



Pengembangan Media
Pembelajaran Interaktif
Berbasis Android Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Pada Mata Pelajaran
Produk Kreatif Dan
Kewirausahaan

by Dr. Hasyim

Submission date: 01-Mar-2023 02:25PM (UTC+0700)

Submission ID: 2026014843

File name: 18026-Article_Text-41403-47503-10-20211004.pdf (591.51K)

Word count: 3240

Character count: 20440

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan

Syahputra Perdana¹

syahputraperdana@gmail.com

Arwansyah²

arwan.ibnu12@gmail.com²

Hasyim³

mashasyim4@gmail.com³

^{1,2,3} Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

Received: May 24th 2021

Accepted: July 28th 2021

Published: July 29th 2021

Abstrak: Mengatasi permasalahan hasil belajar siswa yang rendah sangat penting bagi pendidik agar siswa mendapatkan hasil belajar yang baik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) kelayakan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan. (2) keefektifitasan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan yang terdiri atas 2 kelas yaitu kelas XI Tata Boga 1 dan Tata Boga 2 sebanyak 60 siswa. Pada penelitian ini menggunakan teknis sampel jenuh yang berarti keseluruhan populasi dijadikan sampel. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode research and development (R&D) dengan menggunakan model Four-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan validasi dari ahli materi dengan persentase 76,36% yang berarti media pembelajaran interaktif berbasis android ini layak untuk digunakan. Pada penilaian ahli media dengan persentase 79,33% yang berarti media pembelajaran interaktif berbasis android ini layak untuk digunakan. Pada penilaian praktisi guru dengan persentase 93,67% yang berarti media pembelajaran interaktif berbasis android ini sangat layak untuk digunakan. Media pembelajaran interaktif berbasis android efektif digunakan berdasarkan hasil perhitungan uji t, diperoleh data bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,868 > 2,00172$ atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapatlah disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android lebih tinggi daripada hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android dengan efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android sebesar 88,56%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran interaktif; Android; Kewirausahaan

How to cite this article:

Perdana, S., Arwansyah & Hasyim. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 158-164. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.6.2.158-164>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat mampu menciptakan berbagai media yang mampu menunjang kehidupan manusia salah satunya di dunia pendidikan. Semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia. Teknologi informasi dan komunikasi juga berpengaruh pada dunia pendidikan (Adam, S., 2015). Pendidikan merupakan usaha sadar yang tersusun secara sistematis dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada masyarakat. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan. Anggraini, H. W., Novianti, H., & Bardadi, A. (2018) menyatakan bahwa wawancara antara peneliti dan guru mata pelajaran kewirausahaan, salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik. Peneliti juga mewawancarai beberapa siswa terkait hal ini, salah satunya adalah ketidak-kreatifan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik yang digunakan untuk mengajar mata pelajaran PKK, sehingga menurunkan minat belajar siswa dan mempengaruhi hasil belajarnya (Arindiono, R. J., & Ramadhani, N., 2013)

Masalah ini harus diperbaiki dengan baik agar hasil belajar siswa kembali meningkat dan tidak lagi mengalami penurunan. Fenomena yang terjadi selama ini adalah pihak sekolah dalam proses belajar mengajar hanya mengandalkan papan tulis, spidol dan juga terkadang menggunakan laptop serta proyektor atau yang dikenal dengan media pembelajaran konvensional.

Tentunya hal ini menimbulkan kebosanan siswa yang hanya berpusat kepada guru sehingga tidak terjadinya umpan balik dalam proses pembelajaran.

Salah satu upaya untuk mengatasi masalah ini ialah pengembangan media pembelajaran interaktif (Budi, B., & Fensi, F., 2018). Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan adalah penggunaan android. Penggunaan media pembelajaran ini memanfaatkan telepon seluler berplatform Android (Doyanto, D., 2013). Media pembelajaran ini hadir untuk memberikan materi pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran ini juga dapat diakses di mana saja, jadi peserta didik bisa belajar di mana saja layaknya di sekolah ataupun bimbingan belajar. Media pembelajaran ini berisi materi dengan kajian video atau audio visual, kumpulan soal latihan yang bervariasi, soal tes serta forum diskusi.

Penggunaan android ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan siswa tidak merasa bosan untuk mengulas kembali materi yang sudah dipelajari, selain itu penggunaan *handphone* juga bisa lebih diarahkan ke segi positif dan berbobot, penggunaan android ini juga membantu peserta didik untuk berlatih mengerjakan soal-soal yang tersaji di dalam aplikasi tersebut sehingga mereka jadi lebih bersemangat untuk membaca dan memahami materi yang sudah diberikan disekolah dan jadi lebih memahami pembelajaran sebelumnya serta adanya umpan balik langsung antara siswa dan guru, dimana siswa akan berhubungan langsung dengan guru untuk menanyakan tentang pembelajaran yang kurang dipahami di setiap waktu melalui fitur tanya dan jawab pada media pembelajaran interaktif tersebut Diani, D. R., Nurhayati, N., & Suhendi, D. (n.d.)

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android merupakan salah satu bentuk variasi atau pengembangan dari buku-buku, modul, hand out dan lain

sebagainya yang biasanya digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini karena buku, modul, hand out atau pun sejenisnya belum bisa membuat siswa menjadi nyaman dan dapat mempelajari materi dimana saja (Fitriati, R., & Hermiati, T., 2011). Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis android ini diharapkan mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari materi dimanapun dan kapanpun, sehingga siswa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Adapun kerangka konseptual pada penelitian ini adalah sebagai berikut. Menurut M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2017) menghasilkan suatu hasil penelitian yaitu efektivitas media pembelajaran berbasis Android terhadap hasil belajar mata pelajaran biologi. Keefektifan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keberhasilan tentang suatu usaha dari sistem yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dan mandiri dalam pembelajaran. Sementara menurut Suryani, N. (2016) terdapat hubungan dan pengaruh antara penggunaan media pembelajaran berbasis android melalui aplikasi BAJEC.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model *Four-D* yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel. Terdapat 4 tahapan dalam penelitian pengembangan model *Four-D* yaitu tahap Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*). Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan yang terdiri atas 2 kelas yaitu kelas XI Tata Boga 1 dan Tata Boga 2 sebanyak 60 siswa. Pada penelitian ini menggunakan teknik sample jenuh yang berarti keseluruhan populasi

dijadikan sampel. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

Teknik pengumpulan data diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan praktisi guru serta diambil dari hasil respon siswa. Teknik analisis data diperoleh dari hasil data uji kelayakan, data uji penelitian yang terdiri dari data uji rata-rata standart deviasi, uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifitasan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Penelitian ini dilakukan di SMK Pariwisata Imelda Medan dengan jumlah populasi sebanyak 60 siswa dan sampel dengan jumlah siswa yang sama yang diambil dengan teknik sampel jenuh yang berarti keseluruhan populasi dijadikan sampel.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data melalui pengujian dan perhitungan hipotesis diketahui bahwa dari hasil validasi materi, media dan praktisi guru, media pembelajaran interaktif berbasis android ini layak digunakan. Adapun hasil validasi ahli materi yang dinilai dari empat aspek yaitu; (1) Aspek materi dengan rerata skor 85,45% (2) Aspeksoal/kuis dengan rerata skor 80% (3) Aspek kebahasaan dengan rerata skor 60% (4) Aspek keterlaksanaan dengan rerata skor 80%, dari hasil keseluruhan didapat jumlah rerata seluruhnya sebesar 76.36% dengan kategori layak. Revisi yang diberikan oleh ahli materi terhadap produk yang dikembangkan diantaranya adalah konsep kewirausahaan proses yang berorientasi untuk menciptakan nilai (*value creation*) bukan hanya nilai tambah atau (*value added*), perlu ada contoh kewirausahaan dalam bentuk yang lebih operasional

terutama di dekatkan dengan kondisi saat ini, perlu ditegaskan perbedaan antara sikap dan perilaku kewirausahaan, dan menambahkan daftar istilah dengan contoh yang lebih aktual, serta penggunaan bahasa yang tepat. Hasil validasi ahli media yang dinilai dari dua aspek yaitu; (1) Aspek rekayasa perangkat lunak dengan rerata skor 93% (2) Aspek komunikasi visual dengan rerata skor 66.67%, dari hasil keseluruhan didapat jumlah rerata seluruhnya sebesar 79.33% dengan kategori layak. Revisi yang diberikan oleh ahli media terhadap produk yang dikembangkan diantaranya adalah respon tombol cepat namun tampilan kurang efektif, materi lanjutan tidak sistematis dan tidak jelas karena harus dilakukan scroll, perlu ditambahkan tombol next untuk lanjutan materi, konten harus singkat padat dan jelas, pemanfaatan ruang tampilan bisa dimaksimalkan, dan jenis ukuran dan warna teks perlu disesuaikan dengan background serta pemilihan icon atau gambar perlu dipilih dengan resolusi yang lebih baik. Hasil validasi praktisi guru yang dinilai dari tiga aspek yaitu; (1) Aspek rekayasa perangkat lunak dengan rerata skor 96% (2) Aspek desain pembelajaran dengan rerata skor 95% (3) Aspek komunikasi dengan rerata skor 90%, dari hasil keseluruhan didapat jumlah rerata seluruhnya sebesar 93.67% dengan kategori sangat layak.

Selanjutnya dilakukan uji coba kelayakan sebanyak tiga tahap yang dilakukan kepada siswa untuk melihat respon dan mengidentifikasi kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan setelah ditinjau ulang oleh tenaga ahli. Uji coba tahap 1 adalah uji coba perorangan yang dilakukan pada 3 siswa kelas XI yang terdiri dari 1 siswa berprestasi tinggi, 1 siswa berprestasi sedang, dan 1 siswa berprestasi rendah. Penilaian dan masukan dari uji coba ini adalah tentang penyajian media pembelajaran meliputi beberapa aspek dengan hasil; (1) Aspek rekayasa

perangkat lunak dengan hasil rerata skor 97% (2) Aspek desain pembelajaran dengan rerata skor 96% (3) Aspek komunikasi visual dengan rerata skor 94%, dari hasil keseluruhan didapat jumlah rerata seluruhnya sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Uji coba tahap 2 adalah uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 9 siswa kelas XI yang terdiri dari 3 siswa berprestasi tinggi, 3 siswa berprestasi sedang, dan 3 siswa berprestasi rendah. Penilaian dan masukan dari uji coba ini adalah tentang penyajian media pembelajaran meliputi beberapa aspek dengan hasil; (1) Aspek rekayasa perangkat lunak dengan hasil rerata skor 94% (2) Aspek desain pembelajaran dengan rerata skor 93% (3) Aspek komunikasi visual dengan rerata skor 95%, dari hasil keseluruhan didapat jumlah rerata seluruhnya sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Uji coba tahap 3 adalah uji coba lapangan yang dilakukan pada 60 siswa kelas XI. Penilaian dan masukan dari uji coba ini adalah tentang penyajian media pembelajaran meliputi beberapa aspek dengan hasil; (1) Aspek rekayasa perangkat lunak dengan hasil rerata skor 93% (2) Aspek desain pembelajaran dengan rerata skor 90% (3) Aspek komunikasi visual dengan rerata skor 94%, dari hasil keseluruhan didapat jumlah rerata seluruhnya sebesar 92% dengan kategori sangat layak.

Setelah dilakukan semua tahapan sesuai prosedur penelitian pengembangan model 4D didapatkan media pembelajaran interaktif berbasis android yang layak untuk digunakan.

Untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan media pembelajaran ini, maka dilakukan uji keefektifitasan dengan membandingkan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android dan tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android. Berdasarkan analisis data yang telah

dilakukan terhadap hasil belajar pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan diperoleh hasil nilai rerata pretest 75,37 dan meningkat setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android dengan hasil nilai rerata posttest 88,57. Peningkatan hasil belajar ini dapat terjadi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android yang dibuat secara menarik sehingga siswa mudah melakukan kegiatan pembelajaran. Untuk melihat perbedaan significant antara kelas eksperimen dan kelas control dilakukan uji statistic parametrik (Uji T). Sebagai persyaratan analisis untuk mendapatkan hasil uji T maka harus dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas yang didapat dari hasil pengolahan data melalui program SPSS yaitu data pretest dari kelas eksperimen dengan nilai *kolmogorov smirnov (K-S)* sebesar 0,175 dan nilai signifikansi sebesar 0,120 yang lebih besar daripada 0,05. Hal ini disimpulkan bahwa data pretest pada kelas eksperimen adalah normal. Pada data posttest dari kelas eksperimen dengan nilai *kolmogorov smirnov (K-S)* sebesar 0,99 dan nilai signifikansi sebesar 0,2 yang lebih besar daripada 0,05. Hal ini disimpulkan bahwa data posttest pada kelas eksperimen adalah normal. Data pretest dari kelas control dengan nilai *kolmogorov-smirnov (K-S)* sebesar 0,138 dan nilai signifikansi sebesar 0,149 yang lebih besardaripada 0,05. Hal ini disimpulkan bahwa data pretest pada kelas eksperimen adalah normal. Pada data posttest dari kelas eksperimen dengan nilai *kolmogorovsmirnov (K-S)* sebesar 0,111 dan nilai signifikansi sebesar 0,2 yang lebih besar daripada 0,05. Hal ini disimpulkan bahwa data posttest pada kelas control adalah normal. Kemudian dilakukan uji homogenitas pada data posttest kelas eksperimen dan posttest kelas control menggunakan uji kesamaan 2 varian. Hasil uji homogenitas menggunakan spss pada

nilai posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh nilai signifikansi based on mean 0,254 ($p > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data posttest kelas eksperimen dan kontrol memiliki varians yang sama (homogen). Selanjutnya dilakukan uji T pada data posttest kelas eksperimen dan kelas control diperoleh data bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,868 > 2,00172$ atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapatlah disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android lebih tinggi daripada siswa yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android dengan efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android sebesar 88,56%. Hal ini berarti pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android lebih efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswakesel XI SMK Pariwisata Imelda Medan pada pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan validasi Dari ahlimateri, empat aspek yang dinilai pada pengujian ahli materi, yaitu aspek materi, aspek soal / kuis, aspek kebahasaan dan aspek keterlaksanaan. Dengan nilai persentase 76,36, secara keseluruhan penilaian ahli materi menilai bahwa media pembelajaran ini dinilai layak untuk digunakan. Pada penilaian ahli media, untuk aspek Komunikasi Visual senilai 79,3% yang berarti media pembelajaran interaktif berbasis android dinilai Layak untuk digunakan. Dari gambar di atas, kelihatan bahwa aspek rekayasa perangkat lunak yang dinilai guru memiliki nilai persentase sebesar 96%, aspek desain pembelajaran

95% dan aspek komunikasi sebesar 90% yang berarti bahwa media pembelajaran interaktif ini dinilai Sangat Layak untuk digunakan.

Media pembelajaran interaktif berbasis android efektif digunakan. Berdasarkan hasil perhitungan uji t, diperoleh data bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android lebih tinggi daripada hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android dengan efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android sebesar 88,56%.

Saran

Media pembelajaran interaktif berbasis android dapat dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi yang lebih luas atau materi yang belum pernah ada dengan menggunakan pendekatan lain yang sesuai dengan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

16 Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).

Agustini, M., Yufiarti, Y., & Wuryani, W. (2020). *Development of Learning Media based on Android Games for Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder*.

Anggraini, H. W., Novianti, H., & Bardadi, A. (2018). Pengembangan bahan ajar berbasis android untuk meningkatkan kemampuan pengucapan pada mahasiswa. *CESS (Journal of Computer Engineering System and Science)*, 3(1), 83–86.

Arindiono, R. J., & Ramadhani, N. (2013). perancangan media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 2(1), F28–F32.

Budi, B., & Fensi, F. (2018). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan Dalam Menumbuhkan Minat Berwirausaha. *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*, 2(1).

Daryanto, D. (2013). Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Gava Media*.

Diani, D. R., Nurhayati, N., & Suhendi, D. (n.d.). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) MENULIS CERPEN BERBASIS LIKASI ANDROID. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2), 1–13.

18 Fitriati, R., & Hermiati, T. (2011). Entrepreneurial Skills and Characteristics Analysis on the Graduates of the Department of Administrative Sciences, FISIP Universitas Indonesia. *BISNIS & BIROKRASI: Jurnal Ilmu Administrasi Dan Organisasi*, 17(3).

Gusnita, W., & Irfan, D. (2020). Model Development of Android-Based Learning in Vocational High School. *1st Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHRS 2019)*, 135–140.

7 Handaru, C. D., & PUJIRIYANTO, P. (2020). Analysis of Vocational High School Students Interest on Interactive Learning Multimedia of Product Creative and Entrepreneurship (PKK) Subjects Based on Android. *International Technology and*

Education Journal, 4(2), 43–51.

9 Harah⁹, S. Z., Munandar, M. H., & Hayati, A. (2020). Design and Development of Mathematics and Basic Indonesian Learning Tools for Early Children Based on Android. *Jurnal Mantik*, 4(3), 2017–2022.

Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2017). Pengembangan Bahan ajar elektronik berbasis android sebagai media interaktif. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 47–65.

14 Naing¹⁴lan, E. R., Asymar, H. H., Nalendra, A. R. A., Sulaeman, F., & R¹⁴diyah, U. (2018). The implementation of augmented reality as learning media in introducing animals for early childhood education. *2018 6th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM)*, 1–6.

Rahmayanti, H., Oktaviani, V., & Syani, Y. (2020). Development of sorting waste game android based for early childhood in environmental education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1434(1), 12029.

4 Rais, M., Arya⁴, F., Ahmar, A. S., Arfandi, H., & Ahmad, W. K. S. (2018). Learning Media Edu-Games “My Profession” as an Effort to Introduce Various Types of Profession in Early Childhood Education Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1028(1), 12091.

11 Rusgowanto, F. H. (2020). ICT implementation in android applications for entrepreneurship learning: A high school case study in Jakarta. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 10(11), 68–82.

Sabahi, S., & Parast, M. M. (2020). The impact of entrepreneurship orientation on project performance: A machine learning approach. *International Journal of Production Economics*, 226, 107621.

Siswanto, D. (2017). Learning Methodology for Early Child Education Education (Paud) in the Recognition of Legal Capitals based on Android. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 97(1), 12047.

Suddin, S., & Deda, Y. N. (2020). Education game based on Timor local wisdom as an Android-Based Mathematics Learning Media. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 227–246.

13 Sudra¹³, J., Rahman, M. A., Guzman, G., Ricky, M. Y., & Sasongko, A. H. (2018). Innovation of entrepreneurship learning with business model canvas game. *International Journal of Entrepreneurship*, 22(3), 1–12.

21 Surya²¹ N. (2016). Utilization of Digital Media to Improve The Quality and Attractiveness of The Teaching of History. *Proceeding of the International Conference on Teacher Training and Education*, 2(1), 131–144.

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan

ORIGINALITY REPORT

23%
SIMILARITY INDEX

17%
INTERNET SOURCES

14%
PUBLICATIONS

10%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1** Ignatius Joko Dewanto, Sholeh Hidayat, Dodi Sukmayadi. "PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN INKUIRI BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD", Jurnal Muara Pendidikan, 2021
Publication **2%**
- 2** jurnal.unimed.ac.id
Internet Source **2%**
- 3** eprintslib.ummgl.ac.id
Internet Source **2%**
- 4** M P Ningsih, S R Mubaroq, E R Prasetya, F Alamsari. "Testing MARBEL: A interactive game for introducing professions to early childhood", IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 2021
Publication **1%**
- 5** journal.uny.ac.id
Internet Source **1%**

6	jurnal.peneliti.net Internet Source	1 %
7	dergipark.org.tr Internet Source	1 %
8	jurnal.unipasby.ac.id Internet Source	1 %
9	Submitted to De Montfort University Student Paper	1 %
10	journal.amikindonesia.ac.id Internet Source	1 %
11	openjournal.unpam.ac.id Internet Source	1 %
12	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	1 %
13	Moisés Ramsés Jauregui Sánchez, José Manuel Valencia Moreno, Karina Caro. "Diseño de un videojuego para el aprendizaje de conceptos sobre el emprendimiento", Revista de Investigación en Tecnologías de la Información, 2022 Publication	1 %
14	Nurliana Nasution, Yuvi Darmayunata, Sri Wahyuni. "Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022	1 %

15	ejournal.almaata.ac.id Internet Source	1 %
16	journal.upgris.ac.id Internet Source	1 %
17	jurnal.darmaagung.ac.id Internet Source	1 %
18	مؤشرات تقييم الأداء ودورها في تحسين أداء رواد الأعمال : دراسة ميدانية في الصندوق الوطني لرعاية وتنمية المشروعات الصغيرة والمتوسطة في دولة الكويت", مجلة أفاق جديدة في تعليم الكبار, 2022 Publication	1 %
19	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	1 %
20	journal.student.uny.ac.id Internet Source	1 %
21	ejournal.upi.edu Internet Source	1 %
22	fr.scribd.com Internet Source	1 %
23	ppjp.ulm.ac.id Internet Source	1 %
24	repository.umsu.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off



THE
Character Building
UNIVERSITY