

TESIS

**PERBANDINGAN PENERIMAAN DOSEN KEBIDANAN DI WILAYAH
URBAN DAN WILAYAH *RURAL* TERHADAP APLIKASI
TRY OUT UJI KOMPETENSI BERBASIS *ANDROID***

*COMPARISON OF ACCEPTANCE OF MIDWIVES LECTURERS IN
URBAN AND SUB-URBAN REGIONS TO ANDROID-BASED
TRY-OUT COMPETENCE TEST APPLICATIONS*

Disusun dan diajukan oleh

OLVANINGSIH

P102201007



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

2022

**PERBANDINGAN PENERIMAAN DOSEN KEBIDANAN DI WILAYAH
URBAN DAN WILAYAH RURAL TERHADAP APLIKASI
TRY OUT UJI KOMPETENSI BERBASIS ANDROID**

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Magister

**Program Studi
Ilmu Kebidanan**

Disusun dan diajukan oleh

OLVANINGSIH

Kepada

**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KEBIDANAN
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2022**

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

**PERBANDINGAN PENERIMAAN DOSEN KEBIDANAN DI WILAYAH
URBAN DAN WILAYAH RURAL TERHADAP APLIKASI
TRY OUT UJI KOMPETENSI BERBASIS ANDROID**

Disusun dan diajukan oleh

**OLVANINGSIH
P102201007**

Telah Dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka
Penyelesaian Studi Program Magister Program Studi Ilmu Kebidanan
Sekolah Pascasarjana Universitas Hasanuddin Makassar
Pada Tanggal 04 Maret 2022
dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,

Pembimbing Utama



Dr. Yusring Sanusi Baso, S.S., M.App.Ling
NIP. 1969 0314 1999 03 1006

Pembimbing Pendamping



Dr. Andi Nilawati Usman, SKM., M.Kes
NIP: 1983 0407 2019 04 4001

Ketua Program Studi
Ilmu Kebidanan



Dr. dr. Sharvianti Arifuddin, Sp. OG(K)
NIP: 1973 0831 2006 04 2001



Dekan Sekolah Pascasarjana
Universitas Hasanuddin

Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc
NIP. 1967 0708 1990 03 1001

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Olvaningsih
NIM : P102201007
Program Studi : Ilmu Kebidanan
Jenjang : Magister

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Bukan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan Tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 04 Maret 2022

Yang menyatakan



Olvaningsih

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala atas segala rahmat dan karunia-Nya serta shalawat dan salam kepada Nabi besar kita Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan kesehatan, kekuatan serta kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang dibuat untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Magister Kebidanan Pascasarjana Universitas Hasanuddin dengan judul "Perbandingan Penerimaan Dosen Kebidanan di Wilayah *Urban* dan Wilayah *Rural* Terhadap Aplikasi *Try Out* Uji Kompetensi Berbasis *Android*".

Selama penulisan Tesis ini, penulis memiliki banyak kendala namun hal ini dapat teratasi berkat kerja keras serta bimbingan, bantuan dan kerjasamanya dari berbagai pihak baik secara moril maupun materil.

Sehingga dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Dwia Aries Tina Pulubuhu, MA., selaku Rektor Universitas Hasanuddin Makassar.
2. Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc selaku Dekan Sekolah Pascasarjana Universitas Hasanuddin Makassar.
3. Dr. dr. Sharvianty Arifuddin, Sp.OG(K), selaku Ketua Program Studi Magister Kebidanan Universitas Hasanuddin Makassar.
4. Dr. Yusring Sanusi Baso, S.S., M.App. Ling selaku pembimbing I dan Dr. Andi Nilawati Usman, SKM.,M.Kes selaku pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bantuannya sehingga siap untuk di ujikan di depan penguji.
5. Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc, Prof.Dr.Ir. Syafruddin Syarif, MT dan Dr.Dr.Ir. Esther Sanda Manapa., MT selaku penguji yang telah

memberikan masukan, bimbingan, serta perbaikan dalam menyusun tesis ini.

6. Kepada Orangtua yang sangat saya cintai yang telah memberikan dorongan, semangat dan mencurahkan doanya kepada penulis semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat, keselamatan yang tak terhingga baginya.
7. Teman-teman seperjuangan Magister Kebidanan angkatan XII khususnya yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan Tesis ini.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini masih belum sempurna. oleh karena itu besar harapan penulis kepada pembaca atas kontribusinya baik berupa saran maupun kritik yang sifatnya membangun untuk perbaikan kedepannya. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 04 Maret 2022



Olvaningsih


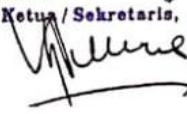
ABSTRAK

OLVANINGSIH. *Perbandingan Penerimaan Dosen Kebidanan di Wilayah Urban dan Wilayah Rural Terhadap Aplikasi Try Out Uji Kompetensi Berbasis Android* (dibimbing oleh **Yusring Sanusi Baso** dan **Andi Nilawati Usman**)

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan penerimaan dosen kebidanan di wilayah urban dan wilayah rural terhadap aplikasi *try out* uji kompetensi berbasis android dan melakukan uji validasi kelayakan aplikasi yang dikembangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggabungkan antara penelitian *Research and Development (R&D)* dan *Intervensi*. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling* dengan total sampel sebanyak 24 sampel yaitu 13 sampel pada Universitas Megarezky (urban) dan 11 sampel pada Stikes Husada Mandiri Poso (rural). Data dianalisis dengan menggunakan analisis statistik yaitu dengan melakukan uji *Shapiro Wilk* dan Uji *Mann-Whitney*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji validasi dari ahli media rata-rata 84,44% dan hasil validasi ahli materi rata-rata 84,52% hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *try out* uji kompetensi berbasis android layak digunakan. Uji validitas dari ahli media dan ahli materi menggunakan kuesioner TAM (*Technology Acceptance Model*). Hasil uji perbandingan penilaian dari institusi Universitas Megarezky Makassar hasil penilaian dari 13 orang sampel, untuk kategori sangat baik sebanyak 10 orang dengan persentase 76.9%, kategori baik sebanyak 3 orang dengan persentase 23.1%%, dan institusi Stikes Husada Mandiri Poso dengan sampel sebanyak 11 orang, untuk kategori sangat baik sebanyak 6 orang dengan persentase sebesar 54.5% sedangkan untuk kategori baik sebanyak 5 orang dengan persentase sebesar 45.5 % ($p=0.181$). Kesimpulan penelitian ini adalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada penerimaan dosen di wilayah urban dan wilayah rural terhadap penggunaan aplikasi *try out* ukom berbasis android dengan rata-rata hasil penerimaan pada kategori sangat baik.

Kata kunci: *aplikasi try out ukom berbasis android, kelayakan, penerimaan*

 GUGUS PENJAMINAN MUTU (GPM) SEKOLAH PASCASARJANA UNHAS	
Abstrak ini telah diperiksa.	Paraf Ketua / Sekretaris,
Tanggal: <u>03/02/2022</u>	


ABSTRACT

OLVANINGSIH. *Comparison of Acceptance of Midwives Lecturers in Urban and Sub-Urban Regions to Android-Based Try-Out Competence Test Applications.* (supervised by **Yusring Sanusi Baso** and **Andi Nilawati Usman**)

The purpose of this study was to determine the differences in the acceptance of midwifery lecturers in urban and sub-urban areas to the Android-based try-out competency test application and conduct a feasibility validation test for this application. The method used in this study was a combination of Research and Development (R&D) and Intervention research. Sampling was done by purposive sampling technique with a total sample of 24 namely 13 samples at Megarezky University (urban) and 11 samples at Stikes Husada Mandiri Poso (sub-urban). The data were analyzed using statistical analysis, the Shapiro Wilk and Mann-Whitney test.

The results showed that media experts' average validation test results were 84.44%, and the material expert validation results averaged 84.52%, indicating that the Android-based try-out competency test application was feasible to use. User validity of media experts and material experts using the TAM (Technology Acceptance Model) questionnaire. The result shows that from the Megarezky Makassar University in the urban area, which involved 13 samples, the very good category was 10 people (76.9%) and in the good category was 3 people (23.1%); the Stikes Husada Mandiri Poso Institution in the sub-urban area, which involved 11 people, the very good category was 6 people (54.5%) and the good category was 5 people (45.5%) ($p=0.181$). The conclusion of this study is no significant difference in the acceptance of midwifery lecturers in urban and sub-urban areas to use the Android-based try-out application with the average acceptance result in the very good category.

Keywords: *android-based try-out competence application, eligibility, acceptance, midwifery lecturers*

 GUGUS PENJAMINAN MUTU (GPM) SEKOLAH PASCASARJANA UNHAS	
Abstrak ini telah diperiksa.	Paraf Ketua / Sekretaris.
Tanggal : <u>03/02/2022</u>	

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGAJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	iii
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	ii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SINGKATAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat penelitian	8
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
F. Sistematika Penulisan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android	10
B. Peran Dosen Pada Uji Kompetensi Bidan	18
C. Uji Kompetensi Bidan	26
D. Wilayah <i>Urban</i> dan Wilayah <i>Rural</i>	27
E. Kerangka Teori.....	38
F. Kerangka Konsep	39
G. Hipotesis penelitian	40
H. Definisi operasional	40
I. Alur Penelitian	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Metode Penelitian.....	42
B. Prosedur Pengembangan.....	43
C. Tempat dan Waktu Penelitian	45

D. Populasi dan Sampel.....	47
E. Pengumpulan Data.....	48
F. Alat dan Bahan.....	48
G. Penilaian Produk.....	49
H. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
A. HASIL.....	52
B. PEMBAHASAN.....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
A. KESIMPULAN.....	68
B. SARAN.....	68
REFERENSI.....	69
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
Gambar 2.1.	Kerangka teori.....	38
Gambar 2.2.	Kerangka konsep	39
Gambar 2.3.	Alur penelitian	41
Gambar 3.1.	Prosedur penelitian pengembangan	42
Gambar 3.2.	Peta Kota Makassar.....	45
Gambar 3.3.	Peta Kabupaten Poso	47
Gambar 4.1.	Tampilan halaman login	53
Gambar 4.2.	Tampilan menu utama	54
Gambar 4.3.	Tampilan menu dosen.....	55
Gambar 4.4.	Tampilan jumlah peserta ukom	56
Gambar 4.5.	Tampilan nilai <i>try out</i> ukom	56
Gambar 4.6.	Tampilan tambah data	57

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
Tabel 2.1.	Definisi operasional.....	40
Tabel 3.2.	Ketentuan skoring angket validasi	50
Tabel 3.3.	Kriteria kelayakan aplikasi.....	50
Tabel 4.1.	Hasil analisis perbedaan penerimaan dosen	63
Tabel 4.2.	Perbandingan penerimaan <i>urban</i> dan <i>rural</i>	63

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Judul	Halaman
Grafik 4.1.	Hasil validasi ahli media	58
Grafik 4.2.	Hasil validasi ahli materi	59
Grafik 4.3.	Hasil validasi kelompok kecil	60
Grafik 4.4.	Hasil uji coba kelompok besar	61

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Angket ahli media
- Lampiran 2. Angket ahli materi
- Lampiran 3. Kuesioner TAM
- Lampiran 4. Validasi dan rehabilitasi kuesioner TAM
- Lampiran 5. Hasil uji Shapiro Wilk
- Lampiran 6. Hasil uji Mann-Whitney
- Lampiran 7. Hasil kuesioner validasi ahli media dan ahli materi
- Lampiran 8. Master tabel kelompok kecil
- Lampiran 9. Master tabel kelompok besar
- Lampiran 10. Master tabel penerimaan urban dan rural
- Lampiran 11. Lembar informed consent
- Lampiran 12. Surat izin pengambilan data awal penanaman modal PTSP
- Lampiran 13. Surat permohonan izin pengambilan data awal Universitas Megarezky
- Lampiran 14. Surat permohonan izin pengambilan data awal Stikes HM Poso
- Lampiran 15. Surat permohonan izin etik
- Lampiran 16. Surat keterangan sementara pengurusan izin etik
- Lampiran 17. Surat izin rekomendasi persetujuan etik
- Lampiran 18. Surat keterangan penelitian Universitas Megarezky
- Lampiran 19. Surat keterangan penelitian Stikes Husada Mandiri Poso
- Lampiran 20. Dokumentasi

DAFTAR SINGKATAN

Singkatan	Keterangan
CSL	<i>Citation Style Language</i>
COVID-19	<i>Corona Virus Disease 2019</i>
HTML	<i>HyperText Markup Language</i>
KOMINFO	Kementerian Komunikasi dan Informatika
OBE	<i>Outcome-Based Education</i>
PERMENKES	Peraturan Menteri Kesehatan
PJJ	Pendidikan Jarak Jauh
RPS	Rencana Pembelajaran Semester
STR	Surat Tanda Registrasi
TAM	<i>Technology Acceptance Model</i>
TIK	Teknologi Informasi dan Komunikasi
UKOM	Uji Kompetensi
WFH	<i>Work From Home</i>
WHO	<i>World Health Organization</i>

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi *Covid-19* atau *Coronavirus Disease 2019* telah menggemparkan negara di berbagai belahan dunia tahun 2020, salah satu negara tersebut adalah Indonesia. *Covid-19* menurut WHO (*World Health Organization*) merupakan penyakit menular yang kali pertama ditemukan di Wuhan, Tiongkok pada bulan Desember tahun 2019. Indonesia mengalami tekanan akibat bencana *Covid-19*. Ancaman yang terjadi mengakibatkan terganggunya aktivitas dari segala sektor kehidupan terutama pada sektor pendidikan. Sektor pendidikan diharuskan untuk melakukan pembelajaran secara daring. Pandemi *covid 19* membawa disrupsi kehidupan tidak terkecuali dunia pendidikan. Perubahan yang cepat menuntut kemampuan adaptasi dan kondisi distress terlebih pada pembelajaran praktik lapangan. Ansietas menjadi gejala awal mahasiswa yang mungkin bisa berdampak buruk pada prestasi dan hasil belajar mahasiswa. Penurunan imun, depresi dan penurunan kualitas pendidikan menjadi muara risiko jika kondisi ansietas tidak ditangani. *World Health Organizazion* (WHO) memberikan himbuan untuk menghentikan kegiatan yang menimbulkan perkumpulan masa. Perkuliahan dilaksanakan dengan skenario yang mampu mencegah kontak secara fisik antara penyelenggara pendidikan dan peserta didik maupun antar peserta didik itu sendiri. Adapun bentuk pembelajaran yang dapat digunakan sebagai solusi di masa pandemi yaitu pembelajaran daring. Pembelajaran daring sendiri merupakan pembelajaran dengan menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Perguruan tinggi pada masa *Work From Home (WFH)* perlu melaksanakan penguatan pembelajaran secara daring. Dimana pembelajaran daring dibutuhkan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (Andrianto Pangondian *et al.*, 2019; Ni Wayan Sukma Adnyani, 2021; Wigutomo Gozali, 2021)

Perubahan pola kerja yang dilakukan dari rumah atau *WFH* adalah kebiasaan baru. Perubahan pola pengajaran menggunakan teknologi serta pembelajaran jarak jauh menuntut kemampuan penguasaan teknologi baik bagi dosen maupun mahasiswa. Paling tidak, dosen harus mampu memanfaatkan kanal-kanal yang

tersedia, seperti *Learning Management System (LMS)*, media komunikasi berbasis audiovideo, media sosial serta media penyimpanan data yang dapat digunakan membantu terjadinya kegiatan belajar mengajar yang berkualitas. Disisi lain dosen juga dituntut untuk melakukan pengajaran konstruktif (*constructive alignment*) ulang terhadap keselarasan tiga komponen *Outcome Based Education (OBE)*, yakni (1) capaian pembelajaran, (2) aktivitas pembelajaran, dan (3) metode asesmen yang telah disusun dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Dosen sebagai komponen esensial dalam suatu system pendidikan di perguruan tinggi memiliki tanggungjawab, peran yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Sesuai Pasal 1 ayat 14 UU no 12 tahun 2012 tentang Pendidikan tinggi bahwa dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi melalui Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian kepada Masyarakat (Adiawaty, 2020; Indonesia, n.d.)

Praktek pendidikan di era pandemi Covid- 19 sudah berjalan lebih dari satu tahun diwarnai ketimpangan. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) hanya dimaknai sebagian besar instansi pendidikan dengan praktik belajar daring telah membuat satu peserta didik dengan peserta didik lain belajar dalam kondisi tidak sama yang disebabkan karena tidak meratanya layanan pendidikan pada daerah pedesaan dan daerah perkotaan. Kebijakan “belajar dari rumah” sebagai respons dari pandemi COVID-19 memiliki dampak serius terhadap proses pembelajaran. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) berisiko menghambat bahkan menghentikan proses pembelajaran di wilayah terpencil karena keterbatasan akses internet sehingga mengalami kesulitan melanjutkan proses belajar-mengajar. Hal tersebut berpotensi meningkatkan disparitas atau ketimpangan pendidikan di Indonesia (Handayani *et al.*, 2020; Siska, 2021).

Kurang meratanya pengembangan dan penyebaran TIK dimasyarakat menyebabkan adanya kesenjangan digital. Hasil survey yang dilakukan oleh APJII pada tahun 2017 yang menemukan bahwa penetrasi pengguna internet di kalangan masyarakat *rural* hanya mencapai 48,25%, angka ini cukup jauh jika dibandingkan dengan penetrasi pengguna internet di kalangan masyarakat *urban* yang mencapai 72,41%. Angka ini tentunya menjadi gambaran bahwa kurang meratanya penyebaran TIK dimasyarakat Indonesia. Rendahnya angka kepemilikan dan

penggunaan teknologi di masyarakat rural merupakan salah satu alasan terjadinya kesenjangan digital, berdasarkan data temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia (KOMINFO) pada tahun 2016 hanya sekitar 26,3% rumah tangga yang tinggal di daerah rural memiliki akses terhadap perangkat TIK. Kesenjangan digital atau digital divide merupakan sebuah permasalahan yang muncul di masyarakat karena adanya perkembangan TIK (teknologi informasi dan komunikasi) yang kurang merata. Permasalahan ini kerap dialami oleh masyarakat rural (masyarakat pedesaan), karena masyarakat urban (masyarakat perkotaan) lebih dulu mendapatkan kesempatan untuk merasakan dampak pembangunan infrastruktur TIK jika dibandingkan dengan masyarakat rural. Ariyanti menyatakan bahwa kesenjangan digital disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor skill dan kurang efisien pemanfaatan internet. Skill atau kemampuan seseorang dalam menggunakan perangkat teknologi sangatlah dibutuhkan agar keberadaan komputer dan ketersediaan akses internet dapat dimanfaatkan secara maksimal. Pemanfaatan teknologi juga merupakan salah satu komponen penting yang dapat digunakan untuk mengetahui apakah ada kesenjangan digital didalam suatu daerah. Kondisi demografi individu seperti usia, tingkat pendidikan, dan tempat tinggal menjadi faktor yang mempengaruhi perbedaan pemanfaatan teknologi informasi (Oktavianoor, 2020).

Kesiapan dosen dalam menjalankan pembelajaran secara daring merupakan salah satu faktor utama dalam menunjang proses pembelajaran dibutuhkan inisiatif dan tanggung jawab untuk menetapkan tujuan belajar, mengidentifikasi kebutuhan dan tanggung jawab pribadi seorang pengajar dalam menyelenggarakan pembelajaran secara daring. Ketika proses pembelajaran bergeser dari tatap muka ke daring, ada banyak hal baru yang harus dipelajari oleh dosen dalam kegiatan mengajar, seperti mengoperasikan perangkat lunak baru dan pembuatan bahan ajar digital serta aplikasi pendukung proses pembelajaran yang dimediasi oleh teknologi (Saragih & , Teddy Markus , Peter Rhian, 2021).

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara tepat-guna dan berdaya guna

sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan. Pada kenyataannya dilapangan, media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, misalnya keterbatasan waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Pada era globalisasi ini media pembelajaran sangat banyak macamnya, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sehingga setiap instansi pendidikan dituntut untuk peka akan perkembangan tersebut, dan banyak melakukan inovasi-inovasi baru terhadap media pembelajaran yang digunakan agar tidak tertinggal oleh kemajuan teknologi yang ada. Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran di masa yang akan datang harus dapat direalisasikan dalam praktik. Banyak usaha yang dikerjakan. Disamping memahami penggunaannya, para tenaga pendidikpun patut berupaya untuk mengembangkan keterampilan “membuat sendiri” media yang menarik, murah, dan efisien, dengan tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. diperlukan media sebagai perantara, selain media dalam proses belajar mengajar juga diperlukan adanya teknologi pembelajaran, teknologi pembelajaran akan menentukan keberhasilan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran (Cooper, 2009; Fullerton & Ingle, 2003; Herman & Aristiawan, 2019; Ibrahim, 2016; Lavender *et al.*, 2013; Muyaroah & Fajartia, 2017).

Penggunaan *android* menjadi hal yang sangat penting dikalangan umum termasuk kalangan remaja yang duduk di bangku sekolah. Di era teknologi yang semakin pesat seperti dalam proses belajar-mengajar sebagian besar belajar melalui *android* pada dunia pendidikan karena mempermudah bagi tenaga pendidik dalam menyampaikan materi baik di dalam kelas maupun tenaga pendidik yang berhalangan hadir. Berdasarkan riset studi Baidu dengan hasil yaitu 97% lebih besar menggunakan *mobile* dibanding pengguna mengakses *browser* yang hanya 76 % artinya bahwa aplikasi *mobile* lebih populer dan diminati. *Head Of Marketing* Baidu Iwan Setiawan menyebutkan bahwa rata-rata pengguna *mobile* meluangkan waktu 1 jam atau 60 menit per-hari untuk mengaksesnya. Dalam survei mencatat beberapa aplikasi yang populer di indonesia di era sekarang ini yaitu *game* jumlah unduhan sebanyak 38 %, olah pesan sebanyak 27 %, dan media sosial sebanyak 19 % (Bramanto, 2017; Ramadhany & Abdy, 2013).

Uji kompetensi saat ini menggunakan sistem *Computerized Based Test* (CBT), dimana peserta mengerjakan 180 soal pilihan ganda dalam waktu 180 menit. Berangkat dari hal ini maka banyak bermunculan strategi-strategi untuk mempersiapkan para tenaga kesehatan menghadapi uji kompetensi, salah satu strateginya adalah dengan metode Try Out (Uji coba). *Try out* adalah suatu mekanisme yang digunakan sebagai sebuah latihan bagi siswa sebelum melaksanakan ujian yang sesungguhnya. *Try out* pada UKOM kebidanan adalah suatu mekanisme yang dapat mempermudah mahasiswa kebidanan untuk memperoleh kesiapan dan nilai kelulusan yang baik. UKOM sendiri merupakan syarat untuk mendapatkan Surat Tanda Registrasi (STR) sesuai dengan PERMENKES No.1796 tentang registrasi tenaga kesehatan, dimana seorang bidan harus memiliki STR sebagai modal utama dalam memberikan pelayanan kesehatan sebagai tenaga bidan yang profesional dan mengutamakan keselamatan pasien. Daftar peserta uji kompetensi bidan dari periode 2017 sampai periode 2018 mengalami penurunan adalah sebagai berikut 33.792 peserta pada periode IX/2017, 19.957 periode X/2018 dan 13.146 peserta pada periode XI/2018. Tingkat kelulusan rata-rata periode masih rendah yaitu 55 % tingkat kelulusan dan tingkat kelulusan rendah sangat terlihat pada periode uji kompetensi bidan saat retaker ikut sebagai peserta ujian yaitu periode VIII/2017 adalah 22,89 % dan periode X/2018 adalah 27,95 %. Berdasarkan data dari Kementerian Riset, Pada tahun 2019 jumlah pendaftar uji kompetensi sebanyak 46.084 dan yang dinyatakan lulus hanya 23.627 (51,26%) (Dikti, 2015; Kemenristedikti, 2018).

Angka kelulusan uji kompetensi bidan pada kampus Universitas Mega Rezky prodi kebidanan masih terhitung rendah, pada studi kasus didapatkan data pada tahun 2019 jumlah mahasiswa yang mengikuti ujian kompetensi yaitu 440 mahasiswa, mahasiswa yang dinyatakan kompeten yaitu 127 (28.86%) mahasiswa dan yang tidak kompeten yaitu 313 (71.14%) mahasiswa, yang terbagi menjadi tiga gelombang pelaksanaan yaitu: periode 08-09 Maret sebanyak 206 mahasiswa yang mengikuti ujian kompetensi, mahasiswa yang kompeten sebanyak 38 orang (12.42%) dan tidak kompeten sebanyak 168 orang (81.55%). Periode 26-27 Juli mahasiswa yang mengikuti ujian kompetensi yaitu sebanyak 110 mahasiswa. , mahasiswa yang kompeten sebanyak 38 orang (34.55%) dan tidak kompeten sebanyak 72 orang (65.45%). Periode 25-26 Oktober mahasiswa yang mengikuti

ujian kompetensi yaitu sebanyak 124 orang dengan jumlah mahasiswa yang kompeten sebanyak 51 orang (41.13%) dan tidak kompeten sebanyak 73 orang (58.87%).

Pada tahun 2020 jumlah mahasiswa yang mengikuti ujian kompetensi yaitu 229, jumlah mahasiswa yang dinyatakan kompeten yaitu 75 (32.75%) dan jumlah mahasiswa yang tidak kompeten yaitu 154 (67.25%) mahasiswa, yang terbagi menjadi dua gelombang pelaksanaan yaitu: periode 18 – 20 Juli mahasiswa yang mengikuti ujian kompetensi sebanyak 189 orang dengan jumlah mahasiswa yang kompeten sebanyak 50 (26.46%) orang dan mahasiswa yang tidak kompeten sebanyak 139 (73.54%) orang peserta, periode 07-09 November mahasiswa yang mengikuti ujian kompetensi sebanyak 40 orang dengan jumlah mahasiswa yang kompeten sebanyak 25 (62.50%) orang dan mahasiswa yang tidak kompeten sebanyak 15 (37.50%) orang peserta.

Angka kelulusan uji kompetensi bidan pada kampus Stikes Husada Mandiri Poso prodi kebidanan masih terhitung rendah, pada study kasus didapatkan data pada tahun 2019 jumlah mahasiswa yang mengikuti uji kompetensi yaitu 92 mahasiswa, jumlah mahasiswa yang dinyatakan kompeten yaitu 23 (25.00%) mahasiswa dan jumlah mahasiswa yang tidak kompeten yaitu 69 (75.00%) mahasiswa, yang terbagi menjadi tiga gelombang pelaksanaan yaitu: periode 24 April mahasiswa yang mengikuti uji kompetensi sebanyak 46 orang dengan jumlah mahasiswa yang kompeten sebanyak 7 (15.22%) orang dan yang tidak kompeten sebanyak 39 (84.78%) orang peserta, periode 3 September mahasiswa yang mengikuti uji kompetensi sebanyak 46 orang dengan jumlah mahasiswa yang kompeten sebanyak 16 (34.78%) orang dan yang tidak kompeten sebanyak 30 (65.22%) mahasiswa.

Pada tahun 2020 jumlah mahasiswa yang mengikuti ujian kompetensi yaitu 82 mahasiswa, jumlah mahasiswa yang dinyatakan kompeten yaitu yaitu 27 (32.93%) dan jumlah mahasiswa yang tidak kompeten yaitu 55 (67.07%) mahasiswa, yang terbagi menjadi dua gelombang pelaksanaan yaitu: periode 9 september mahasiswa yang mengikuti uji kompetensi sebanyak 45 oarang dengan jumlah mahasiswa kompeten sebanyak 10 (22.22%) orang dan tidak kompeten sebanyak 35 (77.78%) mahasiswa, periode 10 Desember mahaiswa yang mengikuti uji kompetensi

sebanyak 37 orang dengan jumlah mahasiswa kompeten sebanyak 17 (45.95%) orang dan tidak kompeten sebanyak 20 (54.05%) mahasiswa.

Memperhatikan beberapa kondisi yang telah dikemukakan maka dinilai penting untuk melihat kesiapan dosen terhadap penerimaan perkembangan teknologi informasi dalam proses pembelajaran selama masa pandemi yang diuji cobakan menggunakan aplikasi BINIUS, sehingga dapat diketahui apakah terdapat perbedaan tingkat penerimaan dosen pada daerah *urban* dan dosen pada daerah *rural* terhadap media pembelajaran berbasis *android*.

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran yang sebelumnya telah dikembangkan oleh Andi Wilda Arianggara dan tim dengan judul penelitian "Model Uji Kompetensi Berbasis Web Pada Mahasiswa" berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa kekurangan aplikasi yaitu tidak fleksibel, tidak bisa digunakan dimanapun dan kapanpun sehingga masih perlu adanya perbaikan (Arianggara, 2021; Hafid, 2020).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mempunyai gagasan akan melakukan pengembangan berupa aplikasi *try out* uji kompetensi berbasis *android* dan adanya penambahan dan update materi pada beberapa menu yang kemudian membandingkan tingkat penerimaan dosen kebidanan di wilayah *urban* dan wilayah *rural* terhadap aplikasi *try out* uji kompetensi berbasis *android*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka pertanyaan pada penelitian ini adalah:

- 1 Apakah aplikasi *try out* uji kompetensi berbasis *android* layak digunakan sebagai media pembelajaran ?
- 2 Apakah terdapat perbedaan penerimaan dosen kebidanan di wilayah *urban* dan wilayah *rural* terhadap aplikasi *try out* uji kompetensi berbasis *android* ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Melakukan pengembangan terhadap aplikasi *try out* uji kompetensi bidan berbasis *android* yang memiliki efektivitas tinggi terhadap pemberian soal latihan uji kompetensi bidan

2. Tujuan khusus

- a. Melakukan validasi aplikasi *try out* uji kompetensi berbasis *android*
- b. Mengetahui perbedaan penerimaan dosen kebidanan di wilayah *urban* dan wilayah *rural* terhadap aplikasi *try out* uji kompetensi berbasis *android*

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran, yang dapat dikembangkan sebagai sebuah inovasi baru yang dapat diterapkan sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis.

Menambah wawasan penulis mengenai media pembelajaran khususnya media pembelajaran yang berbasis pada perkembangan teknologi

b. Bagi Mahasiswa.

Sebagai ilmu baru untuk memudahkan dan mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi institusi.

Sebagai masukan yang membangun guna meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya media pembelajaran yang tepat sehingga kompetensi yang diharapkan dapat dengan mudah tercapai.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kombinasi antara *Research and Development (R&D)* dan *Intervensi*, menggunakan sampel dosen kebidanan pada institusi pendidikan Universitas Megarezky Makassar dan Stikes Husada Mandiri Poso yang dilaksanakan pada bulan November-Desember 2021.

F. Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan tesis dalam penelitian ini adalah:

- BAB I: Pendahuluan menggunakan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian dan sistematika penulisan.
- BAB II: Tinjauan pustaka mencakup media pembelajaran berbasis aplikasi android, peran dosen pada uji kompetensi bidan, uji kompetensi bidan, wilayah *urban* dan *rural*, kerangka teori, kerangka konsep, hipotesis penelitian, definisi operasional dan alur penelitian.
- BAB III: Metodologi penelitian mencakup metode penelitian, prosedur pengembangan, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data, alat dan bahan, penilaian produk dan teknik analisis data.
- BAB IV: Hasil dan pembahasan. Hasil mencakup pengembangan produk aplikasi *try out* uji kompetensi berbasis *android*, penilaian kelayakan validasi aplikasi *try out* uji kompetensi berbasis *android* dan penilaian penerimaan aplikasi uji *try out* uji kompetensi berbasis *android*.
- BAB V: Kesimpulan dan Saran

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media ialah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan. media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Grica Arik Fajriyanti Rachim Sari dan Ekohariadi, 2021).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. yang dimaksud dengan media adalah: segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Grica Arik Fajriyanti Rachim Sari dan Ekohariadi, 2021).

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan penggunaan media pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Adanya media diharapkan proses pembelajaran akan lebih mudah bagi peserta didik, karena media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, selain itu media juga dapat memberikan motivasi bagi peserta didik untuk belajar (Alsoufi *et al.*, 2020).

b. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran memiliki banyak fungsi. Diantaranya yaitu:

- 1) Fungsi *atensi*, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran, itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar yang diproyeksikan melalui LCD dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
- 2) Fungsi *afektif*, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambing dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi *kognitif*, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi *kompensatoris*, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal (Muhammad Ferdiansyah Sardi, 2020).

Fungsi media pembelajaran

1) Media sebagai sumber belajar

Media sebagai sumber belajar maksudnya media yang digunakan oleh guru dapat berfungsi sebagai tempat dimana bahan pembelajaran itu berada. Wujud media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat berupa manusia, benda, peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh bahan pembelajarannya.

2) Media sebagai alat bantu

Media sebagai alat bantu maksudnya media mempunyai fungsi untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi lebih menarik. Dengan bantuan media pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Lazarus, 2016; Rudolphi-Solero *et al.*, 2021).

c. Macam-macam media pembelajaran

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa macam. Jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar yaitu:

1) Media grafis

Media grafis termasuk dalam media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Beberapa jenis media grafis yaitu: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, globe, papan flanel, dan papan buletin.

2) Media audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambing-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media audio, antara lain: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium.

3) Media proyeksi diam

Mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Beberapa jenis media proyeksi diam antara

lain: film bingkai, film rangkai, overhead proyektor, dan proyektor opaque (Herman & Aristiawan, 2019; Ibrahim, 2016).

Sedangkan berdasarkan bentuknya media komunikasi dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Media cetak, ialah segala barang cetak yang dipergunakan sebagai sarana penyampaian pesan seperti surat kabar, leaflet, brosur, bulletin, dan sebagainya.
- 2) Media visual, atau media pandang artinya untuk menerima pesan yang disampaikannya digunakan indera penglihatan. Misalnya film, televisi, lukisan, foto, pameran, dan lain-lain.
- 3) Media audio, untuk menerima pesan yang disampaikan digunakan indera pendengaran, seperti radio, telepon, taperecorder, dan sebagainya.
- 4) Media audio-visual, ialah media komunikasi yang dapat dilihat sekaligus didengar, jadi untuk dapat mengakses informasi yang disampaikan, digunakan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus, termasuk jenis ini adalah televisi dan film (Karma & Rahmi, 2018; Muyaroah & Fajartia, 2017).

2. *Android*

a. Definisi *android*

Android merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, middleware dan aplikasi inti". *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device* (Maulana *et al.*, 2018; Setiawan, 2020).

b. Komponen aplikasi *android*

Komponen aplikasi merupakan bagian penting dari sebuah *android*. Setiap komponen mempunyai fungsi yang berbeda, dan antara komponen satu dengan yang lainnya bersifat saling berhubungan. Berikut ini komponen aplikasi yang harus diketahui, yaitu:

- 1) *Activities* merupakan satu halaman antarmuka yang bisa digunakan oleh user untuk berinteraksi dengan aplikasi. Biasanya dalam satu *activity* terdapat *button*, *spinner*, *list view*, *edit text*, dan sebagainya. Satu aplikasi dalam *android* dapat terdiri atas lebih dari satu *activity*.
- 2) *Services* merupakan komponen aplikasi yang dapat berjalan secara *background*, misalnya digunakan untuk memuat data dari server database. Selain itu, aplikasi pemutar musik atau radio juga memanfaatkan servis supaya aplikasinya bisa tetap berjalan meskipun pengguna melakukan aktivitas dengan aplikasi lain.
- 3) *Contact Provider*. Komponen ini digunakan untuk mengelola data sebuah aplikasi, misalnya kontak telepon. Siapapun bisa membuat aplikasi *android* dan dapat mengakses kontak yang tersimpan pada sistem *android*. Oleh karena itu, agar dapat mengakses kontak, user memerlukan komponen *contact provider*.
- 4) *Broadcast Receiver*. Fungsi komponen ini sama seperti bahasa terjemahannya yaitu penerima pesan. Kasus baterai lemah merupakan kasus yang sering dialami *handphone android*. Sistem *android* dirancang untuk menyampaikan “pengumuman” secara otomatis jika baterai habis. Apabila aplikasi yang dibuat dilengkapi dengan komponen *broadcast receiver*, maka user dapat mengambil tindakan menyimpan kemudian menutup aplikasi atau tindakan yang lain (Rustandi *et al.*, 2020).

3. Media pembelajaran berbasis aplikasi *android*

Media pembelajaran berbasis aplikasi *android* merupakan suatu yang baru dalam dunia pendidikan, media pembelajaran ini biasanya sudah berbentuk sebuah aplikasi pendidikan ataupun aplikasi yang memuat materi dan bahan belajar. Produk aplikasi tersebut dapat diunduh pada *smartphone* dan gadget yang bersistem operasi *android*, biasanya sudah tersedia di *google play* ataupun *play store*. Pada dasarnya media pembelajaran berbasis aplikasi *android* adalah suatu produk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau didownload di *smartphone* berbasis *android* (Alzaylaee *et al.*, 2019).

Aplikasi *android* merupakan suatu media yang tergolong dalam media pembelajaran bentuk elektronik, karena produk aplikasi *android* tersebut

dijalankan pada *smartphone* dan gadget bersistem operasi *android*. Yang mana *smartphone* dan gadget tersebut termasuk salah satu teknologi komunikasi. Atas dasar tersebutlah media pembelajaran berbasis aplikasi android dikatakan sebagai media elektronik (Hafidz, M., Wardhono, W. S., & Wicaksono, 2020).

a. *Smartphone* dan gadget sebagai media pembelajaran

Perkembangan teknologi sangat pesat salah satunya perkembangan teknologi dibidang komunikasi yaitu perkembangan handphone pintar atau yang sering dikenal dengan *smartphone*. *Smartphone* sendiri telah digunakan di berbagai sektor kehidupan manusia dan hadirnya *smartphone* tersebut dapat dirasakan di berbagai bidang salah satunya yaitu bidang pendidikan (Dedeilia *et al.*, 2020).

Penggunaan *smartphone* ataupun gadget mungkin merupakan sesuatu yang baru dalam dunia pendidikan. Namun, jika dilihat penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran sangatlah baik, karena peserta didik akan lebih mudah mencari-materi pelajaran yang dibutuhkan dan dapat juga memberi kesempatan dan kebebasan kepada peserta didik untuk mengakses materi pelajaran secara luas dan lebih luas yang mungkin saja materi tersebut belum pernah diajarkan oleh pendidik. Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran juga akan memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik dan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran akan lebih memudahkan peserta didik dalam belajar, karena bentuknya yang simpel aksesnya yang luas sehingga *smartphone* mudah digunakan kapan saja dan dimana saja (Bickerdike *et al.*, 2016).

b. Aplikasi *android* sebagai media pembelajaran

Penggunaan aplikasi *android* sebagai media pembelajaran adalah sesuatu yang menarik dan baru dalam dunia pendidikan, aplikasi *android* telah memberi warna baru dalam perkembangan media pembelajaran. Penggunaan aplikasi ini membuat media pembelajaran semakin menarik dan beragam. Namun, penggunaan aplikasi *android* sebagai media pembelajaran tidak hanya dinilai satu sisi. Aplikasi *android* harus mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik dan harus mampu merangsang peserta didik untuk selalu mengingat apa yang sudah dipelajari serta mampu memberi rangsangan belajar bagi peserta didik. Dengan demikian,

penggunaan aplikasi *android* sebagai media pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria (T. T. Sari & Cahyono, 2020).

Mengajukan enam kriteria untuk menilai *multimedia interaktif*, yaitu:

- 1) Kemudahan *navigasi*, artinya sebuah program media harus dirancang sesederhana, serapi, dan seindah mungkin
- 2) Ada kandungan *kognisi*,
- 3) Pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria diatas adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program itu telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum.
- 4) Integrasi media, yaitu media itu harus bisa mengintegrasikan aspek tujuan pembelajaran, materi yang harus dipelajari, metode artinya variasi metode yang digunakan dan kemampuan si pembelajar.
- 5) Untuk menarik minat pembelajar, program media harus mempelajari tampilan yang artistik dan tak lupa estetika juga merupakan kriteria.
- 6) Fungsi secara keseluruhan, artinya program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar (tujuan pembelajaran), sehingga pada waktu selesai menjalankan sebuah program (belajar) dia akan merasa telah belajar sesuatu dengan nyaman dan menyenangkan (T. T. Sari & Cahyono, 2020).

c. *Mobile learning* sebagai konsep media berbasis aplikasi

Mobile learning adalah pembelajaran melalui teknologi *mobile wireless* yang memungkinkan setiap orang untuk mengakses informasi dan materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja. Peserta didik dapat mengatur sendiri kapan dia mau belajar dan dari mana saja sumber belajar yang ia inginkan. Sehingga manusia mempunyai hak untuk mengakses materi pelajaran dan informasi untuk meningkatkan kualitas hidup mereka terlepas dari mana mereka tinggal, status mereka dan budaya mereka (Ally *et al.*, 2013).

Mobile learning adalah salah satu alternatif bahwa layanan pembelajaran dapat dilaksanakan dimana saja dan kapan saja. *Mobile learning* didasari alasan bahwa pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Mempunyai cakupan yang luas karena menggunakan jaringan *selular*

komersial. Dapat diintegrasikan dengan berbagai sistem *e-learning*, sistem akademik dan sistem layanan pesan instan. *Mobile Learning* dalam konteks saat ini adalah kemampuan yang diberikan kepada seseorang untuk menggunakan teknologi jaringan *mobile* untuk mengakses informasi yang relevan atau menyimpan informasi baru terlepas dari lokasi fisiknya. Secara teknis dapat dikatakan pembelajaran secara pribadi yang menghubungkan pelajar dengan komputasi awan menggunakan perangkat *mobile*. *Mobile learning* kebalikan dari pembelajaran yang terjadi di kelas tradisional di mana pelajar hanya duduk, bergerak, memperhatikan guru yang berdiri di depan kelas (Khomarudin & Efriyanti, 2018)

Melalui *mobile learning* peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dan informasi dari mana saja dan kapan saja. Peserta didik tidak perlu menunggu waktu tertentu untuk belajar atau pergi ke tempat tertentu untuk belajar. Mereka dapat menggunakan teknologi *mobile wireless* untuk keperluan belajar mereka baik formal maupun informal (Ilmi & Khairunnisa, 2020).

Perkembangan *mobile learning* dilatar belakangi oleh penetrasi perangkat *mobile* yang sangat cepat. Jumlah perangkat *mobile* lebih banyak dari pada PC. Perangkat *mobile* lebih mudah dioperasikan dari pada PC. Perangkat *mobile* dapat digunakan sebagai media belajar (Khomarudin & Efriyanti, 2018)

Mobile learning cenderung diartikan sebagai kondisi dimana siswa dapat belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dalam konteks saat ini *mobile learning* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan perangkat *mobile* dan jaringan *mobile*. Jadi *mobile learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan perangkat *mobile* dan jaringan *mobile* sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Teknologi yang digunakan untuk *mobile learning* adalah teknologi genggam seperti personal digital assistants (PDAs), *mobile phone*, *smartphone*, MP3 and MP4 player, *multimedia pleyer portabel* yang lain, *konsole game*, *ultramobile PC*, mini *notebook* atau *netbook*, GPS dan lain-lain (Sanchez-Rola & Zapirain, 2014; A. C. Sari *et al.*, 2019).

Dari berbagai perangkat yang digunakan untuk *mobile learning* salah satunya adalah *smartphone*. Menjelaskan *smartphone* berkembang saat

telepon selular semakin kecil dan mempunyai lebih banyak fitur dan kegunaan. *Pager* yang populer pada 1980an berkembang menjadi telepon selular. Telepon selular pada generasi kedua mempunyai fitur yang sangat sederhana seperti telepon dan sms serta beberapa kegiatan sederhana seperti permainan dan alat sederhana seperti kalkulator dan *stopwatch*. Dalam perkembangannya banyak fitur yang dimasukkan ke dalam telepon selular seperti fitur-fitur yang terdapat pada PDA. Kemudian diperkenalkan telepon tipe baru yang dikenal dengan *smartphone*. Saat ini *smartphone* mempunyai berbagai fungsi seperti pada laptop yang memungkinkan mengakses internet, dokumen, gambar, video serta berbagai jenis aplikasi yang dapat memudahkan pekerjaan. *Smartphone* biasanya mempunyai *miniatur keyboard* QWERTY atau *keyboard virtual* pada layar sentuh. *Smartphone* saat ini dipandang sebagai salah satu *platform* yang paling cocok digunakan untuk *mobile learning* (Alzaylaee et al., 2019).

B. Peran Dosen Pada Uji Kompetensi Bidan

1. Kompetensi Dosen

a. Definisi kompetensi dosen

1) Kompetensi

Kompetensi secara umum berasal dari bahasa Inggris *Competence* yang mengandung arti *the ability to do something*, yaitu kemampuan untuk mengerjakan sesuatu. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 mengemukakan bahwa kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan (Puslitjakdikbud, 2019).

Kompetensi adalah seperangkat tindakan inteligen penuh tanggung jawab yang harus dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu melaksanakan tugas-tugas dalam bidang tertentu. Berdasarkan pengertian kompetensi di atas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki seseorang dalam melaksanakan tugasnya dibidang tertentu (Puslitjakdikbud, 2019).

2) Dosen

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 37 tahun 2009 pasal 1 tentang dosen menyatakan bahwa : dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat (Indonesia, 2009)

Dosen adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik di sekolah. Dosen adalah orang yang berpengalaman dalam bidang profesinya. Dengan keilmuan yang dimilikinya dia dapat menjadikan anak didik menjadi orang yang cerdas. Dosen adalah tenaga pendidik yang mempunyai tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada peserta didik melalui pendidikan (Indonesia, 2009).

Kedudukan dosen sebagai tenaga profesional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 ayat (1) berfungsi untuk meningkatkan martabat dan peran dosen sebagai agen pembelajaran, pengembang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, serta pengabdian kepada masyarakat berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional (Indonesia, 2009).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 45 mengemukakan bahwa dosen wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, dan memenuhi kualifikasi lain yang dipersyaratkan satuan pendidikan tinggi tempat bertugas, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, sedangkan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 60, dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, dosen berkewajiban (Presiden Republik Indonesia, 2005).

- (a) Melaksanakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
- (b) Merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

- (c) Meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
- (d) Bertindak objektif dan tidak diskriminatif atas dasar pertimbangan jenis kelamin, agama, suku, ras, kondisi fisik tertentu, atau latar belakang sosioekonomi peserta didik dalam pembelajaran.
- (e) Menjunjung tinggi peraturan perundang-undangan, hukum, dan kode etik, serta nilai-nilai agama dan etika.
- (f) Memelihara dan memupuk persatuan dan kesatuan bangsa.

3) Kompetensi dosen

Kompetensi dosen adalah seperangkat kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik melalui bidang pendidikan (Puslitjakdikbud, 2019).

Kompetensi dosen merupakan kebulatan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang berwujud tindakan cerdas dan penuh tanggung jawab dalam melaksanakan tugas sebagai agen pembelajaran. Sebagai agen pembelajaran maka dosen dituntut untuk kreatif dalam menyiapkan metode dan strategi yang cocok untuk kondisi peserta didiknya, memilih dan menentukan sebuah metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Seorang dosen yang memiliki kompetensi yang memadai, tentunya akan berpengaruh positif terhadap potensi peserta didik (Puslitjakdikbud, 2019).

b. Macam-macam kompetensi dosen

Seiring dengan dikeluarkannya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen yang menyatakan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang dosen, yaitu meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi (Presiden Republik Indonesia, 2005).

1) Kompetensi Pedagogik

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 dalam Himpunan Peraturan Perundang-undangan (2011) menyatakan bahwa kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya, yaitu meliputi :

(a) Pemahaman terhadap karakteristik peserta didik

Dosen memiliki pemahaman akan psikologi perkembangan peserta didik, sehingga mengetahui dengan benar pendekatan yang tepat untuk dilakukan pada peserta didiknya. Dosen dapat membimbing peserta didik melewati masa-masa sulit dalam usia yang dialami peserta didik. Selain itu, dosen memiliki pengetahuan dan pemahaman terhadap latar belakang pribadi anak, sehingga dapat mengidentifikasi problem- problem yang dihadapi peserta didik serta menentukan solusi dan pendekatan yang tepat.

(b) Kemampuan mengelola pembelajaran

Dalam mengelola program belajar mengajar, tugas seorang dosen:

- (1) Merumuskan tujuan instruksional atau pembelajaran atau indikator pencapaian, tujuan inilah yang dapat dijadikan ukuran atau patokan tentang sejauh mana kegiatan belajar mengajar itu akan dibawa. Tujuan pembelajaran ini adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dari peserta didik setelah selesai proses belajar mengajar, atau merupakan hasil belajar mahasiswa yang diharapkan.
- (2) Mengenal dan dapat menggunakan desain instruksional. Seorang dosen sebelum mengajar membuat persiapan secara tertulis dalam bentuk kurikulum atau silabus dan perencanaan pembelajaran sebagai persiapan mengajar.
- (3) Melaksanakan program belajar mengajar. Dalam kegiatan ini, dosen berturut-turut melakukan kegiatan *pre-tes*, menyampaikan

materi pelajaran, mengadakan *post-tes*, dan mengadakan remedial.

- (4) Merencanakan dan melaksanakan program remedial. Suatu proses belajar mengajar yang ideal mengandung dua macam kegiatan yakni pengayaan mahasiswa yang sudah berhasil menguasai suatu satuan pelajaran di satu pihak dan perbaikan bagi yang belum berhasil di pihak lain.
- (c) Kemampuan merancang pembelajaran secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang luas bagi peserta didik untuk dapat mengeksplor potensi dan kemampuannya sehingga dapat dilatih dan dikembangkan serta kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.
- (d) Pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Dalam menyelenggarakan pembelajaran, dosen menggunakan teknologi sebagai media. Menyediakan bahan belajar dan mengadministrasikan dengan menggunakan teknologi informasi. Membiasakan peserta didik berinteraksi dengan menggunakan teknologi.

- (e) Kemampuan mengevaluasi dan menilai peserta didik.

Dosen memiliki kemampuan untuk mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan meliputi perencanaan, respon peserta didik, hasil belajar peserta didik, metode dan pendekatan. Untuk dapat mengevaluasi, dosen harus mampu merencanakan penilaian yang tepat, melakukan pengukuran dengan benar, dan membuat kesimpulan dan solusi secara akurat. Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui prestasi belajar mahasiswa dalam kelas dan menentukan tingkat atau ranking tertentu untuk menilai kemajuan hasil belajarnya (Majid, 2013).

2) Kompetensi kepribadian

Dosen sebagai tenaga pendidik yang tugas utamanya mengajar, memiliki karakteristik kepribadian yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pengembangan sumber daya manusia. Kepribadian yang mantap dari sosok seorang dosen akan memberikan teladan yang baik terhadap anak didik maupun masyarakatnya, sehingga dosen akan tampil sebagai sosok yang patut “digugu” (ditaati nasehat atau ucapan atau perintahnya) dan “ditiru” (dicontoh sikap dan perilakunya). Kepribadian dosen merupakan faktor terpenting bagi keberhasilan belajar peserta didik. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen mengemukakan bahwa kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif, dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik. Kompetensi kepribadian ini sebagai kompetensi personal, yaitu kemampuan pribadi seorang dosen yang diperlukan agar dapat menjadi dosen yang baik (Presiden Republik Indonesia, 2005).

- (a) Mampu bertindak secara konsisten yang sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia.
- (b) Mampu menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, jujur, berwibawa, dan berakhlak mulia.
- (c) Mempunyai rasa bangga menjadi dosen, dapat bekerja mandiri, mempunyai etos kerja, rasa percaya diri, dan tanggung jawab yang tinggi.
- (d) Mampu bersikap dan berperilaku yang disegani.
- (e) Mampu menjunjung tinggi kode etik profesi dosen.

3) Kompetensi sosial

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 mengemukakan bahwa kompetensi sosial adalah kemampuan dosen untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua atau wali peserta didik, dan masyarakat sekitar (Presiden Republik Indonesia, 2005). Kompetensi sosial dosen tersebut meliputi:

- (a) Berkomunikasi secara lisan, tulisan, dan isyarat.

Dalam menggunakan ketiga alat komunikasi ini, dosen dapat memberikan teladan yang baik. Artinya komunikasi yang dibangun berisi hal-hal yang positif seperti memotivasi, menasehati, memberi arahan dan sejenisnya, bukan hal-hal yang negatif seperti marah, mencela, menjelekan, membuka aib orang lain, memfitnah dan hal-hal yang dilarang agama yang dapat membuat ketidakharmonisan sosial (Kodiyah *et al.*, 2015).

- (b) Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara fungsional.

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat, misalnya hand phone, face book, e-mail, twitter dan lain-lain. Seorang dosen harus memanfaatkan teknologi ini untuk kepentingan pembelajaran, bermasyarakat dan berorganisasi dengan banyak orang. Kecepatan di era globalisasi ini, dibutuhkan ketangkasan dan kepiawaian seorang dosen dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang sudah membanjiri kehidupan pribadi manusia. Oleh sebab itu, belajar dan mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat penting bagi dosen untuk menambah wawasan, meningkatkan kepercayaan diri, dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan bidang dan kebutuhannya.

- (c) Bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua atau wali peserta didik dan bergaul secara santun dengan masyarakat sekitar (Kodiyah *et al.*, 2015).

4) Kompetensi profesional

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 mengemukakan bahwa kompetensi profesional merupakan kemampuan dosen dalam menguasai pengetahuan bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang diampunya yang sekurang-kurangnya meliputi penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam sesuai dengan standar isi program satuan pendidikan, mata pelajaran yang diampunya. Sebagaimana tugas dosen pada umumnya bahwa dosen dituntut untuk mempelajari materi pelajaran yang akan di ajarkannya kepada peserta didik. Dengan

modal menguasai bahan, maka dosen akan dapat menyampaikan materi secara dinamis. Yang dimaksud menguasai bahan dalam hal ini tidak hanya menguasai bahan bidang studi yang akan diajarkannya yang tercantum dalam kurikulum atau silabus, namun juga dituntut menguasai bahan pengayaan atau penunjang bidang studi tersebut (Presiden Republik Indoneia, 2005).

Ke empat kompetensi tersebut terintegrasi dalam kinerja dosen artinya bahwa dalam diri dosen harus terdapat semua kompetensi yang dipersyaratkan. Jika ada satu kompetensi yang kurang, maka dosen belum dapat dikatakan sebagai dosen yang profesional (Presiden Republik Indoneia, 2005).

c. Persepsi mahasiswa tentang kompetensi dosen

Persepsi merupakan suatu proses diterimanya rangsangan melalui penginderaan selanjutnya seseorang menyeleksi, mengatur dan menginterpretasikan masukan-masukan informasi dan pengalaman-pengalaman yang ada dan kemudian menafsirkannya untuk menciptakan keseluruhan gambaran yang berarti (Yohanita, 2018)

Seorang dosen yang akan melakukan kegiatan pembelajaran harus memiliki kompetensi dosen yaitu kompetensi padagogik, kepribadian, social, dan profesional. Semua kompetensi dosen tersebut harus dilakukan dengan optimal saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, baik itu didalam kelas maupun diluar kelas. Jika kompetensi dosen dapat terlaksana dengan optimal, maka mahasiswa akan mengikuti proses belajar mengajar dengan aktif. Dengan demikian, bila persepsi mahasiswa tentang kompetensi dosen baik, maka mahasiswa juga akan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik atau ikut berpartisipasi aktif sehingga prestasi belajar yang dicapai akan meningkat (Yohanita, 2018).

Persepsi mahasiswa tentang kompetensi dosen adalah kesanggupan atau kemampuan seorang dosen dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik dalam lingkup kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Azmy, 2019).

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi kompetensi dosen

Kompetensi dosen dipengaruhi oleh berbagai faktor. Dengan mengadopsi pendapat Sutermeister faktor yang mempengaruhi kerja karyawan, maka kompetensi dosen dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor dari dalam diri individu dosen meliputi: latar belakang pendidikan, pengalaman mengajar dosen, etos kerja dosen. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar meliputi faktor situasionaler yaitu: iklim dan kebijakan organisasi, lingkungan kerja, sarana dan prasarana, gaji, lingkungan sosial dan sebagainya. Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi dan mempengaruhi kompetensi dosen dalam mengajar (Ayuning, 2017).

C. Uji Kompetensi Bidan

1. Definisi uji kompetensi bidan

Uji kompetensi merupakan proses pengukuran pengetahuan, keterampilan, dan perilaku peserta didik pada perguruan tinggi bidang kesehatan (PERMENKES, 2019).

Uji Kompetensi Bidan atau seringkali di singkat menjadi UKOM atau UK Bidan adalah rangkaian ujian yang dilakukan untuk menguji (mengetes) sejauh mana pengetahuan, sikap dan keterampilan para tenaga kesehatan sesuai dengan standar profesi sebelum mereka dinyatakan layak menyandang gelar sebagai bidan (PERMENKES, 2019).

Semua peserta didik yang telah lulus dari institusi pendidikan di bidang kesehatan wajib mengikuti uji kompetensi. Uji kompetensi ini adalah lisensi pemberian ijin praktek atau untuk mendapatkan Surat Tanda Registrasi (STR). STR adalah bukti tertulis yang diberikan oleh konsil Kebidanan kepada Bidan yang telah diregistrasi (PERMENKES, 2019). Tujuan Uji Kompetensi ini adalah untuk mencapai standar kompetensi kelulusan yang memenuhi standar kompetensi kerja sebagai tenaga kesehatan (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset & (LLDIKTI), 2020).

D. Wilayah *Urban* dan *Rural*

konsep-konsep mengenai *rural*, *urban*, *sub-urban* atau *rurban*, *village*, *town* dan *city*. *Rural* dalam kamus lengkap Inggris-Indonesia suntingan S Wojowasito dan WJS Poerwodarminto (1972) diartikan 'seperti desa, seperti di desa', sehingga *rural* diterjemahkan menjadi perdesaan, bukanlah desa (*village*). Mungkin masih banyak kota-kota dalam pengertian kita diterjemahkan menjadi perdesaan, bahkan kota Jakarta, masih diterjemahkan sebagai *big village*, karena banyak kelompok masyarakat atau lingkungannya yang masih seperti desa. Sementara *urban* diartikan sebagai 'dari kota, seperti di kota', sehingga diterjemahkan menjadi perkotaan, bukanlah kota (*town* atau kota kecil, *city* atau kota besar). Mungkin desa-desa di Inggris atau Amerika dan Eropa umumnya dapat disebut sebagai *urban areas* atau setidak-tidaknya komunitasnya sudah bersifat *urban* (Murdiyanto, 2020).

Berdasarkan pengertian tersebut maka hakekat konsep *rural* dan *urban* lebih menunjuk kepada karakteristik masyarakatnya, sedangkan *village*, *town* dan *city* lebih mengacu pada suatu unit teritorial. *Village*, *town* dan *city* bahkan lebih dipertegas lagi sebagai suatu unit teritorial-administrasi atau berkaitan dengan kekotaprajaan. Dengan kata lain *urban* bukan hanya sebuah kota (*town* atau kota kecil, *city* atau kota besar) dalam arti suatu kotamadya atau kotapraja, melainkan termasuk daerah-daerah di luar batas resmi daerah tersebut yang masyarakatnya memiliki cara hidup kota (Murdiyanto, 2020).

Di Indonesia kawasan "perkotaan" dibedakan berdasarkan strata administrasinya yakni : (1) kawasan "perkotaan" berstatus administratif daerah kota (2) kawasan "perkotaan" yang merupakan bagian dari daerah kabupaten (3) kawasan "perkotaan" baru yang merupakan hasil pembangunan yang mengubah kawasan pedesaan menjadi kawasan "perkotaan", dan (4) kawasan "perkotaan" yang merupakan bagian dari dua atau lebih daerah yang berbatasan (Murdiyanto, 2020).

1. Wilayah *urban*

a. Pengertian *urban*

Kota berasal dari bahasa Sangsekerta, yaitu “kotta” yang dalam ungkapan lain disebut sebagai kota atau kuta. Berdasarkan kamus Bahasa Sangsekerta-Indonesia dan Sangsekerta-Inggris, kota berarti kubu atau perbentengan (stronghold). Adapun dalam literatur Anglo-Amerika, terdapat dua istilah untuk memaksudkan “kota”, yaitu “*town*” dan “*city*”. Dalam bahasa Indonesia, “*town*” cenderung disepadankan dengan “kota kecil”, sedangkan “*city*” diartikan dengan “kota besar”. *Town* merupakan bentuk tengah di antara kota dan desa. Penduduk *town* masih saling mengenal dengan akrab. Perilaku sosial dalam *town* lebih mirip dengan pola pedesaan apabila dibandingkan dengan pola di kota besar (*city*) atau metropolitan (Jamaludin, 2015).

Ada banyak definisi yang berkaitan dengan kota. Definisi kota yang agak komplis (representatif) dijelaskan oleh Wirth (Safari Imam, 1993: 19), kota adalah sebuah pemukiman yang penduduknya relatif besar, padat, permanen, dan dihuni oleh orang yang heterogen. Pengertian ini menunjukkan bahwa kota memiliki jumlah penduduk yang sangat besar dan padat. Kawasan perkotaan berdasarkan jumlah penduduknya dapat diklasifikasikan menjadi :

- 1) Kawasan perkotaan kecil, yaitu kawasan perkotaan dengan jumlah penduduk yang dilayani sebesar 10.000 hingga 100.000 jiwa;
- 2) Kawasan perkotaan sedang, yaitu kawasan perkotaan dengan jumlah penduduk yang dilayani sebesar 100.001 hingga 500.000 jiwa;
- 3) Kawasan perkotaan besar, yaitu kawasan perkotaan dengan jumlah penduduk yang dilayani lebih besar dari 500.000 jiwa;
- 4) Kawasan perkotaan metropolitan, yaitu kawasan perkotaan dengan jumlah penduduk yang dilayani lebih besar dari 1.000.000 jiwa (Suparmini, 2015).

Dibandingkan dengan kota, pengertian perkotaan (*urban*) lebih luas lagi karena merupakan suatu wilayah geografis yang meliputi kota dengan wilayah sekitarnya, tidak dilihat berdasarkan batas administrasi tetapi berdasarkan sifat kekotaannya. Dalam hal ini perkotaan dapat didefinisikan sebagai kawasan permukiman yang meliputi kota induk dan daerah pengaruh di luar batas administratifnya yang berupa kawasan pinggiran sekitarnya/suburban.

Selain pengertian kota (*city*), dikenal pula perkotaan (*urban*) yang pengertiannya lebih luas menunjukkan ciri/karakteristik/sifat kekotaan. Dalam hal ini perkotaan atau kawasan perkotaan adalah permukiman yang meliputi kota induk dan daerah pengaruh di luar batas administratifnya yang berupa daerah pinggiran sekitarnya/kawasan *sub-urban*. UU No. 24/1992 mendefinisikan kawasan perkotaan adalah kawasan yang mempunyai kegiatan utama bukan pertanian dengan susunan fungsi kawasan sebagai tempat permukiman perkotaan, pemusatan dan distribusi pelayanan jasa pemerintahan, pelayanan sosial, dan kegiatan ekonomi (Jamaludin, 2015).

b. Karakteristik kawasan perkotaan

karakteristik kota dan/atau kawasan perkotaan sebagian besar didasarkan pada tinjauan yang telah dilakukan Branch (1995), yang menguraikan kota secara fisik, sosial, ekonomi (Kustiwan, 2014).

1) Kota Ditinjau dari Aspek Fisik

Pengertian kota dan perkotaan menurut aspek fisik adalah kawasan terbangun (*built up area*) yang terletak saling berdekatan/terkonsentrasi, yang meluas dari pusatnya hingga ke wilayah pinggiran, atau wilayah geografis yang didominasi oleh struktur binaan (*man made structure*). Dalam pengertian ini kota terdiri dari: (a) bangunan-bangunan dan kegiatan-kegiatan yang berada di permukaan tanah, atau dekat dengan muka tanah; (b) Instalasi-instalasi di bawah permukaan tanah; dan (c) Kegiatan-kegiatan di dalam ruangan kosong di angkasa. Pada skala yang lebih luas, bentuk kota secara keseluruhan mencerminkan posisinya secara geografis dan karakteristik tempatnya.

2) Kota Ditinjau dari Aspek Sosial

Pengertian kota dan perkotaan menurut aspek sosial merupakan konsentrasi penduduk yang membentuk suatu komunitas yang pada awalnya bertujuan untuk meningkatkan produktivitas melalui konsentrasi dan spesialisasi tenaga kerja dan meningkatkan adanya diversitas intelektual, kebudayaan dan kegiatan rekreatif di kota-kota. Aspek yang berpengaruh terhadap hal ini adalah (a) besaran dan komposisi penduduk dan (b) ke ruangan.

Setiap aspek kota dipengaruhi oleh besaran jumlah penduduknya. Kemampuan suatu kota untuk menyediakan tenaga kerja menentukan jenis pekerjaan produktif yang layak dikembangkan di kota tersebut tanpa harus mendatangkan tenaga kerja dari tempat lain. Jumlah dan besaran fasilitas yang harus disediakan seperti petugas keamanan, pemadam kebakaran, dan bentuk pelayanan lain yang diperlukan untuk melindungi penduduk dan harta bendanya dikaitkan dengan jumlah dan jenis penduduk. Di dalam penentuan besaran dan distribusi jaringan utilitas, perlu diperbandingkan dengan proyeksi penduduk hingga 20 tahun yang akan datang bagi kawasan permukiman, komersial, industri, dan pertanian.

Komposisi penduduk menajamkan perhitungan kebutuhan akan kegiatan dan pelayanan kota tertentu. Sebagai contoh, banyaknya sekolah dasar dan sekolah menengah ditentukan oleh besaran kelompok usia yang akan mempergunakan fasilitas tersebut. Tiap kelompok penduduk memiliki kebutuhan tertentu. Kelompok minoritas yang berkaitan dengan perumahan, lapangan pekerjaan, pelayanan umum, dan masalah sosio-ekonomi di seluruh bagian kota.

Besaran dan komposisi penduduk perkotaan mengalami perubahan. Dalam memperhitungkan perubahan tersebut harus mempertimbangkan angka kelahiran, kematian, penduduk yang tinggal di kota, penduduk yang berpindah ke kota dari pedesaan di sekitar kota atau dari daerah lain, atau imigran dari negara lain.

Kota secara sosial juga dapat dipandang dari sudut ke ruangan. Di sekeliling pusat pemerintahan dan pusat komersial biasanya terdapat sederetan bangunan apartemen yang tidak terawat yang merupakan tempat tinggal sebagian besar penduduk yang tidak mampu, berpenghasilan rendah, golongan usia lanjut, dan kelompok yang tergolong minoritas. Bagian paling kumuh cenderung berada pada daerah ini, perkampungan gelandangan pun biasanya terdapat di daerah ini, dengan angka kriminalitas lebih tinggi. Para migran yang tidak mampu yang berasal dari pedesaan di sekitar kota yang menempati permukiman liar memiliki persentase yang cukup besar terhadap jumlah penduduk kota-kota di negara yang sedang berkembang. Penduduk permukiman liar tersebut

dijumpai di tanah-tanah terbuka di pinggiran kota dan di semua bagian dalam kota yang memungkinkan penggunaan tanah secara tidak resmi seperti sepanjang tepian jalan raya, jalur kereta api, jalur utilitas, lereng bukit terjal, daerah industri, dan tempat-tempat yang belum terbangun.

Tempat-tempat luas di sekitar daerah pusat kota yang terutama terbentuk oleh bangunan komersial dan apartemen, sebagian besar dihuni oleh penduduk kota yang berpenghasilan sedang, kadang-kadang terdapat pula kantong-kantong permukiman penduduk berpenghasilan rendah dan tinggi.

Karena perkecualian akan selalu ada pada setiap generalisasi, pengaturan distribusi penggunaan lahan dan penduduk ke dalam ruang wilayah dapat berbeda-beda, yaitu bilamana terdapat kondisi site yang khusus, karakteristik penduduk yang tidak sebagaimana umumnya, atau perkecualian dari segi ekonomi. Seperti apapun bentuk pengaturan penduduk dan guna lahan ke dalam ruang wilayah yang tepat, identifikasi dan analisis implikasi sosioekonomi pengaturan tersebut merupakan bagian yang penting bagi keberhasilan perencanaan kota.

3) Kota Ditinjau dari Aspek Ekonomi

Pengertian kota dan perkotaan menurut aspek ekonomi, berarti kota memiliki fungsi sebagai penghasil produksi barang dan jasa, untuk mendukung kehidupan penduduknya dan untuk keberlangsungan kota itu sendiri. Ekonomi perkotaan dapat ditinjau dari tiga bagian yaitu ekonomi publik, ekonomi swasta (*privat*), dan ekonomi khusus. Ekonomi public meliputi pelaksanaan pemerintahan kota sebagaimana terlihat pada anggaran pendapatan dan belanja departemen-departemen yang melaksanakannya secara reguler, distrik sekolah, dan distrik khusus yang ditetapkan untuk tujuan-tujuan tertentu. Ekonomi swasta terdiri atas berbagai macam kegiatan yang diselenggarakan oleh perusahaan swasta, mulai dari perusahaan industri dan komersial yang besar hingga kegiatan usaha yang independen atau seorang profesional yang menyediakan berbagai bentuk jasa. Ekonomi khusus terdiri atas bermacam-macam organisasi nirlaba, sukarela, organisasi yang dibebaskan dari pajak, yang

kesemuanya bukan diselenggarakan oleh badan-badan pemerintah, maupun perusahaan-perusahaan yang tujuan utamanya mencari keuntungan.

Ekonomi perkotaan yang sehat mampu menyediakan berbagai kebutuhan untuk keperluan pertumbuhan perkotaan, terutama untuk menerima perkembangan baru yang disebabkan oleh kemajuan di bidang teknologi dan perubahan keadaan.

Ekonomi pemerintah terdiri atas tiga bagian yaitu anggaran pemerintah kota, distrik khusus, dan sistem pendidikan setempat. Kehidupan kota yang dapat terselenggara dengan baik tergantung pada keuntungan atau pendapatan yang terkumpul dari pajak kekayaan, lisensi dan perizinan, iuran, dan sumber-sumber lainnya. Pendapatan tersebut lebih besar bila ekonomi setempat kuat. Distrik-distrik khusus dipergunakan untuk membiayai dan mengelola berbagai macam pelayanan setempat. Di dalam hal jumlah dan ragamnya, distrik-distrik khusus lebih banyak dari semua unit pemerintah. Distrik-distrik khusus dipergunakan oleh beberapa komunitas untuk menyediakan pelayanan dasar tertentu, yang sebagian besar kota umumnya menggabungkannya ke dalam anggaran operasional umum, misalnya untuk perlindungan terhadap bahaya kebakaran, penyediaan air bersih, perumahan, drainase, atau pembuangan air kotor.

Dari berbagai tinjauan aspek di atas dapat diringkaskan bahwa sebuah kota memiliki karakteristik yaitu jumlah penduduk yang besar, pemusatan kegiatan non-pertanian, merupakan pusat kegiatan ekonomi (industri dan perdagangan), konsentrasi kawasan terbangun (built up area), masyarakat yang heterogen, memiliki pola hidup yang khusus, pusat penyebaran pengetahuan dan memiliki gaya hidup kota, terdapat berbagai lembaga sosial, ekonomi, dan politik; terdapat berbagai fasilitas umum dan fasilitas sosial, struktur dicirikan dengan adanya ruang dan jalan kota, merupakan pusat jasa pelayanan bagi lingkungan perumahan, adanya sejumlah fungsi kegiatan kota, minimal seperti pasar, dan sebagainya.

c. Karakteristik masyarakat perkotaan

1) Heterogenitas sosial

Kota merupakan meeting pot bagi aneka suku maupun ras, sehingga masing-masing kelompok berusaha di atas kelompok lain. Maka dari itu sering terjadi usaha untuk memperkuat kelompoknya untuk melebihi kelompok yang lain.

2) Hubungan sekunder

Dalam masyarakat kota pergaulan dengan sesama anggota (orang lain)

3) Toleransi sosial

Masyarakat kota tidak memperdulikan tingkah laku sesamanya dan pribadi sebab masing-masing anggota mempunyai kesibukan sendiri. Sehingga kontrol sosial pada masyarakat kota dapat di katakana lemah sekali dan non pribadi.

4) Kontrol sekunder

Anggota masyarakat kota secara fisik tinggal berdekatan, tetapi secara pribadi atau sosial berjauhan. Dimana bila ada anggota masyarakat yang susah, senang, jahad, dan lain sebagainya, anggota masyarakat yang lain tidak mau mengerti.

5) Mobilitas sosial

Di kota sangat mudah sekali terjadi perubahan maupun perpindahan status, tugas maupun tempat tinggal.

6) Individual

Akibat hubungan sekunder, maupun kontrol sekunder, maka kehidupan masyarakat di kota menjadi individual. Apakah yang mereka inginkan dan rasakan, harus mereka rencana dan laksanakan sendiri. Bantuan dan kerja sama dari anggota masyarakat yang lain sulit untuk di harapkan.

7) Ikatan suka rela

Walaupun hubungan sosial bersifat sekunder, tetapi dalam organisasi tertentu yang mereka sukai. (kesenian, olahraga, politik) secara sukarela ia menggabungkan diri menggabungkan dan berkorban.

8) Segregasi kekurangan

Akibat dari integritas sosial dan kompetisi ruang terjadi pola sosial, ras, dan kompetisi ruang, terjadi pola sosial yang berdasarkan pada sosial ekonomi,

ras, agama, suku bangsa dan sebagainya. Maka dari itu akhirnya terjadi pemisahan tempat tinggal dalam kelompok-kelompok tertentu (Jamaludin, 2015).

2. Wilayah *rural*

a. Pengertian *rural*

Desa merupakan obyek pokok dalam sosiologi perdesaan. Secara umum kita memahami desa merupakan suatu cerminan kehidupan yang bersahaja, belum maju, cenderung terbelakang, namun untuk memahami desa tidaklah sesederhana yang dibayangkan. Pengertian desa mestilah dibedakan antara *rural* dan *village*. *Rural* lebih bermakna sebagai perdesaan dengan ciri khas pada karakteristik masyarakat, sedangkan makna *village* lebih pada desa sebagai suatu unit territorial. Dengan demikian suatu perdesaan (*rural*) dapat mencakup satu desa (*village*) atau sejumlah desa (Murdiyanto, 2020).

Pengertian desa secara umum lebih sering dikaitkan dengan pertanian. Egon E Bergel (1955), mendefinisikan desa sebagai setiap pemukiman para petani (*peasant*). Menurutnya ciri pertanian bukanlah ciri yang selalu melekat pada setiap desa, tetapi fungsi desa sebagai tempat tinggal (menetap) dari suatu kelompok masyarakat yang relatif kecil. Suatu desa ditandai dengan keterikatan warganya terhadap suatu wilayah tertentu dan bukannya pada pertanian semata. Dalam konteks sosiologi, masyarakat yang memiliki ikatan kebersamaan dan ikatan terhadap wilayah tertentu disebut sebagai suatu komunitas (*community*) (Susilawati, 2019).

Kata “pedesaan” sepadan dengan kata *rural* dalam bahasa Inggris. Dalam pemakaiannya sehari-hari definisi dari perkataan tersebut sulit dikemukakan secara utuh, karena konsep pedesaan berbeda dari satu kawasan ke kawasan lain, dan berbeda pula dari satu negara ke Negara lain (Susilawati, 2019).

Kawasan Perdesaan adalah kawasan yang mempunyai kegiatan utama pertanian termasuk pengelolaan sumber daya alam dengan susunan fungsi kawasan sebagai tempat permukiman perdesaan, pelayanan jasa pemerintahan, pelayanan sosial dan kegiatan ekonomi (Murdiyanto, 2020).

b. Karakteristik kawasan perdesaan

Dilihat dari karakteristik wilayahnya, kawasan perdesaan masih lebih bersifat alamiah, belum banyak tersentuh oleh teknologi modern dan perkembangan pembangunan. Selain sebagai lahan permukiman penduduk, sebagian wilayah desa terdiri atas lahan pertanian, perkebunan, atau tertutup oleh hutan alami, baik itu wilayah desa yang terletak di wilayah pantai, dataran rendah, maupun dataran tinggi. Ciri-ciri desa antara lain (Suparmini, 2015):

- 1) Perbandingan manusia dengan lahan (man and land ratio) cukup besar, artinya lahan-lahan di perdesaan masih relatif luas dibandingkan dengan jumlah penduduk yang menempatinnya sehingga kepadatan penduduknya masih rendah dan lapangan pekerjaan penduduk masih bertumpu pada sektor agraris.
- 2) Hubungan antarwarga masyarakat desa masih sangat akrab dan sifat-sifat masyarakatnya masih memegang teguh tradisi yang berlaku.
- 3) Sarana dan prasarana komunikasi dan perhubungan sebagian besar masih sangat sederhana, seperti berupa jalan batu, jalan aspal sederhana, tidak beraspal, bahkan jalan setapak. Sarana per hubungan atau transportasi yang umum dijumpai antara lain angkutan perdesaan, ojeg, alat transportasi perairan, seperti perahu sederhana atau rakit, bahkan di beberapa tempat masih ada yang menggunakan kuda dan sapi.

Aspek wilayah perdesaan (ekologi) ditentukan oleh penggunaan lahan, pola pemukiman masyarakat desa, dan pola penggunaan lahan perdesaan untuk kegiatan ekonomi. Terdapat beberapa pola yang selanjutnya dapat digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik wilayah perdesaan (Januarti, 2017).

1) Pola penggunaan lahan

Lahan di perdesaan pada umumnya digunakan untuk aktivitas sosial dan ekonomi masyarakat. berbagai aktivitas kehidupan sosial di masyarakat desa diantaranya adalah aktivitas pendidikan atau sekolah, berkeluarga, beribadah, olahraga, rekreasi, dan sebagainya. berbagai aktivitas tersebut dapat dilakukan di dalam masyarakat desa. Berbagai aktivitas ekonomi masyarakat desa diantaranya adalah pertanian, perdagangan, peindustrian, peternakan, perkebunan, kehutanan, dan lain

sebagainya. Berbagai aktivitas tersebut dilaksanakan disekitar kawasan perdesaan.

2) Pola pemukiman

Pola pemukiman di setiap kawasan desa berbeda-beda. Hal ini ditentukan oleh karakteristik sosial budaya yang dianut oleh masyarakat desa. Pola pemukiman masyarakat desa dipengaruhi oleh berbagai hal yakni :

- (a) Letak desa yang mempengaruhi pola persebaran masyarakat
- (b) Iklim yang berpengaruh pada suhu dan curah hujan
- (c) Tata air yang mempengaruhi pengelompokan dan penyebaran masyarakat karena tergantung pada sumber air
- (d) Kesuburan tanah yang mempengaruhi keteraturan persebaran tempat tinggal masyarakat desa
- (e) Keadaan ekonomi yang mengikuti aksesibilitas sumber daya ekonomi di kawasan perdesaan
- (f) Kultur penduduk yang berkaitan dengan budaya masyarakat setempat
- (g) Keamanan yang mempengaruhi kenyamanan masyarakat dalam berinteraksi dan menempati suatu wilayah

3) Penggunaan lahan untuk kegiatan ekonomi

Hal ini dipengaruhi oleh kondisi lahan yang terdapat di wilayah perdesaan. Pada umumnya masih didominasi oleh kegiatan pertanian baik tradisional maupun maju. Terdapat pola penggunaan lahan untuk kegiatan ekonomi pada masyarakat desa yakni:

(a) Pertanian berpindah

Sistem ini dilakukan dengan membuka lahan pertanian untuk dikelola selanjutnya apabila sumber daya sudah tidak potensial maka berpindah ke kawasan lain yang lebih potensial.

(b) Pertanian menetap

Sistem yang dilakukan dengan pertanian yang teratur, memiliki alat yang cukup dan pola yang terstruktur dengan baik.

(c) Perikanan

Sistem yang menggunakan aspek perikanan baik darat dan laut sebagai sumber kegiatan ekonomi. Hal ini didukung kondisi alam yang potensial untuk perikanan.

(d) Peternakan

Sistem yang mengalokasikan lahan perdesaan untuk kawasan peternakan. Peternakan memerlukan karakteristik lahan, wilayah dan masyarakat yang sangat mendukung.

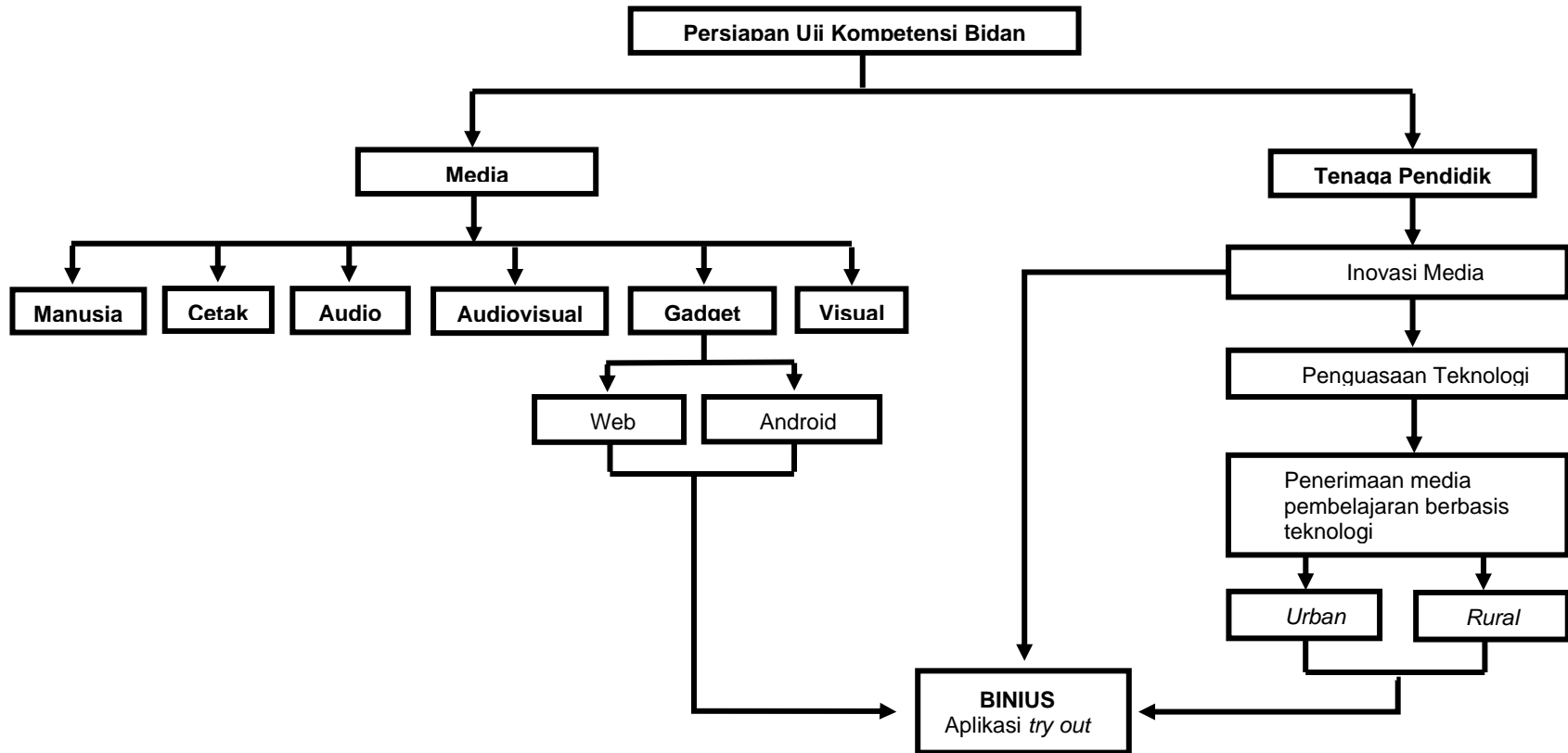
(e) Kehutanan

Kondisi alam perdesaan yang masih berada dalam struktur wilayah hutan menjadi sumber ekonomi potensial bagi masyarakat. dapat dikembangkan dalam hutan cagar alam, hutan produksi, hutan wisata, dan hutan lindung.

c. Karakteristik masyarakat desa

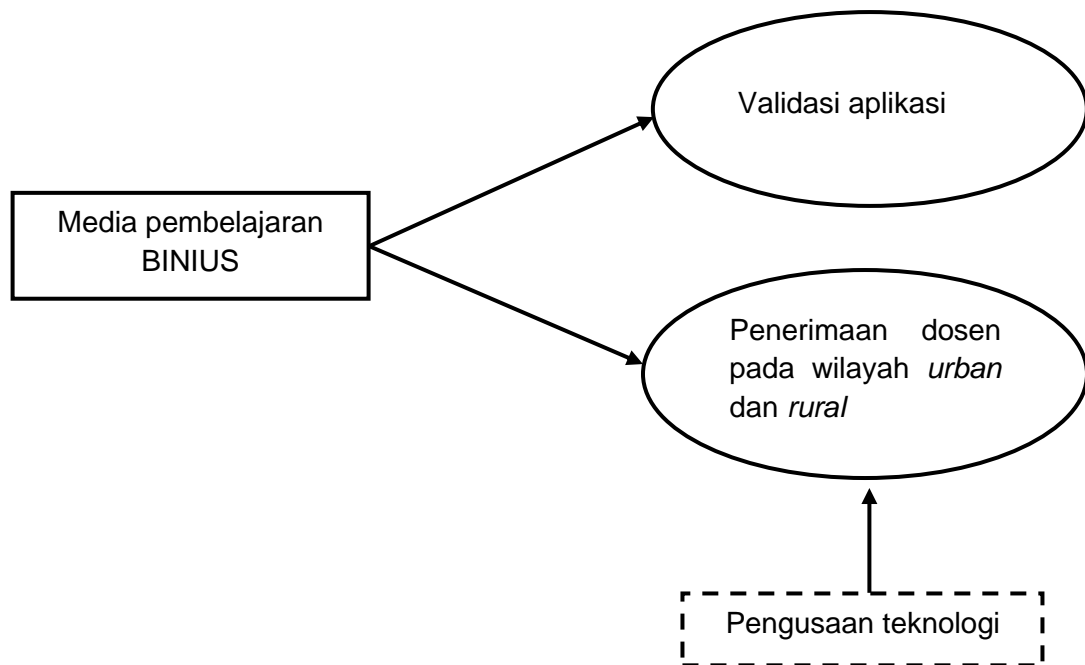
- 1) Mempunyai pergaulan hidup yang saling kenal mengenal antara ribuan jiwa.
- 2) Ada pertalian perasaan yang sama tentang kesukuan terhadap kebiasaan.
- 3) Cara berusaha (ekonomi) adalah agraris yang paling umum yang sangat dipengaruhi alam sekitar seperti : iklim, keadaan alam, kekayaan alam, sedangkan pekerjaan yang bukan agraris adalah bersifat sambilan.
- 4) Didalam masyarakat pedesaan di antara warganya mempunyai hubungan yang lebih mendalam dan erat bila dibandingkan dengan masyarakat pedesaan lainnya di luar batas wilayahnya.
- 5) Sistem kehidupan umumnya berkelompok dengan dasar kekeluargaan.
- 6) Sebagian besar warga masyarakat pedesaan hidup dari pertanian.
- 7) Masyarakat tersebut homogen, seperti dalam hal mata pencaharian, agama, adat istiadat, dan sebagainya (Zid & Alkhudri, 2016).

E. Kerangka Teori



Gambar 2.1. Kerangka teori

F. Kerangka Konsep



Keterangan :



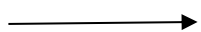
: Variabel independen yang diteliti



: Variabel dependen yang diteliti



: Variabel antara



: Penghubung antara variable independen dan Dependen

Gambar 2.2. Kerangka konsep

G. Hipotesis penelitian

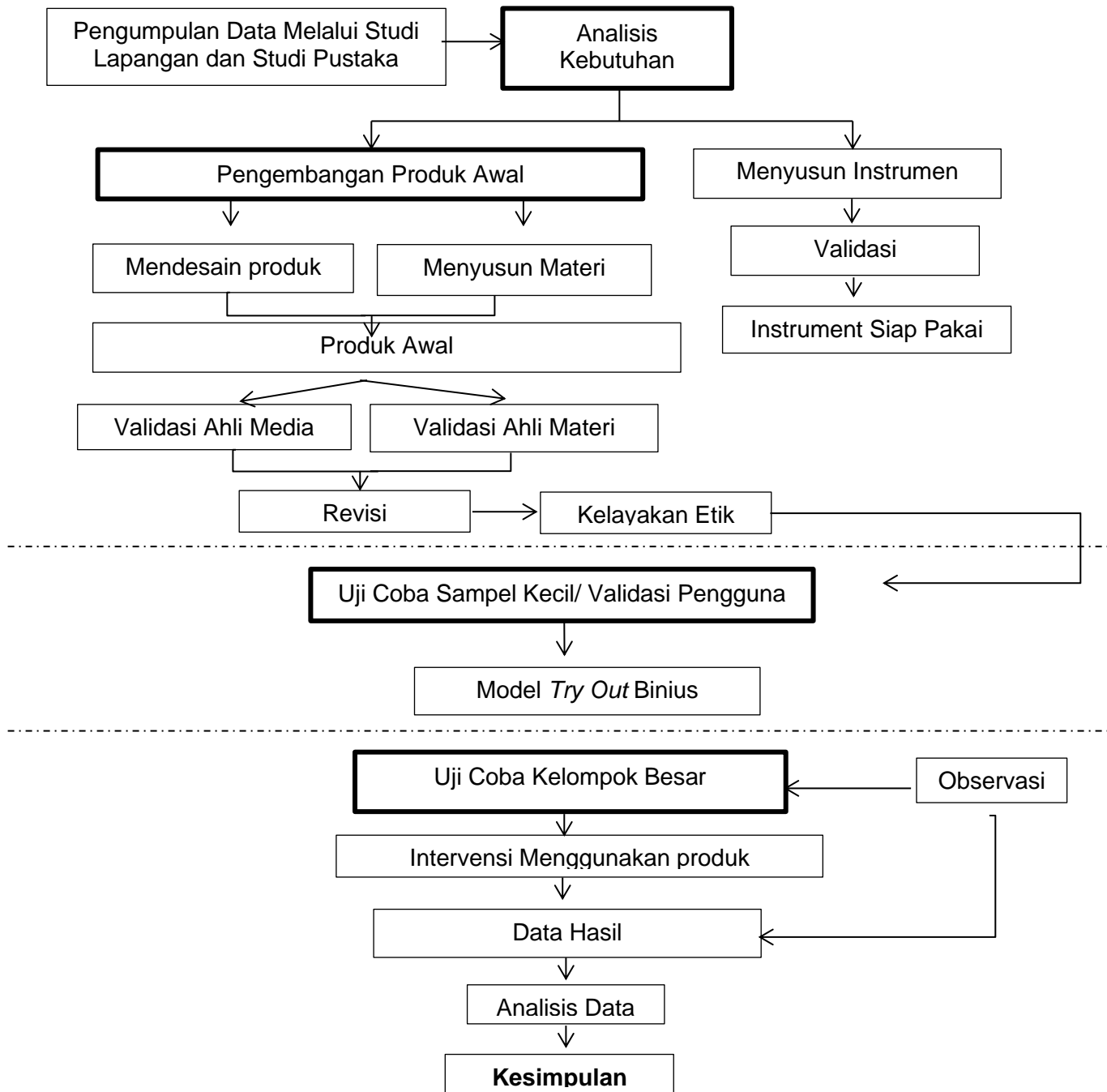
- 1 Aplikasi BINIUS layak untuk digunakan sebagai aplikasi *try out* uji kompetensi berbasis *android*
- 2 Hipotesis dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat perbedaan penerimaan dosen kebidanan di wilayah *urban* dan wilayah *rural* terhadap aplikasi uji kompetensi berbasis *android*

H. Definisi Operasional

Tabel 2.1. Definisi operasional

No	Variabel	Definisi Oprasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Variabel Independen					
1	Pengembangan aplikasi <i>try out</i> kebidanan (BINIUS) berbasis android	Pengembangan model aplikasi <i>try out</i> kebidanan (BINIUS) berbasis android merupakan suatu proses yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang valid dan layak digunakan.	Instrument Uji Kelayakan produk berupa angket TAM yang terdiri atas 1. Validasi Ahli Media 2. Validasi Ahli Materi 3. Validasi pengguna	Nilai Sangat Layak: 85% - 100% Layak: 69% - 84% Cukup Layak: 53% - 68% Kurang Layak: 37% - 52% Tidak Layak: 20% - 36% Sangat Tidak Layak: 0% - 19%	Ordinal
2	Penerimaan Dosen	Kesiapan dan kenyamanan dosen selaku pendidik dalam menggunakan Aplikasi Binius	Kuesioner TAM	Nilai 1. 81% - 100% = Sangat Baik 2. 66% - 80% = Baik 3. 56% - 65% = Kurang Baik 4. 0% - 55% = Tidak Baik	Ordinal

I. Alur Penelitian



Gambar 2.3. Alur penelitian