

STADI LITERATUR PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI ANDROID AUDIO DAN KOMIK TERHADAP PEMBELAJARAN

Grica Arik Fajriyanti Rachim Sari

S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
gricasari@mhs.unesa.ac.id

Ekohariadi

S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
idairahoke@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran adalah suatu inovasi pembelajaran terbaru yang dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi. Kurangnya minat belajar siswa dengan pembelajaran konvensional merupakan sebuah permasalahan yang menyebabkan timbulnya berbagai pengembangan dalam media pembelajaran. Perkembangan media pembelajaran dengan teknologi memiliki berbagai macam jenis seperti media pembelajaran menggunakan web atau menggunakan *mobile* dan juga dengan menggabungkan beberapa gaya belajar dalam meningkatkan keefektifan media pembelajaran tersebut seperti adanya komik yang menarik untuk model belajar visual dan audio untuk model belajar auditori. Penelitian ini bertujuan (1) Mengetahui media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi android audio atau komik mempengaruhi motivasi belajar, (2) Mengetahui dampak dari media pembelajaran yang menggunakan aplikasi android audio atau komik, dan (3) Mengetahui kelayakan media pembelajaran aplikasi android audio atau komik untuk mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan beberapa tahap yaitu : pertanyaan penelitian, proses pencarian, kriteria inklusi dan eksklusi, penilaian kualitas, pengumpulan data, dan analisis data untuk mendapatkan gambaran dampak dari media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi android dengan adanya model belajar auditori dan visual. Sehingga penelitian ini menghasilkan gambaran media pembelajaran aplikasi android audio dan komik dari 10 jurnal media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi android, komik dan audio memiliki dampak yang baik dalam minat belajar rata-rata 80% lebih dan peningkatan juga dalam keaktifan, konsentrasi dan hasil belajarnya. Dengan demikian rekomendasi penggabungan media pembelajaran audio dan komik merupakan pengembangan media pembelajaran yang memiliki dampak positif dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Aplikasi Android, Komik, Audio, Visual, Gaya Belajar.

Abstract

Learning media is the latest learning innovation that can keep up with every technology development. Lack of student interest in learning with conventional learning is a problem that causes various developments in learning media. The development of learning media with technology has various types such as learning media using the web or using mobile and also by combining several learning styles in increasing the effectiveness of these learning media such as the presence of interesting comics for visual and audio learning models for auditory learning models. This study aims (1) Knowing the learning media using android audio or comic applications affects learning motivation, (2) Knowing the impact of learning media using audio or comic android applications, and (3) Knowing the feasibility of learning media audio or comic android applications for support the learning process. This research uses the Systematic Literature Review (SLR) method with several stages, namely: research questions, the search process, inclusion and exclusion criteria, quality assessment, data collection, and data analysis to get an overview of the impact of learning media using learning media Android applications in the presence of auditory and visual learning models. So that this research produces an overview of learning media audio and comic android applications from 10 learning media journals using android applications, comics and audios to have a good impact on learning interest an average of 80% more and engagement also in activeness, concentration and learning outcomes. Thus the recommendation of combining audio and comic learning media is the development of learning media that has a positive impact and is worthy of use in the learning process.

Keywords: Learning Media, Android Application, Comic, Audio, Visual, Learning Style.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu hal penting dalam belajar mengajar. Teknologi yang semakin hari semakin meningkat sekarang ini menuntut para pengajar untuk lebih menggunakan media pembelajaran. Sekarang ini pembelajaran di kelas dengan cara tradisional dirasa kurang menarik bagi siswa. Sehingga adanya media pembelajaran yang beragam diharapkan mampu untuk membantu siswa supaya lebih dapat memahami suatu hal yang dipelajari dan media pembelajaran juga dapat menciptakan suatu pembelajaran yang semakin efisien dalam penelitian (Naibaho dan Lamhot., 2019).

Media pembelajaran berbasis mobile dapat mengikuti teknologi sekarang ini. Aplikasi berbasis android sekarang ini merupakan pilihan terbaik dalam meningkatkan kelancaran proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran berbasis android yang menarik dan mengikuti kemajuan teknologi dapat memicu minat belajar siswa menurut buku Teknologi Pembelajaran (Deni Darmawan., 2013).

Tipe gaya belajar ialah peran penting dalam pemberian materi. Tujuan dari adanya media pembelajaran adalah membantu guru agar siswa lebih tertarik untuk belajar. Sehingga jika terdapat media pembelajaran yang juga dapat meliputi tipe gaya belajar akan membuat proses belajar mengajar itu lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran itu sendiri mempunyai peran penting dalam kegiatan proses belajar khususnya untuk masalah pemberian materi teori yang terkadang susah untuk diserap dibandingkan dengan materi praktik, namun materi praktik juga merupakan hal penting dalam pembelajaran dan tipe gaya belajar juga sangat berpengaruh terhadap hal tersebut, untuk materi teori tipe belajar yang digunakan adalah secara visual dan auditori, sedangkan untuk materi praktik yang digunakan adalah secara kinestetik.

Aplikasi Android Audio Dan Komik merupakan suatu aplikasi temuan terbaru yang akan memiliki tipe gaya belajar dalam pembelajaran teori yaitu Visual dan Auditori. Media pembelajaran ini ada dilengkapi fitur komik atau cerita bergambar dan juga terdapat cerita suara yang diharapkan dapat mendukung proses belajar mengajar di dalam ataupun diluar kelas.

Artikel akan memamparkan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android komik dan suara dalam sebuah pembelajaran dan dikaitkan

dalam keefisienan media, tipe gaya belajar, dan peningkatan belajar. Jenis data yang akan digunakan ialah data sekunder. Metode pengumpulan data menggunakan studi pustaka. Sehingga metode penelitian yang digunakan untuk artikel ini merupakan *Systematic Literature Review (SLR)*. Data yang diperoleh dari jurnal yang dianalisis kemudian dikaitkan dengan media pembelajaran aplikasi android audio dan komik terhadap pembelajaran. Penggabungan media pembelajaran tersebut menjadi bahan diskusi dalam artikel. Kelayakan media pembelajaran aplikasi android audio dan komik dan suara dijadikan sebagai media bantu untuk proses belajar mengajar dan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teori dijadikan kesimpulan dalam artikel.

METODOLOGI PENELITIAN

Systematic Literature Review (SLR)

Penelitian ini akan menggunakan metode *Systematic Literature Review (SLR)* yakni suatu metodologi penelitian, riset, ataupun pengembangan yang akan dilakukan guna untuk menggabungkan ataupun menganalisis suatu penelitian yang bersangkutan dengan suatu topik tertentu (E Triandini, dkk., 2019). *Systematic Literature Review (SLR)* memiliki beberapa tujuan seperti untuk menganalisis, mengidentifikasi, mengkaji, ataupun mengevaluasi sebuah penelitian yang memiliki topik yang telah ditetapkan dengan terdapatnya sebuah pertanyaan penelitian yang relevan dengan suatu topik tersebut.

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini ialah Media Pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran aplikasi android audio atau komik sebagai Objek dari penelitian ini memiliki beberapa alasan :

- 1) Terdapat perubahan dari media pembelajaran yang dulunya masih bersifat konvensional kini mulai merambah pada teknologi yang semakin hari semakin mengalami kemajuan.
- 2) Pengemangan media pembelajaran sekarang ini dapat dilakukan di berbagai platform, seperti *Mobile* ataupun PC.
- 3) Pengembangan media pembelajaran yang beragam.

2. Metode Penelitian

2.1. Research Question

Stadi Literatur Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Android Audio dan Komik Terhadap Pembelajaran

Research Question bisa disebut juga Pertanyaan Penelitian akan dibuat berdasarkan kebutuhan dari topik yang telah dipilih. Berikut ini merupakan beberapa pertanyaan yang digunakan untuk penelitian ini :

RQ1 : Apa media pembelajaran Aplikasi Android Audio atau Komik mempengaruhi motivasi belajar?

RQ2 : Apa dampak dari media pembelajaran yang menggunakan Aplikasi Android Audio atau Komik?

RQ3 : 3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Aplikasi Android Audio atau Komik untuk mendukung proses pembelajaran?

2.2. Search Process

Search Process atau Proses Pencarian merupakan cara agar memperoleh sumber atau penelitian-penelitian terdahulu yang relevan untuk menjawab pertanyaan *Research Question* (RQ) dan referensi yang relevan lainnya. Proses Pencarian ini dilakukan dengan menggunakan search engine (*Google Chrome*) untuk memperoleh Data Sekunder dengan alamat situs :

<https://www.researchgate.net>

<https://scholar.google.com>

<https://www.sciencedirect.com>.

2.3. Inclusion and Exclusion Criteria

Inclusion and Exclusion Criteria atau Kriteria Inklusi dan Eksklusi adalah tahap yang dilakukan untuk menentukan apa data yang didapat layak dipakai dalam penelitian ini atau tidak. Studi ini akan dipilih jika terdapat kualifikasi berikut ini :

- 1) Jurnal/Artikel yang akan digunakan dengan rentang waktu 2016-2020.
- 2) Jurnal/Artikel diperoleh melalui situs :
<https://www.researchgate.net>,
<https://scholar.google.com>
<https://www.sciencedirect.com>.
- 3) Jurnal/Artikel yang digunakan hanya berkaitan dengan media pembelajaran berbasis android audio ataupun komik.

2.4. Quality Assesment

Quality Assesment atau disebut juga Penilaian Kualitas merupakan salah satu tahap dalam penelitian *Systematic Literature Review* SLR yang digunakan untuk mengevaluasi data

yang telah ditemukan bersumber dari pertanyaan penilaian kualitas berikut ini :

QA1 : Apa *paper* Jurnal ataupun Artikel diterbitkan sekitaran tahun 2016-2020?

QA2 : Apa *paper* Jurnal atau Artikel menulis dampak penggunaan media pembelajaran dengan Audio atau Komik?

QA3 : Apakah *paper* Jurnal atau Artikel menulis kelayakan media pembelajaran aplikasi android audio atau komik?

Dari tiap-tiap *paper* itu akan diberi nilai atau jawaban dari setiap pertanyaan diatas, sebagai berikut :

Y(Ya) : untuk topik maupun metode yang digunakan pada jurnal dalam jangka waktu 2013-2018, dan

T(Tidak) : untuk topik maupun metode yang tidak digunakan.

2.5. Data Collection

Data Collection atau Pengumpulan Data merupakan tahap dari dikumpulkannya data-data yang ditemukan untuk penelitian ini. Data Sekunder ialah Data yang digunakan dalam penelitian ini.

Data sekunder ialah data yang didapat dari jurnal-jurnal ataupun artikel-artikel dari penelitian terdahulu dengan Google sebagai alat bantuannya. Pengumpulan data ini didapat dengan berbagai tahapan, yaitu :

1) Observasi (Pengamatan)

Observasi ialah proses pengumpulan data melewati pemantauan langsung ke sumber, yaitu :

<https://www.researchgate.net>

<https://scholar.google.com>

<https://www.sciencedirect.com>.

2) Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah proses dimana dilakukannya studi pengkajian data tergantung dengan Metode SLR di jurnal atau artikel yang didapat dari:

<https://www.researchgate.net>

<https://scholar.google.com>

<https://www.sciencedirect.com>.

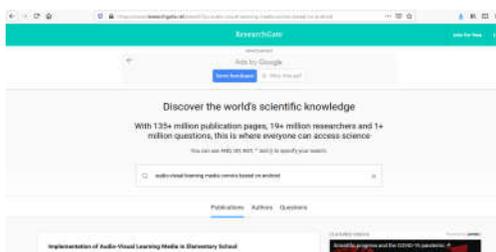
3) Dokumentasi

proses untuk data yang telah dikumpulkan dan menyimpandi perangkat lunak Mendeley merupakan tahap dari Dokumentasi.

Berikut langkah-langkah pengumpulan data dari observasi yang didapat melalui sumber dan mengunjungi situs tersebut:

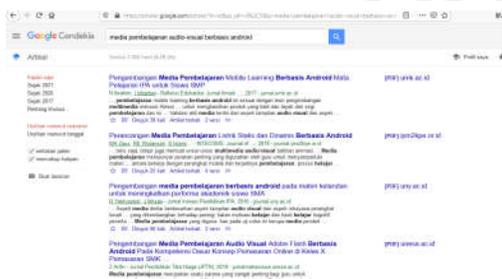
<https://www.researchgate.net>
<https://scholar.google.com>
<https://www.sciencedirect.com>.

- Situs pertama : <https://www.researchgate.net> Memasukkan kata kunci “Audio-Visual Learning Media Comics Based on Android” pada form pencarian. Dan hasil yang ditampilkan oleh *search process* Researchgate dengan rentang tahun 2016-2020 adalah sebanyak 135+ lebih jurnal seperti yang ditunjukkan, dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Hasil pencarian kata kunci “Audio-Visual Learning Media Comics Based on Android”

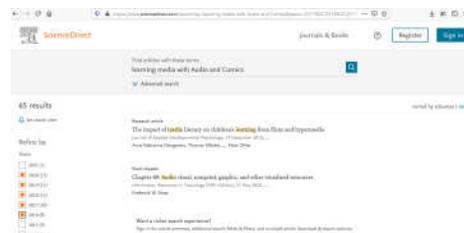
- Situs Kedua : <https://scholar.google.com> Memasukkan kata kunci “Media Pembelajaran Audio-Visual berbasis Android” pada form pencarian. Dan hasil yang ditampilkan oleh *search process* Google Scholar dengan rentang tahun 2017-2020 adalah sebanyak 2.860 jurnal seperti yang ditunjukkan, dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Hasil pencarian kata kunci “Media Pembelajaran audio-visual berbasis android”

- Situs Ketiga : <https://www.sciencedirect.com> Memasukkan kata kunci “Learning Media With Audio and Comics” pada form pencarian. Dan

hasil yang ditampilkan oleh search process Science Direct dengan rentang tahun 2016-2020 adalah sebanyak 65 jurnal seperti yang ditunjukkan, dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Hasil pencarian kata kunci “Learning Media with Audio and Comics”

2.6. Data Analysis

Data Analysis atau Analisis Data merupakan tahap menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk menunjukkan :

- 1) Pengaruh media pembelajaran aplikasi android audio atau komik untuk motivasi belajar (mengacu ada RQ1).
- 2) Dampak dari media pembelajaran yang menggunakan Aplikasi Android Audio atau Komik (mengacu pada RQ2).
- 3) Kelayakan media pembelajaran aplikasi android audio atau komik untuk mendukung proses pembelajaran (mengacu pada RQ3).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Search Process

Hasil search process dikelompokkan berdasarkan tipe jurnal agar mempermudah melihat jenis data atau tipe jurnal yang diperoleh melalui search process, seperti ditampilkan di tabel 1.

Tabel 1. Pengelompokan berdasarkan Tipe Jurnal

No	Tipe Jurnal	Jumlah
1	<i>Digital Signal Processing: A Review Journal</i>	1
2	<i>International Journal of English Linguistics</i>	1
3	<i>Advances in Social Science, Education and Humanities Research</i>	1
4	<i>Computers and Education</i>	3
5	<i>Teaching and Teacher Education</i>	1

Stadi Literatur Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Android Audio dan Komik Terhadap Pembelajaran

6	<i>International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering</i>	1
7	<i>Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education</i>	1
8	<i>International Journal of Educational Research Review</i>	1
9	<i>Journal of Physics: Conference Series</i>	3
10	Jurnal Pendidikan IPA Indonesia	2
11	<i>International Journal of Research & Review</i>	2
12	<i>International Journal of Engineering and Advanced Technology</i>	1
13	IPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)	1
14	<i>English Language Teaching</i>	1
15	<i>Journal of Theoretical and Applied Information Technology</i>	1
16	<i>Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology</i>	1

16	<i>Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE)</i>	1
17	<i>Procedia - Social and Behavioral Sciences</i>	1
18	<i>International Research-Based Education Journal</i>	1
19	<i>Hipotenusa : Journal of Mathematical Society</i>	1
20	<i>EduHumaniora : Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru</i>	1
21	Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru	1
22	<i>Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)</i>	1
23	<i>Indonesian Journal of Science and Mathematics Education</i>	1
24	Jurnal Pendidikan Sains Indonesia	1
Total		31

2. Hasil Seleksi *Inclusion and Exclusion Criteria*

Hasil dari search process akan diseleksi berdasarkan kriteria batasan dan pemasukan (*inclusion and exclusion criteria*). Proses ini menyisakan 12 jurnal dan selanjutnya dilakukan scanning data.

3. Hasil Kualitas Penilaian (*Quality Assesment*)

Hasil kualitas penilaian yang memperlihatkan apakah data tersebut dapat digunakan atau tidak dalam penelitian ini, ditunjukkan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Kualitas Penilaian (*Quality Assesment*)

No	Penulis	Judul	Tahun	QA1	QA2	QA3	Hasil
1	Dwi Agustini, Ni Kadek	Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS	2018	√	X	√	√
2	Naibaho, Lamhot	<i>The Integration of Group Discussion Method Using Audio Visual Learning Media Toward Students' Learning Achievement on Listening</i>	2019	√	√	√	√

3	Azman, Farah Nadia, Zaibon, Syamsul, Shiratuddin.	<i>Digital storytelling tool for education : An analysis of comic authoring environment</i>	2015	X	√	X	X
4	Dos, Agostinho Gonçalves, Santos Araújo, Virgilio Lopes De Pereira, Sebastião Moreira, Ilidio Ximenes	<i>Utilizing Audiovisual Media and Learning Motivation on Student Achievement of Social Department Grade Viii Student Fatumeta , Dili</i>	2017	√	√	√	√
5	Anesia, Regita Anggoro, B.S Gunawan, Indra	Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus	2018	√	√	√	√
6	Karlina, Nia Setiyadi, Ruli	<i>The Use of Audio-Visual Learning Media in Improving Student Concentration in Energy Materials</i>	2019	√	√	√	√
7	Acim Situmorang, Robinson	<i>Development Of Audio Visual Media Based Learning Model In 11th Class Ambon City Public High School</i>	2019	√	√	√	√
8	Damayanti, A. E. Kuswanto, H.	<i>The use of android-assisted comics to enhance students' critical thinking skill</i>	2020	√	√	√	√
9	Putra, Pramudya Dwi Aristya, Iqbal, Mochammad	<i>Implementasi of Digital Comic to Improve Creative Thinking Ability in Integrated Science Study</i>	2014	X	X	√	X
10	Pradilasari, Lia Gani, Abdul Khaldun, Ibnu	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA	2019	√	X	√	√
11	Pardimina, Sri Adi Widodo	<i>Development Comic Based Problem Solving in Geometry</i>	2017	√	√	√	√
12	Ntobuo, N. E. Arbie, A. Amali, L. N.	<i>The Development Of Gravity Comic Learning Media Based On Gorontalo Culture</i>	2018	√	√	√	√

Keterangan Simbol :

√ : Untuk Jurnal atau Artikel yang Digunakan penelitian.

X : Untuk Jurnal atau Artikel yang Tidak Digunakan penelitian.

Stadi Literatur Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Android Audio dan Komik Terhadap Pembelajaran

4. Analisis Data (Data Analysis)

Tahap ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sebelumnya telah dibuat yaitu, Research Question (RQ) dan membahas hasil dari dampak, motivasi belajar dan kelayakan media pembelajaran.

RQ1. Apa media pembelajaran aplikasi android audio atau komik mempengaruhi motivasi belajar?

Secara umum di Indonesia, tantangan dari pendidikan adalah keutamaan dari ditingkatkannya motivasi atau minat belajar. Dalam penelitian (Acim dan Robinson Situmorang., 2019), Media audio visual dapat meningkatkan penguasaan kompetensi ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang diukur dengan tes kompetensi ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang diukur dengan tes kompetensi. Hal ini didasarkan pada nilai rata-rata atau gabungan siswa yang menunjukkan hasil rata-rata siswa lebih dari 80 (hasil nilai ketuntasan minimal) Selain itu siswa termotivasi untuk belajar karena media yang digunakan menarik sehingga perhatian siswa selama kegiatan belajar mengajar sangat terarah menurut penelitian (Acim dan Robinson Situmorang., 2019).

Kemudian penelitian yang dilakukan (Lia Pradilasari, dkk., 2019), Analisis motivasi belajar siswa dilakukan dengan memberikan angket kepada responden yang kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus distribusi frekuensi berikut.

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi

N = Jumlah responden

Hasil perhitungan skor angket pada nilai rata-rata distribusi frekuensi dihitung dengan menggunakan nilai standar 100 seperti Tabel 3.

Tabel 3. Skor Penilaian Angket Motivasi Belajar

No	Skor Angket Motivasi Belajar (%)	Kategori Penilaian
1	81 - 100	Sangat baik
2	61 - 80	Baik
3	41 - 60	Cukup
4	21 - 40	Kurang
5	0 - 20	Kurang sekali

Angket motivasi siswa diisi berdasarkan pengalaman yang didapatkan setelah media ditampilkan sesuai dengan pendapat masing-masing responden. Angket berisikan 12 pernyataan yang ditulis secara jelas dan singkat dengan pilihan jawaban “ya” atau “tidak”.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket secara keseluruhan responden diperoleh nilai rata-rata siswa yang menjawab “ya” dari keseluruhan pernyataan ialah sebesar 86,46% dengan kategori sangat baik dan siswa yang menjawab “tidak” sebesar 13,54%, dengan demikian media pembelajaran berbasis audio visual ini dinyatakan sangat baik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian juga dilakukan untuk media pembelajaran dengan menggunakan komik sebagai salah satu dari perkembangan baru media pembelajaran tersebut. Penelitian (N. E. Ntobuo, dkk., 2018) menjelaskan bahwa persentase keaktifan siswa pada uji coba terbatas yang dilakukan dihasilkan 93,27% dan rata-rata keaktifan siswa pada uji lapangan 94,94% dan untuk hasil belajar dikategorikan sangat baik yaitu 86,75% data ketuntasan klasikal untuk kelas tes terbatas dan rata-rata 87,37% untuk kelas uji lapangan. Sehingga peneliti (N. E. Ntobuo, dkk., 2018) menyatakan jika media pembelajaran komik efektif untuk meningkatkan minat atau motivasi belajar.

Penelitian serupa dilakukan oleh (Pardimina, dan Sri Adi Widodo., 2017) kriteria keefektifan komik dinyatakan efektif jika koefisien signifikansi kurang dari 0,05 dengan menggunakan uji Mann-Whitney U test. Hasil perhitungan Mann-Whitney U dengan SPSS didapatkan nilai $h = 121,000$ dengan koefisien signifikansi 0,000, namun rerata ranking pembelajaran dengan menggunakan komik pembelajaran sebesar 40,47 dan rerata rating pada pembelajaran yang tidak menggunakan komik 19,17. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik efektif digunakan untuk meningkatkan minat atau motivasi belajar.

Sehingga dari beberapa penelitian yang sebelumnya telah dijelaskan media pembelajaran berbasis android dengan menambahkan fitur komik dan audio meningkatkan minat ataupun motivasi dalam suatu pembelajaran dengan peningkatan rata-rata 80% dari penjelasan beberapa peneliti diatas.

RQ2. Apa dampak dari media pembelajaran yang menggunakan Aplikasi Android Audio atau Komik?

Media pembelajaran memiliki dampak tersendiri dalam berjalannya pembelajaran, sehingga dengan adanya banyak pengembangan media pembelajaran juga banyak dampak positif yang terjadi dalam pendidikan. Penelitian (Naibaho dan Lamhot., 2019) dengan menggunakan metode pembelajaran “Tanya Jawab (QA)” QA merupakan implementasi dari

strategi pembelajaran konstruktivis yang menempatkan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran.

Hasil belajar siswa yang menggunakan metode QA dengan media audio adalah 74 dengan standar deviasi 11.11. Setelah diberikan post test pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran menggunakan metode QA. Sehingga hasil belajar siswa yang menggunakan metode QA dengan media audio memberikan hasil belajar yang rata-rata lebih baik daripada model pembelajaran konvensional dengan tanpa media audio. Dan juga rata-rata persentase Aktivitas siswa dari aspek observasi diperoleh sebesar 72,43%, hasilnya termasuk dalam kategori aktif menurut penelitian (Naibaho dan Lamhot., 2019).

Pada penelitian yang dilakukan (Nia Karlina dan Ruli Setiyadi., 2019) Peningkatan konsentrasi belajar siswa pada produk ditunjukkan dengan perolehan nilai rata-rata siswa dari pra siklus, tindakan siklus I, tindakan siklus II yang menggunakan media pembelajaran audio visual. Perolehan skor rata-rata konsentrasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran IPA materi energi pada nilai rata-rata pra siklus 1,9 dengan persentase jumlah siswa yang mencapai kategori tinggi sebesar 8%. Sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan nilai rata-rata 1,9 menjadi 2,3 yang juga mengalami peningkatan persentase jumlah siswa yang mencapai kategori tinggi sebesar 12% dan pada siklus II juga mengalami peningkatan nilai rata-rata 2,3 menjadi 3. yang juga meningkatkan persentase jumlah siswa yang mencapai skor kategori tinggi 64%.

Komik dinilai praktis (berlaku) jika tingkat pencapaian kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran minimal 75%. Penelitian (Pardimina dan Sri Adi Widodo., 2017) hasil analisis data diperoleh persentase guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama mencapai 76,5%, pada pertemuan kedua mencapai 80,5%, dan pada pertemuan ketiga mencapai 85,5%. Persentase rata-rata guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran mencapai 80,83%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik pembelajaran dapat digunakan secara praktis.

Penelitian serupa dilakukan oleh (A E Damayanti dan H Kuswanto., 2020) yang menjadikan komik sebagai media pembelajarannya Eksperimen A untuk hasil pretes terendah 0 dan hasil tertinggi 81,25 dengan total 712,5. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil post-test yang meningkat secara signifikan dengan hasil terendah 25

dan hasil tertinggi 100. Jumlah hasil posttest untuk eksperimen A adalah 1200. Rata-rata hasil pretes tes kelas 32,4 dan posttest 54,0. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan peningkatan sebesar 21,6.

Hasil pretest terendah pada percobaan B adalah 6,3 dan hasil tertinggi adalah 43,8 dengan total 431,3. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil posttest yang meningkat secara signifikan dengan hasil terendah 25 dan hasil tertinggi 62,5. Pada percobaan B, rata-rata hasil pretes 20,0 dan rata-rata posttest 42,0. Sehingga peningkatan kemampuan berpikir kritis antara hasil pretest dan posttest dengan peningkatan sebesar 22,0. Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan komik fisika berbasis android terhadap hasil belajar yang mengukur tingkat keterampilan berpikir kritis menurut (A E Damayanti dan H Kuswanto., 2020).

Penelitian (Dwi Agustini dan Ni Kadek., 2018) Pada siklus I rata-rata hasil belajar IPS siswa yaitu 74,35 dengan M% sebesar 74,35% dan berada pada interval 65 – 79 dengan kategori sedang. Sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar IPS siswa yaitu 86,13 dengan M% sebesar 86,13% dan berada pada interval 80 – 89 dengan kategori tinggi. Berdasarkan data rata-rata hasil belajar IPS siswa pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan rumus Gn skor diperoleh peningkatan (Gn) hasil belajar siswa yang berada pada kategori sedang (0,30-0,69) diterapkannya model pembelajaran kontekstual berbantuan media audio-visual.

Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android dengan fitur Komik dan Audio cukup memiliki banyak dampak positif, seperti peningkatan keaktifan siswa, konsentrasi siswa dan juga hasil belajar siswa yang telah dijelaskan oleh beberapa penelitian dengan rata-rata siswa.

RQ3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran aplikasi android audio atau komik untuk mendukung proses pembelajaran?

Kelayakan media pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang menentukan apakah media tersebut dapat memberi dampak atau tidak. Menurut (Regita Anesia, dkk., 2018) media dikatakan layak apabila persentasenya $\geq 60\%$ dari semua aspek dengan Interpretasi Skor Kelayakan Media seperti Tabel 3.

Tabel 3. Interpretasi Skor Kelayakan Media

Presentase (%)	Kriteria
0 - 20	Sangat Lemah
20 < - ≤40	Lemah

Stadi Literatur Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Android Audio dan Komik Terhadap Pembelajaran

40 < - ≤ 60	Cukup
60 < - ≤ 80	Layak
80 < - ≤ 100	Sangat layak

Dihasilkan angka 80,39% dalam ujicoba sehingga tergolong pada kategori baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian (Lia Pradilasari, dkk., 2019) berpendapat jika media audio visual adalah perangkat bantuan untuk sebuah pembelajaran dengan menggunakan suara (audio) dan komik (visual) sekaligus melalui berbagai aplikasi digital seperti smartphone. Metode yang dilakukan oleh (Lia Pradilasari, dkk., 2019) sama dengan penelitian sebelumnya (Regita Anesia, dkk., 2018) kemudian di hasilkan nilai rata-rata sebesar 86,43% yang tergolong dalam kategori sangat layak dan juga untuk kelayakan media dalam proses belajar juga dikategorikan sangat layak dengan hasil sebesar 94,28% berdasarkan respon guru dan dilihat dari skor kelayakan seperti tabel 4 dibawah :

Tabel 4. Skor Kelayakan Media

Skor Kelayakan Media (%)	Kategori Penilaian
85 – 100	Sangat Layak
69 – 84	Layak
53 – 68	Cukup Layak
37 – 52	Kurang Layak
20 – 36	Tidak Layak

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang dilakukan oleh (Acim dan Robinson Situmorang, 2019) yang menyatakan bahwa nilai rata-rata siswa sama dengan atau lebih dari 80, dijelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media audio visual dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat efektif dan efisien di era teknologi sekarang ini dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari penjelasan diatas diperoleh kesimpulan yaitu media pembelajaran dengan penggunaan teknologi audio visual komik sekarang ini umumnya sangat layak digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar dengan rata-rata presentase kelayakan antara 80-94%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Systematic Literature Review dari 10 jurnal yang terkait dengan Media Pembelajaran Aplikasi Android Audio dan Komik pada pembelajaran yang dilihat dari dampak dan kelayakan media pembelajaran. Dari beberapa penelitian yang

sudah dijelaskan media pembelajaran memiliki dapat yang cukup baik dalam meningkatkan minat atau motivasi belajar dengan rata-rata 80% dan peningkatan dalam keaktifan siswa, konsentrasi dan juga hasil belajar. Sehingga dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran mengabungkan 2 jenis gaya belajar dalam satu media pembelajaran, seperti dengan adanya audio visual dalam satu media pembelajaran berbasis android merupakan sebuah pengembangan yang sangat layak.

SARAN

Dalam pengadaan media pembelajaran Aplikasi Android Audio dan Komik akan lebih baiknya jika ditambah dengan gaya belajar kinestetik supaya media pembelajar dapat memenuhi kebutuhan gaya belajar siswa yang yang dibutuhkan bukan hanya auditori, visual, namun Kinestetik juga.

DAFTAR PUSTAKA

- Acim dan Robinson Situmorang. 2019. Development of Audio Visual Media Based Learning Model in 11th Class Ambon City Public High School. *International Journal of Engineering and Advanced Technology (IJEAT)*. 8 (5C): 782-787
- A E Damayanti dan H Kuswanto. 2020. The Use Of Android-Assisted Comics To Enhance Students' Critical Thinking Skill. *Journal of Physics. Conference Series (1440)*: 0-7
- Agostinho Dos Santos Gonçalves, dkk. 2017. Utilizing Audiovisual Media And Learning Motivation On Student Achievement Of Social Department Grade VIII Student Fatumeta, Dili. *International Research-Based Education Journal*. 1 (1) : 5-14
- Darmawan, Deni. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Dwi Agustini dan Ni Kadek. 2018 Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. 1 (1) : 94-103
- E Triandini, dkk. 2019. Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems (IJIS)*. 1 (2) : 63
- Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran : Manual & Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.

- Lia Pradilasari, dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 7 (1) : 9-15
- Naibaho dan Lamhot. 2019. The Integration Of Group Discussion Method Using Audio Visual Learning Media Toward Students' Learning Achievement On Listening. *International Journal of Research*. 7 (8) : 438-445
- N. E. Ntobuo, A. Arbie, dan L. N. Amali. 2018. The Development Of Gravity Comic Learning Media Based On Gorontalo Culture. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 2 (7): 246-251
- Nia Karlina dan Ruli Setiyadi. 2019. The Use Of Audio-Visual Learning Media In Improving Student Concentration In Energy Materials. *Journal of Primary Education*. 3 (1) : 17
- Pardimina, dan Sri Adi Widodo. 2017. Development Comic Based Problem Solving in Geometry. *International Electronic Journal Of Mathematics Education*. 12 (3): 233-241
- Regita Anesia, dkk. 2018. Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. 1 (1) : 53-57

