

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN KELAS XI UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN SISWA

Oleh

SITI HAZAR

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Kewirausahaan kelas XI di SMK Roudhotu Tolibin Way Kanan serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. Masalah utama yang ditemukan adalah rendahnya kemandirian belajar akibat dominasi metode ceramah dan terbatasnya media pembelajaran interaktif. Padahal, perangkat Android yang digunakan siswa setiap hari memiliki potensi besar sebagai sarana belajar mandiri yang belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tujuh tahap, yaitu: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi ahli, revisi desain, uji coba terbatas, dan revisi akhir. Subjek penelitian mencakup ahli materi, ahli media, ahli pengguna, serta siswa kelas XI. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori “Sangat Layak”, dengan skor 86% dari ahli materi, 88% dari ahli media, dan 90% dari ahli pengguna. Uji coba terbatas memperoleh respon positif sebesar 87%. Sementara itu, uji coba lapangan menunjukkan peningkatan signifikan pada kemandirian belajar siswa, dari skor rata-rata 63 (kategori cukup) menjadi 81 (kategori tinggi) pada posttest. Berdasarkan media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan terbukti layak dan efektif dan mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran Kewirausahaan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Android, Kewirausahaan, Kemandirian Belajar.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA IN THE ENTREPRENEURSHIP SUBJECT FOR GRADE XI TO ENHANCE STUDENTS' LEARNING INDEPENDENCE

By

SITI HAZAR

This study aims to develop an Android-based learning media for the Entrepreneurship subject in Grade XI at SMK Roudhotu Tolibin Way Kanan and to examine its feasibility and effectiveness in improving students' learning independence. The main problem identified in the classroom is the low level of learning independence caused by the dominance of lecture-based instruction and the limited availability of interactive learning media. In fact, Android devices used daily by students hold great potential as tools for independent learning but have not been optimally utilized. This research employed the Research and Development (R&D) method using the simplified Borg and Gall model, which consists of seven stages: identifying potentials and problems, data collection, product design, expert validation, design revision, limited trial, and final revision. The research subjects included material experts, media experts, user experts, and Grade XI students. The validation results indicate that the learning media developed falls into the "Highly Feasible" category, with scores of 86% from the material expert, 88% from the media expert, and 90% from the user expert. The limited trial received a positive student response of 87%. Meanwhile, the field trial showed a significant improvement in students' learning independence, increasing from an average score of 63 (moderate) to 81 (high) in the posttest. Based on these findings, the Android-based learning media developed is proven to be feasible, effective, and capable of enhancing students' learning independence in the Entrepreneurship subject.

Keywords: *Learning Media, Android, Entrepreneurship, Learning Independence*