

TESIS
DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN ASUHAN KEBIDANAN BALITA
BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MAHASISWA UNTUK MENDETEKSI DINI PERKEMBANGAN
MOTORIK KASAR USIA 6-12 BULAN

*Android-Based Learning Media Design For Midwifery Care Of Toddlers
In Improving Student Skills For Early Detection Of Toddlers' Rough
Motoric Development aged 6-12 Months*

IMELDA KARDINA
P102191027



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 KASAR
USIA 6 – 12 BULAN**

Disusun dan diajukan oleh

**IMELDA KARDINA
P102191027**

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, S.S., M.App.Ling
Nip. 19700314199031006

Ketua Program Studi,

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

Dekan Fakultas Sekolah Pascasarjana,

Prof. Dr. Ir. Jamrudin Jompa, M.Sc
Nip. 196703061990031001

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

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Magister

Program Studi

Ilmu Kebidanan

Disusun dan diajukan oleh

IMELDA KARDINA

Kepada

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

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Nama : Imelda Kardina
Nim : P102191027
Program studi : Ilmu Kebidanan Sekolah Pascasarjana Unhas

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apa bila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Makassar,
Yang menyatakan

Imelda Kardina

PRAKATA

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

Penyusunan proposal ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka proposal 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, arahan dalam penyelesaian proposal tesis ini.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada orang tua, Ayahanda **La Ode Jahir, S.Pd** dan ibunda **Nurjana, S.Pd** yang tidak pernah letih mendoakan dan selalu mendukung peneliti hingga selesai.

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

1. Prof. Dr. Dwia Aries Tina Pulubuhu, M.A selaku Rektor Universitas Hasanuddin Makassar.
2. Prof. Dr. Jamaluddin Jompa, M.Siselaku 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. Segenap dosen dan staf Sekolah Pascasarjana Universitas Hasanuddin Makassar yang telah member bekal ilmu pengetahuan yang tak ternilai harganya.
6. Direktur Ketua Jurusan Kebidanan Akademi Kebidanan Tahirah Al Baeti Bulukumba yang telah menerima dan mengijinkan peneliti untuk mengambil data awal.

7. Para Dosen dan Staff Progran Studi Magister Ilmu Kebidanan yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama menempuh pendidikan.
8. Bapak La Ode Jahir, S,Pd dan Ibu Nurjana,S,Pd selaku orang tua yang selalu mendoakan, member dukungan serta motivasi bagi peneliti.
9. Imas Widya Astuti, Amd.Keb dan Imalpen, S,Pd, M,Msi selaku kakak yang selalu mendoakan, memberikan dukungan serta motivasi bagi peneliti
10. Falsafi Oryza, S,Pd selaku teman, sahabat sejiwa semati yang selalu mendoakan, memberi dukungan serta motivasi bagi peneliti.
11. Tim GoMent, Juliana Halapiry dan Ayu Resky Mustafa yang selalu solid dan berjuang bersama dalam susah maupun senang dalam menyelesaikan penelitian ini.
12. Teman-teman seperjuangan Magister Ilmu Kebidanan Universitas Hasanuddin makassar Angkatan X yang bersama-sama berjuang dan saling memberikan dukungan.

Segala kebaikan dan ketulusan yang di berikan diberkati oleh Tuhan Yang Maha Kuasa, dan dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan saran dan masukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan Tesis ini. Semoga Tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Makassar, September 2020

Imelda Kardina

ABSTRACT

IMELDA KARDINA. *Android-Based Learning Media Design for Toddlers Midwifery in Improving Student Skills for Early Detection of Gross Motor Development Ages 6-12 Months (Supervised by Sri Ramadany and Yusring Sanusi B).*

This study aims to produce a learning media design for android-based midwifery care for toddlers in improving student skills to detect gross motor development early in the ages of 6-12 months.

The research was conducted at the Tahira Al Baeti Midwifery Academy, Bulukumba Regency, Makassar City. The method used in this study was to use the *Research and Development (R&D) design* and to assess the students' skills using the *pre-experimental (one group pre test and post test design)*. This R&D method developed by Bord and Gall was a process used to develop and validate learning media. This R&D method developed by Bord and Gall was a process used to develop and validate learning media. The pre-experimental research design was given to see the effect of skills before and after being given Android-based learning media for midwifery care given to students. The research subject were 31 students at the midwifery academy using *purposive sampling* technique. Data analysis in the study used *descriptive statistics* and *McNamer's test analysis*.

The results show that the assessment of learning media in the material expert validation test obtains a value (95.46%) in the very feasible category while the media expert validation (95.45%) is in the very feasible category. Assessment of the use of media using the *technological Acceptance Model (TAM)* Questionnaire by assessing the aspects of ease, usability, trust, user intention and user attitude are categorized as good. Based on the results of statistical skills tests before and after being given learning media based on Android, there are significant differences in skills with a $p < \alpha$ which is $0.00 < 0.05$.

So, the Android-based learning media for midwifery care for toddlers can improve the skills of midwifery students in early detection of gross motor development at 6-12 months of age.

Keywords : Learning Media, Android, Gross Motoric Development, Skills



ABSTRAK

IMELDA KARDINA. *Desain Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita Berbasis Andorid dalam Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa untuk Mendeteksi Dini Perkembangan Motorik Kasar Usia 6-12 Bulan (dibimbing oleh Sri Ramadha 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 kasar usia 6 - 12 bulan.

Penelitian dilaksanakan di Akademi Kebidanan Tahira Al Baeti Kabupaten Bulukumba Kota Makassar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan desain *Research and Development (R&D)* dan untuk menilai keterampilan mahasiswa memakai *Preeksperimental (one group pre test and post test design)*. Metode R&D ini dikembangkan oleh Bord and Gall merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran. Desain penelitian *preeksperimental* diberikan untuk melihat pengaruh keterampilan sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran asuhan kebidanan balita berbasis android diberikan kepada mahasiswa. Subjek penelitian sebanyak 31 orang mahasiswa di akademi kebidanan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Analisis data pada penelitian ini menggunakan *analize descriptive statistics* dan Uji *McNamer*.

Hasil penelitian: menunjukkan bahwa penilaian media pembelajaran pada uji validasi ahli materi didapatkan nilai (95,45%) dengan kategori sangat layak. Adapun validasi ahli media (95,45%) dengan kategori sangat layak. Adapun penilaian kegunaan media dengan menggunakan kuesioner *Technology Acceptance Model (TAM)* dengan menilai aspek kemudahan, kegunaan, Kepercayaan, niat pengguna, dan sikap pengguna dikategorikan baik. Berdasarkan hasil uji statistik keterampilan sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran berbasis android terdapat perbedaan keterampilan yang signifikan dengan nilai $p < \alpha$ dimana $0,00 < 0,05$. Dengan demikian media pembelajaran asuhan kebidanan balita berbasis android dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa kebidanan dalam mendeteksi dini perkembangan motorik kasar usia 6-12 bulan.

Kata kunci: media pembelajaran, android, perkembangan motorik kasar keterampilan



DAFTAR ISI

TESIS.....	1
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
E. Kerangka Pikir	5
F. Kerangka Konsep	8
G. Hipotesis	9
H. Definisi Operasional	10
I. Alur Penelitian.....	12
BAB II Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita Berbasis Android	13
A. Abstrak.....	13
B. Latar Belakang.....	14
C. Metode Penelitian	15
c. Validasi Ahli	17
d. Validasi Peserta/Mahasiswa	17
D. Hasil Penelitian	22
E. Pembahasan.....	28
F. Kesimpulan	38
BAB III.....	40
pengaruh Aplikasi Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita Tentang Perkembangan Motorik Kasar Berbasis Android Dalam Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa Kebidanan.....	40

A. Abstrak.....	40
B. Metode Penelitian.....	42
C. Hasil Penelitian Keterampilan perkembangan motorik kasar balita usia 6-12 bulan.....	46
D. Pembahasan.....	47
BAB IV	54
kesimpulan Umum Dan Saran	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	60
INFORMED CONSENT	
PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN	
LEMBAR PENILAIAN AHLI IT	
VALIDASI AHLI MATERI	
DAFTAR TILIK	
KUISIONER PENELITIAN	
DOKUMENTASI PENELITIAN	
MASTER TABEL	
LAMPIRAN SPSS	

DAFTAR TABEL

Nomor dan Judul Tabel

Table 1 Definisi Operasional	10
Table 2 Hasil Uji Validasi Ahli.....	17
Table 3 Hasil uji Validitas dan reliabilitas Instrument TAM (n=10)	18
Table 4 Aturan Pemberian Skor.....	19
Table 5 Kriteria Kelayakan Media	20
Table 6 Aturan Pemberian Skor.....	20
Table 7 Hasil Uji Validasi Ahli.....	23
Table 8 Kriteria Kelayakan Media	24
Table 9 Hasil uji coba aplikasi pada satu-satu orang	25
Table 10 Hasil uji coba aplikasi kelompok kecil (n=10)	26
Table 11 Perilaku kelompok kecil terhadap aplikasi (n=10)	27
Table 12 Hasil uji coba aplikasi kelompok besar (n=31)	27
Table 13 Perilaku pengguna media pembelajaran asuhan kebidanan balita tentang perkembangan motorik kasar usia 6-12 bulan berbasis android (n=31).....	27
Table 14 Perbedaan keterampilan asuhan kebidanan balita	47

DAFTAR GAMBAR

Nomor dan Judul Gambar

Gambar 1 Awal Aplikasi	29
Gambar 2 Registrasi (Login)	29
Gambar 3 Modul.....	30
Gambar 4 Modul Pembelajaran Motorik Kasar.....	31
Gambar 5 pre test perkembangan motorik kasar	31
Gambar 6 Forum Taya Jawab	33
Gambar 7 post test.....	33
Gambar 8 Pemantauan Nilai Mahasiswa.....	34
Gambar 9 Pemantauan Nilai Mahasiswa.....	34
Gambar 10 Pemantauan Nilai Mahasiswa.....	35
Gambar 11 Sertifikat.....	36

DAFTAR BAGAN

Nomor dan Judul Bagan

Bagan 1 Kerangka Pikir Dikembangkan dari Borg and Gall,1983;(Setiyaningrum, 2017).	7
Bagan 2 Kerangka Konsep	8
Bagan 3 Alur Penelitian	10

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Informed Conset.....	61
Lampiran 2 Persetujuan	62
Lampiran 3 Lembar Penilaian IT	63
Lampiran 4 Validasi	65
Lampiran 5 Lembar Evaluasi.....	66
Lampiran 6 Daftar Tilik	70
Lampiran 7 Kusioner Penelitian	72
Lampiran 8 Dokumentasi	76
Lampiran 9 Master Tabel	83
Lampiran 10 SPSS	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dan perkembang ananak di era sekarang ini merupakan salah satu hal utama yang harus diperhtikan lebih bagi berbagai kalangan, khususnya orang tua, sebab tumbuh kembang anak yang baik tentuakan mempengaruhi kehidupan anak kedepannya, risiko yang mempengaruhi pekerjaan orang tua sehingga kurangnya perhatian orang tua akan menjadi penghambat tumbuh kembang anak yang baik. Olehnya itu, peran dan fokus kita terhadap anak sangat penting dimulai saat anak usia balita (Handayani *et al.*, 2017).

Anak balita merupakan anak yang telah menginjak usia 0-5 tahun atau lebih dikenal dengan usia anak dibawah lima tahun. Dimana usia yang penting dalam tumbuh kembang anak secara fisik dan rentan pula untuk terjadinya masalah gangguan perkembangan. Pada masa inisering juga disebut fase “ *Golden Age*”, golden age merupakan masa yang sangat penting untuk memperhatikan tumbuh kembang anak secara cermat agar sedini mungkin dapat terdeteksi apabila terjadi kelainan pada perkembangan anak tersebut (Asthiningsih and Muflihatin, 2018).

Perkembangan merupakan perubahan dan peningkatan kemampuan secara bertahap seperti kemampuan motorik dan bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Di sini menyangkut adanya proses diferensiensi sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Perkembangan berkaitan dengan pematangan fungsi organ atau individu (Handayani *et al.*, 2017). Sejak anak masih ada pada masa balita, upaya yang diberikan pada anak berupa rangsangan perkembangannya terutama otak. Otak manusia diberi rangsangan sebanyak mungkin melalui alat indra yang ada. Perkembangan yang diperoleh pada usia dini sangat berpengaruh pada tahap perkembangan berikutnya (Hati and Lestari, 2016).

Sujiono (2010: 1.13) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot tertentu yang dapat membuat mereka dapat meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh (Pratiwi and Kristanto, 2015). Untuk indikator perkembangan motorik kasar balita usia 6-12 bulan dengan melakukan skrining pemeriksaan perkembangan anak menggunakan kuesioner praskrining perkembangan (kpsp).

Indikator KPSP (Kuesioner Pra Skrining Perkembangan) untuk mengukur perkembangan motorik kasar 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 genggaman 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).

Di dunia sekitar 200 juta anak dibawah 5 tahun gagal mencapai perkembangan kognitif. World Health Organization (WHO) melaporkan anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor 5-25 %. Keterlambatan perkembangan motorik dalam beberapa tahun terakhir meningkat seperti kejadian di Amerika Serikat berkisar 12-16 %, Thailand 24%, Argentina 22% dan Indonesia sendiri mencapai antara 13-18% (Nurhidayah, Mediani and Hendrawati, 2018). Pembangunan *Millenium Development Goals* (MDGs) bertujuan untuk mengurangi angka kematian pada anak dan pada bidang kesehatan dapat meningkatkan mortalitas dan morbiditas pada bidang

perkembangan pada balita (Hati and Pratiwi, 2019). Sedangkan tumbuh kembang anak di Indonesia masih perlu mendapatkan perhatian serius dimana angka keterlambatan perkembangan dan perkembangan masih sangat tinggi sekitar 5-10% mengalami keterlambatan perkembangan. Dua dari 1.000 bayi mengalami gangguan perkembangan motorik dan 3 sampai 6 dari 1.000 bayi mengalami gangguan pendengaran serta satu dari anak mempunyai kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara. (Sugeng, Tarigan and Sari, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian perkembangan yang dilakukan di Bayumas oleh Sumiyati adapun hasil penelitiannya didapatkan aspek perkembangan motorik kasar, kasar, bicara dan sosialisai pada balita terdapat 33 anak (80,5%) mempunyai kemampuan sesuai perkembangan dan sebanyak 8 anak (19,5%) dan pada tahun 2012 di Rumah sakit Surabaya dijumpai anak mengalami ngganguan perkembangan motorik kasar maupun kasar sebanyak 133 kasus penyimpangan perkembangan. Dimana masih tingginya angka penyimpangan perkembangan yang terjadi pada anak balita.(Sumiyati dan Yuliani, 2016).

Berdasarkan data yang didapatkan dari 31 mahasiswa semester empat (IV) di Akademik Kebidanan Tahirah Al Baeti Bulukumba tahun ajaran 2018/2019 yang pernah melakukan praktek Asuhan Kebidanan Balita (NEONATUS), dinyatakan lulus dan mampu melakukan deteksi dini perkembangan sesuai langkah-langkah kegiatan yang ada dipenuntun pembelajaran sebanyak 14 orang (45,16%), sedangkan yang dinyatakan tidak lulus sebanyak 17 orang (54,84%). Dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah tanya jawab, dan demonstrasi yang dilakukan dilaboraterium dengan membentuk kelompok kecil dan diberi kesempatan untuk belajar mandiri, setelah itu dosen melakukan/melihat mahasiswa melakukan praktek mendeteksi dini perkembangan balita dengan menggunakan pantom. Dari uraian di atas dapat dilihat atau disimpulkan bahwa tingginya angka ketidak pahaman mahasiswa terhadap mata kulia ASKEB NEONATUS dan masih tingginya mahasiswa yang tidak lulus karna metode pembelajarannya yang diberikan. Sehingga perlunya inovasi media pembelajaran agar meningkatnya keterampilan mahasiswa untuk bisa mendeteksi sedini mungkin kelainan perkembangan balita yang akan mereka hadapi didunia pekerjaan nantinya.

Stimulasi Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK) merupakan salah satu program pemerintah untuk meningkatkan derajat kesehatan masyarakat khususnya bayi dan balita. Bidan sebagai pemberi layanan kesehatan bertanggung jawab untuk memberikan pelayanan yang prima dan berkualitas sesuai standar yang telah ditetapkan. Terkadang kualitas sumber daya manusia rendah sehingga menghambat keberhasilan program pemantauan perkembangan dan perkembangan balita. Perlu adanya peningkatan kualitas dan profesionalisme bidan untuk mampu memberikan pelayanan yang bermutu kepada penerima pelayanan. Untuk itu perlu adanya inovasi-inovasi yang baru dalam membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan bidan dalam mendeteksi sedini mungkin kelainan perkembangan pada balita (RI., 2016).

Didunia kesehatan modern sudah memanfaatkan perkembangan teknologi untuk meningkatkan efisiensi serta efektifitas di dunia kesehatan serta di Indonesia penggunaan internet yang semakin maju dan cepat dan mudah di akses oleh semua orang, penggunaan mobile phone atau android. Penelitian yang menunjukan bahwa media pembelajaran berbasis android ditanggapi mahasiswa dengan positif sebanyak 92% (Sanitasari, Andreswari and Purwandari, 2017). Sehingga menunjukan media pembelajaran berbasis android sangat mudah dipahami dan menarik oleh mahasiswa. Kemajuan teknologi yang sangat maju dibidang informasi termaksud di dunia kesehatan. Pengguna dapat mengakses dimana pun dan kapan pun mereka membutuhkan informasi. Sehingga aplikasi media edukasi berbasis android menjadi solusi untuk dapat menyampaikan informasi dan mendambah pengetahuan pengguna (Saurina, 2016).

Berdasarkan dari latar belakang maka 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 Kasar 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 kasar usia 6-12 bulan?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum

Menghasilkan desain media pembelajaran asuhan kebidanan balita berbasis android dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa untuk mendeteksi dini perkembangan motorik kasar usia 6-12 bulan.

2. Tujuan Khusus

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

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai keterampilan dan pengalaman yang baru pada peneliti dalam mendesain media pembelajaran asuhan kebidanan balita berbasis android dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa untuk mendeteksi dini perkembangan motorik kasar usia 6-12 bulan,

2. Manfaat Ilmiah

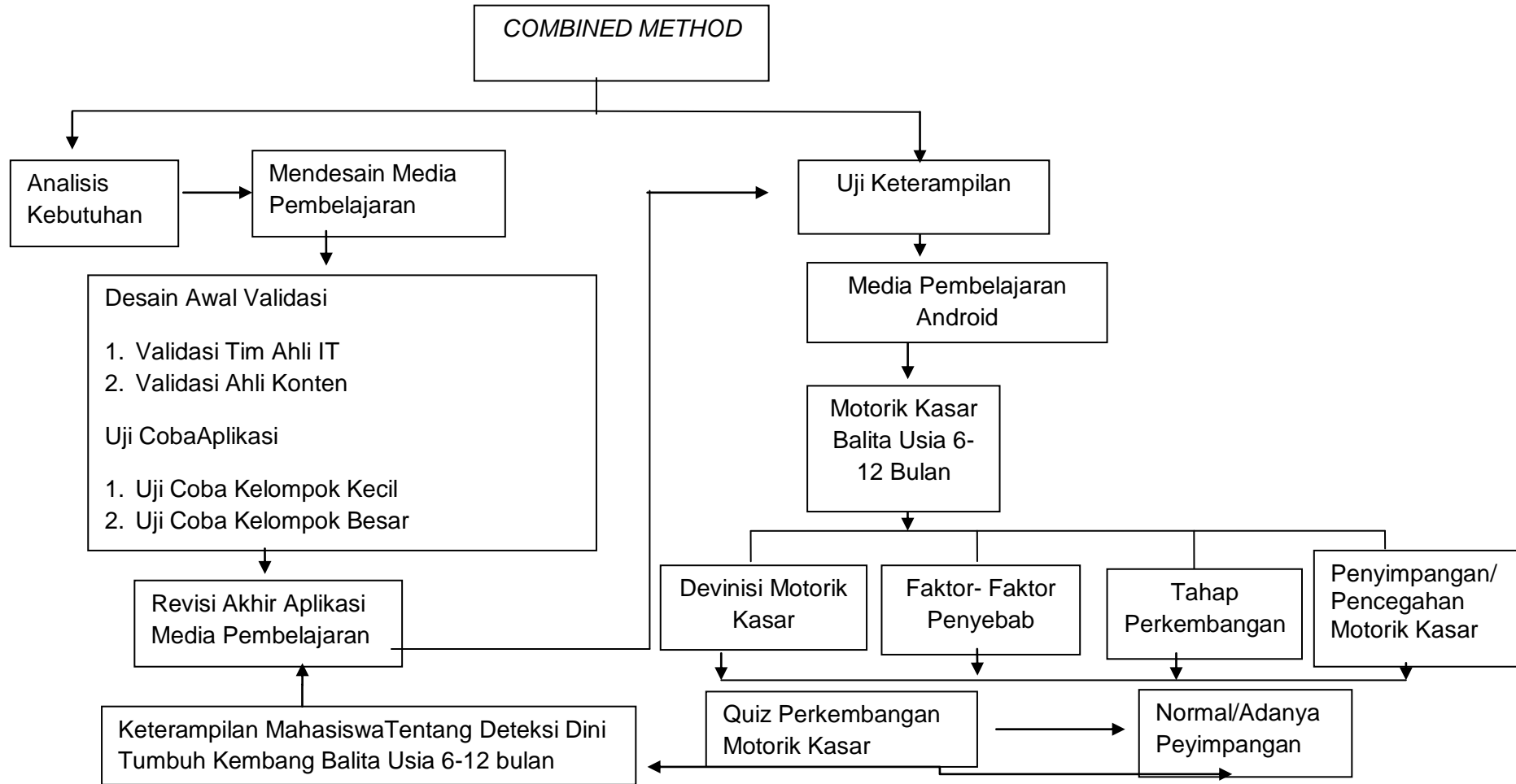
Sebagai kajian tentang pengaruh media pembelajaran asuhan kebidanan balita berbasis android yang dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan untuk mendeteksi dini perkembangan balita yang dapat membantu

meningkatkan sumber daya manusia (SDM) dan menurunkan angka penyimpangan perkembangan balita, sehingga dengan hasil penelitian ini dapat dilakukan penelitian lanjutan untuk bisa menentukan upaya lain yang dapat dilakukan terkait penurunan angka penyimpangan perkembangan balita,

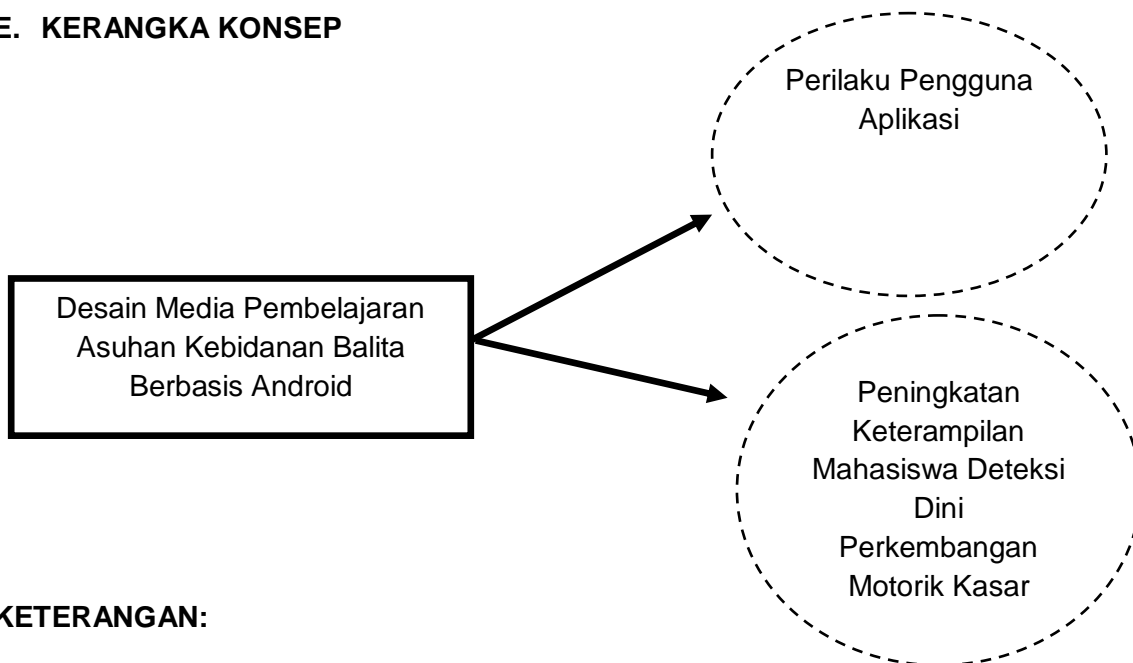
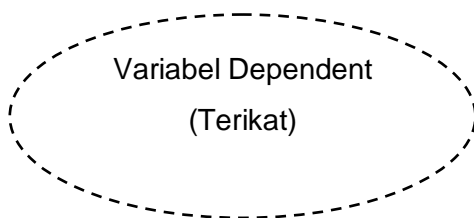
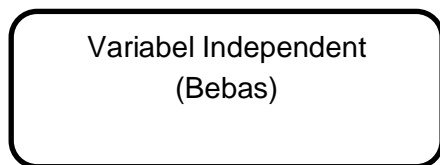
3. Manfaat Untuk Mahasiswa

Diharapkan dapat menambah pengetahuan mahasiswa tentang mendeteksi dini perkembangan motorik kasar balita usia 6-12 bulan sehingga dapat menurunkan angka penyimpangan perkembangan balita.

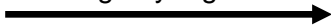
D. KERANGKA PIKIR



Bagan 1 Kerangka Pikir Dikembangkan dari Borg and Gall,1983;(Setiyaningrum, 2017).

E. KERANGKA KONSEP**KETERANGAN:**

Hubungan yang Diteliti



Bagan 2 Kerangka Konsep

F. HIPOTESIS

Ada pengaruh desain media antara penggunaan media pembelajaran asuhan kebidanan balita berbasis android dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa untuk mendeteksi dini perkembangan motorik kasar usia 6-12 bulan.

G. DEFINISI OPERASIONAL

Table 1 Definisi Operasional

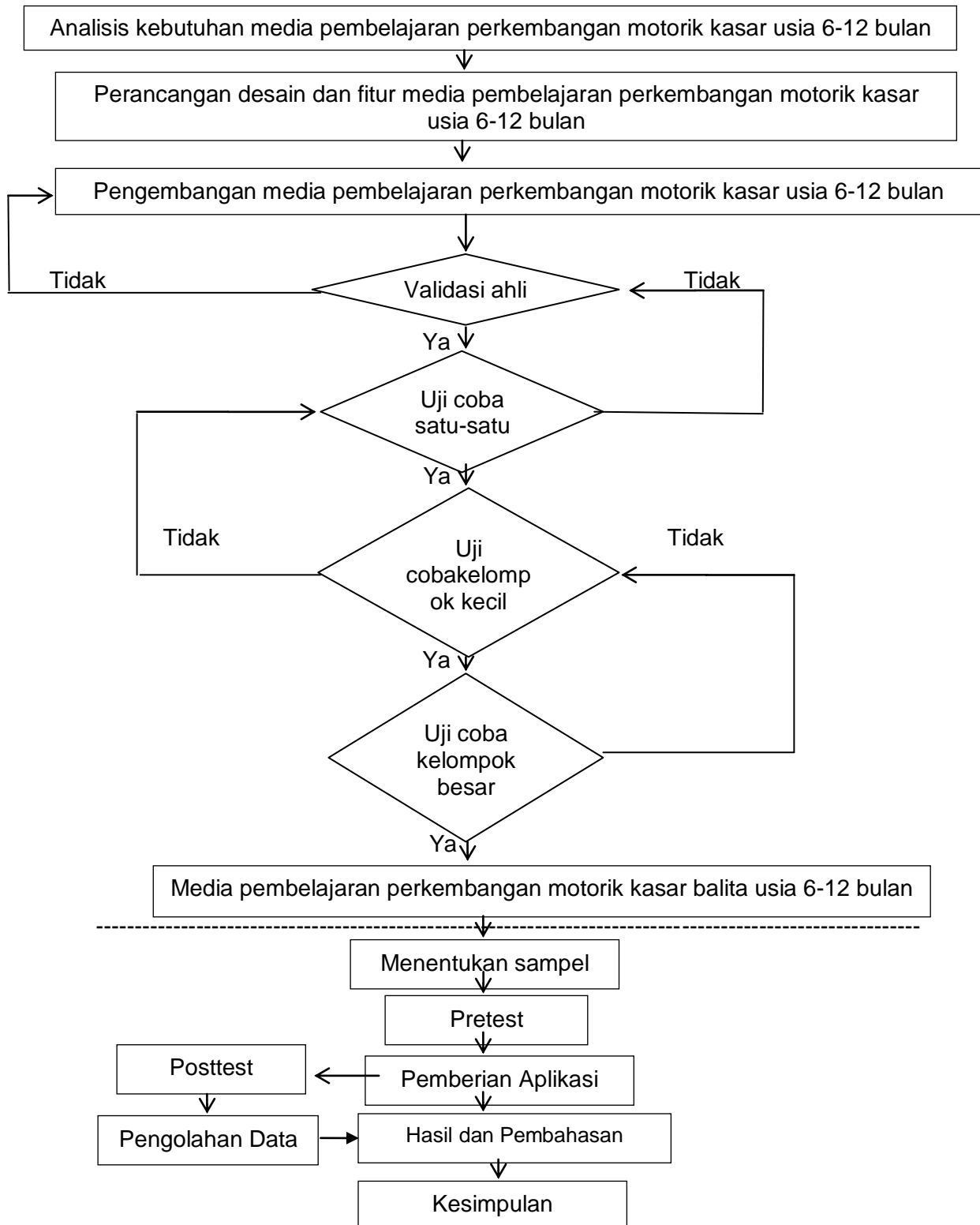
Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Variabel Independen					
1.	Aplikasi Perkembangan Motorik Kasar Berbasis Android	Merupakan aplikasi yang menggunakan telpon seluler berbasis media pembelajaran yang dilengkapi dengan materi perkembangan motorik kasar usia 6-12 bulan yang disusun secara lengkap dan menarik.	Kuisisioner	0%-19% = SangatTidakLayak 20%-36% = TidakLayak 37-52% = Kurang Layak 53%-68% = CukupLayak 69%-84% = Layak 85%-100% = SangatLayak	Ordinal
Variabel Dependen					
2.	Perilaku Pengguna Aplikasi Perkembangan Motorik Kasar Usia 6-12 Bulan	Bagaimana Penerima Responden Terhadap Aplikasi Perkembangan Motorik Kasar Usia 6-12 Bulan.	Kuisisioner	Total Skor >69.5 = Baik Total Skor ≤ 69.5 = Kurang	Nominal
3.	Keterampilan Mendeteksi	Keterampilan Mahasiswa Dalam Melakukan Deteksi dini	Daftar Tilik	≥76%-100% = Terampil	Nominal

	Perkembangan Motorik Kasar Usia 6-12 Bulan	Perkembangan Motorik Kasar Usia 6-12 Bulan.		< 76% = Tidak Terampil	
--	--	---	--	------------------------	--

H. ALUR PENELITIAN

Dalam Penelitian digunakan kombinasi metode yaitu R&D dan Pre-Eksperimental.



BAB II

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN ASUHAN KEBIDANAN BALITA BERBASIS ANDROID

A. ABSTRAK

IMELDA KARDINA. Desain Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita Berbasis Andorid (dibimbing oleh Sri Ramadha dan Yusring Sanusi B).

Penelitian ini menggunakan desain *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Metode R & D merupakan suatu proses untuk mengembangkan dan menvalidasi produk pendidikan. R & D memiliki rangkaian langkah- langkah penelitian dan pengembangan yang bersifat siklus. Tahapan penelitian ini terdiri dari: 1) analisis kebutuhan media pembelajaran ASKEB Neonatus bayi dan balita, 2) perencanaan desain pengembangan media pembelajaran, 3) pengembangan media pembelajaran, 4) validasi ahli, 5) uji coba satu-satu, 6) uji coba kelompok kecil, 7) uji coba kelompok besar, dan 8) produk akhir media pembelajaran.

Objektif: penelitian ini bertujuan mendesain dan menguji coba media pembelajaran asuhan kebidanan balita berbasis android dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa untuk mendeteksi perkembangan motorik kasar usia 6-12 bulan.

Hasil Penelitian: Persentase penilaian media pembelajaran dengan menggunakan kuisisioner pada uji validasi ahli dan uji coba kelompok satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar pada penelitian ini menunjukkan perhitungan dari hasil rating media pembelajaran menurut ahli materi (98,45%) kategori sangat layak menurut ahli media memperoleh nilai (98,45%) kategori sangat layak, dan uji coba kepada mahasiswa memperoleh oleh nilai (71%) mengatakan baik dalam perilaku penggunaan aplikasi, sehingga media layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kesimpulan: Media pembelajaran berbasis android dan ios didesain untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa kebidanan dalam mendeteksi dini perkembangan motorik kasar usia 6-12 bulan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita.

B. LATAR BELAKANG

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Indonesia berkembang sangat pesat. Kemajuan ini dapat kita rasakan di berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Perkembangan TIK di bidang pendidikan akan menjadikan pendidikan di Indonesia saat ini bisa lebih maju dan berkembang. Perkembangan TIK dapat dimanfaatkan oleh guru untuk men-ciptakan pembelajaran yang menarik dan lebih berwarna dalam kelas. Penggunaan TIK sangat penting untuk dapat menyampaikan sebuah informasi yang kita inginkan. Salah satunya perkembangan perangkat *handphone* saat ini berkembang sangat pesat di berbagai kalangan, selain mudah di dapat dan mudah cara mengoperasikan. Saat ini banyak sekali *handphone* beredar di masyarakat dari berbasis *java* hingga *handphone* pintar yang dikenal sebagai *android*. *Android* memiliki banyak fasilitas seperti PC/laptop yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran misalnya *mobile learning (m-Learning)* (Muhson, 2010).

Mobile Learning (m-Learning) merupakan salah satu media pembelajaran yang memungkinkan pendidik menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik menggunakan media berbasis *handphone*. *M-Learning* memungkinkan peserta didik dapat melakukan kegiatan berupa materi pembelajaran, arahan dan informasi pembelajaran di mana pun dan kapan pun tidak terbatas ruang dan waktunya (R.F. Rahmat, L. Mursyida, F. Rizal, 2019).

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa untuk termotivasi untuk belajar, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta

didik. Selain itu media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas (Tafonao, 2018).

Penggunaan *smartphone* setiap tahun yang semakin meningkat dan dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan mengajar dan belajar baik mahasiswa maupun dosen. Adapun hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Putri, Nurati dan Hindra (2016). Sebagian besar mahamasiswa mengatakan bahwa *smartphone* member pengaruh yang baik terhadap pembelajaran dan mendapat tanggapan atau respon positif dalam proses belajar mengajar. Beberapa penelitian lain juga mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran berbasis android sangat menarik dan mudah untuk dipahami oleh mahasiswa dan dapat menjadi sarana pembelajaran, dilakukan oleh beberapa peneliti, antara lain Comi, L. S ,et.al (2017), Hismanoglu, M, (2011), Sudiran (2015), Yuvienco, J.C.,& Huang, S.Y.(2005) and Salehi, H & Salehi, Z (2012). Penelitian-penelitian tersebut menyatakan bahwa informasi, teknologi dan komunikasi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menunjang kelancaran proses belajar mengajar (Sobon and Mangundap, 2019).

Berdasarkan penjabaran diatas maka akan dilakukan penelitian dengan mendesain media pembelajaran berbasis android dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa. Aplikasi ini dibuat dengan bertujuan untuk mendeteksi perkembangan motorik kasar balita usia 6-12 bulan.

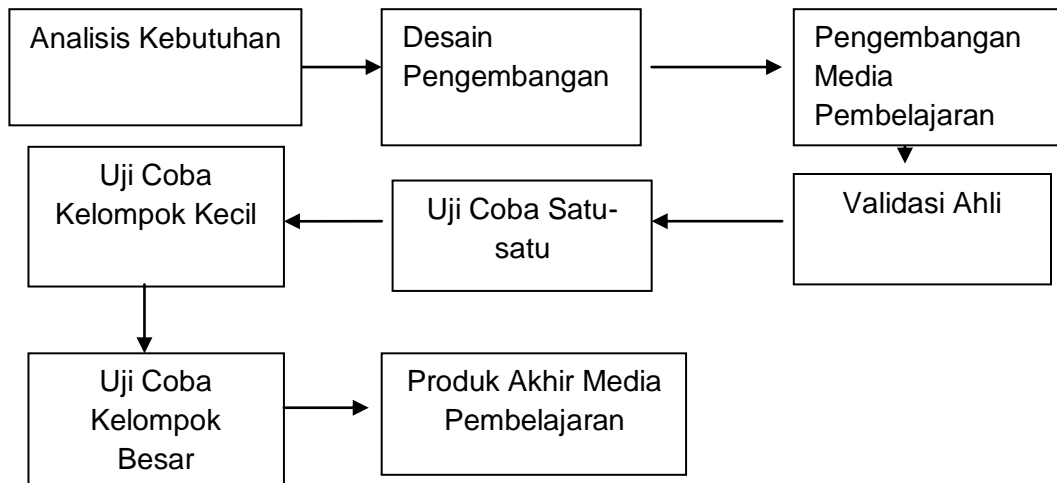
C. METODE PENELITIAN

1. Desain penelitian

Metode penelitian dilihat dari hasilnya dapat digolongkan dalam empat jenis yakni penelitian kualitatif, penelitian kuantitatif, penelitian pengembangan dan penelitian tindakan. Metode kuantitatif digunakan jika peneliti hendak menguji satu teori atau mendukung satu teori dan penuh dengan hipotesis. Metode penelitian kuantitatif digunakan jika peneliti hendak memaparkan data atau phenomena, secara detal. Ciri metode ini adalah adanya rumusan masalah. Metode penelitian pengembangan digunakan jika peneliti hendak menghasilkan produk maka penelitian tersebut harus melalui analisis kebutuhan yang menghasilkan contoh produk atau model itulah sebabnya penelitian ini didahului dengan analisis ini lah

yang dilanjutkan dengan tahapan menuju produk akhir. Metode penelitian tindakan dipilih jika peneliti hendak mengubah kebijakan (Baso, 2018).

Berikut rancangan penelitian pada penelitian ini yaitu:



Gambar 2.1. Metode R & D Borg and Gall.

2. Tahapan Penelitian

a. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Android Tentang Deteksi Dini Perkembangan Motorik Kasar Usia 6-12 Bulan

Peneliti melakukan survey di beberapa lokasi kampus di Makassar dan luar kota Makassar terkait masalah yang terjadi pada keterampilan mahasiswa kebidanan semester IV dan semester V, dimana didapatkan kurangnya kemampuan mahasiswa dalam melakukan keterampilan mendeteksi dini pertumbuhan dan perkembangan bayi dan balita. Dari beberapa survey yang dilakukan oleh peneliti kami tertarik melakukan penelitian di AKBID Tahira Albaeti Bulukumba dikarenakan masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan mahasiswa terhadap mata kuliah Asuhan Kebidanan Neonatus Bayi dan Balita.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada dosen pengampuh mata kuliah mengatakan bahwa metode ceramah yang digunakan kurang efektif karena ketika

dosen menjelaskan mahasiswa sibuk dengan kegiatan mereka masing-masing serta pemaparan materi yang diberikan mahasiswa sangat terbatas.

b. Perancangan desain dan fitur media pembelajaran berbasis android tentang deteksi dini perkembangan motorik kasar usia 6-12 bulan.

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan desain dan fitur media yang akan ditampilkan pada media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan pedoman dan literatur mengenai asuhan kebidanan pada neonates bayi dan balita dengan bantuan orang yang ahli di bidang teknologi dan informasi.

c. Validasi Ahli

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi oleh 4 orang ahli, yang terdiri dari 2 orang ahli materi atas nama Fadriah Oherella., S.ST., M. Kes., M. Keb., CBMHCT dan Rosdianah., S.ST., M. Keb., CBMHCT dan 2 orang ahli media atas nama LM. Fajar Israwan., S.KOM., M.KOM., MTA dan Ir. Sultan Hadi., ST., MT pada media pembelajaran berbasis android tentang motorik kasar usia 6-12 bulan. Kuesioner validasi ahli materi/IT diadopsi dari kuesioner yang digunakan pada penelitian yang dilakukan oleh Aziz tahun 2015.

Table 2 Hasil Uji Validasi Ahli

Validator	No	Skor	Skor Maksimal
Ahli Materi	1	47	50
	2	48	50
Ahli IT	1	57	60
	2	58	60

d. Validasi Peserta/Mahasiswa

Penggunaan validasi pada peserta menggunakan kuisisioner *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 dua 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 1 orang dosen penanggung jawab Laboratorium, untuk mendapatkan masukan atas penjelasan materi, fitur dan desain pada aplikasi tersebut dengan mengisi kuesioner *Technology Acceptance Model (TAM)*.

2) Uji coba kelompok kecil

Melakukan uji coba kelompok kecil dengan mahasiswa sebanyak 10 orang, yaitu dengan cara memberikan aplikasi kepada mahasiswa disertai dengan pemberian kuesioner *Technology Acceptance Model (TAM)* untuk mengisi penilaian kemudian dilakukan validasi. Hasil uji validasi dengan hasil tabel dibawah ini:

Table 3 Hasil uji Validitas dan rreliabilitas Instrument TAM (n=10)

Aspek	Item	Koefisien korelasi dengan nilai total	Nilai Cronbach alpha	Keterangan
Kemudahan	1	0.350	0.782	Valid dan reliabel
	2	0.209		
	3	0.276		
	4	0.416		
Kegunaan	5	0.794	0.758	Valid dan reliabel
	6	0.480		
	7	0.278		
Kepercayaan	8	0.361	0.758	Valid dan reliabel
	9	0.955		
	10	0.276		
Niat pengguna	11	0.121	0.760	Valid dan reliabel
	12	0.323		
	13	0.086		
Sikap pengguna	14	1.000	0.767	Valid dan reliabel
	15	0.465		

Uji validitas dan reliabilitas memperlihatkan bahwa kuesioner tam valid dan reliable untuk digunakan dalam menilai tingkat kegunaan aplikasi media pembelajaran asuhan kebidanan balitadentang perkembangan motorik kasar usia 6 – 12 bulan berbasis android.

3) Uji coba kelompok besar

Melakukan uji coba kelompok besar dengan mahasiswa sebanyak 31 orang intervensi yang diberikan aplikasi media pembelajaran kemudian di berikan kuesioner *Technology Accaptance Model* (TAM) dan mengisi pretest tentang perkembangan motorik kasar pada aplikasi tersebut. Kuesioner *Technology Accaptance Model* (TAM) digunakan untuk menilai tingkat kegunaan aplikasi.

e. **Produk akhir media pembelajaran asuhan kebidanan balita berbasis android dalam mendeteksi dini perkembangan motorik kasar usia 6-12 bulan.**

Tahap ini media pembelajaran asuhan kebidanan balita berbasis androrid didapatkan produk akhir dan bisa digunakan oleh mahasiswa 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 dan keterampilan mahasiswa.

3. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober- November 2020, Lokasi penelitian dilaksanakan di Akademik KebidananTahirah Bulukumba.

4. Alat dan Bahan

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

5. Analisis Data

a. **Aplikasi media pembelajaran asuhan kebidanan balita tentang perkembangan motorik kasar berbasis adroid.**

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

Table 4 Aturan Pemberian Skor

Keterangan	Skor Pernyataan Positif
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4

C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
TB (Tidak Baik)	1

Sumber : (Khoirun 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, 2017).

Table 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 (N.Novaeni. et al, 2018).

6. Analisis perilaku pengguna media pembelajaran asuhan kebidanan balita tentang perkembangan motorik kasar berbasis android.

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

Table 6 Aturan Pemberian Skor

Keterangan	Skor Pernyataan Positif
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
BS (Biasa Saja)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (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 variable 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. Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita Berbasis Android dalam Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa Untuk Mendeteksi Dini Perkembangan Motorik Kasar Usia 6-12 Bulan (Goment).

Penelitian ini dilaksanakan di Akademi Kebidanan Tahirah Al Baeti Kabupaten Bulukumba Kota Makassar periode Oktober-November. Setelah mendapatkan surat rekomendasi persetujuan penelitian oleh komisi etik Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin Makassar dengan nomor protocol 8394/UN4.14.1/TP.02.02/2020 dengan nomor protokol 121020092297.

Penelitian ini menggunakan *Metode Combined Method*. *Combined method* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* yang dikembangkan oleh Borg and Gall dan desain penelitian menggunakan Pre-eksperimental. Desain penelitian mengembangkan dan memvalidasi Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita yang merujuk ke *Metode Research and Development (R&D)* dengan beberapa tahapan yakni analisis kebutuhan media pembelajaran asuhan kebidanan balita khususnya perkembangan motorik kasar, desain perkembangan media pembelajaran, validasi ahli, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan produk akhir media pembelajaran.

Aplikasi media pembelajaran asuhan kebidanan balita meningkatkan keterampilan mahasiswa untuk mendeteksi dini perkembangan motorik kasar usia 6-12 bulan (GoMent) yang dikembangkan oleh peneliti dengan mendapat bantuan oleh ahli materi 2 orang, ahli teknologi informasi 2 orang serta untuk menilai tingkat kegunaan aplikasi menggunakan Kuesioner TAM (*Technology Acceptance Model*), menggunakan mahasiswa baik uji kelompok satu – satu 2 orang dosen penanggung jawab mata kuliah Askeb Neonatus, uji kelompok kecil sebanyak 10 orang mahasiswa yang sudah memahami tentang Asuhan Kebidanan Neonatus, dan kelompok besar 31 orang.

Instrument penilaian kelayakan media digunakan untuk mengetahui tanggapan terhadap media pembelajaran yang telah dihasilkan. Dari hasil validasi

media dapat diketahui kelayakan dari media yang telah dibuat. Penilaian kelayakan media pembelajaran yang dilakukan dengan cara memberikan tanggapan dengan criteria tanggapannya seperti sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak, dan sangat tidak layak (N.Novaeni. et al, 2018).

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ayu Indah Sari pada 2019 terdapat empat orang ahli yang menguji validasi aplikasi pembelajaran berbasis android. Mereka adalah, dua orang ahli materi dan dua orang ahli media pembelajaran digital. Yang hasilnya menunjukkan. Bahwa aplikasi pembelajaran smartphone berbasis android layak untuk digunakan. Ini mempertimbangkan penilaian ahli tim, baik materi maupun media yang memberikan penilaian dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa berkembang media layak untuk diproduksi (Sari *et al.*, 2019).

Adapun hasil penilaian yang dilakukan oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli IT terhadap media pembelajaran Asuhan Kebidan Balita sebagai berikut:

Table 7 Hasil Uji Validasi Ahli

Validator	No	Skor	Skor Maksimal
Ahli Materi	1	47	50
	2	48	50
Ahli IT	1	57	60
	2	58	60

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

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

$$\text{Presentasi Kelayakan (\%)} = \frac{(47 + 48) + (57 + 58)}{220} \times 100\%$$

$$\text{Presentasi Kelayakan (\%)} = \frac{210}{220} \times 100 = 95,45 \%$$

Hasil perhitungan presentase kelayakan media pembelajaran berbasis android (GoMent) dalam kategori sangat layak Karena presentase kelayakan didapatkan sebesar 95,45%. Adapun criteria kelayakan yakini:

Table 8 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%

(N.Novaeni. et al, 2018)

2. Perilaku Pengguna Aplikasi (GoMent).

Penelitian ini menggunakan perilaku pengguna aplikasi dengan kuesioner *Technology Acceptance Model (TAM)*. Pada tahap pengembangan media pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita berbasis Android dilakukan sebanyak 3 tahap yang menggunakan alat instrument berupa kuesioner *Technology Acceptance Model (TAM)*, tahap ke 5 uji coba satu-satu, tahap 6 uji coba kelompok kecil dan tahap ke 7 uji coba kelompok besar.

Konsep TAM dikembangkan oleh Davis yang membawa sebuah teori sebagai landasan untuk mempelajari dan memahami perilaku dalam menerima dan menggunakan sebuah system informasi. TAM sebagai alat untuk mempelajari serta mengerti bagaimana sikap seseorang terhadap teknologi yang digunakannya. Pada kuesioner *Technology Acceptance Model (TAM)* terdapat 5 variabel penilaian yaitu : 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).

Sebelum aplikasi digunakan, terlebih dahulu dilakukan tiga kali uji coba aplikasi yaitu uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar menggunakan instrument *Technology Acceptance Model (TAM)* yang bertujuan untuk

memberikan penjelasan tentang gambaran aplikasi secara umum dan memberikan penjelasan tentang perilaku pengguna terhadap aplikasi.

Hasil uji deskriptif dilakukan untuk mengetahui pandangan pengguna terhadap masing –masing variable yang terdapat pada TAM. Berikut hasil pengujian deskritif setiap variable:

1) Uji coba satu-satu

Uji coba satu-satu dilakukan pada tiga orang dosen pengampuh mata kulia. Hasil uji cobanya digambarkan sebagai berikut:

Table 9 Hasil uji coba aplikasi pada satu-satu orang

Responden	Mean				
	PEU	POU	TU	BIU	ATU
1	4.25	4.33	4.33	4.00	4.50
2	4.75	5.00	4.67	4.67	4.50
3	4.25	4.33	5.00	4.67	4.00

Aplikasi diuji coba dengan menanyakan 5 aspek terkait 1) *Perceived Ease to Use* (PEU) atau kemudahan aplikasi; 2) *Perceived Usefulness* (POU) atau kegunaan aplikasi; 3) Trust (TU) atau kepercayaan isi aplikasi; 4) *Behavior Intention to Use* (BIU) atau niat dan 5) *Attitude Toward Using* (ATU) atau sikap pengguna. Aspek ini diukur menggunakan 5 pilihan jawaban mulai dari angka 1 menunjukkan ketidak setujuan dan angka 5 menunjukkan sangat setuju dengan aspek dari aplikasi.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa ketiga responden memiliki penilaian yang hampir sama terkait aspek dari aplikasi. Ketiganya menyatakan setuju bahwa aplikasi mudah digunakan, aplikasi memiliki kegunaan/manfaat, kepercayaan terhadap aplikasi sangat baik, berniat untuk menggunakan aplikasi dan bersikap setuju dengan adanya aplikasi.

2) Uji coba kelompok kecil

Pengujian kelompok kecil dilakukan dengan menggunakan subjek 6-12 orang (Sugiyono,2019). Dalam penelitian ini uji coba kelompok kecil dilakukan pada 10 orang mahasiswi. Gambaran aplikasi secara umum sebagai berikut:

Table 10 Hasil uji coba aplikasi kelompok kecil (n=10)

Aspek	Minimum	Maximum	Mean	SD
<i>Perceived Ease to Use</i> (kemudahan)	4.25	5.00	4.47	0.28
<i>Perceived Usefulness</i> (kegunaan)	4.00	5.00	4.70	0.33
<i>Trust</i> (Kepercayaan)	4.33	5.00	4.83	0.23
<i>Behavior Intention to Use</i> (Niat pengguna)	4.00	5.00	4.75	0.42
<i>Attitude Toward Using</i> (Sikap pengguna)	4.33	5.00	4.76	0.22

Jika dilihat dari persepsi tentang kemudahan, nilai rata-rata jawaban responden adalah 4.47 yang berarti rata-rata responden setuju bahwa aplikasi mudah digunakan. Berdasarkan aspek persepsi tentang kegunaan atau kemanfaatan, nilai rata-rata jawaban responden adalah 4.70 yang berarti rata-rata responden berpersepsi bahwa aplikasi memiliki kegunaan/manfaat. Berdasarkan aspek kepercayaan, nilai rata-rata jawaban responden adalah 4.83 yang berarti responden percaya pada isi aplikasi. Berdasarkan aspek niat pengguna, nilai rata-rata jawaban responden adalah 4.75 yang berarti rata-rata.

Table 11 Perilaku kelompok kecil terhadap aplikasi (n=10)

Perilaku pengguna kelompok kecil	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Kurang	3	30.0
Baik	7	70.0
Total	10	100.0

Tabel 3.4 menunjukkan bahwa 30% responden kurang penerimaan terhadap aplikasi dan 70% responden lainnya dapat menerima aplikasi dengan baik.

Table 12 Hasil uji coba aplikasi kelompok besar (n=31)

Aspek	Minimum	Maximum	Mean	SD
<i>Perceived Ease to Use</i> (kemudahan)	4.25	5.00	4.47	0.28
<i>Perceived Usefulness</i> (kegunaan)	4.00	5.00	4.70	0.33

<i>Trust</i> (Kepercayaan)	4.33	5.00	4.83	0.23
<i>Behavior Intention to Use</i> (Niat pengguna)	4.00	5.00	4.75	0.42
<i>Attitude Toward Using</i> (Sikap pengguna)	4.33	5.00	4.76	0.22

responden berniat untuk menggunakan aplikasi. Jika dilihat dari aspek sikap pengguna menunjukkan rata-rata jawaban responden adalah 4.76 yang berarti rata-rata responden setuju dengan adanya aplikasi.

Uji coba berikutnya dilakukan pada responden penelitian dengan tetap menanyakan 5 aspek terkait kemudahan aplikasi, kegunaan aplikasi, kepercayaan isi aplikasi, niat dan sikap pengguna. Aspek ini diukur menggunakan 5 pilihan jawaban mulai dari angka 1 menunjukkan ketidaksetujuan dan angka 5 menunjukkan sangat setuju dengan aspek dari aplikasi.

Jika dilihat dari persepsi tentang kemudahan, nilai rata-rata jawaban responden adalah 4.61 yang berarti rata-rata responden setuju bahwa aplikasi mudah digunakan. Berdasarkan aspek persepsi tentang kegunaan atau kemanfaatan, nilai rata-rata jawaban responden adalah 4.66 yang berarti rata-rata responden setuju bahwa aplikasi berguna/bermanfaat. Berdasarkan aspek kepercayaan, nilai rata-rata jawaban responden adalah 4.56 yang berarti kepercayaan responden percaya dengan isi aplikasi. Berdasarkan aspek niat pengguna, nilai rata-rata jawaban responden adalah 4.67 yang berarti rata-rata responden berniat untuk terus menggunakan aplikasi media pembelajaran. Jika dilihat dari aspek sikap pengguna menunjukkan rata-rata jawaban responden adalah 4 yang berarti rata-rata responden bersikap setuju dan merespon dengan aplikasi media pembelajaran.

Table 13 Perilaku pengguna media pembelajaran asuhan kebidanan balita tentang perkembangan motorik kasar usia 6-12 bulan berbasis android (n=31)

Perilaku pengguna kelompok kecil	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Kurang	9	29.0
Baik	22	71.0

Total	10	100.0
-------	----	-------

Tabel 13 menunjukkan bahwa terdapat 29,0% responden berperilaku kurang baik dan 71.0% responden berperilaku baik dalam penggunaan media pembelajaran. Dari hasil ini juga dapat tergambar persepsi responden tentang aplikasi secara umum yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

E. PEMBAHASAN

1. Desain Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita Berbasis Android dalam Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa Untuk Mendeteksi Dini Perkembangan Motorik Kasar Usia 6-12 Bulan (Goment).

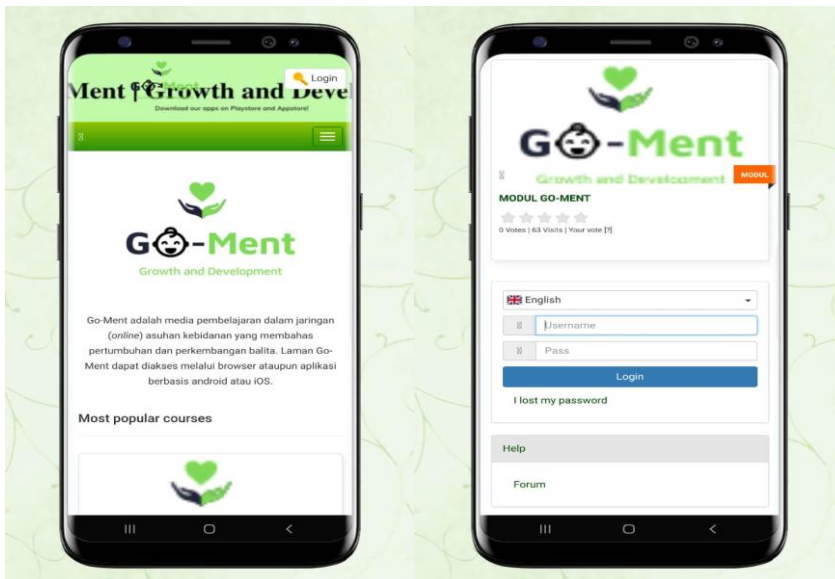
Media Pembelajaran Asuhan Kebidanan Balita Merupakan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa Untuk Mendeteksi Dini Pertumbuhan Dan Perkembangan Balita Usia 6-12 Bulan. Aplikasi GoMent (Growth and Development) didalamnya terdapat fitur-fitur menarik tentang Media Pembelajaran ASKEB Neonatus didalam aplikasi GoMent ini ada berupa modul pembelajaran tentang pertumbuhan maupun perkembangan balita baik motorik kasar maupun motorik halus usia 6-12 bulan, didalam aplikasi GoMent ini juga terdapat Pre test maupun Post test, dan ada forum diskusi atau tanya jawab, diforum diskusi ini mahasiswa bisa bertanya langsung kepada admin yang berhubungan dengan materi yang ada dalam aplikasi GoMent dan menariknya aplikasi GoMent ini juga memiliki sertifikat kelulusan bagi mahasiswa yang telah mengikuti semua alur pembelajaran yang ada didalam maupun di luar dari aplikasi GoMent ini. Berikut ini fitur-fitur hasil pengembangan yang terdapat pada media pembelajaran asuhan kebidanan balita (GoMen).

Gambar 1 Awal Aplikasi



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

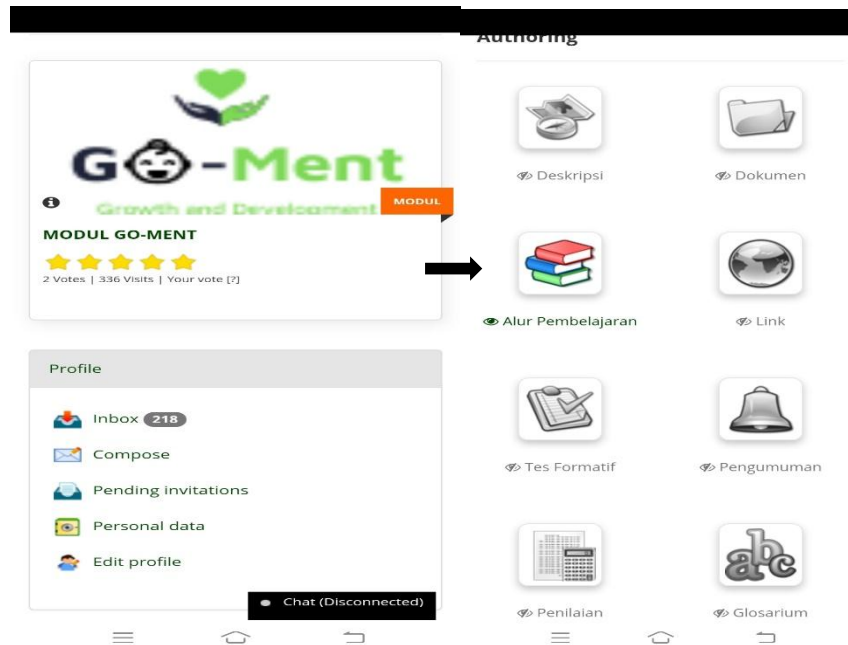
Gambar 2 Registrasi (Login)



Untuk tampilan aplikasi GoMent ini mahasiswa diminta untuk login terlebih dahulu agar bisa masuk kemenu utama aplikasi GoMent, untuk bisa login mahasiswa terlebih

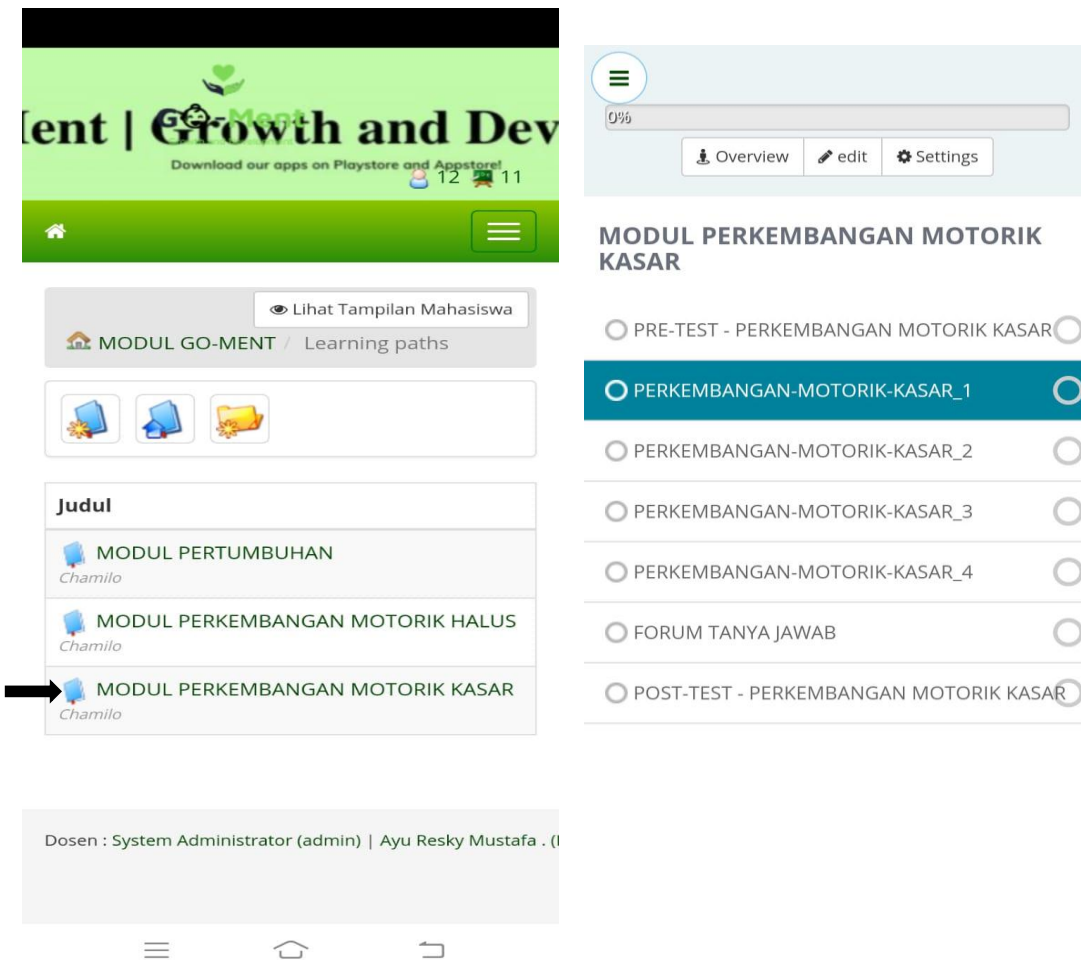
dahulu didaftarkan oleh admin agar bisa mendapatkan namauser maupun password, setelah sudah mendapatkan nama user dan password mahasiswa lagsung masuk kemenu utama aplikasi GoMent.

Gambar 3 Modul



Selanjutnya tampilan ke 3 ini, ditampilan utama ini mahasiswa akan melihat beberapa fitur didalam aplikasi GoMent mahasiswa membuka modul GoMent dan akan muncul tampilan yang ada disebelah kiri dan selanjutnya mahasiswa membuka alur pembelajaran

Gambar 4 Modul Pembelajaran Motorik Kasar

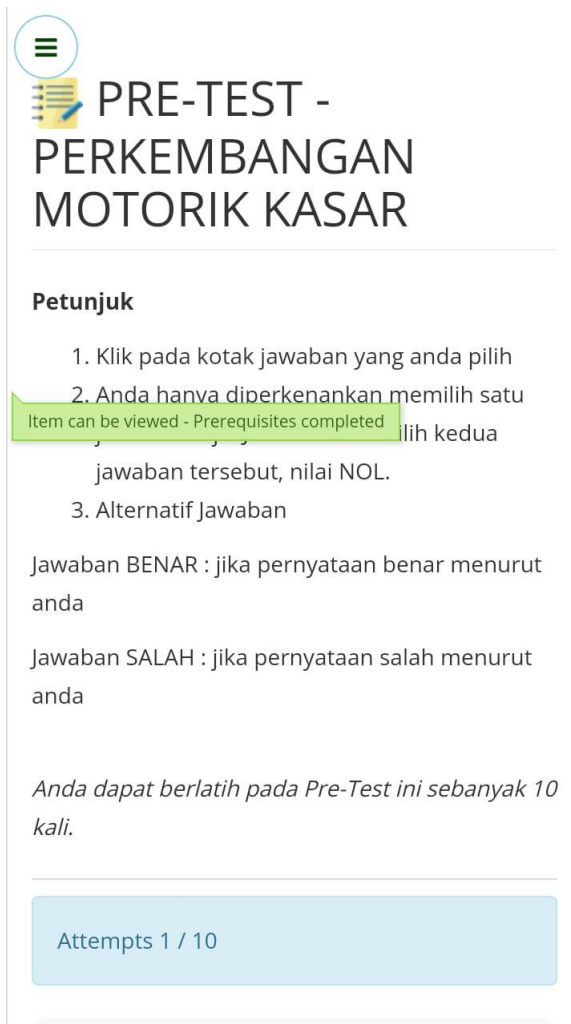


Pada tampilan 4 ini mahasiswa memilih modul pembelajaran motorik kasar dan akan muncul tampilan yang ada disebelah kiri berbagai macam modul perkembangan motorik kasar akan tampil, mahasiswa dianjurkan untuk mengisi pre test terlebih dahulu agar bisa melanjutkan ketapberikutnya.

Gambar 5 pre test perkembangan motorik kasar

Pada tampilan 5 ini mahasiswa mengisi atau menjawab pre test terlebih dahulu. Dan bisa melanjutkan kemateri tentang perkembangan motorik kasar, forum Tanya jawab dan kemudian ada post test, alur dalam modul pembelajaran ini harus diisi bertahap agar bisa melanjutkan ketahap selanjutnya contohnya mahasiswa harus terlebih dahulu

mengisi pre test dalam aplikasi ini sehingga bisa melihat isi materi tentang perkembangan motorik kasar dan apabila mahasiswa kurang paham dengan materi yang ada didalam aplikasi GoMent ini bisa langsung keforum Tanya jawab, setelah dilakukan intervensi kepada mahasiswa, mahasiswa sudah paham dan mengerti tentang perkembangan motorik kasar pada balita usia 6-12 bulan bisa dilanjutkan kepost test.



The screenshot shows a mobile application interface for a pre-test. At the top left, there is a circular menu icon. Below it is a yellow notepad icon with a pencil. The main title is 'PRE-TEST - PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR'. Underneath the title is a section titled 'Petunjuk' (Instructions) with three numbered points: 1. 'Klik pada kotak jawaban yang anda pilih' (Click on the answer box you choose), 2. 'Anda hanya diperkenankan memilih satu jawaban' (You are only allowed to choose one answer), and 3. 'Alternatif Jawaban' (Alternative Answer). Below the instructions, there are two lines of text: 'Jawaban BENAR : jika pernyataan benar menurut anda' (Correct Answer: if the statement is true according to you) and 'Jawaban SALAH : jika pernyataan salah menurut anda' (Wrong Answer: if the statement is false according to you). At the bottom, there is a light blue box containing the text 'Attempts 1 / 10'. There is also a small green notification box that says 'Item can be viewed - Prerequisites completed'.

**PRE-TEST -
PERKEMBANGAN
MOTORIK KASAR**

Petunjuk

1. Klik pada kotak jawaban yang anda pilih
2. Anda hanya diperkenankan memilih satu jawaban
3. Alternatif Jawaban

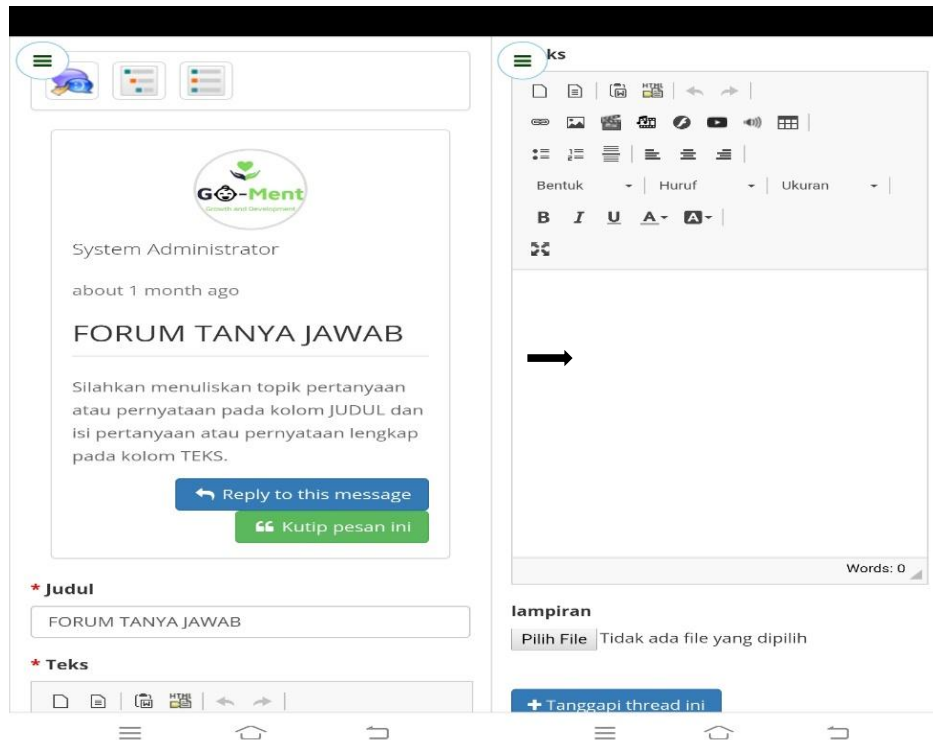
Jawaban BENAR : jika pernyataan benar menurut anda

Jawaban SALAH : jika pernyataan salah menurut anda

Anda dapat berlatih pada Pre-Test ini sebanyak 10 kali.

Attempts 1 / 10

Gambar 6 Forum Taya Jawab



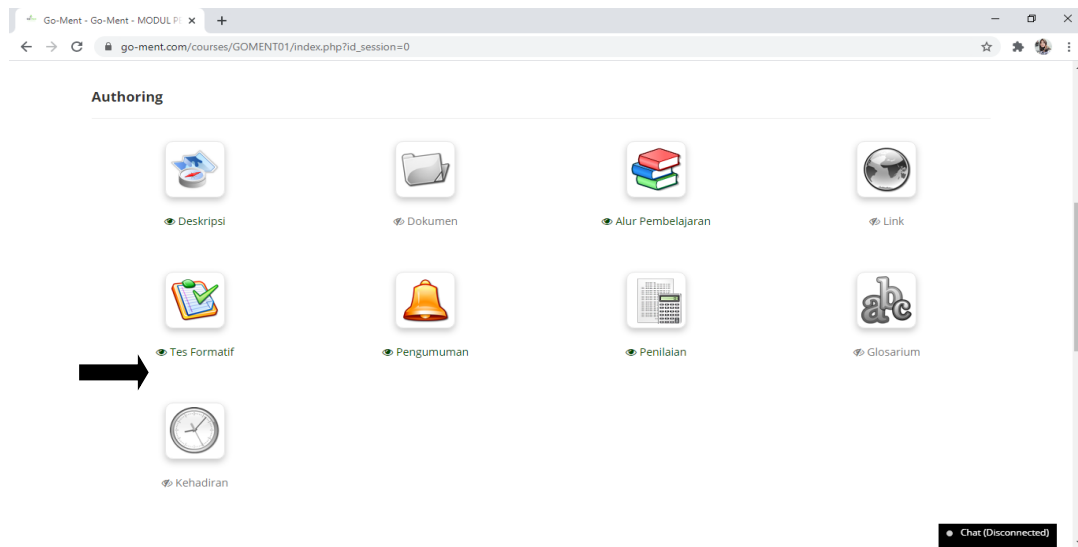
Pada tampilan 6 ini mahasiswa bisa langsung bertanya kepada masing-masing admin atau dosen pengkampus mata kuliah, apabila ada materi yang kurang dimengerti dan kurang dipahami.

Gambar 7 post test



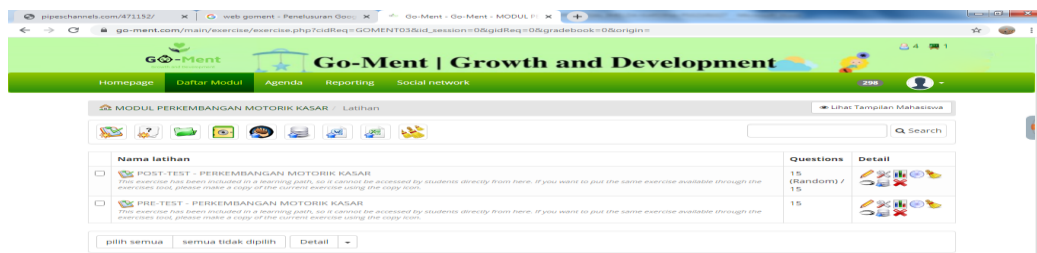
Pada tampilan ini sebelum mahasiswa mengisi atau menjawab post test, mahasiswa terlebih dahulu diberikan intervensi atau pelatihan tentang mendeteksi secara dini perkembangan atau kelainan pada balita baik itu materi maupun praktek selama 2 minggu dan selanjutnya mahasiswa menjawab post test.

Gambar 8 Pemantauan Nilai Mahasiswa



Untuk tampilan 8 klik tes formatif fungsinya disini dosen bisa melihat secara langsung nilai mahasiswa yang telah mengikuti pretest maupun post test dan yang lulus maupun tidak, tampilannya sebagai berikut:

Gambar 9 Pemantauan Nilai Mahasiswa



Pada tampilan ini klik gambar yang menyerupai gambar diagram yang ada didetail dan akan muncul nilai mahasiswa yang mengisi pre maupun post.

Gambar 10 Pemantauan Nilai Mahasiswa

The screenshot shows a web interface for monitoring student test results. The page title is 'MODUL PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR' and the sub-page is 'Latihan - POST-TEST - PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR - Skore Siswa'. The table below displays the results for several students.

First name	Last name	Group	Duration	Tanggal Mulai	Tanggal Selesai	Score	IP	Status	Alur Pembelajaran	Detail
Aeni Maksana		3		2020-11-27 02:31:30	2020-11-27 02:34:29	86.64% (86.64 / 100)	114.5.244.201	Not validated	MODUL PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR	
Andi Resdi Sulpiand		3		2020-11-27 02:45:02	2020-11-27 02:48:03	79.98% (79.98 / 100)	114.5.244.201	Not validated	MODUL PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR	
Artis Restu		2		2020-11-27 02:59:08	2020-11-27 03:01:31	100% (100 / 100)	114.5.244.201	Not validated	MODUL PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR	
Avirezul Anmatas		3		2020-11-27 03:02:34	2020-11-27 03:05:11	100% (100 / 100)	114.5.244.201	Not validated	MODUL PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR	
Asika Sulastri		2		2020-11-27 03:17:11	2020-11-27 03:19:31	86.68% (86.68 / 100)	114.5.244.201	Not validated	MODUL PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR	
Dahila Melandani		5		2020-11-27 03:31:52	2020-11-27 03:36:50	100% (100 / 100)	114.5.244.201	Not validated	MODUL PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR	

Tampilan ini melihatkan hasil test mahasiswa.

The screenshot shows a web interface for monitoring question statistics. The page title is 'MODUL PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR' and the sub-page is 'Laporan'. The table below displays the statistics for various questions.

Question	Question type	Number of learners who selected it	Lowest score	Average score	Highest score	Score
Perangsang (Penglihatan, Bicara, Pendengaran,Perabaan) Yang Datang Dari Lingkungan Anak Adalah Def ...	Exact answers combination	31 / 31	0	3.12	6.66	6.66
Perkembangan (Development) Adalah Bertambahnya Skill (Kemampuan) Dalam Struktur Dan Fungsi Tubuh Yan ...	Exact answers combination	31 / 31	0	3.75	6.66	6.66
Perkembangan Motorik Kasar Merupakan Perkembangan Kontrol Pergerakan Tubuh Yang Mengintegrasikan Beb ...	Exact answers combination	31 / 31	0	2.5	6.66	6.66
Lingkungan Yang Tidak Sehat Merupakan Salah Satu Faktor Penyebab Terjadinya Kelainan Perkembangan Mo ...	Exact answers combination	31 / 31	0	3.75	6.66	6.66
Pola Asuh Orang Tua Yang Terlihat Melindungi Dan Selalu Membantu Anak Dalam Melakukan Aktifitas Seha ...	Exact answers combination	31 / 31	0	3.75	6.66	6.66
Refleks Anak Akan Menghilang Dengan Sendirinya Dan Anak Mulai Menggerak-Gerakkan Tangan-nya Di Depan ...	Exact answers combination	31 / 31	0	2.71	6.66	6.66
Kognitif, Asosiatif Dan Autonomus Merupakan Ciri-Ciri Perkembangan Motorik Kasar	Exact answers combination	31 / 31	0	2.08	6.66	6.66
Badan Bayi Terangkat Ke Posisi Berdiri, Berdiri Selama 30 Detik Atau Berpegangan Dan Dapat Berjalan ...	Exact answers combination	31 / 31	0	3.33	6.66	6.66
Kemampuan Perkembangan Motorik Kasar Pada Bayi Usia 4 - 6 Bulan Adalah Berbalik Dari Telungkup Keter ...	Exact answers combination	31 / 31	0	3.33	6.66	6.66
Kelainan Tonus Otot Atau Penyakit Neuromus Kuler Merupakan Salah Satu Penyebab Gangguan Perkembangan ...	Exact answers combination	31 / 31	0	2.71	6.66	6.66
Bermain, Aktivitas Fisik, Tidur Setiap Anak Perlu Bermain, Melakukan Aktivitas Fisik Dan Tidur Karen ...	Exact answers combination	31 / 31	0	3.14	6.7	6.7

Pada tampilan ini ditampilkan setiap soal dan jumlah mahasiswa yang menjawab benar dan salah terlihat dengan jelas.

dan kapan saja. Sehingga aplikasi GoMent ini dirancang untuk bisa memudahkan mahasiswa mempelajari dan mempraktekan cara mendeteksi secara dini kelainan yang terjadi pada balita baik pertumbuhan maupun perkembangannya (Wolfe *et al.*, 2017)

Perkembangan dunia internet yang makin pesat, menjadikan hampir setengah penduduk dunia menggunakan internet. Diimbangi dengan penggunaan *mobile application* di Indonesia diperkirakan mencapai seratus juta pengguna. *Mobile application* merupakan aplikasi perangkat lunak hanya dapat digunakan pada perangkat smartphone dan tablet PC. Aplikasi mobile juga dikenal sebagai aplikasi yang dapat diunduh melalui situs tertentu sesuai dengan system operasi yang digunakan. Google play dan Itunes merupakan salah satu contoh situs yang menyediakan beragam aplikasi bagi pengguna Android dan Ios untuk dapat mengunduh aplikasi yang di inginkan (Hasan, Kahfi and Alamsyah, 2019).

Pada media pembelajaran asuhan kebidanan balita berbasis android atau aplikasi GoMent yang kami rancang ini masih jahu dalam keterbatasan Karena variable usia yang kami masukan hanya usia 6-12 bulan, sedangkan yang diharapkan dalam memantau perkembangan anak dan balita usia 0-59 bulan dan anak prasekolah usia 60-72 bulan, pada balita dan anak pra sekolah perlu adanya deteksi dini penyimpangan perkembangan motorik kasar sedangkan yang diharapkan adalah selain deteksi dini pertumbuhan maupun perkembangan dibutuhkan juga pemantaun bicara-bahasa, tes daya dengar dan tes daya lihat, sehingga ada yang tertarik dan ingin melanjutkan penelitian ini dengan menambahkan variable yang telah peneliti paparkan maka akan sangat memberikan dampak yang besar bagi para pengguna dan dapat menekan angka kejadian penyimpangan yang akan terjadi.

2. Perilaku Pengguna Aplikasi

Perilaku pengguna aplikasi penelitian ini digunakan instrument kuesioner TAM (*Technology Acceptance Model*). TAM digunakan agar dapat memberikan penjelasan yang kuat dan sederhana terhadap penerima serta penggunaan teknologi informasi (TIK). Teori TAM menjelaskan bahwa kemudahan penggunaan merupakan salah satu dari dua aspek utama penentu menerima sebuah produk teknologi (Ekonomi and Sebelas, 2017; Raharjo, Pinandito and Pramono, 2018).

Penelitian ini dilakukan uji coba satu-satu, dan pada kelompok kecil maupun besar mendapat bahwa variable pengguna aplikasi media pembelajarn asuhan kebidanan balita sangat baik. Variabel pandangan pengguna terhadap aplikasi media pembelajaran asuhan kebidanan balita sangat baik. Variabel tingkat minat pengguna aplikasi media pembelajaran asuhan kebidanan sangat baik. Dan variable sikap terhadap penggunaan aplikasi media pembelajaran asuhan kebidanan balita sangat baik.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang mengatakan bahwa *Perceived ease to use* merupakan suatu tindakan yang memudahkan pengguna aplikasi yang dapat mempengaruhi *perceived usefulness*. Semakin tingginya kemudahan maka semakin tinggi pula manfaat yang dirasakan pengguna. *Variable attitude toward using* dipengaruhi oleh *variable perceived ease to use dan variable perceived usefulness*. Sikap pengguna akan lebih positif jika mereka merasakan manfaat atau kegunaan dari aplikasi itu sendiri (Sianadewi, Widyarini and Wibowo, 2017).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Devi & Agung tahun 2018 diperoleh bahwa variable kegunaan aplikasi menunjukan signifikan memiliki hubungan yang positif terhadap minat pengguna aplikasi. Dan variable kemudahan juga memiliki aspek positif terhadap minat penggunaan aplikasi tersebut dengan nilai signifikansi keduanya sebesar 0,002 lebih kecil dari nilai 0,05.

F. KESIMPULAN

Media pemebelajaran asuhan kebidanan balita berbasis android dan ios dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa untuk mendeteksi perkembangan motorik kasar usia 6 -12 bulan (GoMent) didesain atau dirancang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa agar dapat membantu mahasiswa dalam memepelajari atau mendeteksi kelainan yang terjadi pada balita baik kelainan pertumbuhan dan perkembangan dimana dan kapan saja mereka ingin melihatnya atau membacanya karna aplikasi Goment ini bisa didowlond baik diplaystor maupun ios, untuk materi yang ada didalam aplikasi GoMent ini sendiri cukup lengkap dengan dilengkapi penuntun belajar dan forum tanya jawab bagi mahasiswa yang kurang mengerti dengan materi yang ada.

Hasil deskriptif variable perilaku penggunaan aplikasi yaitu: perceived ease to use, perceived usefulness, trust, behavior intention to use, attitude toward using didapatkan hasil dari variable tersebut dalam kategori baik yang dapat diartikan bahwa media pembelajaran asuhan kebidanan balita berbasis android (GoMent) diterima dengan baik dikalangan mahasiswa kebidanan.