



JIPP

<https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/JIPP/index>

ISSN: 2962-3081

Journal Inovasi
Pendidikan dan
Pengajaran

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* BERMUATAN KEARIFAN LOKAL PADA MATERI GERAK DI MASA *NEW NORMAL COVID-19* KELAS VIII SMP NEGERI 1 LEDO

Widya Yuliatin Riski

SMPN 1 Ledo, Jalan Raya Ledo, Desa Lesabela, Kab. Bangkayang

*Email: widya.ever88@gmail.com

Abstract: The purpose of this study was to determine the development and feasibility of Android-based learning media containing local wisdom according to material experts, the feasibility of Android-based learning media containing local wisdom according to media experts, and knowing student responses to Android-based learning media containing local wisdom. This type of research is research (R & D) in the form of an Android-based learning media product containing local wisdom on motion material. The development method used in this research is the ADDIE model. The ADDIE model is a development model consisting of five stages consisting of analysis, design, development, implementation and evaluation. Based on the results of the research that 1) The feasibility of android-based learning media containing local wisdom can be seen from the results of the assessment of material experts getting an average score of 85% with very decent criteria; 2) The feasibility of android-based learning media containing local wisdom can be seen from the results of the assessment of media experts getting an average score of 90% with very decent criteria; 3) Student responses to the use of android-based learning media containing local wisdom obtained an average score of 81% with the criteria of strongly agreeing. Thus the android-based learning media containing local wisdom in the motion material developed is considered suitable to be used as a learning medium.

Keywords: *Development, Android, Learning Media, Motion, Covid-19*

1. Pendahuluan

Fisika adalah ilmu pengetahuan alam yang menyumbang perkembangan teknologi melalui pemikiran teoritis serta konsep. Fisika harus dipahami dan dimengerti secara langsung melewati kegiatan belajar mengajar maupun pembelajaran secara mandiri. Siswa beranggapan bahwa Fisika merupakan mata pelajaran yang kurang menarik dan sulit untuk dipahami. Pembelajaran fisika ditekankan untuk menghafal rumus saja akan menimbulkan ketidak pahaman siswa mengenai *promlem fisis*. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi agar dapat menarik minat belajar siswa.

Belajar adalah suatu perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir (Trianto, 2008:16). Pada proses pembelajaran guru sering mengalami kesulitan dalam menjelaskan suatu materi pelajaran kepada siswa, misalnya membandingkan suatu benda yang berbeda sifat, jenis,

bentuk, ukuran, warna atau melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Oleh karena itu guru memerlukan media yang dapat digunakan untuk menjelaskan hal tersebut dikarenakan sarana dan prasarana yang tidak memadai untuk menghadirkan suatu benda atau alat.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ledo, beberapa siswa menyatakan bahwa mereka menyukai mata pelajaran fisika, ada juga beberapa siswa di dalam satu kelas yang menyatakan diri sangat tidak menyukai mata pelajaran fisika dan mata pelajaran yang lain di sekolah. Di antara beberapa jawaban yang diberikan mereka saat ditanya kenapa mereka tidak menyukai mata pelajaran fisika, ada yang mengatakan bahwa rumusnya yang membingungkan, bingung dalam menganalisis dan memecahkan suatu permasalahan dalam fisika, bahkan ada yang mengatakan bahwa tidak suka dengan pembelajarannya di kelas yang cenderung membosankan. Dan berdasarkan hasil observasi, suasana pada saat proses belajar mengajar di kelas terlalu pasif, siswa hanya mendengarkan guru saat menjelaskan materi dan tidak memberikan *feedback* kepada guru yang telah menjelaskan materi, Siswa cenderung bergantung kepada guru untuk menemukan informasi yang diperlukan sehingga guru menjadi lebih aktif dibandingkan siswa. Masalah juga terjadi saat siswa berusaha menghafal rumus namun kurang memahami untuk apa dan bagaimana rumus itu digunakan. Soal-soal lebih menekankan manipulasi secara matematis sehingga siswa yang kurang mampu dalam berhitung dan analisis akan merasa sulit untuk belajar fisika dan soal-soal yang dilatihkan sangat jauh dari dunia nyata siswa sehingga pembelajaran fisika menjadi kurang bermakna bagi siswa itu sendiri.

Kearifan lokal merupakan identitas daerah yang diperkenalkan kepada generasi muda melalui daerah karena generasi muda setempat itulah yang artinya mampu mempertahankan daerahnya sendiri. Kearifan lokal yang sering dijumpai di kehidupan sehari-hari siswa tentunya merupakan objek yang mampu untuk dapat meningkatkan tingkat pemikiran siswa sehingga dapat menyerap materi yang diajarkan dengan maksimal. Inilah yang menjadi landasan penulis mengangkat nilai kearifan lokal ini untuk dikaitkan kedalam proses pembelajaran yang dimuat dalam aplikasi android guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu fenomena fisika yang terjadi dalam kehidupan sehari-harinya bahkan dapat memecahkan masalah yang terjadi di lingkungan sekitar dengan menggunakan konsep IPA khususnya materi fisika. Apabila siswa sudah dalam tahapan ini, hal ini menunjukkan peningkatan pada kemampuan berfikir dari siswa itu sendiri.

Menginjak bulan Maret 2020 di Indonesia menyebarlah isu penyebaran Covid-19. Virus ini di akhir tahun 2019 terjadi kasus terinfeksi pertama di negara Cina yaitu kota Wuhan yang kemudian menyebar ke seluruh dunia termasuk Indonesia. Salah satu cara mencegah penyebaran wabah Covid-19 antar manusia adalah tidak berinteraksi secara langsung dan menjaga jarak satu

sama lain. Dalam rangka melaksanakan pencegahan ini, maka Dinas Pendidikan dan Olah Raga kabupaten Bengkayang mewajibkan siswa belajar dirumah dalam waktu yang relatif lama. Belajar siswa dirumah diawasi orang tua dan dipandu oleh guru mata pelajaran secara daring.

Hal ini tentu berdampak bagi pendidik dan peserta didik. Terutama bagi pendidik, dituntut kreatif dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran daring. Ini perlu disesuaikan juga dengan jenjang pendidikan dalam kebutuhannya. Dampaknya akan menimbulkan tekanan fisik maupun psikis (mental). Pola pikir yang positif dapat membantu menerapkan media pembelajaran daring, sehingga menghasilkan capaian pembelajaran yang tetap berkualitas. Masa pandemi Covid-19 ini bisa dikatakan sebagai sebuah peluang dalam dunia pendidikan, baik pemanfaatan teknologi seiring dengan industri 4.0, maupun orangtua sebagai mentor. Harapannya, pasca-pandemi Covid-19, kita menjadi terbiasa dengan sistem saat ini sebagai budaya pembelajaran dalam pendidikan.

Dunia pendidikan harus beradaptasi dengan *scenario new normal* yang digagas oleh pemerintah saat ini. Polarisasi dari *offline* menjadi *online*, dari manual menjadi otomatis serba digital. Termasuk pembelajaran dilakukan dengan online dimana pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan akses, koneksi, fleksibel, serta kemampuan memunculkan berbagai macam interaksi pembelajaran. Hal ini, memicu siswa dalam pembelajaran disekolah harus serba digital. Dengan kondisi yang seperti ini maka penulis merasa media pembelajaran berbasis android bermuatan kearifan lokal dimasa *new normal* sangat berguna untuk membantu proses belajar mengajar, dimana pada proses pembelajaran ini siswa lebih aktif berfikir untuk memecahkan suatu masalah khususnya pada pelajaran IPA dibidang fisika.

2. Metodologi

Metode penelitian ini menggunakan rancangan penelitian model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun, peneliti memodifikasi untuk disesuaikan dengan pengembangan yang dilakukan. Peneliti membatasi hanya menggunakan 3 tahapan, hal ini dilakukan karena peneliti mengalami kesulitan dalam melakukan uji coba langsung dalam skala besar dikarenakan tidak efektifnya proses belajar mengajar siswa di sekolah. Subjek penelitian dalam penelitian ini terdiri dari 3 subjek yaitu Ahli materi terdiri dari 3 orang ahli. Ahli yang dimaksud dalam penelitian ini adalah 2 dosen Fisika IKIP PGRI PONTIANAK dan 1 guru IPA SMP Negeri 1 Ledo, Ahli Media Ahli media terdiri dari 3 orang ahli. Ahli media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah 2 dosen Fisika IKIP PGRI PONTIANAK dan 1 guru IPA SMP Negeri 1 Ledo sebagai validator. Subjek Uji Coba Subjek ujicoba produk ini ditunjukkan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ledo. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Komunikasi Tidak Langsung. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Sebagaimana yang dikatakan oleh Sugiyono (2013: 142) angket

merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Tabel. 1 Skor angket ahli berdasarkan Skala Likert

Pernyataan	Skor			
	SL	L	TL	STL
Positif	4	3	2	1

Tabel. 2 Skor angket respon siswa berdasarkan Skala Likert

Pernyataan	Skor			
	ST	S	TS	STS
Positif	4	3	2	1

Jenis data penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif, data dianalisis secara statistik deskriptif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli materi dan ahli media kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Kemudian data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian ahli materi dan ahli media, sedangkan untuk hasil angket siswa digunakan sebagai data pendukung dalam proses pengembangan. Untuk menjawab sub rumusan masalah yang pertama dan kedua menggunakan analisis hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Mengenai tanggapan ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran berbasis Android bermuatan kearifan lokal digunakan angket respon ahli. Pengolahan skor angket ahli adalah menghitung hasil angket respon ahli digunakan Persamaan sebagai berikut : $\text{Skor angket} = \sum(X_i \times N)$ dimana x_i adalah skor skala likert dan N adalah jumlah validator dan untuk menghitung persentase respon ahli digunakan persamaan :

$$\text{Persentase ahli} = \frac{\text{Skor angket}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \quad (\text{Sugiyono, 2017: 137})$$

Berdasarkan perhitungan hasil angket respon ahli, maka kriteria interpretasi skor angket respon ahli terhadap media pembelajaran berbasis android bermuatan kearifan lokal pada Tabel. 3 berikut.

Tabel 3. Kriteria penilaian ahli materi dan ahli media

Keterangan	Nilai
Sangat Layak	76% - 100%
Layak	51% - 75 %
Tidak Layak	26 % - 50 %
Sangat Tidak Layak	0 % -

Untuk menjawab sub rumusan masalah yang ketiga yaitu respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis android bermuatan kearifan lokal digunakan analisis data hasil angket respon siswa. Untuk menghitung hasil angket siswa digunakan Persamaan berikut.

$$\text{Skor angket} = \sum(X_i \times N)$$

Dimana x_i adalah skor skala likert dan N adalah jumlah validator dan untuk menghitung persentase respon siswa digunakan persamaan :

$$\text{respon siswa} = \frac{\text{Skor angket}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan hasil angket respon siswa, maka kriteria interpretasi skor angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis android bermuatan kearifan lokal pada Tabel. 4 berikut.

Tabel 4. Tabel Kriteria penilaian respon siswa

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	76% - 100%
Setuju	51% - 75 %
Tidak Setuju	26 % - 50 %
Sangat Tidak Setuju	0 % - 25%

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis android bermuatan kearifan lokal. Pengembangan ini dilakukan dengan model ADDIE yang dibatasi tiga tahapan sebagai berikut:

1. Analisis (analysis)

Pada tahap analisis terhadap pengembangan produk yang dilakukan terdiri dari analisis materi dan analisis media pembelajaran. Dari analisis tersebut dihasilkan materi yang membutuhkan bantuan media sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan siswa untuk belajar mandiri yang dipilih adalah materi gerak, karena pokok bahasan membutuhkan hal-hal yang konkret untuk memudahkan siswa memahami materi tersebut. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran android, guru dapat memberikan penjelasan secara konkret dari materi yang bersifat abstrak tersebut

2. Desain (design)

Pada tahap desain yang dilakukan antara lain yaitu: 1) mendesain aplikasi media pembelajaran berbasis android; 2) Materi, gambar dan video yang sesuai dan tepat dengan materi tekanan), 3) Lembar validasi ahli media dan ahli materi.

3. Pengembangan (development)

Pengembangan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis android bermuatan kearifan lokal yang dibuktikan dengan kelayakan validasi menurut ahli materi, ahli media dan respon siswa.

Tabel 5. Hasil Penilaian ahli materi

No	Aspek	Kriteria
1	Kesesuaian	Sangat Layak
2	Kualitas isi dan tujuan	Sangat Layak
3	Kualitas instruksional	Sangat Layak
	Rata-rata	Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis ahli materi pada tabel 5, diperoleh nilai rata-rata skor 85% dari tiga aspek yaitu aspek kesesuaian yang berisikan kejelasan kompetensi dasar, kesesuaian tujuan pembelajaran, relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, dan relevansi indikator dengan tujuan pembelajaran mendapatkan rata-rata skor 94% dengan kriteria sangat layak, aspek kualitas isi dan tujuan yang berisikan keruntutan penyampaian materi mendapatkan rata-rata skor 81% dengan kriteria sangat layak dan kualitas instruksional yang berisikan kesesuaian latihan soal dengan isi materi mendapatkan rata-rata skor 81% dengan kriteria sangat layak. Rata-rata skor ke tiga aspek tersebut yaitu 85% dengan kriteria sangat layak. Sehingga media pembelajaran fisika berbasis android bermuatan kearifan lokal pada materi Gerak dikatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dikatakan sangat layak karena dari hasil analisis data yang telah dijelaskan sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android bermuatan kearifan lokal pada materi Gerak sudah memenuhi syarat layak. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu Penelitian oleh Sasahan, E. Y., Oktova, R., & IRN, O. O. (2017, November) mengungkapkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Optika Berbasis Android Menggunakan Perangkat Lunak Ispring Suite 7.0 untuk Mahasiswa S-1 Pendidikan Fisika pada Pokok Bahasan Interferensi Cahaya rata-rata secara keseluruhan, diperoleh tingkat kelayakan media yang menurut penilaian ahli materi sebesar 87,94 %. Berdasarkan klasifikasi tingkat kelayakan materi dapat disimpulkan bahwa dari aspek materi, media yang dikembangkan sangat

layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri, Ikhwan, R. S. (2021). Mendapatkan hasil validasi media pembelajaran berbasis android pada materi gerak harmonik sederhana pada mahasiswa pendidikan fisika berdasarkan penilaian dari ahli materi 93% dengan Kriteria sangat Layak, Anesia, R. (2018). Mendapatkan hasil valiasi media berdasarkan ahli materi dengan persentase nilai rata-rata 79,62% dalam kategori layak. Selain melewati validasi dengan ahli materi, media yang dikembangkan juga divalidasi oleh ahli media. Adapun tabel 6 menunjukkan penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis android bermuatan kearifan lokal oleh ahli media

Tabel. 6 Hasil penilaian ahli media

No	Aspek	Kriteria
1	Kemudahan	Sangat Layak
2	Keindahan	Sangat Layak
3	Integrasi Medi	Sangat Layak
4	Kualitas Teknik	Sangat Layak
	Rata-rata	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media pada tabel 6 diperoleh rata-rata skor 86%. Pada ke empat aspek dapat disimpulkan bahwa berdasarkan aspek kemudahan penggunaan dan navigasi yang berisikan kemudahan penggunaan aplikasi mendapatkan rata-rata skor 89% dengan kriteria sangat layak, pada aspek kejelasan sajian yang berisikan kelancaran aplikasi saat digunakan mendapatkan rata-rata skor 90% dengan kriteria sangat layak, kemudian aspek integrasi media yang berisikan penerapan warna, penyajian video, ketetapan gambar sesuai materi mendapatkan rata-rata skor 83% dengan kriteria sangat layak, dan terakhir aspek kualitas teknis yang berisikan penggunaan bahasa yang sesuai, kejelasan teks, ketersediaan umpan balik, dan ketepatan umpan balik yang diberikan mendapatkan rata-rata skor 96% dengan katagori sangat layak. Maka secara keseluruhan mendapatkan rata-rata skor 90% dengan kriteria sangat layak. Sehingga media pembelajaran berbasis *android* bermuatan kearifan lokal sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal Ini sudah sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh validator ahli media. Adapun saran dari ahli media yaitu mengubah tema agar lebih menarik dan menambahkan video pratikum sendiri. Sehingga berdasarkan ahli media, media pembelajaran berbasis *Android* sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penelitian sebelumnya yaitu Penelitian oleh Sasahan, E. Y., Oktova, R., & IRN, O. O. (2017, November) mengungkapkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif tentang Optika Berbasis Android Menggunakan Perangkat Lunak Ispring Suite 7.0 untuk Mahasiswa S-1 Pendidikan Fisika pada Pokok Bahasan Interferensi

Cahaya diperoleh tingkat kelayakan media yang dikembangkan menurut penilaian ahli media sebesar 90,44 %. Berdasarkan klasifikasi tingkat kelayakan media mendapat disimpulkan bahwa dari aspek media atau TI, media yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri Ikhwan, R. S. (2021). Mendapatkan hasil validasi media pembelajaran berbasis android pada materi gerak harmonik sederhana pada mahasiswa pendidikan fisika berdasarkan penilaian dari ahli media yaitu 87% dengan kriteria sangat layak, , Anesia, R. (2018). Mendapatkan hasil valiasi media berdasarkan ahli materi dengan persentase nilai rata-rata nilai rata-rata 81,7 % dalam kategori sangat layak, dan Matsun, dkk (2018) mengungkapkan bahwa media pembelajaran Listrik Magnet Berbasis Android berdasarkan penilaian dari ahli media diperoleh rata-rata skor 89,92% dengan kriteria sangat baik. Sehingga media pembelajaran Listrik Magnet Berbasis Android yang telah dikembangkan Layak digunakan dengan kriteria sangat baik.

Produk media yang telah mendapat rekomendasi layak dari ahli materi maupun ahli media sudah memenuhi syarat untuk di ujicobakan di lapangan. Setelah dilakukan uji coba tidak dilakukan proses revisi terhadap produk media pembelajaran berbasis *android* bermuatan kearifan lokal. Selama uji coba lapangan dilaksanakan tidak ditemukan kendala yang berarti sehingga mengharuskan revisi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2015: 426) bahwa revisi produk dilakukan apabila terdapat kekurangan dan kelemahan. Setelah melewati validasi dengan ahli media, media yang dikembangkan juga dinilai oleh siswa. Adapun tabel 7 menunjukkan penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis android bermuatan kearifan lokal.

Tabel. 7 Hasil penilaian respon siswa

No	Aspek	Kriteria
1	Kemudahan	Sangat Setuju
2	Kejelasan Sajian	Sangat Setuju
3	Keindahan	Setuju
4	Kualitas instruksional	Sangat Setuju
	Rata-rata	Sangat Setuju

Berdasarkan hasil analisis respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *android* bermuatan kearifan lokal pada tabel 7 diperoleh rata-rata skor 81% yaitu, pada aspek kemudahan penggunaan dan navigasi mendapatkan rata-rata skor 89% yang menyatakan sangat setuju karena pada aspek ini, media pembelajaran berbasis *android* bermuatan kearifan lokal yang dikembangkan mudah untuk dijalankan dan membuat siswa menemukan media baru dalam proses pembelajaran, aspek kejelasan sajian mendapatkan rata-rata skor 91% menyatakan sangat setuju karena hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* bermuatan kearifan lokal dari segi penggunaan bahasa, materi yang disajikan, dan penyajian contoh serta video mudah

dipahami dan memuat latihan yang dapat menguji pemahaman tentang materi Gerak, aspek *aesthetic* atau keindahan mendapatkan rata-rata skor 74% menyatakan setuju yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* bermuatan kearifan lokal yang dikembangkan dari segi kemenarikan tampilan, kerapian, dan tampilan grafis antar muka yang digunakan mudah untuk dimengerti dan diterima oleh siswa dan menambah semangat belajar siswa. Dan terakhir aspek kualitas instruksional mendapatkan rata-rata skor 70% menyatakan setuju yang menyatakan bahwa aplikasi yang dibuat dapat membantu siswa dalam belajar, memudahkan siswa dalam belajar, mendorong siswa agar lebih giat belajar dan menambah semangat siswa dalam belajar

Adapun rata-rata skor persentase yang diperoleh media pembelajaran berbasis *android* bermuatan kearifan lokal ini sebesar 81% yang berarti kriteria interperensi respon siswa termasuk dalam kriteria sangat setuju. Hal ini sejalan dengan penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Arista Rahayu (2015) yang menunjukkan bahwa dari penelitian tersebut diperoleh hasil dari respon siswa menunjukkan bahwa memperoleh kriteria setuju. Hal ini dikarenakan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga memungkinkan terjadinya penciptaan makna secara kontekstual berdasarkan pada pengetahuan awal siswa sebagai seorang masyarakat di lingkungannya sendiri. Penelitian Yunianto, T. (2021) menunjukan peningkatan pemahaman IPA dalam pembelajaran di masa Covid-19 Dengan Pengembangan media RPS-Flip Builder dengan penilaian ahli materi sebesar dengan persentase 83,25% pada kategori valid, Selain itu, Uji coba dengan beberapa mahasiswa diperoleh nilai rata-rata 90% dengan kriteria interpretasi praktis. Jadi dapat disimpulkan, berdasarkan ahli materi, ahli media, dan respon siswa bahwa media pembelajaran berbasis *android* bermuatan kearifan lokal pada materi Gerak sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan media yang di kembangkan

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil uji coba produk dan pembahasan, secara umum dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android sangat layak digunakan dan diterapkan sebagai media pembelajaran baik di sekolah maupun secara mandiri di rumah pada materi Gerak di kelas VIII. Berikut merupakan kesimpulan khusus yang membuat media pembelajaran berbasis android bermuatan kearifan loka sangat layak untuk digunakan. Kelayakan media pembelajaran berbasis Android bermuatan kearifan lokal dapat dilihat dari hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata skor 85% dengan kriteria sangat layak. Kelayakan media pembelajaran berbasis android bermuatan kearifan lokal dapat dilihat dari hasil penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 90% dengan kriteria sangat layak. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis android bermuatan kearifan lokal memperoleh rata-rata skor 81% dengan dengan kriteria respon sangat setuju.

5. Daftar Pustaka

- Anesia, R. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS ANDROID PADA POKOK BAHASAN GERAK LURUS UNTUK SISWA SMP KELAS VII* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.. Bergvall-Kåreborn.
- Developer, A. (2013). *Android Developer. línea*. Available: <https://developer.android.com/guide/topics/ui/notifiers/notifications.html>. [Último acceso
- Daton, G. S. (2013). dkk. Fisika untuk SMA/MA Kelas X.
- Guru, T. A. (2013). IPA Fisika SMP/MTs Kelas VIII Semester 1.
- Ikhwan, R. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Rustaman, Y. Nuryani, dkk. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*.
- Sanjaya wina. (2012). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta kencana.
- Sebayang, F. A. A., Saragih, O., & Hestina, H. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Online untuk Meningkatkan Pembelajaran Mandiri Di Masa New Normal*. Pelita Masyarakat, 2(1), 64-71.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sasahan, E. Y., Oktova, R., & IRN, O. O. (2017, November). *Pengembangan media pembelajaran interaktif tentang optika berbasis android menggunakan perangkat lunak Ispring Suite 7.0 untuk mahasiswa S-1 Pendidikan Fisika pada pokok bahasan interferensi cahaya. In Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya) (Vol. 2, pp. 52-61)*.
- Trianto. (2008). *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (CTL)*. Jakarta: Publisher
- WASKURBA, W. (2020). *ANALISIS KONSEP KEARIFAN LOKAL TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI MASYARAKAT (Studi Kasus Pada Pasar Senin Kamis Kecamatan Montong Gading Kabupaten Lombok Timur) (Doctoral dissertation, (Universitas_Muhammadiyah_Mataram)*.

