

**TESIS**

**DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN ASUHAN KEBIDANAN  
BALITA BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MAHASISWA UNTUK MENDETEKSI  
DINI PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS  
USIA 6 – 12 BULAN**

*Android-based learning media design for midwifery care of toddlers  
in improving student skills for early detection of toddlers'  
fine motoric development aged 6-12 months*

**AYU RESKY MUSTAFA  
P102191017**



**SEKOLAH PASCASARJANA  
PROGRAM STUDI ILMU KEBIDANAN  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR**

**2021**

**TUGAS AKHIR**

**DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN ASUHAN KEBIDANAN  
BALITA BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MAHASISWA UNTUK MENDETEKSI  
DINI PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS  
USIA 6 – 12 BULAN**

Disusun dan diajukan oleh

**AYU RESKY MUSTAFA**  
P102191017

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka  
Penyelesaian Studi Program Magister Program Studi Ilmu Kebidanan Fakultas  
Sekolah Pascasarjana Universitas Hasanuddin

Pada tanggal 14 Januari 2021  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,

Pembimbing utama,

Dr. dr. Sri Ramadany, M. Kes  
Nip. 197110212002122003

Pembimbing Pendamping,

Dr. Yusring Sanusi B. S.S., M.App.Ling  
Nip. 19700314199031006

Ketua Program Studi,

Dr. dr. Sherviarty Arifuddin, Sp. OG (K)  
Nip. 197308312006042001

Dekan Fakultas Sekolah Pascasarjana,

Prof. Dr. in. Jamaluddin Jompa, M.Sc  
Nip. 196703091990031001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Resky Mustafa  
Nim : P102191017  
Program Studi : Ilmu Kebidanan  
Jenjang : S2

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya berjudul

Desain Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita Berbasis Android Dalam  
Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa Untuk Mendeteksi Dini  
Perkembangan Motorik Halus Usia 6-12 Bulan

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan  
tulisan orang lain bahwa Tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil  
karya orang saya sendiri

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan atau dapat dibuktikan  
bahwa sebagian atau keseluruhan Tesis ini hasil karya orang lain, maka saya  
bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Makassar, 14 Januari 2021

Yang menyatakan



Ayu Resky Mustafa

## PRAKATA

Alhamdulillah Rabbil Alamin, Segala puji bagi Allah SWT atas nikmat, rahmat dan karunia\_Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Studi Magister Ilmu Kebidanan Sekolah Pascasarjana Universitas Hasanuddin Makassar.

Penyusunan tesis ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka tesis ini selesai tepat pada waktunya. Melalui kesempatan ini, peneliti mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada Ibu **Dr. Sri Ramadany, M.Kes** selaku Ketua Komisi Penasehat Tesis yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dukungan. Serta Bapak **Dr. Yusring Sanusi B., S.S., M. App.Ling** yang merupakan Sekretaris Komisi Penasehat yang telah meluangkan waktu, sumbangsih pemikiran dan arahan dalam penyelesaian proposal tesis ini.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada orang tua, Ayahanda **Mustafa, S.Pd** dan ibunda **Rusni, A.Ma.Pd** yang tidak pernah letih mendoakan, memberikan motivasi dan selalu mendukung peneliti hingga selesai.

Pada kesempatan ini pula, tak lupa peneliti mengucapkan banyak rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Dwia Aries Tina Pulubuhu, M.A selaku Rektor Universitas Hasanuddin Makassar.
2. Prof. Dr. Jamaluddin Jompa, M.Si selaku Dekan Sekolah Pascasarjana Universitas Hasanuddin Makassar
3. Dr. Sharvianty Arifuddin, Sp.OG (K) selaku Ketua Program Studi Magister Ilmu Kebidanan Universitas Hasanuddin Makassar.
4. Dewan penguji Bapak Prof. Dr. Ir. Sutinah Made, M.Si., Bapak Prof. Dr. Stang, M.Kes., dan Bapak Prof. Dr. Syafruddin Syarif, M.T.
5. Direktur Akademik Tahirah Al Baeti Bulukumba, yang telah memberikan izin pengambilan data awal penelitian.
6. Segenap dosen dan staf Sekolah Pascasarjana Universitas Hasanuddin Makassar yang telah member bekal ilmu pengetahuan yang tak ternilai harganya.

Makassar, Oktober 2020

**Ayu Resky Mustafa**

## ABSTRAK

**AYU RESKY MUSTAFA.** *Desain Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita tentang Perkembangan Motorik Halus Usia 6-12 Bulan Berbasis Android* (dibimbing oleh Sri Ramadany dan Yusring Sanusi B).

Penelitian ini bertujuan menghasilkan desain media pembelajaran asuhan kebidanan balita berbasis android dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa untuk mendeteksi dini perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan.

Penelitian ini dilaksanakan di Kampus Akademi Kebidanan Tahirah Al Baeti Bulukumba.

Penelitian ini menggunakan metode *Combined Method* yaitu *Research and Development* (R&D) dan *Preekserimen* (*one group pre-test dan post-test design*). Media pembelajaran dikembangkan dan divalidasi menggunakan *Research and Developmental* (R&D) yang dikembangkan oleh Bord and Gall. Desain penelitian preekserimen (*one group pre-test dan post test design*) untuk mengetahui peningkatan keterampilan mahasiswa sebelum dan setelah diberikan aplikasi media pembelajaran (*GoMent*). Sampel sebanyak 31 orang mahasiswa kebidanan tingkat tiga (III) dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk menilai kegunaan aplikasi dengan menggunakan kuesioner *Technology Acceptance Model Tam* (TAM). Nilai variabel *Perceived ease to use*, *Perceived usefulness*, *trust*, *behavior intention to use*, *attitude toward using* didapatkan hasil keseluruhan variabel yaitu dalam kategori baik yang dapat diartikan bahwa mahasiswa dapat menerima aplikasi media pembelajaran berbasis android dengan baik. Hasil uji statistik terhadap perolehan nilai sebelum dan setelah diberikan intervensi berupa aplikasi *GoMent* berbasis android dimana hasil uji *Me Neman* diperoleh nilai p-value sebesar, 0,000 < 0,05 yang dapat disimpulkan secara statistik aplikasi *Goment* berbasis android signifikan dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa kebidanan.

Kata kunci. aplikasi *GoMent*, android, keterampilan mahasiswa kebidanan



## ABSTRACT

**AYU RESKY MUSTAFA.** *Learning Media Design for Toddler Midwifery Care about Fine Motoric Development Ages 6-12 Months Based on Android (Supervised by Sri Ramadany and Yusring Sanusi B)*

The purpose of this study is to produce android-based midwifery instructional media designs in improving student skills to detect fine motor development early in the age of 6-12 months.

This research was conducted at the Tahirah Al Baeti Midwifery Academy Campus in Bulukumba. This study used the Combined Method, namely Research and Development (R&D) and Pre-experiment (one group pre-test and post-design). Learning media were developed and validated using the Research and Developmental (R&D) developed by Bord and Gall. The pre-experimental research design (one group pre-test and post-test design) was to determine the improvement of student skills before and after being given the application of learning media (GoMent). The sample in this study were 31 students of midwifery level three (III) using purposive sampling technique.

The results of the study are to assess the usefulness of the application using the Technology Acceptance Model Tam (TAM) questionnaire. The value of the Perceived ease to use, Perceived usefulness, Trust, Behavior intention to use Attitude toward using variable values obtained the results of all variables, namely in a good category which means that students can receive Android-based learning media application well. The results of statistical tests on the acquisition of values before and after being given an intervention in the form of an Android-based GoMent application where the McNemar test results obtain a p-value of  $0.000 < 0.05$  which can be concluded that the Android-based GoMent application is statistically significant in improving the skills of midwifery students.

Keywords : GoMent Application, Android, Midwifery Student Skills





## DAFTAR ISI

COVER	
PRAKATA .....	iii
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR BAGAN .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. RUMUSAN MASALAH .....	5
C. TUJUAN PENELITIAN .....	5
1. Tujuan Umum .....	5
2. Tujuan Khusus .....	5
D. MANFAAT PENELITIAN .....	5
E. KERANGKA PIKIR .....	7
F. KERANGKA KONSEP .....	8
G. HIPOTESIS .....	8
H. DEFINISI OPERASIONAL .....	9
I. ALUR PENELITIAN .....	10
BAB II DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN ASUHAN KEBIDANAN BALITA TENTANG PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS BERBASIS ANDROID .....	11
A. ABSTRAK .....	11
B. PENDAHULUAN .....	12
C. METODE PENELITIAN .....	13
1. Waktu dan Tempat Penelitian .....	13
2. Alat dan Bahan .....	13
3. Desain Penelitian .....	13
4. Instrumen Penelitian .....	15
5. Analisis Data .....	18
D. HASIL PENELITIAN .....	20
E. PEMBAHASAN .....	26

F. KESIMPULAN .....	37
BAB III PENGARUH APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN ASUHAN KEBIDANAN BALITA TENTANG PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MAHASISWA KEBIDANAN .....	38
A. ABSTRAK .....	38
B. PENDAHULUAN .....	39
C. METODE PENELITIAN.....	40
1. Waktu dan Tempat Penelitian .....	40
2. Alat dan Bahan .....	41
3. Desain Penelitian.....	41
4. Populasi dan Sampel.....	42
5. Teknik Pengumpulan Data .....	44
6. Analisis Data.....	44
D. Hasil Penelitian Keterampilan Perkembangan Motorik Halus Usia 6-12 Bulan Pada Mahasiswa Kebidanan.....	44
1. Uji Mc Nemar .....	45
E. PEMBAHASAN .....	46
F. Alur Penggunaan Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita Berbasis Android (GoMent). .....	48
G. KESIMPULAN .....	49
BAB IV KESIMPULAN UMUM DAN SARAN .....	50
A. KESIMPULAN .....	50
B. SARAN.....	50
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

1.1 Definisi Operasional .....	9
2.1 Uji Validasi Ahli .....	16
2.2 Hasil Uji Validasi Kuesioner .....	17
2.4 Aturan Pemberian Skor .....	18
2.5 Kriteria Kelayakan Media .....	19
2.6 Aturan Pemberian Skor .....	19
2.7 Kriteria Kelayakan Aplikasi .....	21
2.8 Hasil Skor Media Pembelajaran .....	22
2.9 Uji Coba Satu-Satu Perilaku Pengguna Aplikasi .....	23
2.10 Uji Coba Kelompok Kecil Perilaku Pengguna Aplikasi .....	24
2.11 Uji Coba Kelompok Besar Perilaku Pengguna Aplikasi .....	25
3.1 Uji Mc Nemar .....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Awal Aplikasi .....	27
Gambar 2 Tampilan Registrasi ( <i>Login</i> ) .....	27
Gambar 3 Tampilan Menu Alur Pembelajaran .....	28
Gambar 4 Tampilan Menu Utama Aplikasi .....	28
Gambar 5 Tampilan Menu <i>Pre Test</i> .....	29
Gambar 6 Tampilan Modul Motorik Halus .....	29
Gambar 7 Tampilan Forum Tanya Jawab .....	29
Gambar 8 Tampilan <i>Post Test</i> .....	30
Gambar 9 Tampilan Pemantauan Nilai Hasil Mahasiswa .....	31
Gambar 10 Tampilan Menu Penilaian dan Sertifikat .....	34

## DAFTAR BAGAN

1.1	Kerangka Pikir .....	7
1.2	Kerangka Konsep .....	8
1.3	Alur Penelitian .....	10
3.1	Alur Penggunaan Media Pembelajaran GoMent .....	48

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Etik Penelitian

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian

Lampiran 3 Lembar *Informed Consent* Pada Calon Responden

Lampiran 4 Lembar Persetujuan Menjadi Responden

Lampiran 5 Lembar Kuisisioner Validasi Ahli Materi dan IT

Lampiran 6 Daftar Tilik

Lampiran 7 Lembar Kuisisioner TAM

Lampiran 8 Master tabel

Lampiran 9 *Output* SPSS

Lampiran 10 Dokumentasi

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Perkembangan (*Development*) diartikan sebagai bertambahnya kemampuan fungsi semua sistem organ tubuh karena bertambahnya kematangan fungsi sistem organ tubuh yang bersifat *reversible* serta kuantitatif yang meliputi kemampuan gerak kasar dan halus. Perkembangan terdiri dari motorik kasar, motorik halus, bahasa/bicara dan kemandirian. Masa balita ialah periode penting tumbuh kembang anak. Pertumbuhan dasar sangat mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak kedepannya. Tumbuh kembang anak melingkupi dua peristiwa berbeda dan saling berkaitan. Pada masa balita, perkembangan kemampuan berbahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosional dan *intelgensia* berjalan sangat cepat dan merupakan landasan perkembangan selanjutnya. Perkembangan moral dan dasar-dasar kepribadian juga dibentuk pada masa ini, sehingga setiap kelainan atau penyimpangan sekecil apapun bila tidak terdeteksi, apalagi tidak ditangani dengan baik akan mengurangi kualitas sumber daya manusia kelak. Perkembangan pada balita diistilahkan *golden periods*, periode kritis yang terjadi satu kali dalam kehidupan anak. Anak yang memiliki awal tumbuh kembang yang baik akan tumbuh menjadi dewasa yang lebih sehat sehingga nantinya akan memiliki kehidupan yang lebih baik (Jurana, 2017; Hati and Lestari, 2016; Agung, 2018; Sugeng, Tarigan and Sari, 2019).

Kemampuan motorik anak berkembang saat usia dini. Perkembangan motorik merupakan salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan pada proses tumbuh kembang anak yang dapat ditinjau dari motorik halus dan motorik kasar karena perkembangan motorik merupakan awal dari perkembangan gerak dan perilaku manusia. Salah satu perkembangan motorik yaitu motorik halus. Perkembangan motorik halus merupakan gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja, karena tidak memerlukan tenaga. Namun begitu, gerakan yang halus ini memerlukan koordinasi yang cermat. Motorik halus yang paling utama adalah kemampuan memegang dengan tepat yang diperlukan dalam menulis. Masalah yang dapat di timbulkan oleh keterlambatan perkembangan salah satunya balita akan bermasalah dalam hubungan sosial awal dengan teman sebayanya, yang menyebabkan balita merasa kesepian dan tidak mempunyai kesempatan untuk

berperilaku sesuai dengan teman sebayanya. Perkembangan selanjutnya setelah bertambah usia akan mempengaruhi kecerdasan emosi, kecerdasan mental anak dan kemungkinan jangka panjang anak secara kecerdasan IQ bagus namun kecerdasan EQ terlambat (Rosmiyati, Anggraini and Susilawati, 2017; Indraswari, 2012; Pura, 2019; Ruauw and Rompas, 2019).

Di seluruh dunia sekitar 200 juta anak dibawah 5 tahun gagal mencapai perkembangan kognitif dan sosial emosionalnya. *World Health Organization* (WHO) melaporkan anak-anak usia pra sekolah menderita disfungsi otak minor 5-25%, termasuk gangguan perkembangan motorik halus. Data UNICEF (*United Nations Children's Fund*) anak usia balita yang mengalami gangguan motorik halus dan motorik kasar adalah sebanyak 1.375.000 per 5 juta keterlambatan perkembangan. Keterlambatan perkembangan motorik sebanyak 50% di Asia, di Afrika sebanyak 30%, di Amerika Latin sebanyak 20%, Hongkong sebesar 23%, Thailand sebesar 24%, dan Argentina sebesar 22%. Sekitar 16% dari jumlah balita (26,7 juta) di Indonesia mengalami gangguan perkembangan. Setiap 2 dari 1.000 bayi mengalami gangguan perkembangan motorik dan 3 bayi hingga 6 bayi dari 1.000 bayi mengalami gangguan pendengaran serta 1 dari 100 anak mempunyai kecerdasan kurang dan kelambatan bicara (Zhang *et al.*, 2018; Katharina and lit, 2018; I Made Sundayana, Kadek Yudi Aryawan, Putu Cyndy Fransisca, Ni Made Dwi Yunica Astriani', 2020; Hasanah and Ansori, 2014; Ananditha, Kesehatan and Muhammadiyah, 2017).

Berdasarkan hasil Riset Kesehatan Dasar pada tahun 2010 gangguan perkembangan motorik kasar di Indonesia sebesar 8,8% dan perkembangan motorik halus sebesar 6,2%, kemudian terjadi peningkatan pada tahun 2013 yaitu persentase anak yang mengalami gangguan perkembangan motorik kasar di Indonesia sebesar 12,4% dan perkembangan motorik halus sebesar 9,8%, sedangkan pada tahun 2014 sebesar 10-14% anak mengalami gangguan perkembangan dan tahun 2015 sejumlah 13-18% anak yang mengalami gangguan perkembangan di Indonesia (Rosmiyati, Anggraini and Susilawati, 2017; Ruauw and Rompas, 2019).

Penilaian pertumbuhan dan perkembangan dapat dilakukan sedini mungkin sejak anak dilahirkan. Deteksi dini ditujukan untuk menemukan penyimpangan pada tumbuh kembang anak (Lindawati, 2014). Kegiatan deteksi dini perlu dilakukan sejak dini untuk memantau perkembangan anak, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan

keterlambatan bicara serta mengalami gangguan perkembangan saraf dan otak mulai ringan sampai berat sehingga diagnosis dapat ditegakkan secara cepat dan melakukan terapi untuk proses penyembuhannya (Hindriati Titik, 2014). Selain itu deteksi dini juga dapat untuk mengidentifikasi penyimpangan pertumbuhan dan perkembangan sehingga upaya untuk stimulasi dapat dilakukan lebih awal (Entoh Christina, 2020).

Penelitian ini menggunakan indikator KPSP (Kuesioner Pra Skrining Perkembangan) untuk mengukur perkembangan motorik halus dengan aktivitas antara lain: 1) Usia 1 bulan bayi menggenggam kuat, 2) Usia 2 bulan Bayi dapat memegang dengan kuat, 3) Usia 3 bulan reflex genggam bayi menghilang. Bayi secara aktif memegang mainan yang berbunyi dan memperhatikan jari-jarinya, 4) Usia 4 bulan bayi memasukkan objek ke mulutnya, 5) Usia 5 bulan bayi memegang 2 objek dan memindahkan objek dari tangan satu ketangan lainnya, 6) Usia 6 bulan bayi dapat mengamankan kubus pada penglihatannya, 7) Usia 6 ½ bulan bayi bermain dan menangani suatu objek, 8) Usia 7 bulan bayi dapat menarik tali untuk meraih objek, 9) Usia 8-9 bulan bayi menggenggam dengan jempol dan jari-jarinya, 10) Usia 10 bulan bayi dapat memukul-mukul cangkir dengan sendok, 11) Usia 11 bulan bayi dapat menaruh 3 objek ke dalam botol dan 12) Usia 12 bulan bayi dapat menyusun 2 balok ke atas (Ratnaningsih Tri et al, 2019).

Berdasarkan data di Kampus Akbid Tahirah Al Baeti Bulukumba tahun ajaran 2018/2019 dari 31 jumlah mahasiswa semester lima (V) yang melakukan praktek Asuhan Kebidanan Neonatus, Bayi dan Balita sekitar 14 (45,16%) mahasiswa yang lulus dengan melakukan prosedur kerja secara sempurna dan 17 (54,84%) orang yang tidak lulus. Padahal pada semester tiga (III), kompetensi yang harus dicapai mahasiswa adalah mengaplikasikan keterampilan Asuhan Kebidanan Neonatus, Bayi dan Balita, termasuk penatalaksanaan perkembangan tumbuh kembang balita (Data hasil Osca mahasiswa Akbid Tahirah Al Baeti Bulukumba tahun 2018-2019). Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa masih tingginya angka ketidakkulusan dibandingkan dengan angka kelulusan mahasiswa sehingga perlu dilakukan inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa.

Ketercapaian tujuan pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain: pendidik, peserta didik, lingkungan, serta perangkat pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Suhana (2014:3) menjelaskan bahwa guru sebagai pelaku reformasi harus terus mensiasati membangun kultur belajar peserta didik, antara



lain: *learning to know, learning to do, learning to be dan learning to live together*. Salah satu hal yang harus dikembangkan pendidik dalam perangkat pembelajaran adalah media pembelajaran (Yuliono, n.d, 2018).

Sedangkan metode pembelajaran yang diberikan di Akbid Tahirah Al Baeti Bulukumba, masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional yaitu mengajarkan materi dengan sistem ceramah dengan bantuan papan tulis, tanya jawab dan demonstrasi. Setelah demonstrasi yang dilakukan di Laboratorium kemudian pembentukan kelompok kecil dan diberi kesempatan untuk belajar mandiri, setelah itu dilakukan uji keterampilan oleh dosen pengampuh mata kuliah. Sehingga dikampus ini belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Hal tersebut yang membuat pelajaran menjadi kurang menarik dan peserta didik sulit memahami materi.

Kemajuan teknologi setiap harinya mengalami perkembangan, kemajuan teknologi ini berkembang di berbagai aspek kehidupan. Aspek kesehatan juga mengalami perkembangan yang pesat karena kemajuan teknologi. Banyak sistem-sistem yang dibuat serta alat-alat yang dihasilkan dari kemajuan teknologi ini untuk membantu para tenaga medis dalam menangani pasien secara cepat, tepat, dan akurat (Agung, 2018). Di Negara Indonesia sendiri merupakan negara yang penggunaan internetnya sendiri berkembang pesat, sebanyak 85% dari total pengguna internet dalam mengakses dengan menggunakan *mobile phone*. Android atau *website* merupakan salah satu media edukasi berbasis teknologi yang sangat berpotensi untuk diterapkan di Negara Indonesia (Perdana, Madanijah and Ekayanti, 2017). Adapun penelitian mendapatkan bahwa media pembelajaran berbasis android ditanggapi mahasiswa dengan respon positif sebanyak 92%. Ini menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android sangat menarik dan mudah dipahami (Deadara, 2017)

Dengan demikian untuk mempermudah mengakses informasi mengenai kesehatan salah satunya perkembangan motorik melalui mobile phone atau android maka dengan ini peneliti tertarik untuk merancang aplikasi berbasis android dengan judul "Desain Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita Berbasis Android Dalam Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa Untuk Mendeteksi Dini Perkembangan Motorik Halus Usia 6-12 Bulan".

## **B. RUMUSAN MASALAH**

“Bagaimana bentuk Desain Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita Berbasis Android Dalam Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa Untuk Mendeteksi Dini Perkembangan Motorik Halus Usia 6-12 Bulan” ?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

### **1. Tujuan Umum**

Untuk menghasilkan Desain Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita Berbasis Android Dalam Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa Untuk Mendeteksi Dini Perkembangan Motorik Halus Usia 6-12 Bulan.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Mengembangkan kebutuhan media pembelajaran asuhan kebidanan balita tentang perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan berbasis android,
- b. Menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran asuhan kebidanan balita tentang perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan berbasis android dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa kebidanan,
- c. Menganalisis perilaku pengguna media pembelajaran asuhan kebidanan balita tentang perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan berbasis android.

## **D. MANFAAT PENELITIAN**

### **1. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Menambah pengetahuan, pengalaman dan pengembangan wawasan bagi peneliti, serta sebagai rujukan untuk melakukan penelitian selanjutnya terkait mengenai bentuk desain media pembelajaran khususnya perkembangan motorik halus pada balita.

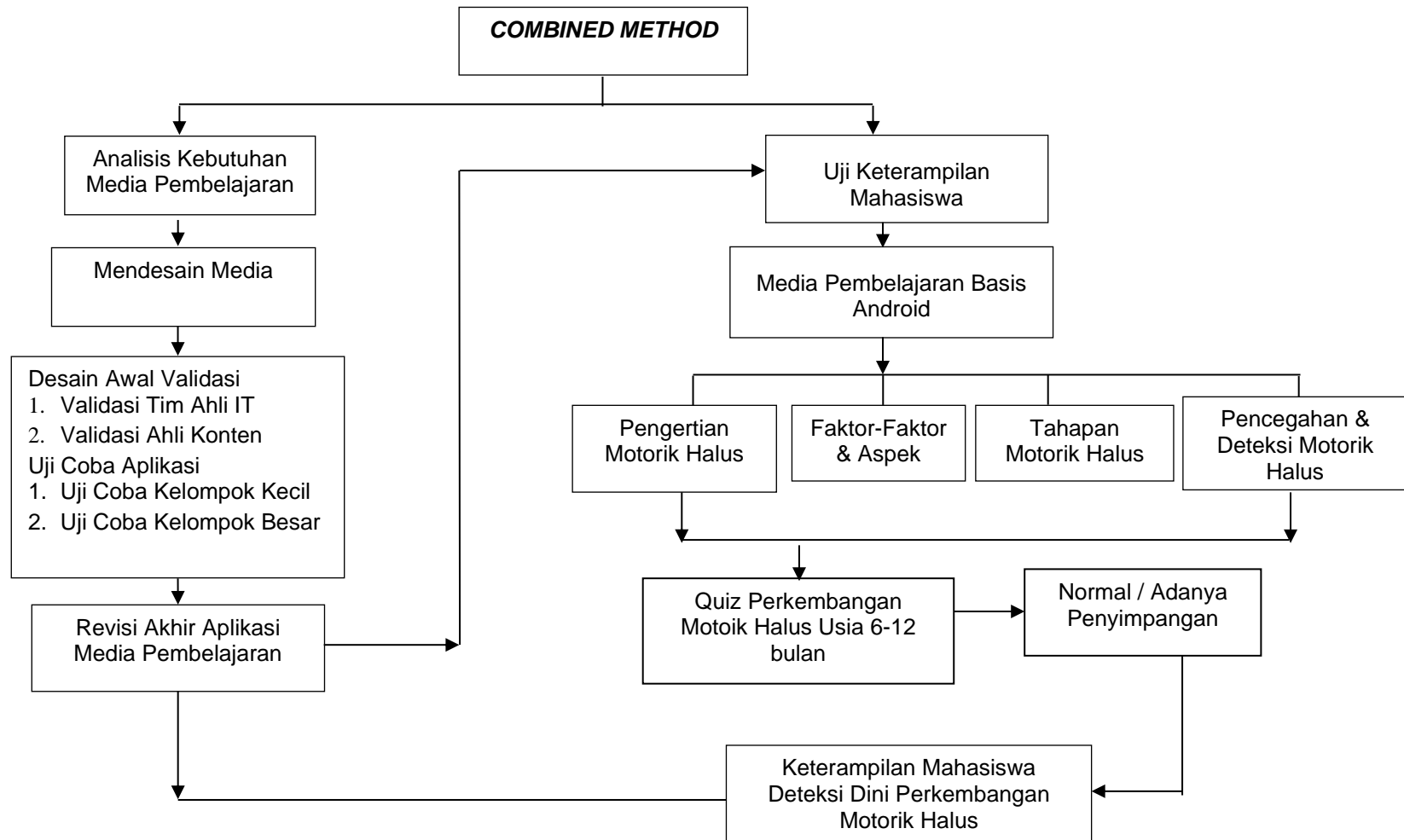
#### **b. Bagi Mahasiswa**

Sebagai sumber informasi bagi mahasiswa dalam mendeteksi dini perkembangan motorik halus pada balita dengan menggunakan *mobile phone* atau android.

## 2. Manfaat Teoritis

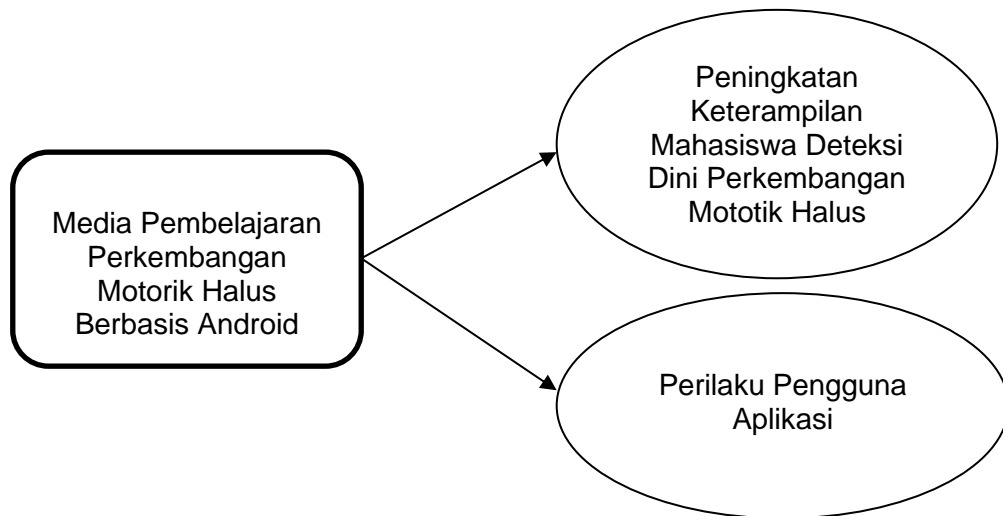
Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran mahasiswa kebidanan dalam peningkatan keterampilan tentang mendeteksi dini perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan untuk mencegah terjadinya penyimpangan pada balita.

## E. KERANGKA PIKIR



Bagan 1.1 Kerangka Pikir (dikembangkan dari Borg and Gall, 1983; J.Pieget, 1980; Setyaningrum, Erna, 2017)

## F. KERANGKA KONSEP



**Bagan 1.2 Kerangka Konsep**

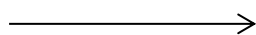
**Keterangan:**



: Variabel Independent (Bebas)



: Variabel Dependent (Terikat)



: Hubungan yang diteliti

## G. HIPOTESIS

Ada pengaruh desain media pembelajaran asuhan kebidanan balita berbasis android terhadap peningkatan keterampilan mahasiswa dalam mendeteksi dini perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan.

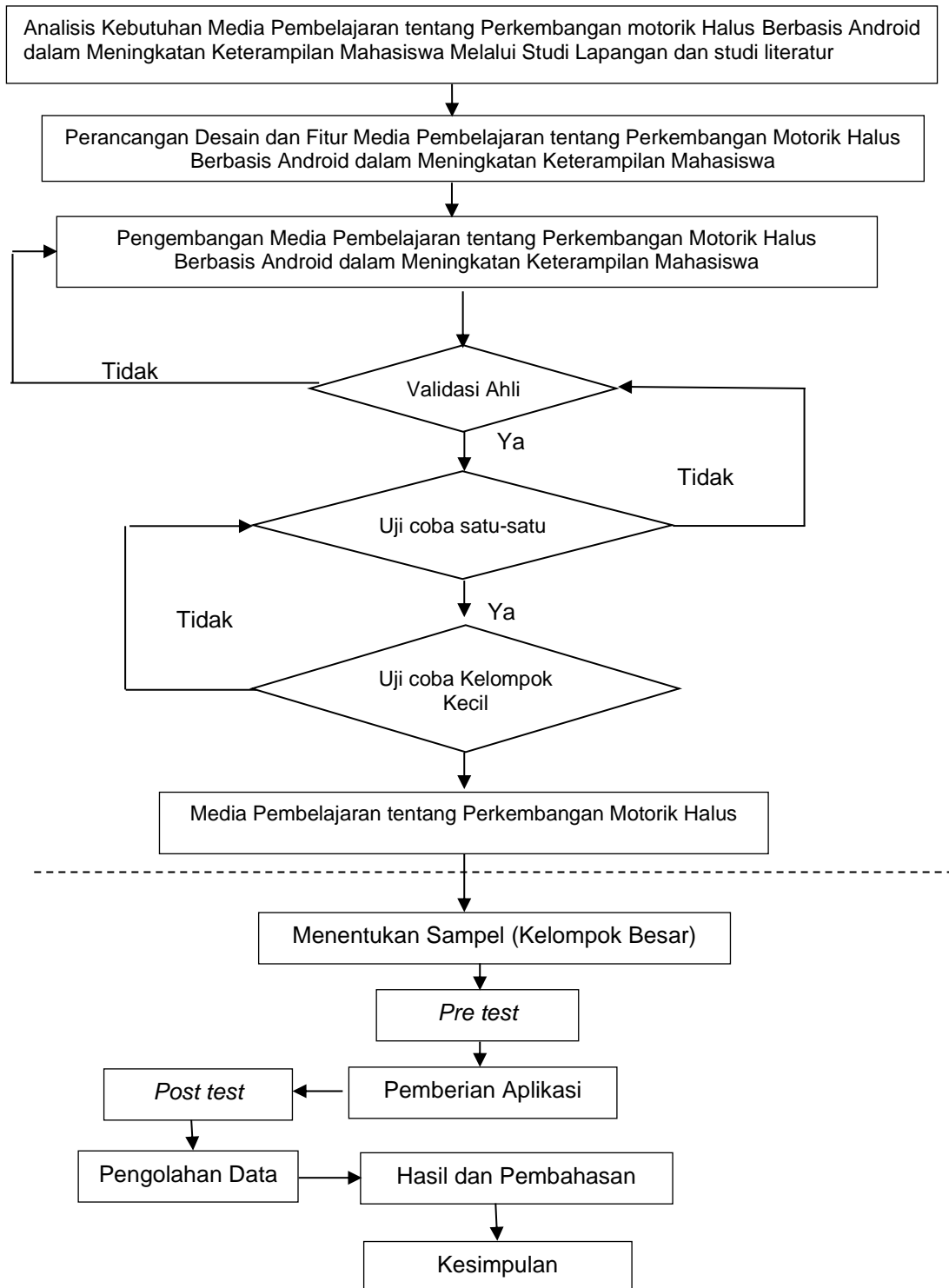
## H. DEFINISI OPERASIONAL

Tabel 1.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
<b>Variabel Independent</b>					
1.	Aplikasi Perkembangan Motorik Halus Berbasis Android	Merupakan aplikasi yang dioperasikan menggunakan telephon seluler berisi media pembelajaran yang dilengkapi dengan materi perkembangan motorik halus yang disusun secara lengkap dan menarik.	Kuisisioner	0%-19% = Sangat Tidak Layak 20%-36% = Tidak Layak 37%-52% = Kurang Layak 53%-68% = Cukup Layak 69%-84% = Layak 85%-100% = Sangat Layak	Ordinal
<b>Variabel Dependen</b>					
2.	Keterampilan Mendeteksi Perkembangan Motorik Halus	Keterampilan mahasiswa dalam melakukan deteksi dini perkembangan motorik halus	Daftar Tilik	$\geq 76\%$ -100% = Terampil $< 76\%$ = Tidak Terampil	Nominal
3.	Perilaku Pengguna Aplikasi Perkembangan Motorik Halus	Bagaimana penerimaan responden terhadap aplikasi Perkembangan motorik halus	Kuisisioner	Total skor $Mean \geq Total Median =$ Baik Total skor $Mean < Total Median =$ Kurang	Nominal

## I. ALUR PENELITIAN

Dalam penelitian digunakan kombinasi metode, yaitu R & D (*Research and developmental*) dan Pre Eksperimental (*One group pre test dan post test design*)



Bagan 1.3 Alur Penelitian



## BAB II

# DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN ASUHAN KEBIDANAN BALITA TENTANG PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS BERBASIS ANDROID

### A. ABSTRAK

AYU RESKY MUSTAFA. Desain Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita Tentang Perkembangan Motorik Halus Usia 6-12 Bulan Berbasis Android (dibimbing oleh Sri Ramadany dan Yusring Sanusi B).

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh aplikasi media pembelajaran asuhan kebidanan balita tentang perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan berbasis android dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa kebidanan.

Penelitian ini menggunakan *Combined Method* yaitu *Research and Development (R&D)* dan *Pre-eksperimen (one group pre-test dan post-test design)*. Metode *Research and Developmental (R&D)* yang dikembangkan oleh Bord and Gall, merupakan suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 31 orang mahasiswa kebidanan tingkat tiga (III) dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dalam penelitian ini adalah data primer.

Hasil Penelitian: Presentase penilaian kelayakan aplikasi dengan menggunakan kuesioner *Technology Acceptance Model (TAM)* untuk menilai kelayakan aplikasi. Nilai variabel *perceived ease to use, perceived usefulness, trust, behavior intention to use, attitude toward using* didapati hasil keseluruhan variabel dalam kategorikan sangat layak yang berarti bahwa mahasiswa kebidanan dapat menerima aplikasi media pembelajaran GoMent berbasis android dengan sangat baik.

Kesimpulan: Desain media pembelajaran aplikasi GoMent berbasis android dibuat sesuai dengan kebutuhan mahasiswa kebidanan di Kampus Akademi Kebidanan Tahirah Al Baeti Bulukumba. Di mana informasi yang ada dalam media pembelajaran aplikasi GoMent berupa materi tentang perkembangan motorik halus.

Kata Kunci: R & D, Aplikasi GoMent, TAM

## B. PENDAHULUAN

Teknologi informasi yang berkembang saat ini dimanfaatkan hampir dalam semua aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek yang tidak terlepas dari pemantauan teknologi informasi adalah pendidikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi informasi dimanfaatkan sebagai bagian dari media pembelajaran yang dapat menyajikan materi pelajaran agar lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian materi pembelajaran (Adam Steffi, 2015).

Media pembelajaran ini terus berkembang sebagai usaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan kualitas pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan keterpaduan proses mengajar dan belajar. Proses belajar ini dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor *internal* dan *eksternal*. Media pembelajaran adalah satu contoh faktor *eksternal* yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar. Hal tersebut dapat tercapai karena media pembelajaran dapat mengatasi berbagai hambatan di antaranya hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, tempat belajar yang terpencil dan sebagainya (Irawan Luluk *et al*, 2019; Purba Anjar, 2015).

Pengadaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang ada. Salah satu media teknologi informasi dan komunikasi yang sedang berkembang yaitu perangkat *smartphone*. *Smartphone* atau ponsel pintar merupakan sebuah perangkat elektronik yang mempunyai berbagai fungsi diantaranya untuk berkomunikasi, berinteraksi, serta dapat digunakan untuk beberapa aktivitas yaitu seperti internet, sosial media, permainan, edukasi, hiburan dan sebagainya. Penggunaan *smartphone* dapat memberi kemudahan dalam pengadaan media pembelajaran. Hal ini disebabkan kerana perangkat *smartphone* dapat menyediakan berbagai macam pengembangan aplikasi terutama aplikasi edukasi yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran (Puspitaningrum Asti Amalina *et al*, 2019).

Di Negara Indonesia penggunaan internet yang semakin meningkat dan cepat dengan menggunakan *mobile phone* untuk mengakses internet sebanyak 85%. Penggunaan *smartphone* juga setiap tahunnya semakin meningkat dan dikembangkan guna pemanfaatan untuk memenuhi kebutuhan mengajar dan untuk belajar. Adapun penelitian menemukan 96% menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi yang berkaitan dengan pendidikan. Dengan ini

menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *android* sangat menarik dan mudah dipahami dan dapat menjadi sarana pembelajaran (Perdana, Madaniyah and Ekayanti, 2017)

Berdasarkan penjabaran diatas maka akan dilakukan penelitian dengan mendesain media pembelajaran asuhan kebidanan balita tentang perkembangan motorik halus berbasis android. Aplikasi ini juga dibuat untuk memudahkan mencari informasi mengenai perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan.

### **C. METODE PENELITIAN**

#### **1. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Oktober-November 2020. Lokasi penelitian akan dilaksanakan di Akbid Tahirah Al Baeti Bulukumba.

#### **2. Alat dan Bahan**

- a. *Smartphone* (akses internet),
- b. Kuesioner *Technology Acceptance Model* (TAM) menilai tingkat kegunaan aplikasi kuesioner validasi dan materi.

#### **3. Desain Penelitian**

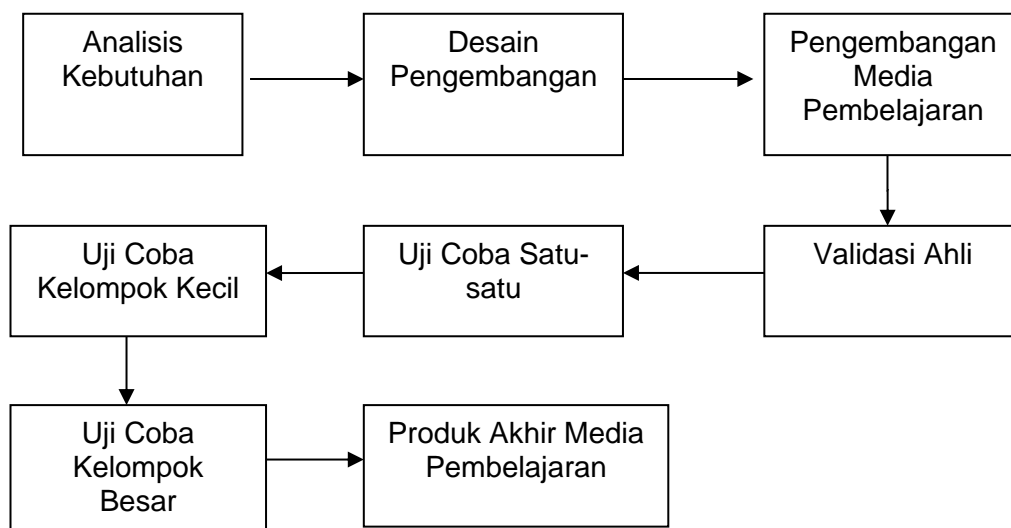
Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Research and Developmental* (R&D) yang dikembangkan oleh Borg and Gall, merupakan suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (H.R. Borg and M.D. Gall, 1983).

Peneliti mengembangkan produk pendidikan dengan tahapan penelitian sebagai berikut: 1) Menganalisis kebutuhan media pembelajaran tentang perkembangan motorik halus berbasis android dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa melalui studi lapangan dan *studi literatur*, 2) Merancang desain dan fitur media pembelajaran tentang perkembangan motorik halus berbasis android dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa, 3) Mengembangkan media pembelajaran tentang perkembangan motorik halus berbasis android dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa, 4) Validasi Ahli yang dilakukan oleh dua orang ahli media dalam bidang IT dan dua ahli materi dalam bidang kebidanan, 5) Uji coba satu-satu yang melibatkan dosen kebidanan sebanyak 4 orang 6) Uji coba kelompok kecil yang melibatkan mahasiswa kebidanan sebanyak 10 orang, 7) Media pembelajaran tentang perkembangan motorik halus usia 6-12 telah siap, 8) Menentukan sampel untuk menguji coba media pembelajaran (kelompok besar), sampel yang digunakan

dalam penelitian ini sebanyak 31 orang mahasiswa kebidanan tingkat tiga (III) di Akbid Tahirah Al Baeti Bulukumba, 9) Pemberian *Pre test* kepada mahasiswa kebidanan yang menjadi responden atau sampel, 10) Pemberian materi tentang perkembangan motorik halus didalam aplikasi media pembelajaran, 11) Pemberian *Post test* kepada mahasiswa kebidanan yang menjadi responden atau sampel setelah mempelajari materi perkembangan motorik halus di dalam aplikasi media pembelajaran, 12) Dilakukan pengolahan data, 13) Hasil dan pembahasan dan 14) Kesimpulan.

Metode penelitian dilihat dari hasilnya dapat digolongkan ke dalam empat jenis, yaitu penelitian kualitatif, penelitian kuantitatif, penelitian pengembangan dan penelitian tindakan. Metode kuantitatif digunakan jika peneliti hendak menguji atau menolak suatu teori. Metode ini selalu didukung dengan hipotesis. Metode penelitian kualitatif digunakan jika peneliti hendak memaparkan data atau fenomena secara detail. Ciri metode ini adalah adanya rumusan masalah. Metode penelitian pengembangan digunakan jika peneliti hendak menghasilkan produk atau prototype atau model. Itulah sebabnya penelitian ini didahului dengan analisis kebutuhan. Hasil analisis inilah yang dilanjutkan dengan tahapan menuju produk akhir. Metode penelitian tindakan dipilih jika peneliti hendak mengubah kebijakan (Baso, 2017).

Berikut rancangan penelitian pada penelitian ini yaitu:



**Gambar 2.1. Model R & D Borg and Gall**

#### **4. Instrumen Penelitian**

Instrument penelitian yaitu :

##### **a. Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android tentang deteksi dini pertumbuhan usia 6 – 12 bulan**

Berdasarkan survey awal yang dilakukan peneliti di beberapa lokasi kampus di Makassar dan luar kota Makassar terkait masalah yang terjadi pada keterampilan mahasiswa kebidanan semester IV dan semester V dan didapatkan kurangnya kemampuan mahasiswa dalam melakukan keterampilan untuk mendeteksi dini pertumbuhan dan perkembangan bayi dan balita. Hasil survey yang peneliti dapatkan terhadap masalah apa yang terjadi di Akademi Kebidanan Tahirah Al Baeti Bulukumba adalah masih kurangnya kemampuan mahasiswa mengenai keterampilan pada Mata Kuliah Asuhan Kebidanan Neonatus, Bayi dan balita.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dosen pengampuh mata kuliah mengatakan metode pembelajaran yang diberikan di Akbid Tahirah Al Baeti Bulukumba, masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional yaitu mengajarkan materi dengan sistem ceramah dengan bantuan papan tulis, tanya jawab dan demonstrasi. Setelah demonstrasi yang dilakukan di Laboratorium kemudian pembentukan kelompok kecil dan diberi kesempatan untuk belajar mandiri, setelah itu dilakukan uji keterampilan oleh dosen pengampuh mata kuliah. Sedangkan mahasiswa sendiri mengatakan bahwa walaupun di berikan materi dan demonstrasi serta simulasi yang dilakukan perwakilan kelompok tetapi mereka masih sering lupa dengan materi yang di berikan, mahasiswa juga malas untuk membuka dan membaca kembali materi yang telah diberikan sebelumnya sehingga pada saat melakukan praktikum mahasiswa kadang tidak bisa melakukan dengan baik. Sehingga mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar, pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan Tindakan sesuai dengan prosedur secara baik dan benar.

##### **b. Perancangan Desain dan Fitur Media Pembelajaran Berbasis Android Tentang Deteksi Dini Perkembangan Motorik Halus usia 6-12 bulan.**

Tahapan ini peneliti melakukan perancangan desain dan fitur media yang ditampilkan pada media pembelajaran berbasis android yang dilakukan orang yang ahli di bidang teknologi dan informasi yang

disesuaikan dengan pedoman dan *literatur* mengenai asuhan kebidanan pada neonatus bayi dan balita.

**c. Pengembangan media pembelajaran asuhan kebidanan tentang perkembangan motorik halus berbasis android.**

Tahapan ini peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran perkembangan motorik halus yang sudah ada pada indikator KPSP (Kuesioner Pra Skrining Perkembangan), dengan perubahan menggunakan media berbasis android.

**d. Validasi Ahli**

Pada tahapan ini peneliti melakukan validasi oleh 4 orang ahli, yang terdiri dari 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media pada media pembelajaran berbasis android tentang perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan. Kuesioner validasi ahli materi/IT diadopsi dari kuesioner yang digunakan pada penelitian yang dilakukan oleh Aziz tahun 2015.

**Tabel 2.1 Hasil Uji Validasi Ahli**

Validator	No	Skor	Skor Maksimal
Ahli Materi	1	47	50
	2	46	50
Ahli IT	1	58	60
	2	57	60

**e. Validasi Peserta/Mahasiswa**

Penggunaan angket pada peserta menggunakan kuesioner *Technology Acceptance Model* (TAM) yang didalamnya terdapat pertanyaan kemudahan pengguna (*ease of use*), kemanfaatan (*usefulness*), kepercayaan (*trust*), minat perilaku pengguna (*behavior intention of use*), dan sikap terhadap pengguna (*attitude toward using*). Validasi dibagi menjadi tiga yakni :

1) Uji coba satu-satu

Pada tahap ini dilakukan uji coba satu-satu pada dosen pengampuh mata kuliah asuhan kebidanan pada neonatus, bayi dan balita sebanyak 2 orang dan 2 orang dosen penanggung jawab Laboratorium, untuk mendapatkan masukan atas penjelasan materi,

fitur dan desain pada aplikasi tersebut dengan mengisi kuesioner *Technology Acceptance Model (TAM)*.

Pada uji coba satu-satu ini sebanyak 4 dosen menggunakan media pembelajaran perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan, kemudian setelah itu mengisi kuesioner *Technology Acceptance Model (TAM)*.

## 2) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil sebanyak 10 orang mahasiswa kebidanan. Untuk meyakinkan peneliti bahwa kuesioner yang digunakan benar-benar valid maka dilakukan uji validitas dengan hasil pada tabel dibawah:

**Tabel 2.2 Hasil Uji Validitas Kuesioner**

<b>Butir</b>	<b>Nilai Corrected Item Total Correlation / rHitung</b>	<b>r-tabel</b>	<b>Kriteria</b>
PE1	0,880	0,638	Valid
PE2	0,961	0,638	Valid
PE3	0,712	0,638	Valid
PE4	0,889	0,638	Valid
PU1	0,889	0,638	Valid
PU2	0,895	0,638	Valid
PU3	0,813	0,638	Valid
T1	0,791	0,638	Valid
T2	0,767	0,638	Valid
T3	0,823	0,638	Valid
BI1	0,715	0,638	Valid
BI2	0,889	0,638	Valid
BI3	0,726	0,638	Valid
AT1	0,895	0,638	Valid
AT2	0,734	0,638	Valid

Sumber: Data Primer

Tabel 2.1 hasil uji validitas kuesioner di atas menyatakan bahwa seluruh butir kuesioner dikatakan valid dengan nilai r-hitung > r-tabel.

## 3) Uji Coba Kelompok Besar

Untuk kelompok besar dilakukan uji coba pada 31 mahasiswa kebidanan tingkat III di Kampus Akademi Kebidanan Tahirah Al Baeti Bulukumba menggunakan kuesioner *Technology Acceptance Model (TAM)*.



**f. Produk Akhir Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita Berbasis Android Dalam Mendeteksi Dini Perkembangan Motorik Halus Usia 6-12 Bulan.**

Media pembelajaran asuhan kebidanan balita tentang perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan mengalami tahap pengembangan, dimana pada tahap ini media pembelajaran asuhan kebidanan balita berbasis android didapatkan produk akhir yang bisa digunakan oleh mahasiswa kebidanan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang fleksibel, menarik dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar dan dapat menambah pengetahuan serta keterampilan mahasiswa.

**5. Analisis Data**

**a. Aplikasi Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita Tentang Perkembangan Motorik Halus Berbasis Android**

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam memvalidasi media adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif.

**Tabel 2.4 Aturan Pemberian Skor**

<b>Keterangan</b>	<b>Skor Pernyataan Positif</b>
<b>SB</b> (Sangat Baik)	5
<b>B</b> (Baik)	4
<b>C</b> (Cukup)	3
<b>K</b> (Kurang)	2
<b>TB</b> (Tidak Baik)	1

Sumber : (Aziz, 2015).

Analisis deskriptif dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Presentasi Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Sumber : (Ernawati *et al*, 2017).

**Tabel 2.5 Kriteria Kelayakan Media**

Kategori	Presentase
Sangat Layak	85%-100%
Layak	69%-84%
Cukup Layak	53%-68%
Kurang Layak	37%-52%
Tidak Layak	20%-36%
Sangat Tidak Layak	0%-19%

Sumber : (Novaeni *et al*, 2018)

**b. Analisis Perilaku Pengguna Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita Tentang Perkembangan Motorik Halus Berbasis Android**

Teknik analisis data yang digunakan dalam menganalisa perilaku pengguna media adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif.

**Tabel 2.6 Aturan Pemberian Skor**

Keterangan	Skor Pernyataan Positif
<b>SS</b> (Sangat Setuju)	5
<b>S</b> (Setuju)	4
<b>BS</b> (Biasa Saja)	3
<b>TS</b> (Tidak Setuju)	2
<b>STS</b> (Sangat Tidak Setuju)	1

Analisis deskriptif dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut :

Rata-rata nilai setiap variabel  $x = AVERAGE (value 1; value 30)$

Nilai tengah =  $MEDIAN (Number 1; Number 30)$

Keterangan

$X$  = Rata-rata

$Value$ = Nilai setiap butir soal (nomor soal sama sebanyak responden)

$Number$  = Nilai setiap butir soal (nomor soal seluruh variabel sebanyak responden)

Perhitungan dilakukan dengan bantuan program EXCEL

Jika perhitungan dilakukan dengan IBM SPSS Statistik 25 yaitu *menu Analyze – Descriptive statistics– Frequencies – Statistics (mean dan median) – ok.*

## D. HASIL PENELITIAN

### 1. Gambaran Umum Akademi Kebidanan Tahirah Al-Baeti Bulukumba

Gambaran umum lokasi penelitian Akademi Kebidanan Tahirah Al Baeti Bulukumba merupakan Perguruan Tinggi Swasta yang berwujud Akademi, dinaungi oleh dikti dan masuk dalam kopertis wilayah 9, Perguruan tinggi ini berdiri sejak 14 Desember 2007 dengan nomor SK PT 203DO2008 dan Tanggal SK PT 22 september, yang beralamat Jalan Abdul Azis No 70 Kasuara, Kabupaten Bulukumba, Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia dengan nomor *telephone* (0413) 84859. Berdasarkan website AKBID Tahirah Al Baeti Bulukumba menjelaskan bahwa rasi dosen dan mahasiswa yaitu 1 : 9 atau sebanyak 14 dosen dan 265 mahasiswa, dengan berbagai fasilitas yang dimiliki Akademi Kebidanan Tahirah Al Baeti Bulukumba diantaranya fasilitas olahraga, sarana ibadah, perpustakaan, kalender pendidikan dan *free hotspot*. Luas wilayah Kampus Akbid Tahirah Al Baeti Bulukumba sekitar 5.000 M<sup>2</sup>

Adapun batas Kampus Akbid Tahirah Al Baeti Bulukumba :

Sebelah Utara: Sawah A. Asriany

Sebelah Selatan: Jl, Abd.azis (Poros Borongrappoa Kindang)

Sebelah Timur: Gudang Koperasi

Sebelah Barat: BTN. Lamaloang

### 2. Media Pembelajaran Motorik Halus Usia 6-12 Bulan Berbasis Android (Goment)

Penelitian ini telah mendapatkan rekomendasi persetujuan penelitian oleh komisi etik Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin Makassar dengan nomor 8307/UN4.14.1/TP.02.02/2020 dengan nomor protokol 121020092299. Penelitian ini dilaksanakan secara keseluruhan berlangsung pada periode bulan November 2020. Penelitian ini dilaksanakan di Kampus Akademi Kebidanan Tahirah Al-Baeti Bulukumba.

Penelitian ini menggunakan metode *combined method* yaitu metode *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Borg and Gall dan desain penelitian menggunakan *pre eksperimental*. Desain penelitian metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran tentang

perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan dengan tahapan yakni analisis kebutuhan media pembelajaran asuhan kebidanan balita tentang perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan, desain pengembangan media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, validasi ahli, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan produk akhir media pembelajaran.

Pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling*. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 31 mahasiswa kebidanan tingkat tiga (III) pada uji coba kelompok besar. Selanjutnya semua calon responden diberikan penjelasan jika bersedia menjadi responden dan mendatangi lembar *informed consent*. Data dikumpulkan dan analisis data keterampilan responden menggunakan Uji *Statistic Non Parametric* dengan rumus *Mc Nemar* untuk menguji perbedaan dua sampel berpasangan antara skor *pre test* dan *post test*.

Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah aplikasi media pembelajaran asuhan kebidanan balita tentang perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan (GoMent) yang dikembangkan peneliti dengan mendapatkan bantuan oleh ahli materi, ahli teknologi informasi (IT). Kuesioner *Technology Acceptance Model (TAM)* untuk menilai tingkat kegunaan aplikasi.

Media pembelajaran asuhan kebidanan balita tentang perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan dilakukan uji validitas, sesuai dengan tahap ke 4 penelitian, dengan ahli materi sebanyak 2 orang dan ahli ilmu teknologi (IT) sebanyak 2 orang.

**Tabel 2.7 Kriteria Kelayakan Aplikasi**

<b>Kategori</b>	<b>Presentase</b>
Sangat Layak	85%-100%
Layak	69%-84%
Cukup Layak	53%-68%
Kurang Layak	37%-52%
Tidak Layak	20%-36%
Sangat Tidak Layak	0%-19%

**Tabel 2.8 Hasil Skor Media Pembelajaran**

Validator	No	Skor	Skor Maksimal
Ahli Materi	1	47	50
	2	46	50
Ahli IT	1	58	60
	2	57	60

$$\text{Presentasi Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobserasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi Kelayakan (\%)} = \frac{(M1 + M2) + (IT1 + IT2)}{(50 + 50) + (60 + 60)} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi Kelayakan (\%)} = \frac{(47 + 46) + (58 + 57)}{(50 + 50) + (60 + 60)} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi Kelayakan (\%)} = \frac{208}{220} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi Kelayakan (\%)} = 94,54 \%$$

Hasil perhitungan presentase kelayakan media pembelajaran (GoMent) maka diperoleh persentase kelayakan sebesar 94,54%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran asuhan kebidanan balita tentang perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan berbasis android dikategorikan sangat layak.

### 3. PERILAKU PENGGUNA APLIKASI GOMENT

Pada penelitian ini menggunakan kuesioner *Technology Acceptance Model* (TAM) yakni untuk menganalisis perilaku pengguna aplikasi. Penggunaan teknologi terhadap seseorang dapat dilihat penerimaan tersebut melalui TAM. Kuesioner TAM terdiri dari 5 variabel penilaian yakni: Kemudahan pengguna (*ease of use*), kemanfaatan (*usefulness*), kepercayaan (*trust*), minat perilaku pengguna (*behavior intention of use*) dan sikap terhadap penggunaan (*attitude toward using*) (Ferdira *et al*, 2018).

a. Uji Coba Satu-Satu Perilaku Pengguna Aplikasi

Melakukan uji coba satu-satu sebanyak 4 orang pada dosen kebidanan , untuk melihat penerimaan mahasiswa terhadap teknologi yang digunakan terdapat nilai pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2.9 Uji Coba Satu-Satu Perilaku Pengguna Aplikasi**

<i>Descriptive Statistic</i>				
	N	Min	Max	Mean
PE1	4	4	5	4,25
PE2	4	4	5	4,50
PE3	4	3	5	4,00
PE4	4	3	5	4,00
Average				4,18
Median				4,12
PU1	4	4	5	4,50
PU2	4	4	5	4,50
PU3	4	4	5	4,25
Avarage				4,41
Median				4,33
T1	4	4	5	4,50
T2	4	5	5	5,00
T3	4	4	5	4,25
Avarage				4,58
Median				4,5
BI1	4	4	5	4,25
BI2	4	5	5	5,00
BI3	4	5	5	5,00
Avarage				4,75
Median				4,66
AT1	4	4	5	4,50
AT2	4	4	5	4,25
Avarage				4,37
Median				4,25

Berdasarkan tabel 2.9 di atas menunjukkan bahwa pada variabel *perceived ease to use* total nilai rata-rata *Mean* sebesar  $4,18 > 4,12$  yang artinya kemudahan pengguna terhadap penggunaan aplikasi perkembangan motorik halus baik. Pada variabel *perceived usefulness* total nilai rata-rata *Mean* sebesar  $4,41 > 4,33$  yang artinya pandangan pengguna terhadap penggunaan aplikasi perkembangan motorik halus baik. Pada variabel *trust* total nilai rata-rata *Mean* sebesar  $4,58 > 4,5$  yang artinya pandangan kepercayaan pengguna terhadap penggunaan aplikasi perkembangan motorik halus baik. Pada variabel *behavior intention to use* total nilai rata-rata *Mean* sebesar  $4,75 > 4,66$  yang artinya tingkat minat pengguna terhadap penggunaan aplikasi perkembangan motorik halus

baik. Pada variabel *attitude toward using* total nilai rata-rata *Mean* sebesar  $4,37 > 4,25$  yang artinya sikap pengguna terhadap penggunaan aplikasi perkembangan motorik halus baik.

b. Uji Coba Kelompok Kecil Perilaku Pengguna Aplikasi

Melakukan uji coba kelompok kecil sebanyak 10 orang pada mahasiswa kebidanan , untuk melihat penerimaan mahasiswa terhadap teknologi yang digunakan terdapat nilai pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2.10 Uji Coba Kelompok Kecil Perilaku Pengguna Aplikasi**

Descriptive Statistic				
	N	Min	Max	Mean
PE1	10	4	5	4,40
PE2	10	3	5	4,10
PE3	10	3	5	4,20
PE4	10	3	5	4,30
Average				4,25
Median				4
PU1	10	3	5	4,10
PU2	10	3	5	4,30
PU3	10	4	5	4,40
Avarage				4,26
Median				4
T1	10	4	5	4,30
T2	10	4	5	4,50
T3	10	3	5	4,30
Avarage				4,36
Median				4,16
BI1	10	4	5	4,40
BI2	10	4	5	4,30
BI3	10	3	5	4,20
Avarage				4,3
Median				4
AT1	10	4	5	4,40
AT2	10	4	5	4,40
Avarage				4,4
Median				4

Berdasarkan tabel 2.10 di atas menunjukkan bahwa pada variabel *perceived ease to use* total nilai rata-rata *Mean* sebesar  $4,25 > 4$  yang artinya kemudahan pengguna terhadap penggunaan aplikasi perkembangan motorik halus baik. Pada variabel *perceived usefulness* total nilai rata-rata *Mean* sebesar  $4,26 > 4$  yang artinya pandangan pengguna terhadap penggunaan aplikasi perkembangan motorik halus baik. Pada variabel *trust* total nilai rata-rata *Mean* sebesar  $4,36 > 4,16$  yang



artinya pandangan kepercayaan pengguna terhadap penggunaan aplikasi perkembangan motorik halus baik. Pada variabel *behavior intention to use* total nilai rata-rata *Mean* sebesar 4,3 > 4 yang artinya tingkat minat pengguna terhadap penggunaan aplikasi perkembangan motorik halus baik. Pada variabel *attitude toward using* total nilai rata-rata *Mean* sebesar 4,4 > 4 yang artinya sikap pengguna terhadap penggunaan aplikasi perkembangan motorik halus baik.

c. Uji Coba Kelompok Besar Perilaku Pengguna Aplikasi

Untuk melakukan uji coba pada kelompok besar sebanyak 31 mahasiswa kebidanan Akademi Kebidanan Tahirah Al Baeti Bulukumba. Untuk melihat penerimaan mahasiswa terhadap teknologi yang digunakan terdapat nilai pada tabel dibawah:

**Tabel 2.11 Uji Coba Kelompok Besar Perilaku Pengguna Aplikasi**

Descriptive Statistic				
	N	Min	Max	Mean
PE1	31	3	5	4,29
PE2	31	3	5	4,45
PE3	31	3	5	4,42
PE4	31	4	5	4,48
Average				4,41
Median				4
PU1	31	3	5	4,39
PU2	31	3	5	4,45
PU3	31	3	5	4,42
Avarage				4,42
Median				4
T1	31	3	5	4,32
T2	31	3	5	4,35
T3	31	4	5	4,48
Avarage				4,38
Median				4
BI1	31	3	5	4,45
BI2	31	3	5	4,35
BI3	31	3	5	4,42
Avarage				4,40
Median				4
AT1	31	3	5	4,39
AT2	31	4	5	4,48
Avarage				4,43
Median				4

Berdasarkan tabel 2.11 di atas menunjukkan bahwa pada variabel *perceived ease to use* total nilai rata-rata *Mean* sebesar 4,41 > 4 yang artinya kemudahan pengguna terhadap penggunaan aplikasi

perkembangan motorik halus baik. Pada variabel *perceived usefulness* total nilai rata-rata *Mean* sebesar  $4,42 > 4$  yang artinya pandangan pengguna terhadap penggunaan aplikasi perkembangan motorik halus baik. Pada variabel *trust* total nilai rata-rata *Mean* sebesar  $4,38 > 4$  yang artinya pandangan kepercayaan terhadap penggunaan aplikasi perkembangan motorik halus baik. Pada variabel *Behavior intention to use* total nilai rata-rata *Mean* sebesar  $4,40 > 4$  yang artinya tingkat minat pengguna terhadap penggunaan aplikasi perkembangan motorik halus baik. Pada variabel *attitude toward using* total nilai rata-rata *Mean* sebesar  $4,43 > 4$  yang artinya sikap pengguna terhadap penggunaan aplikasi perkembangan motorik halus baik.

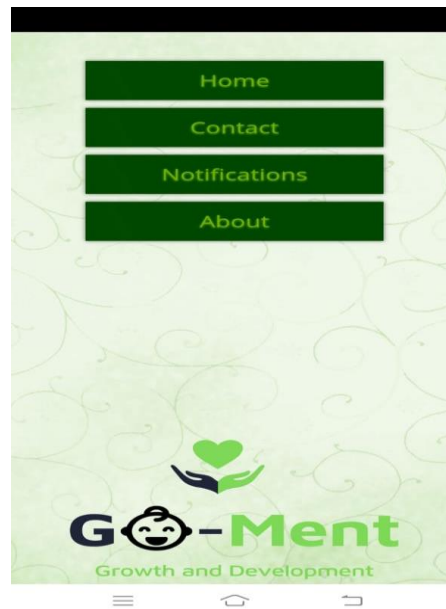
## E. PEMBAHASAN

### 1. Desain Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita Tentang Perkembangan Motorik Halus Usia 6-12 Bulan Berbasis Android (GoMent)

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran asuhan kebidanan dimana yang menjadi inti atau pokok dari pembahasan mata kuliah ini adalah asuhan kebidanan balita tentang perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan. Aplikasi perkembangan motorik halus dapat digunakan mahasiswa sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang bersifat fleksibel dan dibuat semenarik mungkin sehingga dapat memicu semangat atau motivasi belajar mahasiswa, selain itu kelebihan dari aplikasi ini yaitu memudahkan mahasiswa dalam mendapatkan informasi atau materi mengenai perkembangan motorik halus pada balita usia 6-12 bulan. Di dalam aplikasi GoMent (*Growth and Development*) terdapat materi mengenai perkembangan motorik halus. Selanjutnya terdapat *quis pre test* dan *post test* serta adanya forum tanya jawab jika ada materi yang kurang dipahami yang terdapat didalam aplikasi dan dilengkapi dengan sertifikat yang dapat di *download* sebagai penghargaan atas partisipan. Media pembelajaran ini dibuat bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa kebidanan tentang perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan.

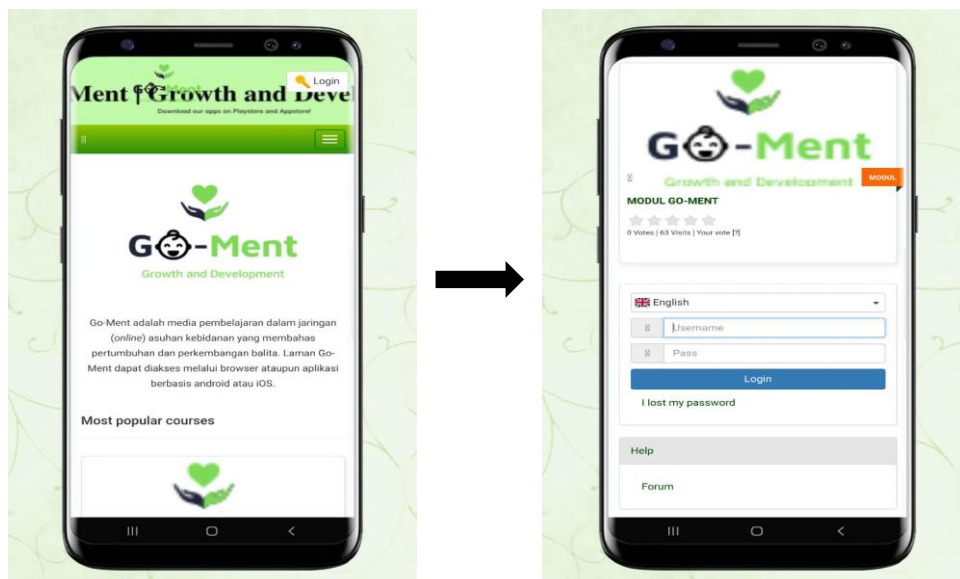
Adapun *fitur-fitur desain* yang terdapat dalam aplikasi GoMent (*Growth and Development*):

Gambar 1 Tampilan Awal Aplikasi



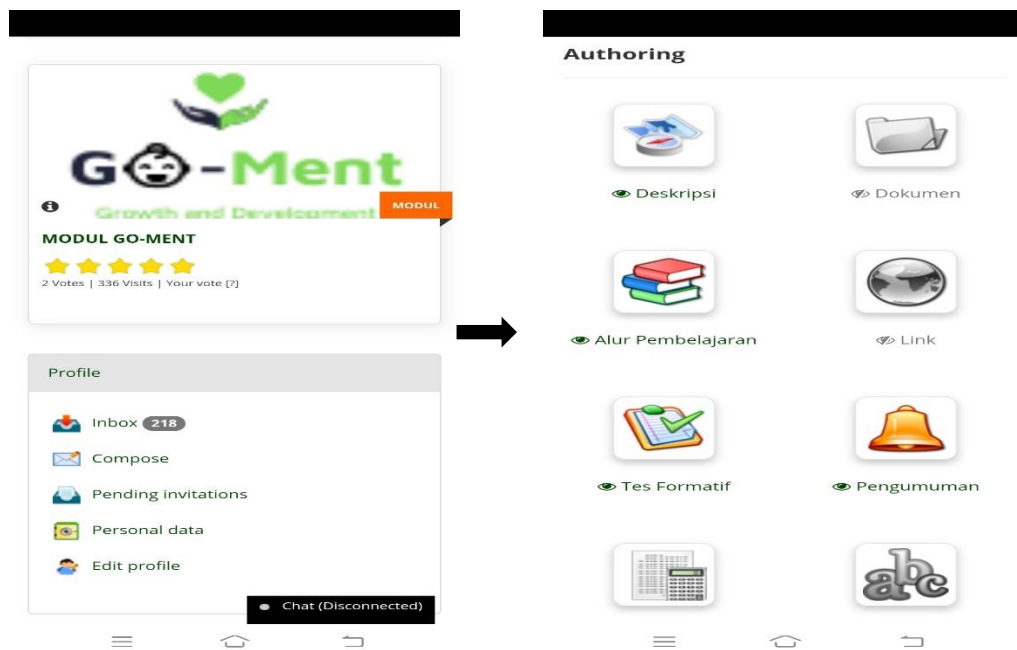
Pada gambar 1 untuk tampilan awal aplikasi terdiri dari empat (IV) menu yaitu *Home*, *Contact*, *Notification* dan *About*.

Gambar 2 Registrasi (*Login*)



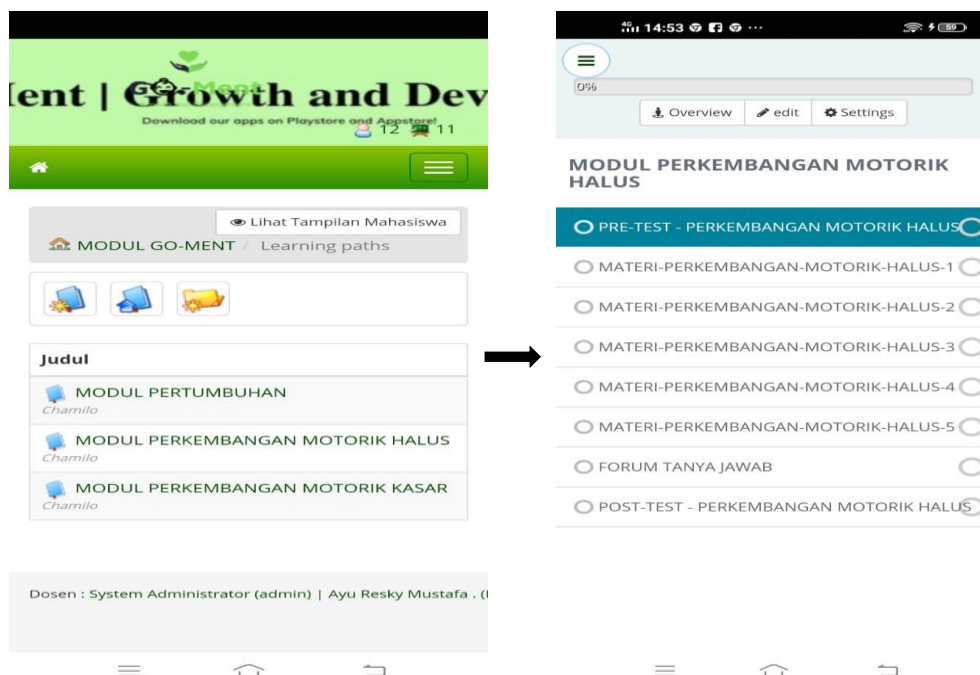
Pada gambar 2 terdapat penjelasan singkat aplikasi Goment dilanjutkan dengan menu untuk *login* agar dapat mengakses aplikasi GoMent.

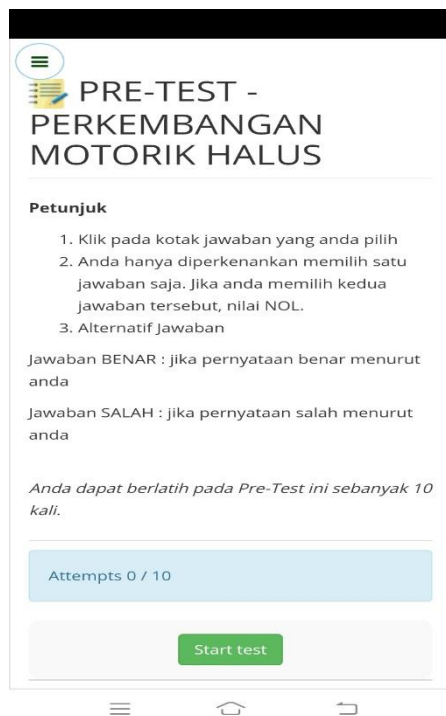
Gambar 3 Tampilan Menu Alur Pembelajaran



Pada gambar 3 pilih atau klik Modul GoMent untuk mengakses Menu Alur pembelajaran.

Gambar 4 Tampilan Menu Utama Aplikasi

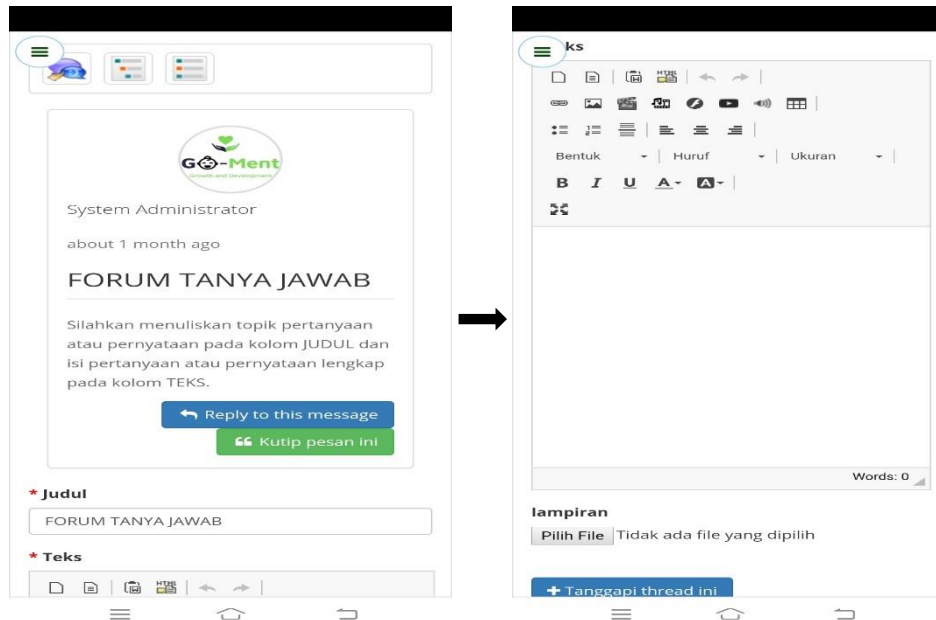


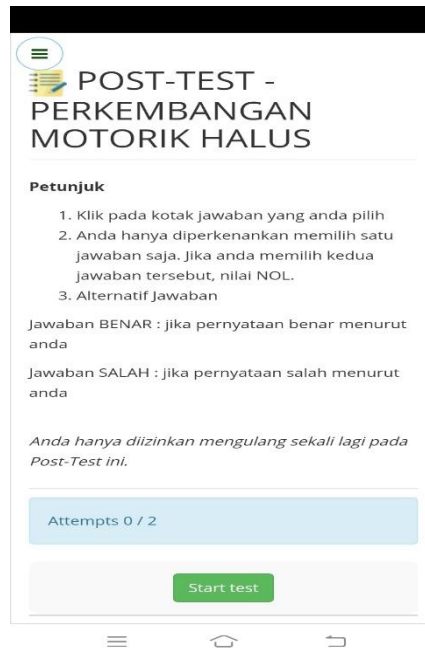
Gambar 5 Tampilan Menu *Pre-Test*

Gambar 6 Modul Motorik Halus



Gambar 7 Tampilan Forum Tanya Jawab



Gambar 8 Tampilan *Post-Test*

Pada gambar 4 tampilan menu utama aplikasi yang terdapat 3 menu modul materi diantaranya modul pertumbuhan, modul perkembangan motorik halus dan modul perkembangan motorik kasar. Selanjutnya pada gambar 4, pilih atau klik Modul perkembangan motorik halus yang didalamnya terdapat beberapa langkah diantaranya yang pertama pilih atau klik pilihan *pre test* perkembangan motorik halus yang berisi 15 pertanyaan terdapat pilihan jawaban benar atau salah, setelah responden menyelesaikan kuesioner *pre test* maka akan muncul tampilan jumlah jawaban yang benar dan salah, seperti tampilan pada gambar 5. Setelah itu pada gambar 6 pilih atau klik menu modul materi perkembangan motorik halus yang didalamnya berisi pengertian motorik halus, faktor-faktor perkembangan motorik halus, aspek-aspek perkembangan motorik halus, tahapan perkembangan motorik halus, pencegahan dan deteksi dini motorik halus. Setelah mengakses semua materi responden (mahasiswa kebidanan) diberikan intervensi waktu selama 2 minggu untuk memahami semua materi perkembangan motorik halus. Selanjutnya pada gambar 7, terdapat menu forum tanya jawab yang dapat diakses secara *online* jika ada materi mengenai perkembangan motorik halus yang kurang dipahami. Setelah intervensi waktu selama 2 minggu responden dapat mengakses pada gambar 8, menu *post test* yang berisi 15 pertanyaan benar atau salah, jika responden telah menyelesaikan post test maka akan muncul tampilan jumlah jawaban yang benar dan salah.

Gambar 9 Tampilan Pemantauan Nilai Hasil Mahasiswa

The screenshot displays the Go-Ment web application interface. At the top, there is a navigation menu with options: Homepage, Daftar Modul, Agenda, Reporting, and Social network. The main header features the Go-Ment logo and the text 'Go-Ment | Growth and Development'. Below the header, the page title is 'MODUL PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS'. A user profile dropdown menu is visible, showing the name 'Ayu Resky Mustafa', email 'ayureskymustafa17@gmail.com', and options for 'Inbox', 'My certificates', and 'Logout'. The main content area contains instructions for obtaining a certificate of completion and a list of steps: 1. Enter the Learning Flow menu, 2. Proceed to POST-TEST after completing the material, and 3. Print the certificate if the minimum passing score is achieved. Below the instructions, there is a 'Chat (Disconnected)' button. The bottom section, titled 'Authoring', displays a grid of icons for various tools: Deskripsi, Dokumen, Alur Pembelajaran, Link, Tes Formatif, Pengumuman, Penilaian, Glosarium, and Kehadiran. A URL bar at the bottom shows the page address: https://go-ment.com/main/link/link.php?cidReq=GOMENT02&id\_session=0&gidReq=0&gradebook=1&origins=.

Pada gambar 9 pilih atau klik Tes formatif yang berfungsi agar dosen dapat melihat secara langsung nilai mahasiswa yang telah mengikuti *pre test* maupun *post test*, baik yang lulus maupun yang tidak lulus.

The screenshot shows the Go-Ment website interface. The header includes the logo and navigation menu. The main content area displays the title 'MODUL PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS' and a search bar. Below the search bar, there is a table with two rows of exercises:

Nama latihan	Questions	Detail
<input type="checkbox"/> POST-TEST - PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS <small>This exercise has been included in a learning path, so it cannot be accessed by students directly from here. If you want to put the same exercise available through the exercises tool, please make a copy of the current exercise using the copy icon.</small>	15 (Random) / 15	
<input type="checkbox"/> PRE-TEST - PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS <small>This exercise has been included in a learning path, so it cannot be accessed by students directly from here. If you want to put the same exercise available through the exercises tool, please make a copy of the current exercise using the copy icon.</small>	15 (Random) / 15	

At the bottom of the table, there are buttons for 'pilih semua', 'semua tidak dipilih', and 'Detail'. A chat window is visible in the bottom right corner, showing 'Chat (Disconnected)'.

Pada tampilan ini pilih atau klik gambar yang menyerupai gambar diagram yang ada pada pilihan detail untuk melihat nilai mahasiswa yang mengisi *pre test* maupun *post test*.

The screenshot shows the Go-Ment website interface displaying a student score report. The header includes the logo and navigation menu. The main content area displays the title 'MODUL PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS' and a search bar. Below the search bar, there is a table with columns for student information and scores:

First name	Last name	Group	Duration	Tanggal Mulai	Tanggal Selesai	Score	IP	Status	Alur Pembelajaran	Detail
Aehil Maksura		3		2020-11-27 02:26:25	2020-11-27 02:29:03	93.34% (93.34 / 100)	114.5.244.201	Not validated	MODUL PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS	
Andi Reski Sulpianti		4		2020-11-27 02:36:28	2020-11-27 02:40:37	93.34% (93.34 / 100)	114.5.244.201	Not validated	MODUL PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS	
Artita Restu		3		2020-11-27 02:54:49	2020-11-27 02:57:51	100% (100 / 100)	114.5.244.201	Not validated	MODUL PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS	
Asviratuli Annatasia		4		2020-11-27 03:09:11	2020-11-27 03:12:46	100% (100 / 100)	114.5.244.201	Not validated	MODUL PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS	
Atika Sulestfri		2		2020-11-27 03:14:03	2020-11-27 03:16:35	100% (100 / 100)	114.5.244.201	Not validated	MODUL PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS	

A chat window is visible in the bottom right corner, showing 'Chat (Disconnected)'.

Pada tampilan ini untuk memperlihatkan nilai hasil test mahasiswa kebidanan



The screenshot shows the Go-Ment web application interface. A modal dialog titled "Silahkan konfirmasi pilihan anda" (Please confirm your choice) is displayed over a table of students. The dialog offers three options: "Export sebagai file CSV", "Eksport sebagai file XLS" (selected), and "Load extra user fields data (have to be marked as 'Filter' to appear)". A "Download" button is at the bottom of the dialog. The background table lists students with columns for First name, Last name, Group, Duration, Status, Alur Pembelajaran, and Detail.

Pada tampilan ini untuk mendownload dari hasil nilai test mahasiswa kebidanan

The screenshot shows the Go-Ment web application interface displaying a post-test report. The report is titled "POST-TEST - PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS / Report by question". It features a table with the following columns: Question, Question type, Number of learners who selected it, Lowest score, Average score, Highest score, and Score. The table lists several questions related to fine motor skills development, with all "Number of learners who selected it" values being 31/31.

Question	Question type	Number of learners who selected it	Lowest score	Average score	Highest score	Score
Bertambahnya kemampuan (Skill) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, dalam pola terat ...	Exact answers combination	31 / 31	0	3.87	6.66	6.66
Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan gerakan-gerakan yang lebih halus dilakukan oleh otot-ot ...	Exact answers combination	31 / 31	0	3.22	6.66	6.66
Kesulitan dalam melahirkan misalnya dalam perjalanan kelahiran dengan menggunakan bantuan alat vacuum ...	Exact answers combination	31 / 31	0	3.44	6.66	6.66
Anak yang mengalami kurang nutrisi terutama selama periode kritis pertumbuhan otak akan mempunyai ni ...	Exact answers combination	31 / 31	0	3.01	6.66	6.66
Personal social adalah perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak	Exact answers combination	31 / 31	0	3.22	6.66	6.66
Stimulasi yang terus-menerus memungkinkan sel otak membangun sambungan antar sinap yang berperan pad ...	Exact answers combination	31 / 31	0	3.44	6.66	6.66
Kelahiran premature danat menebabkan keterlambatan perkembangan motorik anak	Exact answers	31 / 31	0	3.65	6.66	6.66

Pada gambar ini ditampilkan jumlah mahasiswa kebidanan yang telah mengikuti *pre test* dan *post test*.



Pada gambar ini ditampilkan setiap soal dan jumlah mahasiswa yang telah menjawab benar dan salah dengan jelas.

Gambar 10 Tampilan Menu Penilaian dan Sertifikat



Pada gambar 10 yaitu tahap akhir responden dapat mendownload sertifikat sebagai *reward* jika telah menyelesaikan semua tahapan didalam aplikasi GoMent.

Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu untuk variabel usia masih tidak lengkap karna penelitian kami hanya fokus pada usia 6-12 bulan sehingga perlu dilengkapi untuk variabel usianya baik untuk usia 0 – 6 bulan dan 13 – 59 bulan sehingga variabel usia untuk tumbuh kembang dikatakan lengkap.

Keterbatasan lainnya karna didalam aplikasi kami hanya fokus deteksi pertumbuhan, perkembangan motorik halus dan perkembangan motorik kasar. Sedangkan yang diharapkan bukan hanya pertumbuhan dan perkembangan motorik halus kasar tetapi pemantauan kemampuan bicara-bahasa, kemandirian dan sosialisasi, tes daya lihat dan tes daya dengar.

Studi tentang penggunaan teknologi digital dalam pendidikan profesi kesehatan, secara umum telah melaporkan keunggulannya dibandingkan dengan pembelajaran secara tradisional dalam hal peningkatan keterampilan belajar seumur hidup, keterampilan berfikir tingkat tinggi, persepsi diri dan kepercayaan diri (Car *et al.*, 2019).

Penggunaan teknologi dalam pendidikan kesehatan terus berkembang dan terus berubah. Keterampilan teknologi sangat meningkatkan lingkungan belajar. Teknologi informasi dan komunikasi merupakan alat pendukung yang efisien yang memperkaya kualitas melalui berbagai inovasi yang dibuat sesuai dengan era, psikologi dan kebutuhan belajar mahasiswa. Banyak peneliti yang sebelumnya melakukan inovasi dalam bidang pendidikan terutama inovasi dalam rancangan media pembelajaran yang terbukti efektif dan dapat membantu peningkatan hasil belajar mahasiswa salah satunya penelitian yang dilakukan oleh (Shum *et al.*, 2019). dengan hasil penelitian *The Adventure of DoReMiFa*, model inovatif dan terintegrasi dari program promosi kesehatan mental berbasis permainan dan digital dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan mental siswa sekolah dasar Hong Kong. Nikaelly (2019) yang juga mengembangkan suatu produk media pembelajaran aplikasi mobile untuk praktek keperawatan yang didalamnya terdapat game edukasi dan kasus klinis yang dapat memicu peningkatan kemampuan belajar mahasiswa keperawatan khususnya dalam simulasi klinis. Pada penelitian *Evaluation of an educational board game to improve use of the partograph in sub-Saharan Africa* dengan hasil *Board game* memiliki kemampuan untuk meningkatkan pengetahuan pemantauan tenaga kerja. Retensi informasi jelas dan penerapan pembelajaran dalam praktek sangat menggembirakan. Hambatan sistem kesehatan perlu diselesaikan agar bidan dapat menerapkan teori dalam praktek (Lavender *et al.*, 2019).

## **2. Perilaku Pengguna Aplikasi**

Penelitian ini juga menganalisis perilaku pengguna aplikasi dengan kuesioner *Technology Acceptance Model* (TAM). Model TAM dapat digunakan

karna memberikan penjelasan yang kuat dan sederhana terhadap penerimaan serta penggunaan teknologi informasi.

Literatur menunjukkan beberapa *studi* tentang penerimaan pengguna terhadap teknologi yang dilakukan oleh penggunaan TAM. Secara khusus, TAM berteori bahwa niat pengguna untuk menggunakan system informasi baru dapat dipengaruhi oleh persepsi tentang apakah sistem akan berguna dan mudah digunakan. TAM telah banyak diterapkan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang adopsi dan penggunaan TI dalam organisasi di mana siswa, manajer bisnis, administrasi dan berbagai jenis kementerian (Ammenwerth, 2019).

Banyak peneliti sebelumnya yang menggunakan *Technologi Acceptance Model* (TAM) untuk menggambarkan persepsi pengguna mengenai suatu produk sistem aplikasi, diantaranya peneliti yang dilakukan oleh Hanif Astika Kurniawati (2018) yang melakukan analisis pengguna Mobile Banking dengan menggunakan pendekatan *Technologi Acceptance Model* (TAM) (Kurniawati *et al.*, 2017).

Pada penelitian ini untuk uji coba satu-satu, uji kelompok kecil dan uji coba kelompok besar mendapati bahwa variabel *perceived ease to use* atau kemudahan penggunaan aplikasi media pembelajaran tentang perkembangan motorik halus baik, dan untuk variabel *perceived usefulness* atau pandangan pengguna terhadap aplikasi media pembelajaran tentang perkembangan motorik halus baik, karena Total Mean Skor > Median Skor. Hal ini sesuai dengan penelitian yang mengatakan bahwa *perceived ease to use* dan *perceived usefulness* merupakan faktor yang mempengaruhi minat dan kepuasan penggunaan aplikasi (Mujiasih and Wiwoho, 2020) (Mandasari and Giantari, 2017).

Pada variabel *trust* atau pandangan kepercayaan penggunaan aplikasi media pembelajaran tentang perkembangan motorik halus baik dan variabel *behavior intention to use* atau tingkat minat pengguna aplikasi media pembelajaran tentang perkembangan motorik halus baik serta variabel *attitude toward using* atau sikap terhadap penggunaan aplikasi media pembelajaran tentang perkembangan motorik halus baik, karna Total Mean Skor > Median Skor. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang mengatakan untuk kepercayaan pengguna, tingkat minat pengguna dan sikap pengguna terhadap penggunaan aplikasi Mataharimal.com memiliki dampak positif karna disetiap variabel tersebut memiliki nilai skor rata-

rata berada diatas nilai tengah diantara nilai minimum dan maksimum yang diartikan sangat baik (Ferdira *et al.*, 2018).

## **F. KESIMPULAN**

1. Media pembelajaran asuhan kebidanan balita tentang perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan berbasis android (GoMent) didesain sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di Akademi Kebidanan Tahirah Al Baeti Bulukumba secara lengkap dengan informasi dan materi tentang deteksi dini perkembangan motorik halus dan cara mendeteksi penyimpangan perkembangan motorik halus serta cara melakukan pencegahan sedini mungkin kepada bayi dan balita, bisa melalui browser, android dan IOS.
2. Aplikasi ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa kebidanan dalam mata kuliah asuhan kebidanan neonatus, bayi dan balita. Hasil deskriptif variabel perilaku penggunaan aplikasi yaitu *perceived ease to use*, *perceived usefulness*, *trust*, *behavior intention to use*, *attitude toward using* didapatkan semua kategori baik dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran asuhan kebidanan balita tentang perkembangan motorik halus usia 6-12 bulan berbasis android (GoMent) diterima oleh mahasiswa kebidanan.