



BAB II

TINJAUAN LITERATUR

Media pembelajaran interaktif berbasis Android merupakan salah satu platform yang semakin populer di dunia pendidikan, terutama dalam mendukung proses belajar dan mengajar. Dengan menggunakan perangkat Android seperti smartphone atau tablet, guru dan siswa dapat mengakses materi pembelajaran, berinteraksi melalui aplikasi, serta melakukan evaluasi kemampuan secara langsung dan efektif. Pada bagian tinjauan pustaka ada 10 jurnal penelitian terdahulu mengenai pembuatan tugas akhir Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Di SD Negeri 001 Sungai Salak yang akan dijelaskan dalam bab ini yang sudah pernah melakukan penelitian sebelumnya.

2.1 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

Media pembelajaran berbasis android ini memungkinkan efisiensi pembelajaran jarak jauh dan kemandirian belajar bagi siswa dan siswi serta efisiensi waktu bagi guru untuk menyiapkan materi dengan metode pembelajaran yang lebih menarik . Media pembelajaran saat ini sangat berkembang luas di berbagai sekolah untuk memberikan keringanan di zaman yang canggih saat ini.

2.1.1 Aplikasi android

Aplikasi android adalah sistem yang mudah digunakan dimana saja .Android merupakan multi fungsi secara online memudahkan manusia menggunakannya. Media pembelajaran interaktif berbasis android merupakan inovasi dari sebuah

- Hak Cipta
plihindari
pigi
Umarang
berdang
1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



perkembangan zaman .kemudian akan melanjutkan mengenai jurnal review pembanding penelitian terdahulu dapat kita lihat pada tabel 2.1 dibawah ini :

Tabel 2. 1 Tinjauan literature

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	Peneliti	Judul	Kesimpulan
1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk keperluan komersial tanpa izin terlebih dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber. 2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. 3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.	David,Hermansyah, Aqodiah Aqodiah, Vera Mandailina, Syaharuddin Syaharuddin	Evaluasi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android di Sekolah Dasar	<p>-Validitas media mencapai 91,7%, kepraktisan 92%, dan keefektifan 90%, menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa.</p> <p>-Menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan survei dan wawancara.</p> <p>-Kelebihan Media valid dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.</p> <p>-Waktu pelaksanaan yang terbatas untuk evaluasi jangka panjang[6].</p>
2. Universitas Islam Indragiri	Safira, Dede Vika TsaniaMarliani, Dinda Sintia Nasihah	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pengembangan Media	<p>-Media pembelajaran yang dikembangkan terbukti valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran fisika</p>

Tabel 2. 1 Tinjauan literature (lanjutan)



No	Peneliti	Judul	Kesimpulan
	Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring dan Website 2 APK Builder pada Materi Aritmatika Sosial.	<p>-Media pembelajaran yang dikembangkan terbukti valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran fisika.</p> <p>-Metode dan Cara Pengumpulan Data Menggunakan pendekatan R&D (<i>Research and Development</i>) dengan uji coba lapangan.</p> <p>Kelebihan Media yang dikembangkan sangat praktis dan mudah digunakan oleh guru.</p> <p>-Keterbatasan dalam akses internet di beberapa daerah[7].</p>
3	Nurul Fany Syarisma	Android Berbantu Aplikasi Appypie	<p>Media pembelajaran fluida di SMAN 3 Bontang. Metode R&D digunakan.</p> <p>Kelebihan mudah diakses Kekurangan terbatas pada materi tertentu saja</p> <p>- Kelebihan Praktis Penggunaan aplikasi</p>
4	Dewi, Marina Tarbiyah	Pengembangan Media	Penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D)

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin terlebih dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



Tabel 2 .1 Tinjauan Literature (lanjutan)

No	Peneliti	Judul	Kesimpulan
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang		Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Ispring Suite & Website 2 Apk Builder Pada Materi Fluida & Website 2 Apk Builder	<p>mengadopsi model Borg and Gall.</p> <p>-Kelebihan menarik interaktif dan Aksesibilitas Media ini dirancang agar dapat diinstal pada smartphone, memudahkan akses bagi siswa di mana saja.</p> <p>- Keterbatasan dalam Penggunaan Penelitian ini tidak mencakup semua tahapan pengembangan, sehingga mungkin ada aspek yang belum sepenuhnya dieksplorasi.Ketergantungan pada Teknologi .</p> <p>-Keterbatasan akses internet dan potensi pengurangan interaksi sosial siswa. Guru perlu menguasai teknologi pendidikan untuk mengoptimalkan implementasi media berbasis Android ini[9].</p>

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk keperluan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Tabel 2.1 Tinjauan Literatur (lanjutan)



NO	Peneliti	Judul	Kesimpulan
5.	Oktiana , Gian dwi	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Ikhtisar Membuat Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas Xi Man 1 Yogyakarta Ajaran 2014/2015 Tahun	<p>Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran akuntansi berbasis Android</p> <p>-Kelebihan dari media ini adalah respons positif dari siswa dan kategori kelayakan yang sangat baik.</p> <p>-Kekurangan mencakup keterbatasan dalam implementasi yang hanya sampai tahap keempat dari model ADDIE.</p> <p>-Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE.[10]</p>



Tabel 2.1 Tinjauan Literatur (lanjutan)

NO	Peneliti	Judul	Kesimpulan
6	Nurhalifa Tamba	Media pembelajaran Berbasis Android Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa di Eera Sosity 5.0	Kelebihan Desain menarik dengan warna, suara, dan gambar interaktif -Kekurangan Tidak semua siswa memiliki perangkat yang mendukung penggunaan media ini. -Penelitian ini membahas efektivitas media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era Society 5.0. Media ini memungkinkan belajar secara fleksibel kapan saja dan di mana saja, dengan desain interaktif yang menarik.



Tabel 2.1 Tinjauan Literatur (lanjutan)

NO	Peneliti	Judul	Kesimpulan
1.	Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang		<p>mencapai rata-rata nilai 83,00, lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan PowerPoint (70,00).</p> <p>-Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik blended learning (daring dan luring). Data diperoleh dari observasi, wawancara, survei, dan kuesioner.</p> <p>-Keterbatasan akses internet untuk implementasi media berbasis Android ini.[11]</p>

Tabel 2.1 Tinjauan Literatur (lanjutan)



NO	Peneliti	Judul	Kesimpulan
7	Saedah, Lizawati, Saptiana Sulastri	Pengembangan Pebelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII.D di SMPN 2 Semparuk	<p>-Metode Pengembangan R&D dengan model 4D (<i>Define, Design, Develop, Disseminate</i>).</p> <p>-Kelebihan Validitas media sangat baik menurut ahli media dan materi; membantu siswa belajar di luar jam sekolah.</p> <p>Kekurangan Bergantung pada ketersediaan perangkat Android siswa dan guru dikarenakan peraturan [12].</p>
8.	Fitri Yunita	Penerapan Data Mining Menggunakan Algoritma K-Means Clustering Pada Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Universitas Islam Indragiri)	Penelitian ini mengkaji penerapan data mining dalam proses pengelompokan data mahasiswa baru menggunakan algoritma



Tabel 2.1 Tinjauan Literatur (lanjutan)

NO	Peneliti	Judul	Kesimpulan
			K-Means Clustering . Data mining digunakan untuk menemukan pola tersembunyi dari data yang berlimpah, sedangkan clustering adalah teknik pengelompokan data berdasarkan kesamaan karakteristik[12].
9.	Abdul Malik ¹ , Yeri Sutopo ² , Agus Yuwono ³ , Bambang Subali ⁴	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Di Sekolah Dasar Periode 2020-2024	-Metode Pengembangan R&D dengan model ADDIE. -Kelebihan Media inovatif dan interaktif, meningkatkan minat belajar siswa. -Kekurangan Implementasi terbatas pada beberapa mata pelajaran saja[13].



Tabel 2.1 Tinjauan Literatur (lanjutan)

NO	Peneliti	Judul	Kesimpulan
10. Cipta Dilindungi Undang-Undang	Bayu Rianto, ² Muh. Rasyid Ridha, ³ Indrawan Alsa	Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pjok Di Sma N 1	<p>-Penelitian ini menggunakan metode MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>), <i>C oncept, Design. Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution.</i></p> <p>-Kelebihan Panduan Belajar Media ini berfungsi sebagai panduan belajar yang membantu siswa belajar lebih mandiri.</p> <p>-Kekurangan Kemampuan Guru Tidak semua guru memiliki kemampuan untuk mengoperasikan atau mengembangkan media ini secara optimal[15].</p>



2.2 Rangkuman

Berdasarkan beberapa jurnal yang telah dikutip pada tabel diatas maka peneliti dapat merangkum jurnal tersebut sebagai berikut:

1. Mak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
 3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.
2. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android untuk Aritmatika Sosial
- Pada jurnal yang berjudul Evaluasi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android di Sekolah Dasar .Penelitian ini terbatas pada Materi Tertentu Media ini hanya mencakup materi pembelajaran tertentu sedangkan aplikasi yang akan dibangun ini memuat beberapa mata pelajaran.
3. Pengembangan Media Berbasis Android dengan Appypie untuk Pembelajaran Fluida
- Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android untuk Aritmatika Sosial ini valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan menggunakan R&D. Keterbatasannya adalah akses internet.sedangkan desain yang praktis dan hemat akses internet untuk aplikasi yang akan dibuat.
4. Pengembangan Media Interaktif Fluida dengan Ispring dan Website 2
- Media Berbasis Android dengan Appypie untuk Pembelajaran Fluida valid, praktis, dan efektif untuk materi tertentu. Kekurangannya adalah terbatas pada cakupan materi.Pada penelitian ini aplikasi mencakup berbagai topik agar tidak terbatas.
5. Buku Saku Digital untuk Akuntansi Perusahaan Jasa
- Pada jurnal Pengembangan Media Interaktif Fluida dengan Ispring dan Website 2 APK Builder.Kekurangan meliputi ketergantungan pada teknologi dan kebutuhan pelatihan guru.
- pada aplikasi ini memiliki panduan untuk guru guna memudahkan implementasi. Buku Saku Digital untuk Akuntansi Perusahaan Jasa Pengembangan berbasis ADDIE hingga tahap implementasi. Media dinilai sangat baik, tetapi keterbatasan



pada penyelesaian siklus pengembangan penelitian menggunakan model pengembangan secara penuh untuk memastikan aplikasi matang dalam semua aspek.

Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Era Society 5.0 . Tantangan utama adalah akses internet dan interaksi sosial siswa. Pada penelitian ini aplikasi dibuat dengan Desain interaktif dan fleksibel, aplikasi lebih ringan sehingga ringan pada akses internet.

Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Model 4D. Media ini membantu siswa belajar di luar kelas. Kekurangannya adalah ketergantungan pada perangkat Android siswa tidak memiliki panduan pembelajaran mandiri. Aplikasi ini memiliki panduan yang dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri.

8. Penelitian ini mengkaji penerapan data mining dalam proses pengelompokan data mahasiswa baru menggunakan algoritma *K-Means Clustering* . Data mining digunakan untuk menemukan pola tersembunyi dari data yang berlimpah, sedangkan *clustering* adalah teknik pengelompokan data berdasarkan kesamaan karakteristik. Algoritma K-Means dipilih karena mampu mengelompokkan data secara efisien dalam bentuk cluster yang berbeda. Dalam proses ini, dilakukan juga normalisasi data agar setiap atribut memiliki bobot yang seimbang. Seluruh pendekatan ini bertujuan untuk membantu perguruan tinggi, khususnya Universitas Islam Indragiri, dalam menganalisis data mahasiswa dan menentukan strategi promosi program studi secara tepat.

Media Berbasis Android di Sekolah Dasar (ADDIE) Media inovatif dan interaktif, tetapi implementasinya terbatas pada mata pelajaran tertentu. Pada

6. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

7. Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



penelitian ini aplikasi diperluas ke berbagai topik mata pelajaran IPA di SD Negeri 001 Sungai Salak.

10. Media Berbasis Multimedia untuk PJOK.Dikembangkan menggunakan metode MDLC. Media berfungsi sebagai panduan belajar, tetapi pelatihan guru masih diperlukan.Aplikasi pada penelitian ini menyediakan tutorial atau pelatihan guru untuk implementasi optimal .

10. **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
 3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.