sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa karena memandu siswa secara individual untuk menyelesaikan program pembelajaran yang terdiri dari uraian materi, dan evaluasi pembelajaran mampu memberikan sajian informasi konkret sehingga siswa termotivasi mengikuti pembelajaran dengan tertib

Adapun kaitan dari penelitian ini dengan penelitian relevan adalah semuanya menggunakan media yang sama yaitu media *android*. Sedangkan perbedaan yang ditemukan dalam penelitian relevan dengan penelitian yang saya teliti ada tiga hal yang *Pertama*, perbedaan pada mata pelajaran, *Kedua* tempat dan waktu penelitian, dan yang *Ketiga* jenis penelitian

2. Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah dapat di artikan sebagai perantara atau pengantar. Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan dan kamauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Hal serupa juga di sampaikan Suryani dan Agung. Suryani, Nunuk, dkk. (2018: 4) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah

media yang digunakan dalam pembelajaran yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa)".

Umar (2013 : 8), menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.

a. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan Media Pembelajaran menurut Sanaky (2013: 98) mengemukakan bahwa tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran dikelas
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar
- 4) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran

Adapun tujuan media menurut Smaldino, dkk. (2008: 102) adalah "untuk memfasilitasi komunikasi pembelajaran". Lebih lanjut, Dwyer dalam Asyhar (2011: 23) mengemukakan bahwa "cara komunikasi mempengaruhi daya ingat peserta didik". Komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam saja hanya 70%. Hal tersebut sejalan dengan yang di sampaikan (Asyhar, 2011: 23) bahwa "dapat meningkatkan daya ingat peserta didik karena media dapat meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran".

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi mengatasi keterbatasan pengalaman siswa dan keterbatasan ruang kelas, menimbulkan keinginan dan minat belajar siswa, menumbuhkan semangat belajar siswa. "Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan yang ditaati dan diciptakan oleh guru" (Suryani & Agung S, 2012: 78).

Sedangkan, Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar (2011: 13) terdiri dari beberapa fungsi yang saling berkaitan yaitu "fungsi sematik, manipulative, fiksatif, distributif, sosiokultural dan psikologis". Dari ketujuh fungsi yang di kemukakan diatas maka dapat dijelaskan sebagai berikut

1. Fungsi Sematik

Media pembelajaran memiliki fungsi sematik, artinya media pembelajaran berfungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah di pahami.

2. Fungsi Manipulatif

Media memiliki fungsi manipulatif, artinya media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasaran.

3. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.

4. Fungsi Distributif

Fungsi distributif media, yaitu terkait dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indriawi manusia.

5. Fungsi Sosiokultural

Media pembelajaran memiliki fungsi sosiokultural yaitu, untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik.

6. Fungsi Psikologis

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 afektif: fungsi media pembelajaran dalam menggugah perasaan, emosi, penerimaan dan penolakan peserta didik terhadap pembelajaran.
- c) Fungsi kognitif: fungsi media pembelajaran dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman guru.
- d) Fungsi psikomotorik: fungsi media dalam membentuk peserta didik membantu peserta didik menguasai keterampilan atau kecakapan motorik, seperti fasilitas laboratorium atau video senam sebagai pengganti instruktur dalam pelajaran olahraga,
- e) Fungsi imajinatif: fungsi media pembelajaran dalam membangun daya imajinatif peserta didik, misalnya film animasi dan media interaktif untuk anak usia dini,

dengan media tersebut dapat terbayangkan peristiwa-peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita.

- f) Fungsi motivasi: fungsi media pembelajaran dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menarik, menghilangkan rasa tertekan dan kebosanan dapat memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar.

Berbeda dari pendapat-pendapat sebelumnya yang membahas fungsi media berdasarkan jenis media yang digunakan, Kemp dan Dayton dalam Sukiman (2012: 79) menjelaskan bahwa:

Tiga fungsi utama media pembelajaran berdasarkan pengguna, yaitu di gunakan perorangan, kelompok atau kelompok pendengar dalam jumlah besar. Tiga fungsi utama tersebut yaitu (a) memotivasi minat dan tindakan, (b) menyajikan informasi dan (c) memberi instruktur.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi terkait mendukung pelajaran di kelas, fungsi media pembelajaran dapat optimal tentunya didukung oleh ketetapan pemilihan media yang digunakan di kelas.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik dalam Sundryana (2014: 18) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- 2) Menarik perhatian siswa
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar
- 4) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa

- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari
- 6) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- 7) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran

Sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai dalam Suryani, Nunuk, dkk. (2018:

14) bahwa:

“Media bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi hasil belajar siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran agar lebih bervariasi, dengan mengkombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar”.

Dengan demikian, manfaat media pembelajaran bukan hanya ditujukan untuk siswa tetapi guru juga mendapatkan manfaat dalam penggunaan media pembelajaran, manfaatnya 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. Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika dan lain-lain
 - e. Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan
 - f. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan

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
- d. Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pelajaran

Menurut pengertian para ahli tentang media pembelajaran diatas maka penulis dapat menarik kesimpulan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalam merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan kemauan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang menyenangkan dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa nantinya.

d. Prinsip-Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media

Setiap media pembelajaran memiliki kemampuan masing-masing, maka diharapkan kepada guru nantinya agar menentukan pilihannya sesuai dengan kebutuhan. Hal ini dimaksudkan jangan sampai penggunaan media menjadi penghalang proses belajar di kelas. Harapan yang besar tentu saja agar media menjadi alat bantu yang dapat mempercepat aray mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Ketika suatu media akan dipilih atau akan dipergunakan, maka perlu beberapa prinsip yang harus di perhatikan dan dipertimbangkan.

Prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media menurut Sanjaya (2013: 224) dibagi menjadi dua kategori yaitu sebagai berikut.

1. Prinsip Pemilihan Media

Sejumlah Pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat kita rumuskan dalam satu kata *ACTION*, yaitu:

a) *Access*

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh murid? Misalnya, kita ingin menggunakan media internet, perlu dipertimbangkan terlebih dahulu apakah ada saluran untuk koneksi ke internet? Akses juga menyangkut aspek kebijakan, misalnya apakah murid diizinkan untuk menggunakannya?

b) *Cost*

Biaya juga harus diperhatikan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita. Media canggih biasanya mahal. Namun, mahalnya biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaatnya. Semakin banyak yang menggunakan, maka unit *cost* dari sebuah media akan semakin menurun.

c) *Technology*

Mungkin saja kita tertarik kepada satu media tertentu. Tetapi perlu kita perhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya? Katakanlah kita ingin menggunakan *media audiovisual* dikelas. Perlu kita pertimbangkan apakah ada jaringan listrik, apakah *voltase listriknya* memadai?

d) *Interactivity*

Media yang baik adalah yang memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang anda kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

e) *Organization*

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya, apakah pimpinan sekolah mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya?

f) *Novelty*

Kebaruan dari media yang anda pilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan menarik bagi siswa.

2. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media di antaranya adalah:

- a) Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dengan kekompleksan
- b) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Media yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisien. Media memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu
- c) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya, sering media yang kompleks terutama media-media mutakhir

seperi *meida computer*, *LCD*, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya (Sanjaya;2012)

d) Media pengajaran hendaknya di pandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang di hadapi dalam proses belajar mengajar.

3. *Android* dalam Pembelajaran

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan saat ini yaitu media *andorid*. Media pembelajaran yang mudah diakses oleh siapa saja dan dilakukan dimana saja menjadi faktor pendorong berkembangnya media pembelajaran berbasis *android* tanpa harus bertatap muka langsung dalam proses pembelajaran, siswa dan guru tetap dapat melakukan proses pembelajaran tersebut, sehingga waktu yang digunakan akan relatif efisien karena tidak mengurangi jam efektif pembelajaran. Guru dan siswa dapat melakukan perannya masing-masing dengan pekerjaan yang sedang berlangsung.

Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati dan Achmad Tharmizi (2013: 177) mengatakan “*Android* merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan *aplikasi* inti”. *Android* menurut Satyaputra dan Aritonang (2014: 2) adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan *tablei*. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara *piranti (device)* dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device-nya* dan menjalankan *aplikasi-aplikasi* yang tersedia pada *device*.

Aplikasi *android* merupakan suatu media yang tergolong dalam media pembelajaran bentuk *elektronik*, karena produk aplikasi *android* tersebut dijalankan pada *smarphone* dan *gadget* bersistem operasi *android*. Yang mana *smarphone* dan *gadget* tersebut salah satu teknologi komunikasi. Atas dasar tersebut media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dikatakan sebagai *media elektronik*.

Media pembelajaran *android* dapat dikembangkan secara kreatif dan inovatif agar siswa lebih tertarik dengan mudah menerima materi pelajaran yang ada di media pembelajaran *android* tersebut. Adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dapat memberikan angin segar bagi pendidikan di Indonesia. Sifat media pembelajaran yang praktis, fleksibel, dan bersifat personal akan meningkatkan minat, motivasi, dan daya kreatif siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Masih banyaknya guru yang menggunakan metode konvensional atau metode ceramah menyebabkan materi yang disampaikan kurang maksimal sehingga menghasilkan evaluasi yang kurang maksimal. Penyampaian materi menggunakan media papan tulis menyebabkan siswa kurang tertarik dengan materi dan penggunaan komputer yang terbatas juga menyebabkan waktu pelajaran yang terbuang dan kegaduhan siswa dalam proses pembelajaran.

a. Definisi *Android*

Stephanus (2011:2) *Android* merupakan sistem operasi yang dikembangkan untuk perangkat *mobile berbasis Linux*. Pada awalnya sistem operasi ini dikembangkan oleh *Android Inc.* pada tahun 2003 yang kemudian dibeli oleh *Google* pada tahun 2005.

Eueung (2012:2) *Google* memprakarsai dan memimpin *konsorsium OpenHandset*

Alliane (OHA) yang salah satu misi utamanya adalah pengembangan *platform Android*. OHA merupakan aliansi bisnis yang beranggotakan lebih dari 80 perusahaan. Tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan standar terbuka untuk perangkat bergerak. Anggotanya antara lain *Google, HT, Sony, Dell, Intel, Motorola, Qualcomm*, dan lain-lain.

Sugeng Purwanto, Heni Rahmawati dan Achmad Tharmizi (2013: 177) mengatakan “*Android* merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi *sistem operasi, middleware* dan aplikasi inti”. *Android* menurut Satyaputra dan Aritonang (2014: 2) adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan *tablet*. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara *piranti (device)* dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device-nya* dan menjalankan *aplikasi-aplikasi* yang tersedia pada *device*.

Media pembelajaran berbasis *aplikasi android* merupakan suatu yang baru dalam dunia pendidikan, media pembelajaran ini biasanya sudah berbentuk sebuah *aplikasi* pendidikan ataupun aplikasi yang memuat materi dan bahan belajar. Produk *aplikasi* tersebut dapat diunduh pada *smartphone* dan *gadget* yang bersistem operasi *android*, biasanya sudah tersedia di *google play* ataupun *play store*. Pada dasarnya media pembelajaran berbasis *aplikasi android* adalah suatu produk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau *download* di *smartphone* berbasis *android*.

Aplikasi *android* merupakan suatu media yang tergolong dalam media pembelajaran bentuk *elektronik*, karena produk *aplikasi android* tersebut dijalankan pada *smartphone* dan *gadget* bersistem operasi *android*. Yang mana *smartphone* dan *gadget* tersebut termasuk salah satu teknologi komunikasi. Atas dasar tersebutlah media pembelajaran berbasis *aplikasi android* dikatakan sebagai media *elektronik*.

Penggunaan *android* sebagai media pembelajaran adalah sesuatu yang menarik dan baru dalam dunia pendidikan, media *android* telah memberikan warna baru dalam perkembangan dalam media pembelajaran. Penggunaan media ini membuat media pembelajaran semakin menarik dan beragam. Namun, penggunaan *aplikasi android* sebagai media pembelajaran tidak hanya dinilai satu sisi. *Aplikasi 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 memberikan rangsangan belajar kepada peserta didik.

1) Tujuan dan Fungsi Media *Android* dalam Pembelajaran

a. Tujuan Media Pembelajaran *Android*

Menurut Achsin (1986:17-18) menyatakan bahwa tujuan penggunaan media pengajaran adalah (1) agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna, (2) untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik, (3) untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik, (4) untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi

atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik, (5) untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik. Sedangkan Sudjana, dkk. (2002:2) menyatakan tentang tujuan pemanfaatan media adalah (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi, (2) bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, dan (4) siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media adalah (1) efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar, (2) meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) variasi metode pembelajaran, dan (4) peningkatan aktivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Sudrajat (dalam Putri, 2011: 20) mengemukakan fungsi media diantaranya yaitu: a) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa b) media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas c) media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan d) media menghasilkan keseragaman pengamatan e) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistik f) media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar g) media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.

2) Karakteristik Media *Android* dalam Pembelajaran

Ada beberapa istilah media dalam kelompok pembelajaran misalnya simulasi dan permainan peran, atau permainan simulasi. Meskipun berbeda-beda, semuanya dapat dikelompokkan ke dalam satu istilah yaitu permainan (Sadiman, 1990). Ciri atau karakteristik dari media ini adalah: melibatkan pembelajar secara aktif dalam proses belajar, peran pengajar tidak begitu kelihatan tetapi yang menonjol adalah aktivitas interaksi antar pelajar, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran-peran ke dalam situasi nyata di masyarakat, memiliki sifat luwes karena dapat dipakai untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan mengubah alat dan persoalannya sedikit saja, mampu meningkatkan kemampuan komunikatif pelajar, mampu mengatasi keterbatasan pelajar yang sulit belajar dengan metode tradisional, dan dalam penyajiannya mudah dibuat serta diperbanyak.

3) Kelebihan dan Kelemahan Media *Android* dalam Pembelajaran

a. Kelebihan Sistem *Android* :

- 1) sistem terbuka kita bisa melakukan apa saja terhadap sistem ini, bisa menambahkan, menghapus, mengupdate sistem, sesuai keinginan tanpa takut untuk terkena undang-undang hak cipta, jadi disini kita bebas untuk beresplorasi.
- 2) Dikembangkan banyak perusahaan dan User Nah, karena sistem terbuka itu lah, banyak orang yang berpaling ke *android*, sehingga banyak perusahaan yang membuat *aplikasi android*, sehingga akan banyak tercipta *aplikasi android* di kedepannya.

3) User dapat mengembangkan *aplikasi* di *android*, kita bukan hanya bisa menikmati *aplikasi* yang sudah di buat oleh perusahaan, tapi kita bisa membuat *aplikasi* itu dengan cara yang cukup mudah. Hanya bermodalkan bisa bahasa *JAVA*.

4) Dapat dipakai di berbagai macam media. Banyak media yang telah menerapkan *android* sebagai *system* operasinya, antara lain *notebook*, *tablet*, *kamera digital*, *smart TV*, *sound system* di mobil, dan *GPS*.

5) Berbasis layar sentuh jadi kita terlihat semakin keren dengan semua yang berbasis *android* hanya bermodalkan "sentuhan".

6) Aplikasi *android* relatif berukuran kecil jadi jangan takut memory *smartphone* atau *tablet* anda akan cepat habis.

b. Kekurangan dari *Android*

Adapun kekurangan dari *system android* ini adalah:

- 1.) Banyak merk, masing-masing memiliki sistem dan *driver* sendiri. Jadi antara *aplikasi* di *smartphone / tablet X* dan *smartphone / tablet Y* berbeda.
- 2.) Masih mudah jadi banyak perubahan yang terjadi di *system*.
- 3.) Untuk *update* dan *meroot* sistem tidak mudah dilakukan. Untuk *upgrade OS* harus menyesuaikan dengan *developer* yang kita gunakan, karena setiap brand mempunyai cara dan ketentuan sendiri mengenai *upgrade*.
- 4.) Harga Perangkat keras tergolong mahal, padahal sistem operasinya gratis. Tapi sekarang telah ada *smartphone* dan *tablet* yang berbasis *Android* harganya dibawah 1.5 juta bahkan khususnya *Treq* harganya mulai 500 ribuan.

4. Motivasi Belajar

Ada banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang ingin dicapai oleh siswa. Salah satu faktornya adalah motivasi belajar siswa. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Salah satu teori motivasi yaitu teori prestasi *Mc.Celland* memusatkan pada suatu kebutuhan berprestasi. Dalam proses pembelajaran, motivasi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Pentingnya motivasi belajar siswa terbentuk agar terjadi perubahan belajar ke arah positif.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 1986: 75). Tak dapat dipungkiri bahwa motivasi belajar merupakan salah satu aspek yang berperan signifikan dalam proses tercapainya tujuan pembelajaran dan motivasi belajar juga akan mempengaruhi dan dipengaruhi oleh aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik. Motivasi belajar mempengaruhi aspek kognitif, afektif dan psikomotor dan motivasi belajar juga dipengaruhi oleh aspek kognitif, afektif dan psikomotor jadi dapat dikatakan antara aspek-aspek tersebut memiliki korelasi. motivasi belajar berperan sebagai stimulus untuk merangsang minat dan gairah belajar peserta didik.

Pembelajaran dengan memberikan motivasi dalam proses belajar bagi siswa merupakan hal yang dapat membuat siswa aktif dan dapat membuat siswa terlibat dalam pembelajaran. Jika seorang guru mampu mendesain situasi pembelajaran yang mampu

mengeksplorasi kemampuan siswa dan mampu meningkatkan motivasi belajar dan menghilangkan perspektif bahwa belajar adalah sesuatu proses yang kaku dan membuat jenuh dan bosan maka tujuan pembelajaran akan dapat tercapai baik tujuan insidental dan tujuan intermeditari.

5. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 menetapkan bahasa Indonesia sebagai penghela mata pelajaran lain, karena itu berada didepan dari semua mata pelajaran yang lain. 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 serta untuk menguasai ilmu dan teknologi. Sebagai masyarakat Indonesia, penting untuk kita mempelajari dan memahami Bahasa Indonesia secara baik dan benar (Afifah, 2012:2). 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 analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta

didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, selain itu, pembelajaran mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan baik, maka peran guru sangatlah penting. Sebagian besar pola pembelajaran bahasa Indonesia masih bersifat transmisif, yaitu guru memberikan konsep-konsep yang terdapat dalam buku pelajaran secara langsung pada peserta didik dan siswa secara pasif menyerap pengetahuan tersebut (Trianto, 2011:18). Meskipun, metode pembelajaran dengan kerja kelompok sudah mulai diterapkan. Namun, pembelajaran dengan kerja kelompok yang masih bersifat tradisional yakni: masing-masing kelompok memilih sendiri anggota-anggota kelompoknya kurang membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Strategi dan metode pembelajaran yang digunakan selama ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Cara penyampaian materi yang tidak menarik dan monoton menyebabkan siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga berpengaruh pada ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65. Pada kurikulum 2013 pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pembelajaran berbasis teks. Dalam kurikulum 2013 teks tidak diartikan sebagai bentuk bahasa tulis. Teks itu adalah ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya ada situasi dan konteksnya.

Pembelajaran berbasis teks dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih menekankan pada siswa untuk memahami berbagai jenis teks dan menuntut siswa untuk mahir menulis. Adanya teks eksemplum, tanggapan kritis, tantangan, rekon, anekdot, dan percobaan merupakan struktur teks yang baru dikenal dalam pembelajaran bahasa. Yang belum pernah saya kenal sebelumnya. Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks memiliki implikasi terhadap pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dari teks dalam bentuk lisan maupun tulisan. Proses pembelajaran saintifik menjadi terintegasi dengan empat langkah kegiatan dengan enam M (mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta). Di dalam buku teks siswa Kurikulum 2013, materi-materi disajikan dalam berbagai jenis teks. Hal tersebut berkaitan dengan Kurikulum 2013 yang dikenal dengan kurikulum berbasis teks.

Pembelajaran berbasis teks dapat dinyatakan pembelajaran yang menjadikan teks sebagai dasar, asas, pangkal, dan tumpuan (Sufanti, 2013:2). Teks didefinisikan: satuan bahasa yang digunakan sebagai ungkapan suatu kegiatan sosial baik secara lisan maupun tulis dengan struktur berpikir yang lengkap (Mahsun, 2014:1). Menurut Hartoko dan Rahmanto (dalam Sufanti, 2013:2) teks adalah urutan teratur sejumlah kalimat yang dihasilkan dan atau ditafsirkan sebagai suatu keseluruhan yang kait mengkait.

Upaya meningkatkan mutu pendidikan membutuhkan proses belajar mengajar yang optimal, sehingga diperoleh hasil belajar, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Kesadaran baik dari siswa sebagai subjek yang harus terlibat secara aktif dalam proses belajar maupun guru sebagai pendidik sangat dibutuhkan, karena belajar pada

hakikatnya adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk menghasilkan perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri, baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan baru maupun dalam bentuk sikap dan nilai yang positif. Dimiyati dan Mudjiono (2002:51) berpendapat bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Melalui partisipasi seorang siswa akan dapat memahami pelajaran dari pengalamannya sehingga akan mempertinggi hasil belajarnya. Sejauh ini, pembelajaran yang berpusat pada guru masih sering dilakukan. Banyak guru yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar sebatas pada tugas guru yaitu memberi dan tugas peserta didik adalah menerima. Guru memberikan informasi dan mengharapkan peserta didik untuk menghafal dan mengingatnya. Guru aktif memberikan pengetahuan dan peserta didik menerima pengetahuan dengan pasif.

B. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan sebuah proses komunikasi antara guru dan siswa yang membutuhkan media dalam rangka untuk menunjang proses tersebut. Akibat tersebaranya *virus corona* SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar merupakan sekolah yang menerapkan sistem pembelajaran *daring* untuk mencegah penularan *virus corona*. Akibatnya dalam proses pembelajaran *daring* ini membutuhkan media yang bisa membantu dalam melukan proses pembelajaran. *Android* merupakan suatu media yang tergolong dalam media pembelajaran bentuk *elektronik*, karena produk aplikasi *android* tersebut dijalankan pada *smartphone* dan gadget bersistem operasi *android*. Yang mana *smartphone* dan *gadget* tersebut termasuk salah satu

teknologi komunikasi dan dapat dibawa kemana-mana (*portabel, mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel. Media pembelajaran merupakan alat yang memiliki fungsi-fungsi pembelajaran dalam pendidikan terutama dalam menyampaikan informasi dari sumber ke penerima, bisa mempengaruhi dan memotivasi proses belajar siswa. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Mata pelajaran bahasa Indonesia mengandung beberapa pembahasan mengenai isi teks Eksposisi yang dibaca dengan menggunakan media *android* proses pembelajaran akan berjalan dengan baik.

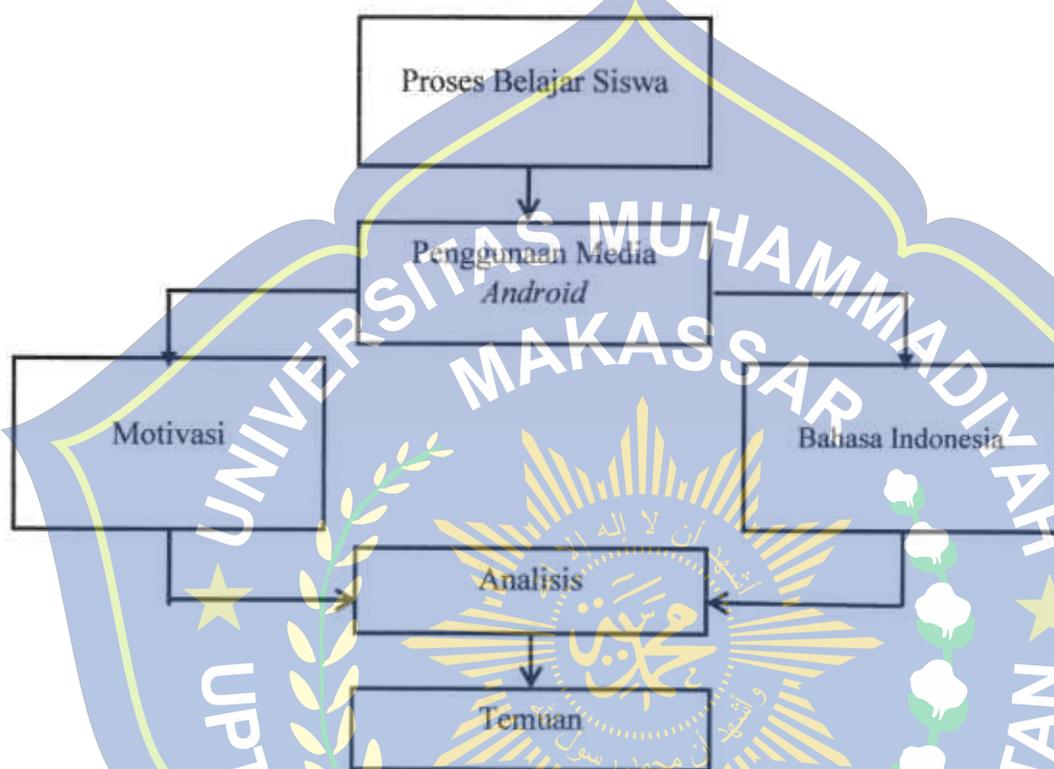
Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan penelitian dalam penggunaan media *android* dalam motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh makassar.



Berikut adalah bagan kerangka pikir pada penelitian ini sebagai berikut :

Kerangka Pikir yang akan diterapkan dalam penelitian di SMA

Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar



Gambar 2.1 kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Sugiyono “Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan *makna* dari pada *generalisasi*”. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus (*case study*). Studi kasus ini merupakan jenis pendekatan yang digunakan untuk menyelidiki dan memahami sebuah kejadian atau masalah yang telah terjadi dengan mengumpulkan berbagai macam informasi yang kemudian diolah untuk mendapatkan sebuah solusi agar masalah yang diungkap dapat di selesaikan. Studi kasus adalah sebagai proses penyelidikan atau pemeriksaan secara mendalam, terperinci, dan detail pada suatu peristiwa tertentu atau khusus yang terjadi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar untuk mengetahui penggunaan media *android* terhadap motivasi

belajar siswa kelas X IPS. Fokus penelitian ini adalah guru dan siswa yang menggunakan media *android*

B. Data Dan Sumber Data

Data yang perlukan dalam penelitian bersumber dari data primer maupun data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari responden melalui hasil wawancara atau pengamatan, sedangkan data sekunder diperoleh secara tidak langsung melalui pihak kedua dengan menggunakan studi dokumentasi atau literatur

1. Data primer

Sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya yang berupa wawancara, jejak pendapat dari individu atau kelompok (orang) maupun hasil observasi dari suatu objek, kejadian atau hasil pengujian (benda). Yang menjadi data primer penelitian ini adalah guru mata pelajaran bahasa indonesia kelas X IPS Muhammadiyah I Unismuh Makassar. Selain itu, yang menjadi data primer lainnya adalah siswa kelas X IPS Muhammadiyah I Unismuh makassar.

2. Data sekunder

Sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip baik yang di publikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum. Data sekunder yang dimaksud di sini adalah data yang diperoleh peneliti melalui penelusuran terhadap sumber sumber informasi yakni dari kepala sekolah selaku

pimpinan, buku-buku, internet, dan cactan tertulis yang relevan dengan tujuan dan masalah penelitian.

C. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mewawancarai kepala sekolah dan guru kelas X di SMA Muhammadiyah 1 UNISMUH Makassar, kemudian mendokumentasi kegiatan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang memungkinkan informan memberikan jawaban secara luas. Pertanyaan diarahkan pada mengungkap kehidupan informan, respon, persepsi, peranan, kegiatan dan peristiwa-peristiwa yang dialami berkenaan dengan fokus yang diteliti. Dalam wawancara tersebut peneliti akan mewawancarai kepala sekolah, guru dan siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 UNISMUH Makassar, kemudian mendokumentasikan kegiatan tersebut untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

3. Dokumentasi

Data yang diperoleh dari analisis dokumen dapat digunakan sebagai data pendukung dan pelengkap bagi data primer yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Peneliti menggunakan teknik ini untuk observasi, wawancara kepala sekolah, guru dan siswa kelas X, serta memperoleh data dan profil sekolah di SMA Muhammadiyah 1 UNISMUH Makassar

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh akan di analisis secara kualitatif yang mana di paparkan secara deskriptif dengan menggambarkan masalah secara jelas dan mendalam. Karakteristik penelitian menurut Lexi Molcong (2007) adalah deskripsi yaitu data yang di kumpulkan berupa kata-kata gambaran bukan berupa angka-angka

Sugiono (2014:338) data yang diperoleh di lapangan kemudian di olah secara kualitatif dengan memulai tiga tahap redupsi data, yaitu:

1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, di cari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data, dan mencarinya bila di perlukan.

2. Penyajian Data

Setelah data di reduksi maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Melalui penyajian data maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah di pahami. Dalam penelitian kualitatif,

penyajian data biasa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori, flowchart atau sejenisnya.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan ini dilakukan secara induktif, kesimpulan yang diambil kemudian di verifikasi dengan jalan meninjau ulang catatan lapangan dan mendiskusikannya guna mendapatkan kesepakatan intersubjektif, hingga dapat diperoleh kesimpulan yang kokoh.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan kepada kepala sekolah selaku pimpinan, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mengajar di kelas X IPS, dan siswa kelas X IPS di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Penentuan subjek penelitian ini berdasarkan pada apa yang diamati oleh peneliti selama masa observasi di lapangan. Data yang diperoleh selama penelitian berupa, observasi, wawancara, dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisa untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dalam motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia

Aplikasi *android* merupakan suatu media yang tergolong dalam media pembelajaran bentuk *elektronik*, karena produk aplikasi *android* tersebut dijalankan pada *smartphone* dan *gadget* bersistem operasi *android*. Yang mana *smartphone* dan *gadget* tersebut termasuk salah satu teknologi komunikasi.

Penelitian ini sebenarnya merupakan salah satu proses untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dalam motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 1 UNISMUH Makassar kelas X IPS pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1. Gambaran umum

a. Profil Sekolah

Nama sekolah	: SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar
Status Sekolah	: Lab. <i>School</i> Unismuh Makassar.
Nama Yayasan	: Badan pelaksana Harian Unismuh Makassar.
Alamat Yayasan	: Jl. Sultan Alauddin No. 529 Makassar
Akreditasi	: A berdasarkan SK Penetapan hasil Akreditasi BAP-S/M nomor 106/SK/BAP-SM/X/2015
NSS/NPSN	: 341960030224/40310217
Tahun Beroperasi	: 3 Juli 2016
Alamat Sekolah	: Jl. Sultan Alauddin No.259
Desa/Kelurahan	: Gunung Sari/Rappocini
Kec/Kab/Kota	: Makassar, Sulawesi Selatan
Propinsi	: Sulawesi Selatan
No HP	: 081241840935
Luas Tanah	: 1452 m ²
Status Kepemilikan	: Yayasan
Guru PNS	: 2 Orang
Guru Honorer	: 26 Orang
Tenaga Kepend.	: 3 Orang
Jumlah Siswa	: 148 Orang

b. Visi dan Misi

a. Visi

1. Seluruh warga sekolah berakidah dan berakhlak secara Islam.
2. Menerapkan kurikulum berbasis kompetensi berstandar nasional.
3. Kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, menyenangkan (PAKEM) dan inovatif berbasis IT dan *multi inteligensia* yang berstandar nasional.
4. Tenaga pendidik dan kependidikan yang profesional (integritas dan kompetensi) sesuai standar nasional.
5. Pendidik dan peserta didik yang bersemangat, mandiri, kreatif, inovatif dan kompeten yang mampu bersinergi secara lokal, regional, nasional.
6. Menerapkan sistem pelayanan administrasi akademik, kesiswaan, dan keuangan berbasis IT.
7. Mengembangkan kerja sama (*networking*) yang dinamis, berskala lokal, regional, nasional.
8. Sarana dan prasarana sekolah yang memadai sesuai standar nasional.
9. Menerapkan sistem manajemen mutu berstandar nasional
10. Mendapat kepercayaan yang tinggi dari masyarakat, lembaga pendidikan tinggi, dan pemerintah.

b. Misi

Misi Pendidikan di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh diantaranya:

1. Tercapainya program pendidikan dan pembelajaran yang bermutu, berdasarkan nilai-nilai islam;
2. Terwujudnya sumber daya insani yang mempunyai keunggulan moral, intelektual, dan profesional;
3. Terwujudnya SMA Muhammadiyah 1 Unismuh sebagai *Learning Community And Development Centre (LCDC)*;
4. Terlaksananya sistem penjaminan mutu berstandar nasional.
5. Terwujudnya pola kepemimpinan berparadigma “*TORSIE*” *Trust* (kepercayaan), *Openess* (keterbukaan), *Realization* (realitas), *Sinergy* (saling mengisi saling melengkapi), *Independence* (mandiri), and *Empowering* (menguasakan).

c. Tujuan

Tujuan pendidikan SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar yaitu :

1. Mewujudkan warga sekolah yang mempunyai kekuatan aqidah islamiyah, kebenaran dalam beribadah sesuai syariat Islam, dan berakhlak mulia;
2. Mewudkan sumber daya insani yang mempunyai keunggulan moral, intelektual, dan profesiona;
3. Meningkatkan karakter dan kompetensi peserta didik dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai kesiapan hidup dan belajar di jenjang pendidikan yang lebih tinggi;

4. Mewujudkan SMA Muhammadiyah 1 Unismuh sebagai komunitas pembelajaran dan pusat pengembangan pendidikan Muhammadiyah;
5. Mewujudkan manajemen sekolah yang didasarkan pada prinsip-prinsip : transparansi, partisipatif, akuntabilitas, *sustainable* (keberlanjutan), *equitas* (keseimbangan), dan kejujuran;
6. Mewujudkan kepemimpinan pendidikan berparadigma "TORSIE" (*Trust, Openness, Realization, Sinergy, Independenee, and Empowering*).

d. Struktur Organisasi SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar

Adapun stuktur organisi SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar Sebagai berikut:

Kepala Sekolah : Drs.Amir,M.m

Wakasek Kurikulum : Asnia Edja,Spd.,M.Pd

Wakasek Kesiswaan : Nur Ahmad ,S.Pd

Ktu/Bendahara : Murlina, S,H

Pembina IPM / Osis : Nur Ahmad, S.Pd

KOORD BK : Achmad Riswi, S.Pd

Kepala Laboratotium : Muarif Amir, S,Pd, M.Pd

Kepala Perpustakaan : Irmawati, S.Pd

Wali kelas XIPA : Nurdaidah H S.Pd, M,Pd

Wali kelas X IPS : Nurafriani Nasri

Wali kelas XI IPA : Rahmat Hidayat, S.Pd

Wali kelas XI IPS : St.Rahmawati, S.Pd

Wali kelas XII IPA : St.Muhajirah, S.Pd

Wali kelas XII IPS : Fatmawati H, S.Pd

e. Laporan Keadaan Kelas Dan Peserta Didik SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar Tahun Pelajaran 2020/2021.

Tabel 4.1 Populasi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar

Kelas	Jurusan	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta Didik
		Laki-Laki	Perempuan	
X	IPA	8	6	14
	IPS	7	7	14
XI	IPA	12	22	34
	IPS	16	14	30
XII	IPA	8	22	30
	IPS	15	11	26
Total Peserta Didik		66	82	148

Sumber (Tata Usaha SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar 2020/2021)

f. Laporan Keadaan Tenaga Pendidik Dan Tenaga Kependidikan SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar Tahun Pelajaran 2020/2021.

Tabel 4.2 Populasi Tenaga Pendidik SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar 2020/2021

NO	Tenaga Pendidik Dan Kependidikan	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	Guru	13	14	27
2	Staf	3	5	8
Jumlah Total				35

Sumber (Tata Usaha SMA MUHAMMADIYAH 1 Unismuh Makassar 2020/2021)

g. Budaya Mutu Sekolah

- ✓ kurikulum dan pembelajaran
- ✓ kegiatan ekstrakurikuler
- ✓ Manajemen Berbasis Sekolah
- ✓ Pembinaan Iman dan Takwa

h. Saran dan Praserana SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar

Adapun sarana dan praserana di sekolah SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar sebagai berikut :

- ✓ Ruang kelas siswa memiliki fasilitas *AC, LCD, Speaker, dan CCTV*
- ✓ Laboratorium Bahasa
- ✓ Laboratorium Biologi
- ✓ Laboratorium Fisika

- ✓ Laboratorium Komputer
- ✓ Laboratoium Kimia
- ✓ Perpustakaan
- ✓ Sekretariat OSIS/IPM
- ✓ UMC sebagai Balai Kesehatan
- ✓ Mesin Absensi Deteksi Wajah
- ✓ Masjid
- ✓ Kantin Sekolah
- ✓ Sarana Olah Raga

i. Program Unggulan SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar

- ✓ *Nihongo Partner*
- ✓ Sholat Dhuha
- ✓ Baca Tulis Al-quran
- ✓ Perkampungan Bahasa dan Studi Alam
- ✓ Pelatihan Kader Dasa Tarunan Melati 1
- ✓ Seminar Edukatif
- ✓ Malam Bina Iman dan Takwa

j. Program Ekskul

Selain proses belajar mengajar di dalam kelas sekolah SMA Muhammdiya 1

Unismuh Makassar juga melakukan program *ekskul* sebagai berikut:

- ✓ *Marching Band*
- ✓ Tapak Suci

- ✓ *Hizbul Wathan*
- ✓ *Allugathul'Arabia*
- ✓ PMR
- ✓ *Futsal*

k. Kesepakatan dan kerja sama

Sekolah SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar melakukan kesepakatan dan kerja sama sebagai berikut :

- ✓ FKIP Unismuh
Menjalin Kemitraan dalam program pendidikan profesi guru (PPG) dan program magang 3-
- ✓ FAJ Unismuh
Menjalin kemitraan dalam hal program pengalaman lapangan (PPL)
- ✓ Unismuh *Medical Center*
Menjalin kemitraan dalam hal peningkatan kualitas kesehatan
- ✓ *Japan Fondation*
Menjalin kemitraan dalam hal peningkatan mutu pembelajaran bahasa jepang
- ✓ Edumu PP Muhammadiyah
Menjalin kemitraan dalam hal pembelajaran aplikasi berbasis IT
- ✓ *Quipper*
Menjalin kemitraan dalam hal penggunaan aplikasi berbasis IT

✓ *British Council Teaching English*

Menjalin kemitraan dalam hal pembelajaran bahasa inggris berbasis aplikasi terintergrasi Edumu

✓ *Darul Uloom school Thailand*

Menjalin kemitraan dalam hal akademik dan pertukaran pelajar antar negara

✓ *Majalah Suara Muhammadiyah*

Menjalin kemitraan dalam hal penyediaan majalah muhammadiyah yang mengandung unsur-unsur pendidikan,ajaran islam,sosial,ekonomi,dan pengetahuan umum

✓ *Agupena Kota Makassar*

Menjalin kemitraan dalam hal pembinaan kepenulisan karya sastra bagi sekolah

✓ *MDMC Sulawesi Selatan*

Menjalin kemitraan dalam protokol pencegahan covid-19,penyemprotan disinfektan secara berkala

✓ *Lazismu Sulawesi Selatan*

Menjalin kemitraan dalam bantuan kepada siswa yang kurang mampu,dan membudayakan infaq dikalangan warga sekolah.

2. Penggunaan media *android* di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan kepada kepala sekolah selaku pimpinan, guru kelas, dan siswa kelas X IPS SMA

Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *android* sudah dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar untuk memotivasi belajar siswa. Hal ini berdasarkan pendapat guru A, yaitu:

“ ya, di dalam proses pembelajaran di sekolah ini kami menggunakan media pembelajaran berbasis *android*, penggunaan media *android* digunakan tidak seperti media lain (Buku Pembelajaran), media *android* di gunakan saat diperlukan seperti mencari tahu arti kata atau kalimat yang tidak dimengerti oleh siswa, itu dilakukan pada saat sebelum pandemi dan media ini diterapkan semua mata pelajaran. Penggunaan media *android* saat ini berpengaruh terhadap siswa, dimana pembelajaran saat ini sistem *daring* dan media yang digunakan di sekolah ini adalah media *android* sebagai alat untuk berkomunikasi untuk belajar, seperti yang terjadi saat ini dengan tersebarnya penyakit *Virus Corona (COVID-19)* Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam kondisi khusus. Untuk mencegah tersebarnya penyakit *Corona* atau *covid-19* proses pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh (*Daring*). Dengan keadaan saat ini media *Android* berperan penting dalam proses pembelajaran *Daring*.

Media pembelajaran berbasis aplikasi *android* merupakan suatu yang baru dalam dunia pendidikan, media pembelajaran ini biasanya sudah berbentuk sebuah aplikasi pendidikan ataupun aplikasi yang memuat materi dan bahan belajar. Produk aplikasi tersebut dapat diunduh pada *smartphone* dan *gadget* yang bersistem operasi *android*, biasanya sudah tersedia di *google play* ataupun *play store*. Pada dasarnya media pembelajaran berbasis aplikasi *android* adalah suatu produk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau di *download* di *smartphone* berbasis *android*.

1. Penggunaan media *android*

Hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis guru sudah mempersiapkan media pembelajaran yang akan diterapkan kepada siswa. Dengan menggunakan media berbasis *android* dalam pembelajaran bahasa Indonesia guru yang bersangkutan

menyajikan materi yang akan di terapkan kepada siswa melalui media *android* dengan menggunakan beberapa aplikasi *android*, salah satu yang digunakan media *android* dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu aplikasi *Whatsapp*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru bahasa Indonesia sebagai berikut

“iya... kami menggunakan aplikasi *whatsapp* untuk mengirim materi atau tugas kepada siswa, selain aplikasi *whatsapp* kami juga menggunakan media *android* dengan aplikasi *zoom*, dan aplikasi *Meet* untuk menjelaskan materi ajar yang sudah kami kirim melalui grup *whatsapp*. Sekarang ini pembelajarannya sistem *daring*, kami tidak bisa memberikan materi secara langsung kepada siswa, dengan tersebarnya *virus Corona* ini membuat sistem pembelajaran kita sedikit berubah, yang seharusnya pembelajaran dilakukan di sekolah, tapi sekarang siswa belajarnya di rumah, dengan sistem pembelajaran *daring* saat ini, media *andorid* sangat membantu dan berpengaruh dalam pembelajaran saat ini, seperti menyampaikan materi atau memberikan tugas kepada siswa”.

2. Perencanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, dimana saat ini sistem pembelajaran di sekolah yang menggunakan pembelajaran *daring*, terlihat guru sudah mempersiapkan RPP, dan mempersiapkan bahan ajar yang akan disampaikan saat pembelajaran.

a. Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan terlihat guru mata pelajaran bahasa Indonesia sudah membuat RPP untuk mengajar. Penulis melakukan wawancara dengan guru bahasa Indonesia untuk mendapatkan data yang akan diperoleh.

Jawaban dari pertanyaan yang di ajukan penulis mengenai perencanaan pembelajaran beliau mengatakan sebagai berikut :

“saat ini sistem pembelajaran yang dilakukan sekolah yaitu pembelajaran *daring*, mungkin tidak hanya sekolah SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar yang menggunakan sistem pembelajaran *daring* bahkan seluruh sekolah dari tingkat SD, SMP, SMA maupun perguruan tinggi mungkin menggunakan sistem pembelajaran *daring* untuk mencegah tersebarnya penyakit atau *Virus Corona (COVID-19)*. Dalam pembelajaran secara *daring* ini, ibu selalu membuat RPP *daring* yang biasanya RPP dibuat dari awal semester. Untuk RPP *daring* ini ibu buat dalam bentuk satu lembar yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup, untuk isi dari komponen RPPnya ibu buat berdasarkan contoh RPP *daring* yang ibu lihat dari internet”.

Selama pembelajaran dilakukan secara *daring* yang menggunakan media pembelajaran berbasis *android* guru bahasa Indonesia selalul membuat RPP satu lembar untuk dijadikan sebagai pedoman untuk mengajar. Sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah dan sistematis. Sebagai guru yang profesional maka guru harus melaksanakan kewajibannya dengan membuat perencanaan pembelajaran dengan baik, karena ini sangat penting sehingga proses pembelajaran akan lebih terarah dan dapat berjalan dengan baik.

b. Mempersiapkan Media Pembelajaran

Hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis guru terlihat sudah mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran *daring*. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran *daring* dengan menggunakan media berbasis *android* dalam pembelajaran bahasa Indonesia guru yang bersangkutan menyajikan materi yang akan di terapkan kepada siswa melalui media *android* dengan menggunakan beberapa aplikasi *android*, salah satu yang digunakan media *android*

dalam pembelajaran bahasa indonesia yaitu aplikasi *whatsapp*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru bahasa indonesia sebagai berikut

“iya, ibu menggunakan aplikasi *whatsapp* untuk mengirim materi atau tugas kepada siswa, itu ibu lakukan 1 atau 2 hari sebelum pembelajaran dimulai, selain aplikasi *whatsapp* ibu juga menggunakan media *android* dengan aplikasi *zoom*, dan aplikasi *meet* untuk menjelaskan materi ajar yang sudah ibu kirim melalui grup *whatsapp* kelas X IPS. Sekarang ini pembelajarannya sistem *daring*, kami tidak bisa memberikan materi secara langsung kepada siswa, dengan tersebarnya *virus corona* ini membuat sistem pembelajaran yang seharusnya pembelajaran dilakukan di sekolah, tapi sekarang siswa belajarnya di rumah, dengan sistem pembelajaran *daring* saat ini, media *andorid* sangat membantu dan berpengaruh dalam pembelajaran saat ini, seperti menyampaikan materi atau memberikan tugas kepada siswa”.

Penggunaan media *android* dalam pembelajaran *daring* dengan menggunakan aplikasi *whatsapp*, aplikasi *zoom* dan aplikasi *meet*, dimana aplikasi *whatsapp* digunakan untuk megirim materi pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai untuk siswa mempelajari materi yang akan di pelajarinya, dan aplikasi *zoom* dan aplikasi *meet* ini dilakukan agar peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang akan di sampaikan guru nantinya memalui *zoom*

c. Menyediakan Bahan Ajar

Dengan menggunakan media berbasis *android* untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa, dimana guru harus mempersiapkan bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik hal ini dilakukan agar saat proses pembelajaran berlangsung guru sudah mempersiapkan bahan ajar.

Berdasarkan wawancara dengan subjek penelitian guru bahasa indonesia diperoleh data sebagai berikut :

“Biasanya ibu mempersiapkan bahan ajar yang akan ibu sampaikan pada proses pembelajaran itu dimalam hari, persiapannya dengan membaca buku dan mempersiapkan apa saja yang akan diajarkan besok dipagi harinya, seperti mempersiapkan materi pembelajaran, serta materi itu ibu bagikan sehari sebelum proses pembelajaran berlangsung, supaya sebelum pembelajaran berlangsung mereka sudah belajar melalui materi yang sudah ibu bagikan melalui digrup *whatsapp* kelas X IPS, jadi waktu proses pembelajaran berlangsung mereka akan lebih mudah mengerti materi yang ibu sampaikan”.

3. Penggunaan Media *Android* dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis dalam pelaksanaan pembelajaran terlihat guru menggunakan media *android* untuk menyampaikan materi maupun tugas kepada siswa, hal ini untuk mempermudah proses pembelajaran *daring*. Dalam penggunaan media guru memilih menggunakan *whatsapp*, *zoom* dan *meet* dalam pembelajaran *daring*. *whatsapp* digunakan untuk berkomunikasi dengan siswa. Melalui *whatsapp* guru memberikan arahan dan informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran. *whatsapp* digunakan karena semua peserta didik sudah terbiasa dan mampu menggunakannya, melalui *whatsapp* peserta didik dapat mengirimkan kembali tugas yang telah dikerjakan olehnya. Sedangkan *zoom* digunakan untuk proses pembelajaran *daring*, sehingga guru dapat menjelaskan materi kepada peserta didik dengan mudah. Meskipun awalnya ada beberapa peserta didik yang tidak paham menggunakan *zoom*, namun guru arahkan siswa untuk belajar cara menggunakan Aplikasi *zoom* dengan melihat video tutorial di *youtube*, dan lama kelamaan mereka terbiasa menggunakannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia sebagai berikut:

“Dalam pembelajaran daring ini Ibu menggunakan *whatsapp*, *meet* dan *zoom* nak, *whatsapp* digunakan untuk berkomunikasi dengan peserta didik dan orang tuanya. Melalui *whatsapp* juga ibu memberikan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran, dan ibu mengirimkan *link* video yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan segala informasi yang dibutuhkan peserta didik. Kalau *zoom* dan *meet* Ibu biasanya menggunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran”.

1. Metode yang digunakan dalam pembelajaran berbasis *android*

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis dengan menggunakan media berbasis *android*, metode yang digunakan guru saat proses pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android* adalah metode ceramah adapun tugas yang diberikan tidak seperti pada pembelajaran tatap muka. Dalam pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android* ini guru memberikan tugas hanya beberapa soal saja tidak seperti biasanya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia sebagai berikut:

“dengan menggunakan media *android* dalam proses pembelajaran saat ini, metode pembelajaran ini lebih banyak menggunakan metode ceramah karena lebih memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, mereka bisa bertanya apapun yang mereka belum mengerti. Biasanya di akhir pembelajaran ibu memberikan tugas tentang materi yang telah dipelajari, namun tugas yang diberikan tidaklah banyak paling hanya lima soal karena sekarang ini kan *daring* jadi guru tidak boleh memberikan tugas terlalu banyak”.

Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis terlihat guru sudah melakukan pembelajaran berbasis *android* dengan membuat video pembelajaran atau yang di *download* dari *youtube* sebelum proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia sebagai berikut:

“Dengan keadaan saat ini sistem pembelajaran *daring*, media *android* sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, dimana media *android* ini sebagai perantara untuk berkomunikasi menyampaikan materi pelajaran kepada siswa,

selain itu juga ibu membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *android*, Ibu selalu menggunakan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran ini, media yang ibu gunakan berupa video pembelajaran baik yang ibu cari di *youtube* kemudian ibu bagikan *linknya* ataupun yang ibu buat sendiri berdasarkan materi yang akan diajarkan kemudian ibu bagikan video itu melalui *whatsapp grup*".

Media *andorid* sebagai media perantara dalam pembelajaran daring dengan menggunakan video pembelajaran, guru merasa siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang sudah diberikan kepada peserta didik, karena media *andorid* sebagai media perantara antara guru dan siswa untuk berkomunikasi atau menyampaikan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran. Penerapan bahan ajar yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam bentuk penjelasan langsung dengan siswa menggunakan perantara media *android* untuk menyampaikan materi secara langsung maupun dalam bentuk video, semuanya sudah ada penjelasan lengkap disertai latihan soal yang bisa dipelajari oleh peserta didik secara rinci.

2. Kesiapan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media berbasis *android*

Hasil observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan terlihat bahwa kesiapan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *android* sudah cukup baik, lima menit sebelum pembelajaran dimulai semua peserta didik sudah masuk *link zoom* atau *meet* yang telah dibuat oleh guru. Mereka telah menyiapkan buku dan segala macam yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan Ibu guru bahasa Indonesia diperoleh data sebagai berikut:

"kesiapan peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android* ini menurut ibu cukup baik, mereka sudah mempersiapkan segala macam yang diperlukan dalam proses pembelajaran, karena memang ibu malam

harinya sudah menyampaikan digrup *whatsapp* kelas X IPS jika besok akan dilakukan pembelajaran melalui *zoom* atau *meet*, sehingga mereka sudah mempersiapkan segala sesuatunya”.

3. Kesiapan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media yang berbasis *android*

Hasil observasi yang telah penulis lakukan terlihat bahwa kesiapan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *android* sudah cukup mempersiapkan segala sesuatunya dengan baik. Guru mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran selain itu sekolah juga telah memfasilitasi guru untuk melakukan pembelajaran *daring* dengan menggunakan media berbasis *android*. Bahkan sekolah memberikan pelatihan tentang penggunaan media *elektronik* untuk membekali guru dalam melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu guru bahasa Indonesia diperoleh data sebagai berikut:

“Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *android* Ibu sudah melakukan persiapan. Karena kami para guru sudah mengikuti pelatihan guru kreatif dimasa pandemi yang diadakan sekolah. Biasanya ada perwakilan guru yang mengikuti pelatihan guru kreatif, yang kemudian perwakilan guru tersebut mengajari guru-guru yang lain yang tidak mengikuti pelatihan. Jadi kami sudah memiliki bekal untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *android* karena kami sudah belajar tentang teknologi manfaat media *elektronik* dalam pembelajaran, apa lagi masih *Corona* dan sistem pembelajaran saat ini menggunakan online”.

4. Ketersediaan Jaringan Internet

Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis memperoleh data bahwa ketersediaan jaringan internet di sekolah tersebut sudah cukup menunjang dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *android*. Dari pihak sekolah

sudah memfasilitasi para guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan memberikan kuota kepada setiap guru. Begitu juga ketersediaan jaringan internet di rumah sudah mampun untuk melaksanakan pembelajaran, di sekolah pun sudah disediakan *Wifi* untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *android*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu guru bahasa Indonesia diperoleh data berikut:

“Kebetulan di sekolah ini disediakan *Wifi* sehingga guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android* di sekolah bisa menggunakan *Wifi* sekolah. Selain itu guru juga diberikan kuota oleh sekolah sehingga saat melakukan pembelajaran dimanapun kita tetap bisa. Sejauh ini untuk jaringan internet baik di sekolah ataupun di rumah guru sudah tersedia dan cukup mendukung untuk melaksanakan pembelajaran”.

5. Ketersediaan media berbasis *android*

Hasil observasi yang telah penulis lakukan, penulis memperoleh data bahwa ketersediaan media untuk belajar seperti *handphone android* dan sumber belajar lainnya di sekolah SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar sudah tersedia dan cukup menunjang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *android*, karena semua guru sudah memiliki *handphone android* untuk melaksanakan pembelajaran secara online. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu guru bahasa Indonesia diperoleh data sebagai berikut:

“Kebetulan sekolah sudah menyediakan dan memfasilitasi sarana dalam pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android*. Sumber belajar seperti buku paket baik dari pemerintah ataupun dari Yayasan sudah tersedia di sekolah. Selain itu kami para guru juga sudah memiliki *handphone android* untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android*”.

6. Kesulitan dalam pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android*

Hasil observasi yang telah penulis lakukan terlihat guru sudah terbiasa menggunakan media berbasis *android* dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga guru dapat melaksanakan pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android* dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu guru bahasa Indonesia sebagai berikut:

“Iya untuk awal pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis *android* Ibu merasa kesulitan nak, karena belum terbiasa menggunakan media elektronik dalam melaksanakan proses pembelajaran seperti pada saat menggunakan Aplikasi *zoom* dan *meet* untuk menjelaskan materi ajar namun lama kelamaan Ibu sudah terbiasa, karena kami para guru mengikuti pelatihan guru kreatif dalam menggunakan media *elektronik* yang diadakan oleh sekolah, disitu guru diajari bagaimana cara mengajar dengan menggunakan *elektronik*, apalagi sistem pembelajaran sekarang ini adalah pembelajaran *daring*, sehingga itu dapat membekali para guru dalam melaksanakan pembelajaran”.

7. Kemampuan peserta didik menggunakan media *android*

Hasil obsevasi terlihat peserta didik sudah terbiasa menggunakan media berbasis *android*. Dari segi peserta didiknya sudah mampu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *android*. Berdasarkan wawancara dengan Ibu guru bahasa Indonesia sebagai berikut:

“Rata-rata peserta didik sangat mampu menggunakan media pembelajaran berbasis *android*. Dulu pertama kali pembelajaran dilakukan melalui *zoom* memang mereka sedikit kebingungan tapi lama kelamaan mereka pun terbiasa”.

8. Karakter peserta didik dalam menggunakan media berbasis *android*.

Hasil observasi yang telah penulis lakukan dengan mengikuti proses pembelajaran melalui *zoom*, penulis memperoleh data bahwa karakteristik peserta

didik di kelas X IPS tersebut sangat bermacam-macam karakter. Ada peserta didik yang belajar dengan kesadaran diri mereka masing-masing, ada juga yang memang karena dibujuk atau disuruh orang tuanya. Ada peserta didik yang mudah memahami materi pembelajaran ada juga yang sulit memahami materi selama pembelajaran dilaksanakan. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu guru bahasa Indonesia sebagai berikut:

“Bermacam-macam karakter peserta didik yang ibu temukan dalam pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android* ini, ada anak yang memang belajar karena kesadaran diri masing-masing, ada juga yang belajar karena disuruh orang tuanya, karena memang anak itu terkadang malas belajar apalagi jika belajar dilakukan secara online seperti saat ini, jadi memang kami para guru harus berkomunikasi dengan para orang tua peserta didik untuk mendiskusikan tentang anaknya, terkadang jika mereka terlambat mengikuti pembelajaran melalui *zoom*, ibu akan menelfon orang tuanya untuk kembali mengingatkan anaknya”.

4. Motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis, terlihat guru melakukan pendekatan dengan siswa saat proses pembelajaran dengan memberikan motivasi untuk semangat belajar kepada siswa dan memberikan reward bagi siswa yang rajin dan disiplin dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia sebagai berikut:

“Dalam proses pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android* ini Ibu selalu memberikan motivasi kepada para peserta didik untuk tetap semangat belajar, dan Ibu juga memberikan reward bagi siswa yang rajin dalam proses pembelajaran, sehingga mereka akan lebih antusias dalam proses pembelajaran. Pendekatan itulah biasanya ibu lakukan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi terkadang mereka ada yang tidak fokus dan ribut sehingga ibu tegur untuk kembali memperhatikan ketika ibu menjelaskan materi”

a. Pelaksanaan proses pembelajaran yang menggunakan media *android*

1. Tanggapan peserta didik tentang pembelajaran yang menggunakan media *android*

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan penulis, terlihat peserta didik sudah terbiasa dalam melakukan pembelajaran berbasis media *android*, meskipun sebelumnya siswa mengeluh bosan dan kurang semangat mengikuti pembelajaran. Namun sering berjalannya waktu mereka sudah mulai terbiasa dan menikmati. Adapun penulis melakukan wawancara dengan tiga orang peserta didik yaitu dengan AM, R, RK. Berdasarkan wawancara dengan peserta AM diperoleh data sebagai berikut:

“Saya merasa bosan kak dengan pembelajaran daring saat ini yang menggunakan media berbasis *android*, karena harus selalu dirumah tidak bisa bertemu dengan teman-teman yang lain. Tapi terkadang saya juga suka belajar online yang menggunakan media pembelajaran berbasis *android*, karena bisa dilakukan dimana saja”.

Berbeda dengan peserta didik R, justru menyukai pembelajaran online yang menggunakan media *android*

“saya suka belajar online dengan menggunakan media *android*, karena saya bisa belajar dirumah saja, dan bisa ditemani kakak atau nenek jika belajar dirumah. Tapi kadang saya juga merasa bosan ingin bertemu dengan teman-teman”.

Berikut hasil wawancara yang penulis lakukan dengan siswa RK:

“Saya senang belajar daring dengan menggunakan media *android* kak, karena waktu belajarnya bebas. Tapi terkadang saya ingin ke sekolah bertemu dengan teman-teman kak, karena kalau dirumah saya tidak bisa bermain dengan teman-teman”.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa bahwa dalam penggunaan media *android* dalam proses pembelajaran merupakan ada beberapa siswa yang merasa suka, senang dan termotivasi, karena waktu belajarnya bebas ada juga beberapa siswa yang merasa

bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan media *android* karena dia merasa harus selalu dirumah dan tidak bisa bertemu dengan teman-teman.

2. Kesulitan dalam pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media *android* melalui aplikasi *zoom*, *meet* dan *whatsapp* terlihat peserta didik sudah cukup antusias mengikuti pembelajaran. Meskipun ada peserta didik yang belum memahami materi yang disampaikan oleh guru, namun guru akan menjelaskan ulang materi pelajaran jika masi ada siswa yang belum memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan siswa AM sebagai berikut:

“Terkadang kami kurang paham kalau dijelaskan secara online kak. Tapi guru kami selalu mengulang penjelasan materi yang disampaikan jika diantara kami yang belum mengerti dengan penjelasannya, terkadang kalau ada kata atau kalimat yang tidak kami paham, kami mencari tahu arti kata dan kalimat yang tidak kami mengerti di aplikasi *Google*”.

Berbeda dengan peserta didik AM, peserta didik R dan RK mereka merasa pembelajaran tetap mudah meskipun dilakukan secara online. berikut hasil wawancara dengan siswa R

“Kami merasa senang kak, dan tidak ada kesulitan yang kami temui ketika belajar online, karena ibu guru selalu membantu kami belajar. Ibu guru menjelaskan ulang materi yang disampaikan kalau kami masih bingung”.

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik RK diperoleh data sebagai berikut:

“Kami senang kak belajar dengan menggunakan media *android*, jadi kami belajar online biasanya kami ditemani mama kalau belajar. Tapi kadang kalau belajar bahasa Indonesia secara online merasa kurang paham kak jadi mama

kadang jelasin ulang apa yang sudah dijelaskan ustadzah sampai kami paham kak.”

Terlihat bahwa ada peserta didik yang menikmati pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android* dan ada juga peserta didik yang kesulitan menggunakan media berbasis *android* saat proses pembelajaran, tapi guru selalu menjelaskan ulang materi yang belum dimengerti oleh siswa.

3. Kemampuan peserta didik dalam menggunakan media berbasis *android*

Berdasarkan hasil obesvasi yang dilakukan oleh penulis terhadap peserta didik pada proses pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android* melalui aplikasi *zoom*, terlihat peserta didik mampu menggunakan media pembelajaran berbasis *android*. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik AM diperoleh data sebagai berikut:

“Kami sudah biasa menggunakan *handphone android* kak, jadi dalam pembelajarang *daring* saat ini dimana kami harus melakukan pembelajaran dengan online menggunakan media berbasis *android* ini kami sudah terbiasa menggunakan *handphone* untuk belajara kak, dan disekolah SMA Muhammadiyah 1 Unismuh ini kak juga melakukan sistem pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *android*, sistem ini sudah dilakukan sebelum pembelajaran *daring* ini.”

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik R diperoleh data sebagai berikut:

“Sudah bisa kak, kami biasanya menggunakan *handphone android* dalam pembelajaran online ini”.

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik RK diperoleh data berikut:

“Bisa kak, kami sering main menggunakan *handphone android* jadi kami sudah terbiasa menggunakan *handphone android* ketika belajara Online dengan menggunakan media berbasis *android* ini”.

4. Kesiapan peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis *android*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik pada proses pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android* melalui aplikasi *zoom*, *meet* dan *whatsapp* terlihat bahwa peserta didik sudah mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai. Lima menit sebelum pembelajaran dimulai semua peserta didik sudah masuk *link zoom* atau *meet* untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu mereka pun sudah mempersiapkan buku dan alat tulis lainnya untuk belajar. Dari pembelajaran ini terlihat siswa antusias dan semangat mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik AM diperoleh data sebagai berikut:

“Biasanya guru selalu mengingatkan kami melalui *grup whatsapp* pada malam harinya kak kalau besok pagi akan ada pembelajaran *daring* melalui *zoom* atau *meet*, jadi kami selalu mempersiapkan diri dan alat tulis serta buku lainnya untuk belajar”.

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik R diperoleh data berikut:

“Kami selalu mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk belajar kak seperti buku, alat tulis dan sebagainya. Biasa sebelum pembelajaran berlangsung Ibu N menyuruh kami melihat video dan membaca materi yang dikirimkan melalui *grup whatsapp*, jadi waktu ibu jelaskan materi kami sudah sedikit mengerti”.

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik RK diperoleh data sebagai berikut:

“Kami selalu siap kak dengan pembelajaran *daring* saat ini dimana pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android* sebagai perantara untuk berkomunikasi dalam proses pembelajaran *daring* ini kami selalu siap kalau pembelajaran *daring* akan dilaksanakan. Ibu N selalu mengingatkan kami pada malam hari untuk mempersiapkan diri karena akan ada pembelajaran online melalui *zoom* besok pagi sesuai dengan jadwal yang ditentukan”.

5. Ketersediaan media pembelajaran berbasis *android*

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis dengan mengikuti proses pembelajaran daring yang dilakukan dengan menggunakan media berbasis *android* melalui aplikasi *zoom* terlihat bahwa sarana dan prasarana dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis *android* sudah tersedia disetiap rumah peserta didik, bahkan beberapa dari peserta didik memiliki *handphone android* sendiri. Hal itu terlihat dari kesiapan para peserta didik dalam mengikuti pembelajaran *daring*, mereka semua hadir setiap proses pembelajaran berlangsung dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik AM diperoleh data sebagai berikut:

“Untuk pembelajaran *daring* saat ini media yang kami gunakan *handphone android* kak, kebetulan kami sudah memiliki *handphone android* sendiri”

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik R diperoleh data berikut:

“Ada kak, kami pakai *handphone android* kak buat belajar online, bagus kak belajar dengan menggunakan *handphone android*”.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan RK diperoleh data sebagai berikut:

“Ada kak, kebetulan kami sudah memiliki *handphone android* sendiri untuk belajara online, kebetulan sekarang sistem pembelajarannya menggunakan pembelajaran *daring* jadi orang tua kami membelikan *handphone android* untuk kami, sehingga kami bisa mengikuti pembelajaran kak”.

6. ketersediaan jaringan internet untuk pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android*

Hasil observasi yang telah penulis lakukan dengan mengikuti proses pembelajaran daring dengan menggunakan media berbasis *android* melalui aplikasi *zoom* dan aplikasi *meet* terlihat jaringan internetnya cukup bagus.

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik AM sebagai berikut:

“Sinyal di rumah kami bagus kak, dan lancar jadi kami tidak merasa terganggu oleh jaringan saat proses pembelajaran”

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik R sebagai berikut:

“Jaringan di rumah cukup bagus kak, karena kami pakai *Wifi* tapi terkadang mati lampu kak, jadi koneksi internetnya kadang langsung hilang, kalau *Wifi* mati biasanya kami pakai paket internet yang kami punya”.

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik RK diperoleh data sebagai berikut

“Sinyal di rumah bagus kak, selama ini kami belajar Online lancar, tetapi terkadang kalau mati lampu sinyalnya agak susah kak jadi untuk pakai aplikais *zoom* atau aplikasi *meet* putus-putus”.

7. Penggunaan media berbasis *android* terhadap motivasi belajar siswa

Dari hasil observasi yang telah penulis lakukan dengan mengikuti proses pembelajaran daring dengan menggunakan media berbasis *android* melalui aplikasi *zoom* dan aplikasi *meet* terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *android* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini berdasarkan wawancara dengan peserta didik, AM yaitu:

“pada saat pembelajaran dengan menggunakan media *android* saya termotivasi untuk belajar kak, karena saat ini kami tidak bisa belajar di sekolah, tidak bisa bertemu dengan teman dikarenakan tersebarnya *virus corona* sehingga kami

harus belajar dirumah, tapi dengan pembelajaran daring saat ini dimana media *android* sangat berperan penting dalam proses pembelajaran dimana dengan menggunakan media *android* sebagai alat komunikasi antara saya dengan teman teman dan guru untuk melakukan proses pembelajaran walau keadaan pandemi”

Hasil wawancara dengan peserta didik R sebagai berikut:

“media *android* sangat berpengaruh kak, apalagi sekarang pembelajaran daring jadi kami harus menggunakan media *android* saat proses pembelajaran sebagai alat untuk berkomunikasi”

Hasil wawancara dengan peserta didik RK diperoleh data sebagai berikut

“media *android* sangat berpengaruh kak dan membuat saya termotivasi semangat kembali untuk mengikuti proses belajar, dengan tersebarnya virus corona ini yang membuat kami harus dirumah, sehingga kami tidak bisa belajar di sekolah, dengan pembelajaran daring kami menggunakan media *android* sebagai alat untuk berkomunikasi dalam proses pembelajaran *daring*, selain itu media *android* juga kami gunakan untuk mencari arti kata atau kalimat yang belum terlalu kami paham yang dijelaskan oleh guru”

5. Bentuk Evaluasi Pembelajaran Yang Menggunakan Media Berbasis Android.

Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis lakukan dengan mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui *zoom* terlihat bahwa dalam pembelajaran guru sering mengulangi penjelasan materi. Hal ini dilakukan guru karena dalam mengajar melalui *daring* yang menggunakan media berbasis *android* sebagai perantara dalam proses pembelajaran membutuhkan kesadaran dan konsentrasi yang lebih sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan. Selain itu dalam pelaksanaan pembelajaran, guru memberikan tugas kepada siswa dan akan mengirimkan tugas kepada setiap peserta didik yang sudah diberikan nilai. Di akhir penjelasan materi guru selalu menanyakan kepada peserta didik tentang apa yang sudah dijelaskan, hal itu bertujuan untuk mengukur sampai mana pemahaman peserta didik. Selain itu melalui

Whatsapp guru biasanya menyampaikan koreksi dan evaluasi tentang pembelajaran yang telah dilakukan guru akan menyampaikan kepada peserta didik tentang bagaimana pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik apakah sudah memberikan hasil yang baik atau justru masih perlu dibimbing lagi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia berkaitan evaluasi pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis *android* sebagai berikut:

“Dalam pembelajaran daring yang menggunakan media berbasis *android* ini saya selalu mengulangi penjelasan materi yang saya sampaikan karena tidak semua anak memiliki kemampuan yang sama dalam memahami materi. Kita juga akan memberikan nilai sesuai dengan apa yang peserta didik kerjakan, jika memang mereka disiplin dan memahami materi yang disampaikan tentu Ibu akan menyampaikan pencapaian peserta didik itu kepada mereka. Namun jika peserta didik tersebut tidak disiplin Ibu akan menyampaikan kepada mereka untuk lebih giat belajar dan membaca materi yang diberikan kepada mereka sehingga dalam proses pembelajaran agar lebih memahami pembelajaran yang disampaikan”.

Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan terlihat guru memberikan penilaian kepada siswa dengan menggunakan lisan ataupun tulisan melalui *whatsapp*

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil data diatas diperoleh hasil sebagai berikut

Hasil penelitian yang diperoleh melalui analisis observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa dalam penggunaan media berbasis *android* dalam pembelajaran daring di sekolah SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar tepatnya di kelas X IPS pada mata pelajaran bahasa Indonesia bahwa penggunaan media berbasis *android* berjalan dengan baik dan berpengaruh dalam proses pembelajaran, karena dengan keadaan sekarang ini sistem pembelajaran *daring* yang dimana

membutuhkan media yang bisa digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dalam proses pembelajaran *daring*. Media pembelajaran berbasis *android* yang digunakan yaitu *handphone android*, aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi *zoom*, *meet*, dan aplikasi *whatsapp*.

Android merupakan suatu media yang tergolong dalam media pembelajaran bentuk *elektronik*, karena produk aplikasi *android* tersebut dijalankan pada *smarphone* dan gadget bersistem operasi *android*. Yang mana *smarphone* dan *gadget* tersebut salah satu teknologi komunikasi. Dalam proses pembelajaran *daring* saat ini yang menggunakan media berbasis *android* sebagai alat untuk berkomunikasi dalam proses pembelajaran melalui aplikasi *zoom*, *meet* dan *whatsapp*.

Dalam pembelajaran *daring* pada masa *pandemi covid-19* di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar dalam menggunakan media berbasis *android* sebagai media dalam proses pembelajaran *daring* sangat berpengaruh, karena dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *andriod* proses pembelajaran bisa terlaksanakan. Menurut Majid (2011:17) perencanaan dapat diartikan sebagai proses penyusunan bahan ajar, menggunakan media, menggunakan pendekatan dan metode pembelajaran, serta mengevaluasi dalam kurun waktu tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android* kesiapan peserta didik sudah cukup baik, mereka mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android* seperti buku, alat tulis, *handpone android*. Begitu juga dengan guru yang telah

melakukan persiapan dalam pembelajaran, mereka mengikuti pelatihan guru dalam melaksanakan pembelajaran *daring*, mereka mengikuti pelatihan guru kreatif yang diselenggarakan di sekolah sehingga guru dapat belajar menggunakan media *elektronik*. Pelatihan guru kreatif ini bertujuan untuk membekali guru dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga guru tidak gagap teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran online. Menurut Sopian (2016:96) guru dalam melaksanakan tugasnya harus memiliki seperangkat kemampuan di bidang yang akan disampaikan serta harus memiliki penguasaan materi agar mudah diterima peserta didik yang meliputi kemampuan mengawasi, melatih serta memiliki keterampilan profesional dan sosial.

Selanjutnya dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android* guru juga melakukan pendekatan dalam pembelajaran berupa pemberian motivasi agar semangat belajar peserta didik tetap tinggi, sehingga peserta didik tetap aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu guru juga memberikan reward bagi peserta didik yang rajin dan disiplin dalam proses pembelajaran, hal itu dilakukan agar peserta didik dapat selalu menerapkan sikap disiplin saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android* dibutuhkan motivasi dan dorongan yang kuat sehingga peserta didik tetap semangat belajar. Menurut Majid (2011) penggunaan pendekatan mencerminkan cara berpikir dan sikap seorang pendidik dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemui ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Menurut Matsuo et al. & Sakat et al. (2012) bahwa menggunakan media berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar dan membuat pembelajaran menjadi

lebih atraktif, menarik, dan menyenangkan. Berkaitan dengan hal ini, maka dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini karena motivasi merupakan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai. Motivasi dapat menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Jadi motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar siswa. Usaha belajar yang didasari adanya motivasi yang kuat, dapat melahirkan prestasi belajar yang baik (Handhika,2012).

Penerapan dan penggunaan media pembelajaran berbasis android ini sangat mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered) dan akan menumbuhkan minat siswa untuk berusaha belajar lebih dalam. Namun demikian, media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa indonesia yang dapat meningkatkan motivasi setidaknya memiliki karakteristik relevan, visualisasi yang jelas dan menarik, fleksibel, dan memuat soal evaluasi yang bervariasi. Relevan maksudnya adalah materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Relevansi ini merupakan faktor yang sangat penting dalam media pembelajaran (Mulyanta, 2009). Visualisasi yang jelas dan menarik dimaksudkan unttuk menambah daya tarik siswa sehingga siswa tidak bosan dalam menggunakan media pembelajaran untuk mengeksplorasi ilmu (Suki, 2007), Fleksibel artinya dapat memfasilitasi siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja.

Selanjutnya dalam bentuk evaluasi dan teknik penilain terhadap peserta didik dalam melakukan pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android* dilakukan melalui aplikasi *whatsapp* dalam menilai tugas harian siswa. Tugas dikirim kembali ke *whatsapp* pribadi siswa dengan membubuhkan nilai yang didapat. Selain itu guru akan memberikan penilaian disetiap akhir pembelajaran berupa kritikan kepada peserta didik tentang perilakunya selama proses pembelajaran yang disampaikan melalui *whatsapp*. Penilaian merupakan salah satu hal penting dalam pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu dengan adanya penilaian akan memotivasi peserta didik untuk terus belajar sehingga mendapatkan nilai yang memuaskan. Hamalik (2001: 145) menyatakan, proses evaluasi umumnya berpusat pada siswa, ini berarti evaluasi dimaksudkan untuk mengamati hasil belajar peserta didik dan berupaya menentukan bagaimana kesempatan belajar yang dilakukan peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media berbasis *android* ini peserta didik sudah mulai terbiasa dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga guru tidak menemukan kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan fokus dalam penelitian ini, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *android* di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh makassar dalam pembelajaran *daring* terlaksana cukup baik. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru dan peserta didik menggunakan media *android* melalui aplikasi *whatsapp*, *zoom*, dan *meet*. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru dan siswa menggunakan *whatsapp* untuk berkomunikasi sebelum pembelajaran di mulai menggunakan *zoom* atau *meet*, selain itu *whatsapp* digunakan guru untuk membagikan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran, sedangkan siswa menggunakan *whatsapp* untuk mengirim tugas yang sudah dikerjakan oleh mereka. Selain *whatsapp*, dalam proses pembelajaran guru menggunakan *zoom*, terkadang juga menggunakan *meet* untuk menyampaikan materi pembelajaran.
2. Dalam pembelajaran *daring* saat ini dimana guru di sekolah SMA Muhammadiyah 1 Unismuh makassar menggunakan media berbasis *android* sebagai alat untuk berkomunikasi dengan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru membuat video pembelajaran, bertujuan

untuk memotivasi siswa selalu semangat dalam mengikuti proses belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi.

3. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media *android* guru menggunakan pendekatan dengan peserta didik melalui *whatsapp* dan *zoom* dengan memberikan motivasi kepada siswa sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, serta menanyakan keluhan peserta didik terkait pelaksanaan pembelajaran.
4. Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media *android* yaitu tidak stabilnya jaringan internet sehingga terkadang peserta didik kesulitan untuk belajar. Selain itu juga terkadang peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, namun guru selalu memberikan waktu lebih dengan menanyakan kepada peserta didik jika memang masih ada peserta didik yang belum mengerti tentang materi tersebut maka guru akan dengan sabar memberikan penjelasan ulang.

B. Saran

Saran yang terkait dalam penggunaan media *android* dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Kepada peserta didik, agar tetap selalu bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan media *android*.
2. Kepada guru, agar tetap selalu membimbing dan mendampingi siswa dengan sabar dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Kepada orang tua agar selalu mendampingi dan memberikan dorongan kepada anaknya untuk selalu bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Ruslam. 2016. *Pengantar Pendidikan Asas & Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Alwi, dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Jakarta* : Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Babadu, j.s Zain. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Kencana.
- Handika, J. (2012). *Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau dari Motivasi Belajar*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2, 109-114.
- Hendikawatia, Zahida, Arifudin. (Skripsi) *Keefektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar*
- Fatwa Aji Kurniawan (2017). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Web terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri Paguyangan pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor*
- (Jurnal) *Efektivitas Aplikasi Berbasis Android Menggunakan Api Gesture Untuk Mengenal Aksara Korea*
- (Jurnal Media Infotama Vol. 14 No. 1, Februari 2018) Joko Kuswanto: *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*
- Majid, Abdul. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosadakarya
- Menteri Pendidikan. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat CoronaVirus (COVID-19)*.
- Miarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PUSTEKKOM.
- Miarso (2015) (Buku) *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*

- Mudyahardjo, Redja. 2012. *Pengantar Pendidikan: Sebuah Studi awal tentang Dasar-Dasar Pendidikan Pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyanta. (2009). *Tutorial membangun Media Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma jaya.
- Purnawati dan Eldarni. 2001. *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Rizki Suhendar Putra (2009) Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* terhadap hasil belajar siswa kimia pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan di SMA Negari 1 Lemahabang, Kabupaten Cirebon
- Sanaky, H. A. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2012. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt Radjawali Pers.
- Setiawan, Ebta. (Def. 1) (n.d). *Dalam Kamus Bahasa Indonesia KBBI* (Online), (<https://kbbi.web.id/tutorial> diakses 25 september 2019).
- Smaldino, S. E., Russell, J. D., & Heinich, R. 2008. *Intructional Technology and Media for Learning (9 th edition)*. Upper Saddle River, New Jersey, Ohio, Columbus: Merril Prentice Hall PEARSON.
- Sobarno, Darmawan, Hudiana, (2014) (Jurnal) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Terhadap Hasil Belajar Siswa
- Sopian, A. (2016). *Tugas, Peran, dan Fungsi Guru dalam Pendidikan*. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88-97.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo dan Ukim Komarudin, 2010. *Landasan Pendidikan: Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Suki, N. M., & Suki, N. M. (2007). *Mobile Phone Usage for M-Learning: Comparing Heavy and Light Mobile Phone Users. Campus-Wide Information Systems*, 24 (5), 355-365
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sundayana, R. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran*. Matematika. Alfabeta: Bandung.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Suryani, N., & Agung S, L. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Suryani, Nunuk. dkk. 2018. *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilo (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pembelajaran *wheel alignment* kelas XI Jurusan TKK SMK Negeri 2 Surakarta pada tanggal 2 April 2016
- Suryani, Setiawan, dan Putra, 2018 (Buku) *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*
- Wulandari Agustina (2018) (Skripsi) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-Dasar Algoritma Dan Pemrograman Untuk Siswa Kelas X Smk Nasion al Berbah Hasanah*
- Yuntoto (2015) *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik Pada Siswa Kelas Xi SMKN 2 Pengasih*

L

A

M

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
P
MAKASSAR

I

R

A

N



Lampiran

Tabel 1 Kisi-kisi Lembar Observasi

Variabel	Indikator	Sub indikator	NO Item
Peleksanaan pembelajaran	Perencanaan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat RPP pembelajaran 2. Menyiapkan materi atau bahan ajar 	
	Proses Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 3. Kesiapan guru dalam pembelajaran 4. Metode yang digunakan guru 5. Penggunaan media yang digunakan guru dalam pembelajaran 6. Karakteristik peserta didik 7. Kesiapan peserta didik dalam pembelajaran 8. Sarana dan prasarana dalam pembelajaran 9. Kesulitan dalam pembelajaran 10. Pendekatan yang dilakukan guru 	
	Evaluasi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 11. Bentuk evaluasi dalam pembelajaran 	

Tabel 2 Kisi-kisi Lembar Wawancara

Variabel	Indikator	Sub indikator	NO Item
Peleksanaan pembelajaran	Perencanaan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat RPP pembelajaran daring 2. Menyiapkan materi atau bahan ajar 	
	Proses Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 3. Kesiapan guru dalam pembelajaran 4. Metode yang digunakan guru 5. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran daring 6. Karakteristik peserta didik 7. Kesiapan peserta didik dalam pembelajaran daring 8. Sarana dan prasarana dalam pembelajaran daring 9. Kesulitan dalam pembelajaran daring <p>Pendekatan yang dilakukan guru</p>	
	Evaluasi Pembelajaran	Bentuk evaluasi dalam pembelajaran daring	

Tabel 3 Hasil Observasi

NO	Aspek	Indikator	Deskripsi
1	Perencanaan pembelajaran	Membuat RPP pembelajaran	Guru sudah membuat RPP Pembelajaran, yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup
		Mempersiapkan bahan ajar	Guru selalu mempersiapkan bahan ajar berupa media pembelajaran, dan mempersiapkan materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik
2	Proses pembelajaran	Karakteristik peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan media <i>Android</i>	Karakteristik peserta didik bermacam-macam, ada peserta didik yang disiplin dalam belajar ada juga peserta didik yang kurang disiplin, ada peserta didik yang mudah memahami materi pembelajaran dan ada juga peserta didik yang sulit memahami materi pembelajaran
		Kesiapan peserta didik mengikuti pembelajaran	Dalam pembelajaran yang menggunakan media <i>Android</i> ini peserta didik cukup baik dalam mempersiapkan diri, peserta didik melakukan persiapan dengan menyiapkan alat tulis dan lain sebagainya.
		Kesulitan yang	Dalam pembelajaran yang

		<p>ditemui guru dan peserta didik</p>	<p>menggunakan media Android guru tidak merasakan kesulitan dalam menggunakan media elektronik, guru terbiasa dengan mengikuti pelatihan yang ada di sekolah guru diajari menjadi guru kreatif dimasa pandemic. Guru dibekali ilmu dalam melaksanakan pembelajaran. Sedangkan dari segi peserta didik yaitu peserta didik terkadang mengalami kesulitan dalam memahami materi, namun guru selalu mengulangi materi pembelajaran jika ada sebageaian siswa yang belum memahami materi sampai mereka dapat mengatasi kesulitan tersebut</p>
		<p>Kemampuan peserta didik menggunakan media pembelajaran daring</p>	<p>Peserta didik rata-rata sudah mampu menggunakan media pembelajaran yang menggunakan media <i>Android</i> dalam proses pembelajaran , karena mereka sudah terbiasa menggunakan <i>Handphone Android</i></p>
		<p>Ketersediaan media untuk pembelajaran</p>	<p>Dalam pelaksanaan pembelajaran media pembelajaran berupa <i>Handphone</i></p>

		<p><i>Android dan Laptop yang memiliki Aplikasi Android sudah tersedia baik dari segi peserta didik maupun dari segi guru</i></p>
	<p>Ketersediaan jaringan internet</p>	<p>Jaringan internet di sekolah dan di rumah guru sudah cukup bagus, di sekolah tersedia Wifi. Kondisi jaringan internet di rumah peserta didik juga sudah cukup baik, namun terkadang jika mati lampu jaringan hilang sehingga membuat peserta didik terkendala dalam pembelajaran daring.</p>
	<p>Penggunaan media yang digunakan oleh guru</p>	<p>Media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media <i>Android</i> melalui Aplikasi <i>Whatsapp, Zoom, dan Meet.</i></p>
	<p>Metode yang digunakan guru</p>	<p>Dalam pembelajaran yang menggunakan media <i>Android</i> guru menggunakan metode ceramah dan penugasan. metode ceramah dilakukan agar peserta didik dapat memahami materi dengan dijelaskan oleh guru. sedangkan metode penugasan diberikan untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran</p>

		<p>Kesiapan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menggunakan media <i>Android</i></p>	<p>Dalam melaksanakan pembelajaran guru sudah melakukan persiapan dengan mengikuti pelatihan guru kreatif yang diadakan oleh sekolah untuk membekali guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menggunakan media <i>Android</i>.</p>
		<p>Guru memantau pembelajaran yang menggunakan media <i>Android</i> melalui <i>Aplikasi Zoom</i> dan <i>Aplikasi Meet</i></p>	<p>Dalam pelaksanaan pembelajaran guru selalu mengawasi peserta didik, dengan menegur peserta didik yang berisik saat proses pembelajaran berlangsung</p>
3	Evaluasi Pembelajaran	<p>Evaluasi Pembelajaran</p>	<p>Dalam pembelajaran yang menggunakan media <i>Android</i> ini guru melakukan penilaian melalui <i>Whatsapp</i>, dengan mengirimkan kembali tugas peserta didik yang telah diberi nilai, selain itu dalam pembelajaran yang menggunakan media <i>Android</i> ini guru selalu memberikan penilaian tentang kedisiplinan peserta didik dalam proses pembelajaran yang kemudian</p>

			guru sampaikan kepada peserta didik melalui <i>Whatsapp</i> .
--	--	--	---



Tabel 4 Hasil Wawancara dengan Guru kelas bahasa X IPS

No	Pertanyaan	Deskripsi
1.	Apa Ibu menggunakan media <i>android</i> pada pembelajaran daring saat ini	Iya kami menggunakan media berbasis <i>Android</i> ... kami menggunakan aplikasi <i>Whatsapp</i> untuk mengirim materi atau tugas kepada siswa, selain aplikasi <i>whatsapp</i> kami juga menggunakan media <i>android</i> dengan aplikasi <i>Zoom</i> , dan aplikasi <i>Meet</i> untuk menjelaskan materi ajar yang sudah kami kirim melalui grup <i>Whatsapp</i> . Sekarang ini pembelajarannya sistem Daring, kami tidak bisa memberikan materi secara langsung kepada siswa, dengan tersebarnya <i>virus Corona</i> ini membuat sistem pembelajaran kita sedikit berubah, yang seharusnya pembelajaran dilakukan di sekolah, tapi sekarang siswa belajarnya di rumah, dengan sistem pembelajaran daring saat ini, media <i>Andorid</i> sengat membantu dan berpengaruh dalam pembelajaran saat ini, seperti menyampaikan materis atau memberikan tugas kepada siswa
2	Pembelajaran dengan menggunakan media <i>Android</i> Apa ibu Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	saat ini sitem pembelajaran yang lakukan sekolah yaitu pembelajaran daring, mungkin tidak hanya sekolah SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar yang menggunakan sistem pembelajaran daring bahkan seluruh sekolah dari tingkat SD, SMP, SMA maupun perguruan tinggi mungkin menggunakan sistem pembelajaran daring untuk mencegah tersebarnya penyakit atau <i>Virus Corona (COVID-19)</i> . Dalam pembelajaran secara daring ini, ibu selalu membuat RPP daring yang biasanya RPP dibuat dari awal semester. Untuk RPP daring ini ibu buat dalam bentuk satu lembar yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup, untuk isi dari komponen RPPnya ibu buat berdasarkan contoh RPP daring yang ibu lihat dari internet
3	Bagaimana cara ibu menyajikan materi yang akan di terapkan kepada siswa melalui media <i>Android</i>	iya... ibu menggunakan aplikasi <i>Whatsapp</i> untuk mengirim materi atau tugas kepada siswa, itu ibu lakukan 1 atau 2 hari sebelum pembelajaran dimulai, selain aplikasi <i>whatsapp</i> ibu juga menggunakan media <i>android</i> dengan aplikasi <i>Zoom</i> , dan aplikasi <i>Meet</i> untuk menjelaskan materi ajar yang sudah ibu kirim melalui grup <i>Whatsapp</i> kelas X IPS. Sekarang ini pembelajarannya sistem Daring, kami tidak bisa

		<p>memberikan materi secara langsung kepada siswa, dengan tersebarnya <i>virus Corona</i> ini membuat sistem pembelajaran yang seharusnya pembelajaran dilakukan di sekolah, tapi sekarang siswa belajarnya di rumah, dengan sistem pembelajaran daring saat ini, media <i>Andorid</i> sangat membantu dan berpengaruh dalam pembelajaran saat ini, seperti menyampaikan materis atau memberikan tugas kepada siswa". Dalam pembelajaran daring ini ibu membuat media pembelajaran berbasis <i>online</i> karena memang pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara <i>online</i> menggunakan <i>Zoom</i>, jadi media pembelajaran yang ibu buat pun berbasis <i>online</i> yaitu video pembelajaran yang ibu buat dan kemudian ibu bagikan ke grup <i>whatsapp</i> kelas X IPS, jika ibu tidak membuat video pembelajaran sendiri ibu akan mencari video pembelajaran di <i>Youtube</i> yang kira-kira sesuai dengan materi ibu, kemudian ibu bagikan linknya kepada siswa</p>
4	<p>penggunaan media <i>android</i> dalam proses pembelajaran</p>	<p>Dalam pembelajaran daring ini Ibu menggunakan <i>Whatsapp</i>, <i>Meet</i> dan <i>Zoom</i> nak, <i>Whatsapp</i> digunakan untuk berkomunikasi dengan peserta didik dan orang tuanya. Melalui <i>Whatsapp</i> juga ibu memberikan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran, dan ibu mengirimkan link video yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan segala informasi yang dibutuhkan peserta didik. Kalau <i>Zoom</i> dan <i>Meet</i> Ibu biasanya menggunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran</p>
5	<p>Metode yang digunakan dalam pembelajaran berbasis <i>android</i></p>	<p>dengan menggunakan media <i>android</i> dalam proses pembelajaran saat ini, metode pembelajaran ini lebih banyak menggunakan metode ceramah karena lebih memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, mereka bisa bertanya apapun yang mereka belum mengerti. Biasanya di akhir pembelajaran ibu memberikan tugas tentang materi yang telah dipelajari, namun tugas yang diberikan tidaklah banyak paling hanya lima soal karena sekarang ini kan daring jadi guru tidak boleh memberikan tugas terlalu banyak</p>
6	<p>Bagaimana peran media berbasis <i>Android</i> dalam pembelajaran daring</p>	<p>Dengan keadaan saat ini sistem pembelajarang daring, media <i>Andorid</i> sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, dimana media <i>Andorid</i> ini sebagai perantara untuk berkomunikasi menyampaikan materi</p>

		<p>pelajaran kepada siswa, selain itu juga ibu membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Android</i>, Ibu selalu menggunakan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini, media yang ibu gunakan berupa video pembelajaran baik yang ibu cari di <i>youtobe</i> kemudian ibu bagikan linknya ataupun yang ibu buat sendiri berdasarkan materi yang akan diajarkan kemudian ibu bagikan video itu melalui <i>Whatsapp grup</i></p>
7	Kesiapan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media berbasis <i>Android</i>	<p>kesiapan peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan media berbasis <i>android</i> ini menurut ibu cukup baik, mereka sudah mempersiapkan segala macam yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Karena memang ibu malam harinya sudah menyampaikan di grup <i>Whatsapp</i> kelas X IPS jika besok akan dilakukan pembelajaran melalui <i>Zoom</i> atau <i>Meet</i>, sehingga mereka sudah mempersiapkan segala sesuatunya</p>
8	Kesiapan ibu dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media yang berbasis <i>Android</i>	<p>Dalam pelaksanaan pembelajarang dengan menggunakan media <i>android</i> Ibu sudah melakukan persiapan. Karena kami para guru sudah mengikuti pelatihan guru kreatif dimasa pandemi yang diadakan sekolah. Biasanya ada perwakilan guru yang mengikuti pelatihan guru kreatif, yang kemudian perwakilan guru tersebut mengajari guru-guru yang lain yang tidak mengikuti pelatihan. Jadi kami sudah memiliki bekal untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis <i>android</i> karena kami sudah belajar tentang teknologi manfaat media <i>elektronik</i> dalam pembelajaran, apa lagi masih <i>Corona</i> dan sistem pembelajaran saat ini menggunakan online</p>
9	Ketersediaan Jaringan Internet	<p>Kebetulan di sekolah ini disediakan Wifi sehingga guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menggunakan media berbasis <i>Android</i> di sekolah bisa menggunakan Wifi sekolah. Selain itu guru juga diberikan kuota oleh sekolah sehingga saat melakukan pembelajaran dimanapun kita tetap bisa. Sejauh ini untuk jaringan internet baik di sekolah ataupun di rumah guru sudah tersedia dan cukup mendukung untuk melaksanakan pembelajaran</p>

10	Bagaimana ketersediaan media berbasis <i>Android</i> untuk melaksanakan pembelajaran	Kebetulan sekolah sudah menyediakan dan memfasilitasi sarana dalam pembelajaran yang menggunakan media berbasis <i>Android</i> . Sumber belajar seperti buku paket baik dari pemerintah ataupun dari Yayasan sudah tersedia di sekolah. Selain itu kami para guru juga sudah memiliki <i>Handphone Android</i> dan <i>Laptop</i> yang meliki Aplikasi <i>Android</i> untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media berbasis <i>Android</i>
11	Kesulitan dalam pembelajarang yang menggunakan media berbasis <i>Android</i>	Iya untuk awal pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Android</i> Ibu merasa kesulitan nak, karena belum terbiasa menggunakan media elektronik dalam melaksanakan proses pembelajaran seperti pada saat menggunakan Aplikasi <i>Zoom</i> dan <i>Meet</i> untuk menjelaskan materi ajar namun lama kelamaan Ibu sudah terbiasa, karena kami para guru mengikuti pelatihan guru kreatif dalam menggunakan media <i>elektronik</i> yang diadakan oleh sekolah, disitu guru diajari bagaimana cara mengajar dengan menggunakan <i>elektronik</i> , apalagi sistem pembelajaran sekarang ini adalah pembelajaran daring, sehingga itu dapat membekali para guru dalam melaksanakan pembelajaran
12	Kemampuan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Android</i>	Rata-rata peserta didik sangat mumpuni menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Android</i> seperti <i>Handphone Android</i> dan <i>laptop</i> yang memiliki Aplikasi <i>Android</i> . Namun kebanyakan dari mereka lebih suka menggunakan <i>Handphone</i> karena dianggap lebih praktis. Dulu pertama kali pembelajaran dilakukan melalui <i>Zoom</i> memang mereka sedikit kebingungan tapi lama kelamaan mereka pun terbiasa

13	Karakteristik peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan media berbasis <i>Android</i>	Bermacam-macam karakter peserta didik yang ibu temukan dalam pembelajaran yang menggunakan media Berbasis <i>Android</i> ini, ada anak yang memang belajar karena kesadaran diri masing-masing, ada juga yang belajar karena disuruh orang tuanya. Karena memang anak itu terkadang malas belajar apalagi jika belajar dilakukan secara online seperti saat ini. Jadi memang kami para guru harus berkomunikasi dengan para orang tua peserta didik untuk mendiskusikan tentang anaknya. terkadang jika mereka terlambat mengikuti pembelajaran melalui <i>Zoom</i> , ibu akan menelfon orang tuanya untuk kembali mengingatkan anaknya
14	Pengaruh penggunaan media <i>android</i>	ya, di dalam proses pembelajaran di sekolah ini kami menggunakan media pembelajaran berbasis <i>android</i> , penggunaan media <i>Android</i> digunakan tidak seperti media lain (Buku Pembelajaran), media <i>Android</i> di gunakan saat diperlukan seperti mencari tahu arti kata atau kalimat yang tidak dimengerti oleh siswa, itu dilakukan pada saat sebelum pandemi dan media ini diterapkan semua mata pelajaran. Penggunaan media <i>Android</i> saat ini berpengaruh terhadap siswa, dimana pembelajaran saat ini sistem Daring dan media yang digunakan di sekolah ini adalah media <i>Android</i> sebagai alat untuk berkomunikasi untuk belajar, seperti yang terjadi saat ini dengan tersebarnya penyakit <i>Virus Corona (COVID-19)</i> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam kondisi khusus. Untuk mencegah tersebarnya penyakit <i>Corona</i> atau <i>covid-19</i> proses pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh (<i>Daring</i>). Dengan keadaan saat ini media <i>Android</i> berperan penting dalam proses pembelajaran Daring
15	Motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang menggunakan media berbasis <i>Android</i> .	Dalam proses pembelajaran yang menggunakan media berbasis <i>android</i> ini Ibu selalu memberikan motivasi kepada para peserta didik untuk tetap semangat belajar, dan Ibu juga memberikan reward bagi siswa yang rajin dalam proses pembelajaran, sehingga mereka akan lebih antusias dalam proses pembelajaran, pendekatan itulah biasanya ibu lakukan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi terkadang mereka ada yang

	tidak fokus dan ribut sehingga ibu tegur untuk kembali memperhatikan ketika ibu menjelaskan materi
--	--



Tabel 5 Wawancara Dengan Peserta Didik AM Kelas X IPS

No	Pertanyaan	Deskripsi
1	Bagaimana perasaan Ananda ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media berbasis <i>Android</i>	Saya merasa bosan kak dengan pembelajaran daring saat ini yang menggunakan media berbasis android, karena harus selalu dirumah tidak bisa bertemu dengan teman-teman yang lain. Tapi terkadang saya juga suka belajar online yang menggunakan media pembelajaran berbasis android, karean bisa dilakukan dimana saja
2	Apa kesulitan yang Ananda temui ketika pembelajaran dengan menggunakan media berbasis <i>Android</i>	Terkadang kami kurang paham kalau dijelaskan secara online kak. Tapi guru kami selalu mengulang penjelasan materi yang disampaikan jika diantara kami yang belum mengerti dengan penjelasannya, terkadang kalau ada kata atau kalimat yang tidak kami paham, kami mencari tahu arti kata dan kalimat yang tidak kami mengerti di Aplikasi <i>Google</i> "
3	Apakah Ananda dapat menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Android</i>	Kami sudah biasa menggunakan <i>Handphone</i> kak, jadi dalam pembelajarang daring saat ini dimana kami harus melakukan pembelajaran dengan <i>online</i> menggunakan media berbasis <i>Android</i> ini kami sudah terbiasa menggunakan <i>Handphone</i> untuk belajara kak, dan disekolah SMA Muhammadiyah 1 Unismuh ini kak juga melakukan sistem pembelajaran dengan menggunakan media berbasis <i>Android</i> , sistem ini sudah dilakukan sebelum pembelajaran daring ini
4	Bagaimana kesiapan ananda dalam menggunakan media berbasis <i>Android</i> dalam pembelajaran daring saat ini	Biasanya Guru selalu mengingatkan kami melalui Grup Whatsapp pada malam harinya kak kalau besok pagi akan ada pembelajaran daring melalui <i>Zoom</i> atau <i>Meet</i> , jadi kami selalu mempersiapkan diri dan alat tulis serta buku lainnya untuk belajar
5	Apakah sarana dan prasarana dalam pembelajaran yang menggunakan media berbasis <i>Android</i> sudah Ananda miliki	Untuk pembelajaran daring saat ini media yang kami gunakan <i>Handphone Android</i> kak, kebetulan kami sudah memiliki <i>Handphone Android</i> sendiri. Tapi terkadang kami memakai

	dirumah	<i>Laptop</i> orang tua untuk belajar
6	Bagaimana kondisi jaringan internet saat proses pembelajaran yang menggunakan media berbasis <i>Android</i> dirumah Ananda	Sinyal di rumah kami bagus kak, dan lancar jadi kami tidak merasa terganggu oleh jaringan saat proses pembelajaran
7	Apakah penggunaan media berbasis <i>Android</i> berpengaruh dalam pembelajaran daring saat ini	pada saat pembelajaran dengan menggunakan media <i>Android</i> saya termotivasi untuk belajar kak, karena saat ini kami tidak bisa belajar di sekolah, tidak bisa bertemu dengan teman dikarenakan tersebarnya <i>virus corona</i> sehingga kami harus belajar dirumah, tapi dengan pembelajaran daring saat ini dimana media <i>Android</i> sangat berperan penting dalam proses pembelajaran dimana dengan menggunakan media <i>Android</i> sebagai alat komunikasi antara saya dengan teman dan guru untuk melakukan proses pembelajaran walau keadaan pandemi



Tabel 6 Wawancara Dengan Peserta Didik R Kelas X IPS

No	Pertanyaan	Deskripsi
1	Bagaimana perasaan Ananda ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media berbasis <i>Android</i>	saya suka belajar online dengan menggunakan media android,karena saya bisa belajar dirumah saja, dan bisa ditemani kakak atau nenek jika belajar dirumah. Tapi kadang saya juga merasa bosan ingin bertemu dengan teman-teman
2	Apa kesulitan yang Ananda temui ketika pembelajaran dengan menggunakan media berbasis <i>Android</i>	Kami merasa senang kak, dan tidak ada kesulitan yang kami temui ketika belajar online, karena ibu guru selalu membantu kami belajar. Ibu guru menjelaskan ulang materi yang disampaikan kalau kami masih bingung
3	Apakah Ananda dapat menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Android</i>	Sudah bisa kak, kami biasanya menggunakan <i>Handphone Android</i> dalam pembelajaran online ini
4	Bagaimana kesiapan ananda dalam menggunakan media berbasis <i>Android</i> dalam pembelajaran daring saat ini	Kami selalu mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk belajar kak seperti buku, alat tulis dan sebagainya. Biasa sebelum pembelajaran berlangsung Ibu N menyuruh kami melihat video dan membaca materi yang dikirimkan melalui grup <i>Whatsapp</i> , jadi waktu ibu jelaskan materi kami sudah sedikit mengerti
5	Apakah sarana dan prasarana dalam pembelajaran yang menggunakan media berbasis <i>Android</i> sudah Ananda miliki dirumah	Ada kak, kami pakai <i>Handphone Android</i> kak buat belajara online, soalnya lebih enak pakai <i>Handphone Android</i> dari pada pakai <i>Laptop</i> kak, biasanya kami kalau <i>laptopnya</i> tidak dipakai oleh orang tua , ya kami pakai <i>Laptop</i>
6	Bagaimana kondisi jaringan internet saat proses pembelajaran yang menggunakan media berbasis <i>Android</i> dirumah Ananda	Jaringan di rumah cukup bagus kak, karena kami pakai <i>Wifi</i> tapi terkadang mati lampu kak, jadi koneksi internetnya kadang langsung hilang, kalau <i>Wifi</i> mati biasanya kami pakai paket internet yang kami punya
7	Apakah penggunaan media berbasis <i>Android</i> berpengaruh dalam pembelajaran daring saat ini	media <i>Android</i> sangat berpengaruh kak, apalagi sekarang pembelajaran daring jadi kami harus menggunakan media android saat proses pembelajaran sebagai alat untuk berkomunikasi

Tabel 7 Wawancara Dengan Peserta Didik RK Kelas X IPS

No	Pertanyaan	Deskripsi
1	Bagaimana perasaan Ananda ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media berbasis <i>Android</i>	Saya senang belajar daring dengan menggunakan media android kak, karena waktu belajarnya bebas. Tapi terkadang saya ingin kesekolah bertemu dengan teman-teman kak, karena kalau dirumah saya tidak bisa bermain dengan teman-teman
2	Apa kesulitan yang Ananda temui ketika pembelajaran dengan menggunakan media berbasis <i>Android</i>	Kami senang kak belajar dengan menggunakan media <i>Android</i> , jadi kami belajar <i>online</i> biasanya kami ditemani mama kalau belajar. Tapi kadang kalau belajar bahasa indonesia secara online merasa kurang paham kak jadi mama kadang jelasin ulang apa yang sudah dijelaskan ustadzah sampai kami paham kak
3	Apakah Ananda dapat menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Android</i>	Bisa kak, kami sering main menggunakan <i>Handphone Android</i> jadi kami sudah terbiasa menggunakan <i>Handphone Android</i> ketika belajara Online dengan menggunakan media berbasis <i>Android</i> ini". Kadang kami pakai <i>Laptop</i> kalau <i>Laptopnya</i> tidak dipakai oleh orang tuha kerja jadi bisa dipinjam kak
4	Bagaimana kesiapan ananda dalam menggunakan media berbasis <i>Android</i> dalam pembelajaran daring saat ini	Kami selalu siap kak dengan pembelajaran daring saat ini dimana pembelajaran yang menggunakan media berbasis <i>Android</i> sebagai perantara untuk berkomunikasi dalam proses pembelajaran daring ini kami selalu siap kalau pembelajaran daring akan dilaksanakan. Ibu N selalu mengingatkan kami pada malam hari untuk mempersiapkan diri karena akan ada pembelajaran <i>online</i> melalui <i>Zoom</i> besok p agi sesuai dengan jadwal yang ditentukan
5	Apakah sarana dan prasarana dalam pembelajaran yang menggunakan media berbasis <i>Android</i> sudah Ananda miliki dirumah	Ada kak, kebetulan kami sudah memiliki <i>Handphone Anroid</i> sendiri untuk belajara <i>Online</i> . kebetulan sekarang sistem pembelajarannya menggunakan pembelajaran daring, jadi orang tua kami membelikan <i>Handphone Android</i> untuk kami, sehingga kami

		bisa mengikuti pembelajaran kak
6	Bagaimana kondisi jaringan internet saat proses pembelajaran yang menggunakan media berbasis <i>Android</i> dirumah Ananda	Sinyal di rumah bagus kak, selama ini kami belajar <i>Online</i> lancar, tetapi terkadang kalau mati lampu sinyalnya agak susah kak jadi untuk pakai <i>Aplikais Zoom</i> atau <i>Aplikasi Meet</i> putus-putus
7	Apakah penggunaan media berbasis <i>Android</i> berpengaruh dalam pembelajaran daring saat ini	media android sangat berpengaruh kak dan membuat saya termotivasi semangat kembali untuk mengikuti proses belajar, dengan tersebarnya virus corono ini yang membuat kami harus dirumah, sehingga kami tidak bisa belajar di sekolah, dengan pembelajaran daring kami menggunakan media <i>Android</i> sebagai alat untuk berkomunikasi dalam proses pembelajaran daring, selain itu media <i>Android</i> juga kami gunakan untuk mencari arti kata atau kalimat yang belum terlalu kami paham yang dijelaskan oleh guru



Dokumentasi Penelitian di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar



Gambar 1
SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar



Gambar 2
Gedung SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar

Gambar 3

Wawancara Dengan Guru Bahasa Indonesia Kelas X IPS



Gambar 4

Wawancara Dengan Peserta Didik Kelas X IPS



Gambar 5
Proses Pembelajaran Melalui Aplikasi Zoom



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 E-mail :lp3munismuh@plasa.com



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

2747/05/C.4-VIII/VI/40/2021

01 Dzulq'adah 1442 H

1 (satu) Rangkap Proposal
Permohonan Izin Penelitian

11 June 2021 M

Kepada Yth.

Bapak / Ibu Kepala Sekolah

SMA Muhammadiyah 1 Unismuh

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 5712/EKIP/A.4-II/VI/1442/2021 tanggal 10 Juni 2021, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : AHLAN ISMAIL

No. Stambuk : 10531 1101516

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Teknologi

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 12 Juni 2021 s/d 12 Agustus 2021.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

Dr. fr. Abubakar Idhan, MP.
NBM 101 7716



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
MUHAMMADIYAH KOTA MAKASSAR
SMA MUHAMMADIYAH 1 UNISMUH MAKASSAR
LABSCHOOL UNISMUH TERAKREDITASI A UNGGUL

Alamat: Jln. Sultan Alauddin No. 259 Makassar Telp. 081241840935
Email: smichi703@gmail.com Website: <https://smamuhammadiyah1.unismuhmakassar.sch.id>

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 307/SKP/SMA Muh. 1-UM/VI/2021

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. Amir, MR., M.M
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Organisasi : SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ahlan Ismail
No. Stambuk : 105311101516
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Teknologi

Benar telah melaksanakan observasi/pengumpulan data pada tanggal 11 Juni 2021, dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

"Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar"

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
Jazakumullah Kharean Katsiraan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 11 Juni 2021

Kepala Sekolah,

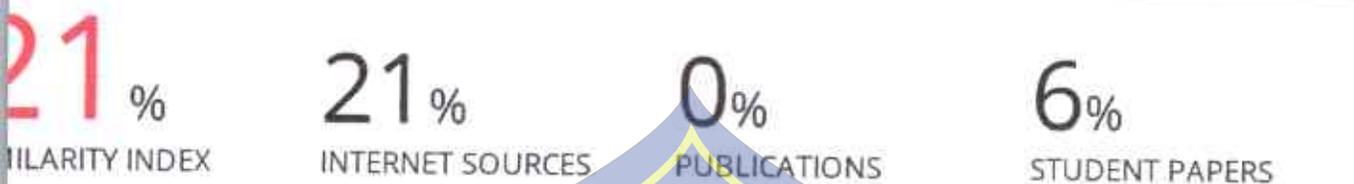


Drs. Amir, MR., M.M

NPM. 792813

KEEFektifAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN Bahasa Indonesia Kelas X Di SMA Muhammadiyah 1 NISMUH MAKASSAR

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES



Include quotes On

Include bibliography On

Exclude matches < 2%

RIWAYAT HIDUP



AHLAN ISMAIL. Dilahirkan di Maurongga pada tanggal 10 April 1996, anak keempat dari delapan bersaudara dari pasangan Ismail Ebas dan Fatimah Ismail. penulis menyelesaikan Pendidikan Sekoah Dasar pada tahun 2007 SD Inpres Maurongga Kec. Nangapenda Kab. Ende Profinsi Nusa Tenggara Timur. Melanjutjan Sekolah Tingkat Pertama pada tahun 2007 Di MTS Negeri Anaraja dan Lulus pada tahun 2010. Lanjut SMA di MA Al-Ikhlhas Anaraja pada tahun 2010 dan lulus pada tahun 2013. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai pada tahun 2021 dengan judul *"Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar"*.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
PUSAT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN