

KESADARAN DIGITAL MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID

Yayuk Hidayah^{1*}, Ranto Praja Hamonangan²

Universitas Negeri Yogyakarta¹

Universitas Kristen Duta Wacana²

E-mail: yayukhidayah@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian bertujuan mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran media interaktif berbasis android dalam meningkatkan kesadaran digital mahasiswa. Proses penelitian dilakukan selama lima bulan, pada Agustus-Desember 2023. Sampel penelitian adalah mahasiswa di Jurusan Administrasi Publik, Teknik Mekatronika dan Pendidikan Teknik Otomotif dalam lingkup populasi mahasiswa di Universitas Negeri Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R & D) model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Temuan penelitian mengungkap bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android yang telah dikembangkan mendapatkan validitas tinggi dalam segi materi, desain, dan interaktivitas. Hasil respon siswa terhadap produk dari media interaktif berbasis android pada materi hak dan kewajiban dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mencapai angka 122 atau 81.33%. Jika dimasukkan dalam interval 81-100% dengan kategori sangat baik maka media ini masuk dalam kategori sangat baik dari aspek kemenarikan. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah pengembangan media interaktif berbasis android pada mata kuliah wajib umum Pendidikan Kewarganegaraan khususnya di Perguruan Tinggi sesuai dengan perkembangan teknologi kedepannya di masa kini dan kemudian. Melalui pengkajian ini, peneliti memberikan saran agar mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata kuliah wajib umum Pendidikan Kewarganegaraan khususnya di Perguruan Tinggi.

Kata Kunci: Android; Kesadaran Digital; Multimedia Interaktif; Pengembangan Media.

Abstract

This paper discusses student digital awareness through the development of android-based interactive media learning media. The research aims to find out how the development of android-based interactive media learning media in increasing student digital awareness. The research process was carried out for five months, in August-December 2023. The research sample was students in the Department of Public Administration, Mechatronics Engineering and Automotive Engineering Education within the scope of the student population at Yogyakarta State University. The research method used is the Research and Development (R & D) model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Research findings reveal that Android-based interactive learning media that have been developed get high validity in terms of material, design, and interactivity. Expert scores in terms of material, design, and interactivity indicate a level of

good quality. In addition, the findings also show that students who use media give a good category. On the other hand, it is known that the use of android-based interactive learning media on Rights and Obligations Material in the general compulsory courses of Civic Education has weaknesses in terms of its need for smartphones, as well as production procedures. Through this study, researchers provide suggestions for developing android-based interactive learning media in general compulsory courses in Civic Education, especially in Higher Education.

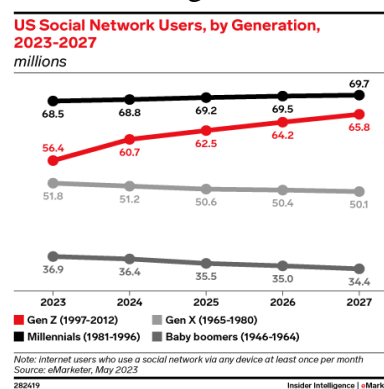
Keywords: Android; Digital Awareness; Interactive Multimedia; Media Development.

PENDAHULUAN

Adanya kesadaran digital mahasiswa dewasa ini merupakan alternatif solusi dalam pertemuan antara perkembangan teknologi dan krisis kesadaran digital pada generasi muda. Tidak dapat dipungkiri jika kesadaran digital pada generasi muda menjadi ujung tombak dalam perkembangan moral digital karena di era modern berbagai aspek kehidupan telah terhubung dengan teknologi digital.

Mengakses internet memerlukan perhatian dan praktik yang sehat agar terhindar dari efek negatifnya (D'Haese., Van Rompaey., De Bodt., & Van de Heyning., 2020). Kemampuan dalam menjelajah internet dan menggunakan alat kolaborasi dapat diidentifikasi sebagai faktor kunci dalam memprediksi kebijakan dan kesadaran digital yang etis (Joshi., Khanal., & Adhikari., 2023). Pengenalan terhadap perangkat komputer memerlukan panduan yang tervalidasi (Ratumbusang & Ratumbusang., 2023). Berdasarkan pada pendapat tersebut, penting kiranya upaya dalam memperkuat literasi digital, yang berdampak pada peningkatan keterampilan berinternet sehingga mendukung perilaku online yang aman.

Pelatihan dan pendidikan adalah proses yang terintegrasi (Sabir, A., dkk., 2022). Peningkatan keterampilan berinternet memerlukan upaya yang terencana secara sistematis, berkesinambungan dan terencana. Pada generasi muda, penggunaan internet jika tidak dilakukan dengan bijak akan dapat menimbulkan dampak negatif bagi perubahan mental dan perilaku, motivasi belajar, ketidakseimbangan emosi, hingga yang terberat adalah gangguan jiwa. Pada sisi lainnya, penggunaan media sosial pada generasi Z menempati posisi paling banyak, data dari Paola Flores-Marquez yang dimuat dalam insidertelligence.com dengan kata kunci perbedaan kebiasaan media sosial antargenerasi pada tahun 2023 dan seterusnya menunjukkan data sebagai berikut seperti terlihat dalam gambar 1 berikut ini:



Sumber: (Flores-Marquez, 2023)

Gambar 1. Hasil survei tentang perbedaan kebiasaan media sosial antargenerasi

Berdasarkan analisis pada Gambar 1, dapat disimpulkan bahwa Generasi Z diperkirakan akan mengalami tingkat pertumbuhan pengguna jejaring sosial yang paling cepat, hampir mencapai 4% dari tahun 2023 hingga 2027. Sementara itu, generasi lainnya diproyeksikan mengalami peningkatan yang lebih lambat atau bahkan mengalami penurunan.

Selain adanya manfaat dari keberadaan penggunaan pembelajaran secara digital (Gopika & Rekha., 2023) ada juga sisi lainnya. Yaitu kita tidak dapat menolak bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi juga memiliki tantangan dalam proses pembelajaran kekinian (Hakiki et al., 2023). Kemelekatan siswa terhadap penggunaan aplikasi adalah tinggi (Atiqoh, A., dkk., 2023). Dengan demikian, dalam proses pembelajaran yang semakin bersinggungan dengan dunia yang kompleks, kebutuhan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi menjadi suatu yang sifatnya keharusan.

Peningkatan keterampilan penting bagi siswa (Guswita, R., 2022). Komunikasi digital adalah bagian integral dalam masyarakat saat ini (Sharma., 2022). Hal ini mau tidak mau memiliki korelasi dengan singgungan dan stabilitas bernegara. Penting menyadari bahwa suatu keharusan untuk memastikan bahwa masyarakat dapat berperan aktif dalam menjaga keamanan nasional (Hidayah & Hamonangan., 2023). Sementara itu, terdapat bentuk kesenjangan digital yang baru (Marinelli & Parisi., 2022). Dari berbagai pendapat tersebut, terdapat fakta jika pemahaman dan penanganan

kesenjangan digital adalah penting agar manfaat komunikasi digital dapat dinikmati secara merata oleh seluruh warga negara.

Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata kuliah wajib umum sebagaimana telah tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 37 ayat 2 memiliki misi sebagai sumber nilai dan pedoman untuk mengembangkan kepribadian selaku warga negara aktif. Posisi strategis Pendidikan Kewarganegaraan mendorong kebutuhan untuk mengambil langkah-langkah perbaikan dalam menghadapi krisis digital yang mengancam generasi muda. Salah satunya ialah dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android dengan tujuan dapat meningkatkan kesadaran digital.

Universitas Negeri Yogyakarta, sebagai salah satu perguruan tinggi terkemuka di Indonesia, aktif berperan dalam membina nilai-nilai moral generasi muda bangsa. Salah satu adalah melalui implementasi Mata Kuliah Wajib Umum (MKWU) Pendidikan Kewarganegaraan. Melalui mata kuliah ini, peningkatan kesadaran digital dengan tujuan mencapai *smart and good citizenship* dapat diupayakan karena mata kuliah ini tidak hanya fokus pada pendidikan akademis, tetapi juga membentuk karakter mahasiswanya agar mampu berkontribusi secara positif dalam kehidupan bernegara dengan cakupan yang lebih luas.

Sistem aplikasi memudahkan proses kegiatan (Putra, E., Losi, R., & Harahap, S., 2023). Keaktifan dan prestasi belajar memerlukan arahan dan bimbingan (Zubaidah, I, 2022). Dalam penelitian ini, peneliti secara khusus melakukan investigasi

terhadap pengembangan media pembelajaran media interaktif berbasis android yang bertujuan dalam meningkatkan kesadaran digital generasi muda khususnya mahasiswa melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Tujuan ini peneliti acuhkan pada pendapat Coburn (2020) yang menyatakan pentingnya memberikan prioritas pada praktik metadata yang terstandarisasi guna menyoroti urgensi kesadaran digital, dengan penekanan pada peningkatan selektivitas digital.

Adapun, cakupan kesadaran digital yang peneliti usung mencakup lima (5) point yaitu: 1. Literasi media digital (kemampuan mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan media digital). 2. Keamanan digital (tentang risiko keamanan online). 3. Etika digital (norma dan nilai etika dalam perilaku online). 4. Pendidikan digital (pengembangan keterampilan digital untuk mengikuti perkembangan teknologi). 5. Hak dan tanggung jawab digital (tentang hak, tanggung jawab dalam lingkungan digital).

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran media interaktif berbasis android dalam meningkatkan kesadaran digital mahasiswa. Manfaat teoritis penelitian ini adalah dapat membuka wawasan baru terkait dengan penggunaan teknologi digital dalam konteks pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Pendidikan Tinggi. Secara praktis, penelitian bermanfaat dalam memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kesadaran digital mahasiswa.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D) model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Adapun tahapan dalam penelitian ini terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran media interaktif berbasis android materi hak dan kewajiban pada mata kuliah MKWU Pendidikan Kewarganegaraan.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif untuk memperoleh data awal tentang media pembelajaran media interaktif berbasis android materi hak dan kewajiban pada mata kuliah MKWU Pendidikan Kewarganegaraan. Selanjutnya, peneliti menggunakan kuantitatif untuk menganalisis data penggunaan media pembelajaran.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian dilakukan di Universitas Negeri Yogyakarta pada Jurusan Administrasi Publik, Teknik Mekatronika dan Pendidikan Teknik Otomotif yang tengah menempuh mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan semester ganjil 2023. Adapun alasan penelitian dilakukan pada jurusan tersebut karena pertama, Administrasi publik terlibat dalam manajemen dan pengelolaan berbagai layanan publik sehingga kesadaran digital diperlukan dalam hal penggunaan teknologi

informasi. Kedua, Teknik Mekatronika berkaitan dengan integrasi teknologi mekanikal dan elektronika sehingga dalam hal ini kesadaran digital melibatkan pemahaman tentang pengembangan, pemrograman, yang terkoneksi secara digital. Ketiga, Pendidikan teknik otomotif melibatkan pembelajaran dan pengajaran keterampilan teknis dalam bidang otomotif, dalam hal ini kesadaran digital memberikan pemahaman tentang teknologi terkini yang semakin mengandalkan teknologi digital.

Waktu penelitian dilakukan selama lima bulan, Agustus-Desember 2023. Penentuan Populasi dalam penelitian mengacu pada pendapat Soewadji, J (2012) yang menyatakan bahwa populasi adalah sekumpulan unsur atau elemen yang berupa manusia atau individu, binatang, tumbuhan, lembaga atau institusi, kelompok, dokumen, kejadian, objek, fenomena, atau konsep yang menjadi fokus dari suatu penelitian atau analisis. Berdasarkan pada pendapat tersebut, maka populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Universitas Negeri Yogyakarta yang mengambil Mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan semester genap tahun 2023.

Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Simple random sampling. Penentuan sampel mengacu pada pendapat (Syofian., S. 2012) yang menyatakan bahwa sampel adalah sebagian kecil dari populasi yang diambil dan digunakan untuk mengidentifikasi atau menentukan karakteristik yang diinginkan dari seluruh populasi tersebut. Berdasarkan pada pendapat tersebut, maka sampel dalam

penelitian ini berjumlah 70 dengan sebaran data dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Sampel Penelitian

No	Jurusan	Jumlah
1	Administrasi Publik	28
2	Teknik Mekatronika	15
3	Pendidikan Teknik Otomotif	27
Jumlah keseluruhan		70

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah panduan wawancara, dan kuesioner. Panduan wawancara peneliti susun dalam tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Instrumen Penelitian

No	Aspek	Jumlah	Sumber
1	Kedalaman, akurasi materi pembelajaran	2	ahli media
2	Kualitas visual, desain grafis	2	ahli media
3	Tingkat keterlibatan pengguna	2	ahli media
4	Teks yang mudah dipahami	2	ahli materi
5	Kemudahan Penggunaan	2	ahli materi
6	Efektivitas pembelajaran	2	ahli materi

Kuesioner penelitian ini menggunakan skala Likert. Kuesioner diberikan kepada ahli materi dan ahli media dengan skala 1 sampai 5 (mulai dari 1= Sangat Rendah, 2 = Rendah, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik).

D. Analisis Data Hasil Penelitian

Analisis data yang digunakan adalah desain sequential exploratory yaitu pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif yang dilakukan secara berurutan. Adapun tahapan analisis data ini adalah, Pertama pengumpulan data awal melalui wawancara dan kuesioner. Kedua, mengidentifikasi pola, tema atau kategorisasi data. Ketiga, integrasi data dengan cara membandingkan, mengonfirmasi, atau mengembangkan temuan yang muncul dari kedua sumber data. Keempat, analisis secara lebih mendalam untuk mengidentifikasi pola yang lebih kompleks, hubungan antar variabel, atau konstruksi teoritis yang lebih dalam. Kelima, interpretasi dan penyimpulan terhadap hasil analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran media interaktif berbasis android pada materi hak dan kewajiban dalam mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi. Hasil dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah penelitian model ADDIE yaitu sebagai berikut:

1. Analisis

Tahapan awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis. Adapun tujuan tahap ini ialah untuk melakukan analisis kebutuhan terkait kebutuhan media pembelajaran media interaktif berbasis android pada materi hak dan kewajiban dalam mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi.

Pada tahapan awal penelitian ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan observasi, studi pustaka, dan wawancara. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara terhadap dosen pengampu mata kuliah wajib umum Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti melakukan wawancara terkait dengan kebutuhan tentang media pembelajaran media interaktif berbasis android pada materi hak dan kewajiban dalam mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan.

Setelah melakukan wawancara, peneliti mendapatkan informasi jika media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan kesadaran digital mahasiswa pada materi hak dan kewajiban masih minim. Selanjutnya, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dalam observasi, peneliti mendapatkan fakta jika kesadaran digital mahasiswa masihlah memerlukan penguatan dan bimbingan. Hal ini dibuktikan dengan pemahaman dan keterampilan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi digital secara etis, aman, dan produk mahasiswa masih kurang. Mahasiswa memerlukan bimbingan dalam hal kesadaran risiko keamanan online, seperti serangan siber dan penipuan daring, yang dapat merugikan privasi dan keamanan pribadi mereka.

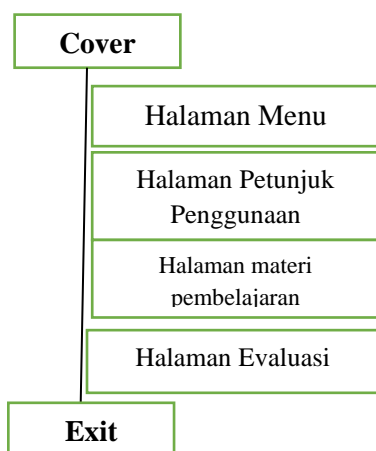
Setelah melakukan wawancara dan observasi, selanjutnya peneliti melakukan studi pustaka tentang pengembangan media pembelajaran media interaktif berbasis android. Studi pustaka yang dilakukan antara lain mereview model-model pengembangan yang umum digunakan dalam pembuatan

media pembelajaran berbasis Android, seperti model ADDIE. buku-buku teks yang berkaitan dengan materi dalam produk yaitu materi hak dan kewajiban warga negara, analisis teori pembelajaran yang melandasi pengembangan media.

2. Design

Pada kegiatan design, peneliti melakukan penentuan materi yang akan digunakan dalam media tujuan pembelajaran dan evaluasi. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan bahan-bahan pendukung pembuatan media berupa pengumpulan foto, video, audio, dan gambar yang akan digunakan.

Selanjutnya, peneliti melakukan desain produk dengan cara membuat flowchart view dengan merancang isi media. Dalam tahapan ini, peneliti menemukan isi media adalah halaman cover, halaman menu, halaman petunjuk penggunaan, halaman materi pembelajaran, halaman evaluasi. Ada pun flowchart view media interaktif adalah dalam gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. *Flowchart View* Media Interaktif

3. Development

Pada tahapan pengembangan, peneliti melakukan produksi media interaktif berbasis android pada materi hak dan kewajiban. Tahap produksi media antar lain ini antara lain peneliti melakukan mitra pengembang media yang tepat, melakukan diskusi tentang media pembelajaran interaktif.

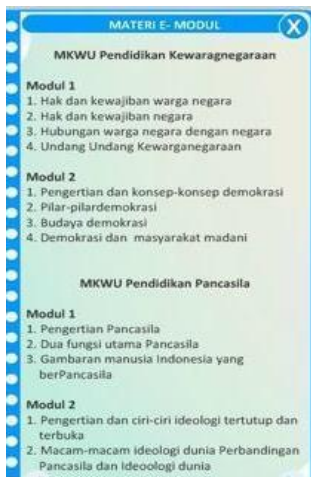
Peneliti bersama mitra pengembangan melakukan rancangan dari slide ke slide yaitu dari halaman utama, halaman menu, halaman petunjuk, halaman materi, dan halaman evaluasi. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba dengan peragaan media yang dapat difungsikan dalam aplikasi sehingga hasilnya sesuai dengan kehendak peneliti. Hasil tampilan media interaktif berbasis android pada materi hak dan kewajiban untuk mata kuliah wajib umum Pendidikan Kewarganegaraan ada dalam gambar 2, 3, 4 dan 6 berikut ini:



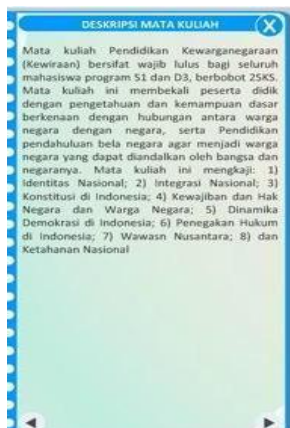
Gambar 2. Desain Cover



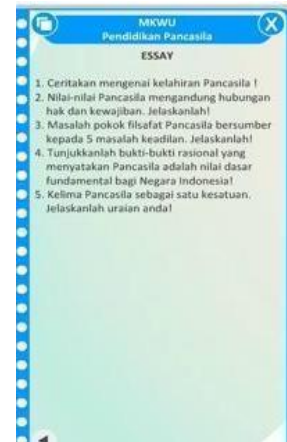
Gabar 3 Halaman menu



Gambar 4. Halaman Petunjuk Penggunaan



Gambar 5. Halaman materi pembelajaran



Gambar 6. Halaman Evaluasi

Tahap selanjutnya dalam pengembangan media interaktif berbasis android pada materi hak dan kewajiban untuk mata kuliah wajib umum Pendidikan Kewarganegaraan ialah uji coba oleh tim ahli media dan ahli materi. Adapun proses uji coba dilakukan untuk mengumpulkan data tentang media yang akan digunakan.

Uji coba oleh ahli materi dengan menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai 5 (mulai dari 1= Sangat rendah, 2 = Rendah, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik). Adapun ahli media pembelajarannya adalah pakar media pembelajaran di Departemen PKnH, Fakultas Ilmu Sosial, Hukum dan ilmu Politik, Universitas Negeri Yogyakarta. Ahli materi dalam uji validitas internal media pembelajaran interaktif memberikan nilai skor aktual sebesar 75.

Melalui skor ideal yang mencapai 75, Peneliti dapat disimpulkan jika validitas internalnya telah tercapai. Selanjutnya skor dari ahli media memberikan skor aktual sebesar 70. Dengan perolehan skor ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi hak dan kewajiban untuk mata kuliah wajib

umum Pendidikan Kewarganegaraan berada dalam kategori baik.

4. Implementation

Pada tahapan implementasi, peneliti melakukan uji coba di kelas Pendidikan Kewarganegaraan pada Jurusan Administrasi Publik, Teknik Mekatronika dan Pendidikan Teknik Otomotif. Tujuan Implementasi ini adalah untuk mengetahui efektivitas dan aspek kemenarikan produk ini dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Setelah uji coba dilakukan, Peneliti memberikan angket respon dengan menggunakan Google Form. Hasil dari angket ini peneliti gunakan sebagai dasar efektivitas dan aspek kemenarikan produk. Hasil respon mahasiswa terhadap produk multimedia interaktif berbasis android ini adalah dalam tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Hasil Respon Siswa

No	Pernyataan	Skor
1	Belajar dengan menggunakan media interaktif berbasis android pada materi hak dan kewajiban sangat menarik.	25
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	25
3	Belajar menggunakan media ini tidak membosankan	20
4	Saya dapat belajar dengan baik dengan menggunakan media ini	27
5	Sebaiknya materi lain juga menggunakan media ini	25
	Skor Total Aktual	122
	Skor Total Ideal	150

Berdasarkan tabel 1 tentang hasil respon siswa terhadap produk, diketahui jika setelah menggunakan media interaktif

berbasis android pada materi hak dan kewajiban dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mencapai angka 122 atau 81.33%. Jika dimasukkan dalam interval 81-100% dengan kategori sangat baik maka media ini masuk dalam kategori sangat baik dari aspek kemenarikan.

5. Evaluation

Pada tahapan evaluasi, hasil uji ahli media dan ahli materi, terdapat saran yaitu ukuran font kurang besar, animasi kurang, dan video harus diperbanyak. Secara keseluruhan, jika dilihat dari respon mahasiswa, maka media ini sudah menarik.

Peneliti dalam tahapan evaluasi mendapat fakta jika perlu penyampaian petunjuk penggunaan agar mahasiswa mudah dalam penggunaannya. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah mahasiswa pada Jurusan Administrasi Publik, Teknik Mekatronika dan Pendidikan Teknik Otomotif memiliki minat yang tinggi terhadap media pembelajaran ini.

Selain itu, mahasiswa di Jurusan Administrasi Publik, Teknik Mekatronika dan Pendidikan Teknik Otomotif memiliki kesadaran digital yang membaik. Pada mahasiswa Jurusan Administrasi Publik, mahasiswa memiliki pemahaman yang mendalam tentang pemanfaatan teknologi informasi dalam penyelenggaraan pemerintahan, meningkatkan transparansi, dan mempercepat layanan publik. Di sisi lain, Jurusan Teknik Mekatronika menjadi fokus pada literasi digital yang melibatkan integrasi teknologi untuk menciptakan sistem otomatis yang efisien dan andal.

Pada Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif juga tidak kalah penting, dengan penekanan pada pemahaman teknologi digital dalam diagnosis kendaraan, penggunaan perangkat lunak otomotif, dan integrasi teknologi terkini dalam industri otomotif. Dengan meningkatkan kesadaran digital di ketiga jurusan ini, mahasiswa akan lebih siap menghadapi tuntutan pasar kerja yang semakin terdigitalisasi dan dapat memberikan kontribusi positif dalam menerapkan teknologi dalam konteks pekerjaan mereka masing-masing.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan tentang kesadaran digital mahasiswa melalui pengembangan media pembelajaran media interaktif berbasis android, peneliti menyimpulkan bahwa media interaktif berbasis android pada materi Materi Hak dan Kewajiban di mata kuliah wajib umum Pendidikan Kewarganegaraan mendapatkan validitas tinggi dalam segi materi, desain, dan interaktivitas. Terdapat data yang menjadi fakta bahwa Hasil respon siswa mencapai angka 122 atau 81.33%. Jika dimasukan dalam interval 81-100% dengan kategori sangat baik maka media ini masuk dalam kategori sangat baik dari aspek kemenarikan. Artinya kesadaran digital melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android baik adanya dengan demikian perlu adanya inovasi terkini untuk di kemudian bagi mahasiswa pasca digitalisasi Corona yang sifatnya keterkinian bagi mahasiswa.

Penelitian ini memiliki keunggulan dalam implikasi data terkini yang diteliti

langsung dari sumber pertama. Khususnya penelitian yang dilakukan dalam pengembangan media interaktif berbasis android pada mata kuliah wajib umum Pendidikan Kewarganegaraan khususnya di Perguruan Tinggi sesuai dengan perkembangan teknologi kedepannya di masa kini dan kemudian. Sehingga pelajaran yang diajarkan tidak jauh dari perkembangan teknologi yang sesuai dengan masa dan konteks kekinian.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan berkontribusi serta terlibat dalam penelitian dari awal hingga selesai, khususnya setiap pihak di dalam lingkup civitas Universitas Negeri Yogyakarta selama proses penelitian. Tuhan memberkati kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Atiqoh, A., dkk. (2023). Analisis penerimaan siswa terhadap penggunaan aplikasi ujian online berbasis komputer menggunakan metode technology acceptance model. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, v. 4, n. 2, p. 134-150, 5 nov. 2023.
- Coburn, J. (2020). Defending the digital: Awareness of digital selectivity in historical research practice. *Journal of Librarianship and Information Science*, 53(3), 398–410. <https://doi.org/10.1177/0961000620918647>
- D'Haese, P. S. C., Van Rompaey, V., De Bodt, M., & Van de Heyning, P.

- (2020). Can a Digital Awareness Campaign Change Knowledge and Beliefs Regarding Cochlear Implants? A Study in Older Adults in 5 European Countries. *INQUIRY: The Journal of Health Care Organization, Provision, and Financing*, 57, 0046958020910566. <https://doi.org/10.1177/0046958020910566>
- Flores-Marquez, P. (2023). US Social Network Usage by Generation Gen Z and Millennials Are Focal Cohorts for Marketers. *insiderintelligence.com*. Diambil dari <https://www.insiderintelligence.com/content/us-social-network-usage-by-generation>
- Gopika, J. S., & Rekha, R. V. (2023). Awareness and Use of Digital Learning Before and During COVID-19. *International Journal of Educational Reform*, 10567879231173388. <https://doi.org/10.1177/10567879231173389>
- Guswita, R. (2022). Peningkatan keterampilan membaca menulis permulaan menggunakan model visual, auditory, read write, kinesthetic di kelas ii sd n 82/ii dusun panjang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 3(2), 60-66. <https://doi.org/10.52060/pti.v3i2.907>
- Hakiki, M., Surjono, H. D., Wagiran, Fadli, R., Budiman, R. D. A., Ramadhani, W., ..., & Hidayah, Y. (2023). Enhancing Practicality of Web-Based Mobile Learning in Operating System Course: A Developmental Study. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 17(19). <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijim.v17i19.42389>
- Hidayah, Y., & Hamonangan, R. P. (2023). Rekognisi dan Tantangan Pendidikan Kewarganegaraan Pada Konteks Pendidikan Bela Negara di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3). Diambil dari <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10694>
- Joshi, D. R., Khanal, B., & Adhikari, K. P. (2023). Effects of Digital Pedagogical Skills of Mathematics Teachers on Academic Performance. *International Journal of Educational Reform*, 10567879231164616. <https://doi.org/10.1177/10567879231164615>
- Marinelli, A., & Parisi, S. (2022). Apps, Platforms, and Everyday Practices: How People Perceive and Care (or not) About the Digital Traces They Leave Online. *American Behavioral Scientist*, 00027642221144852. <https://doi.org/10.1177/00027642221144852>
- Putra, E., Losi, R., & Harahap, S. (2023). Sistem aplikasi kehadiran staf desa berbasis web dengan menggunakan php dan mysql: studi desa besilam Kecamatan Padang Tualang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2), 201-213. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i2.1472>
- Ratumbusang, K., & Ratumbusang, Y. (2023). Interactive multimedia as instructional media for Elementary School students. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*

(*JIPTI*), 4(2).

<https://doi.org/https://doi.org/10.52060/pti.v4i2.1516>

Sabir, A., dkk (2022). Pelaksanaan pendidikan karakter dalam kegiatan latihan dasar kepemimpinan siswa di smp negeri 1 kayutanam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 3(2), 118-126.

<https://doi.org/10.52060/pti.v3i2.941>

Sharma, D. (2022). Developing Self-Efficacy in Public Speaking Using Video and Digital Oratory on YouTube. *Business and Professional Communication Quarterly*, 86(2), 146–166.

<https://doi.org/10.1177/23294906221133066>

Soewadji, J. (2012). *Pengantar Metodologi Penelitian*, Jakarta: Mitra Wacana Media

Syofian,S (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Prenada Media Group

Zubaidah, I. (2022). Peningkatan keaktifan dan prestasi belajar matematika melalui google meet berbantuan jamboard dan pen tablet. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 3(2), 97-105.

<https://doi.org/10.52060/pti.v3i2.984>