

PENGEMBANGAN MEDIA *MOBILE LEARNING* BERBASIS ANDROID PADA MATERI PENGOLAHAN DAN PENYAJIAN KUE TRADISIONAL INDONESIA BERBAHAN DASAR TEPUNG**Adinda Febryanti, Sachriani, Rina Febriana**Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia
Email: Febryantiadinda@Gmail.Com, Sachrianisachrom@Gmail.Com,
Rinafebriana@Unj.Ac.Id**Abstrak**

Pada era transformasi digital seperti sekarang ini di abad ke-21, dimana teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang sangat pesat. Penggunaan teknologi dirasa sangat penting dalam segala bidang kehidupan manusia untuk mempermudah komunikasi dan informasi dalam lingkup dan jangkauan yang sangat luas, cepat dan mudah. Tujuan, untuk mempelajari tentang konsep kue tradisional, pengetahuan dalam pembuatan kue tradisional berdasarkan berbagai jenis bahan, acara khusus hingga modifikasi kue, pengetahuan tentang alat dan teknik pengolahan kue, pemahaman materi dan praktek berbagai jenis-jenis adonan kue tradisional. Metode penelitian ini dilakukan dengan metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *research & development*. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan. Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan addie uji coba ahli materi dilakukan oleh dosen ahli dari pendidikan tata boga fakultas teknik universitas negeri Jakarta. Hasil instrumen penilaian ahli materi terdiri dari 3 aspek penilaian, yang terbagi atas 13 indikator dan 17 pernyataan dengan skor maksimum 68 poin ahli materi, ahli media dan ahli bahasa menyatakan media mobile learning berbasis android pada materi pengolahan dan penyajian kue tradisional indonesia bahan dasar tepung dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kesimpulan mahasiswa menyatakan media mobile learning berbasis android pada materi kue tradisional dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan; Mobile Learning; Kue Tradisional Berbahan Dasar Tepung.**Abstract**

Background, in the era of digital transformation like now in the 21st century, where information and communication technology has developed very rapidly. The use of technology is considered very important in all areas of human life to facilitate communication and information in a very wide scope and reach, quickly and easily. This research method was carried out using the research and development (r&d) method. Development research is a process used to develop and validate educational products. In this research and development, the researchers used the addie development model. The material expert trial was conducted by expert

lecturers from the culinary education faculty of engineering, Jakarta state university. The results of the material expert assessment instrument consisted of 3 aspects of assessment, which were divided into 13 indicators and 17 statements with a maximum score of 68 points. Material Experts, Media Experts and Linguists stated that android-based mobile learning media on the material for processing and serving traditional Indonesian flour-based cakes was stated suitable for use in the learning process. The conclusion of the students stated that android-based mobile learning media on traditional cake material was declared feasible for use in the learning process.

Keywords: *Research Development; Mobile Learning; Traditional Cakes Flour Ingredients.*

PENDAHULUAN

Pada era transformasi digital seperti sekarang ini di abad ke-21, dimana teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang sangat pesat (Nurmalasari, 2021). Penggunaan teknologi dirasa sangat penting dalam segala bidang kehidupan manusia untuk mempermudah komunikasi dan informasi dalam lingkup dan jangkauan yang sangat luas, cepat dan mudah (Maharani, Helmiyah, & Rahmadani, 2021).

Penggunaan iptek telah menyebar luas dalam menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang universitas (Rina Rahmi, 2020). Penggunaan iptek pada jenjang universitas dapat membantu mahasiswa untuk dapat mengakses melalui media elektronik sehingga mempermudah mahasiswa dalam memahami materi yang akan dipelajari (Novilia, 2019).

Mata kuliah pengolahan dan penyajian kue tradisional merupakan salah satu mata kuliah dalam program studi pendidikan Tata Boga di Universitas Negeri Jakarta (Sari, Elida, & Gusnita, 2015). Mata kuliah ini memiliki tujuan pembelajaran untuk mempelajari tentang konsep kue tradisional, pengetahuan dalam pembuatan kue tradisional berdasarkan berbagai jenis bahan, acara khusus hingga modifikasi kue, pengetahuan tentang alat dan teknik pengolahan kue, pemahaman materi dan praktek berbagai jenis-jenis adonan kue tradisional (Anissa, 2015). Pembuatan kue tradisional dengan penggunaan tepung sebagai bahan dasar pengolahan memiliki cakupan yang sangat luas (Hadiani, 2022). Namun dalam hal ini mahasiswa masih memiliki keterbatasan untuk mendapatkan materi maupun resep kue tradisional berbahan dasar tepung yang relevan dan sudah teruji keberhasilannya.

Mata kuliah kue tradisional merupakan mata kuliah praktikum yang terdapat pembahasan materi sebelum melakukan praktikum (Bakti & Gomo, 2017). Pada mata kuliah ini mahasiswa perlu diberikan simulasi, gambaran ataupun contoh dalam setiap pembelajarannya. Berdasarkan hasil survei kebutuhan analisis yang peneliti lakukan pada 32 mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah kue tradisional terdapat hasil 61,3% cara mengajar dosen kurang meningkatkan minat belajar mahasiswa, 45,2% mahasiswa merasa kesulitan mencari materi dan resep bahan dasar tepung sebagai bahan pembelajaran yang relevan, dan 41,9% mahasiswa memiliki ketertarikan dalam menggunakan aplikasi *mobile* sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan

media pembelajaran yang mampu membantu dalam kegiatan pembelajaran serta dapat dimanfaatkan dengan baik penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media ini dapat meningkatkan dampak potensial pada kualitas belajar mahasiswa.

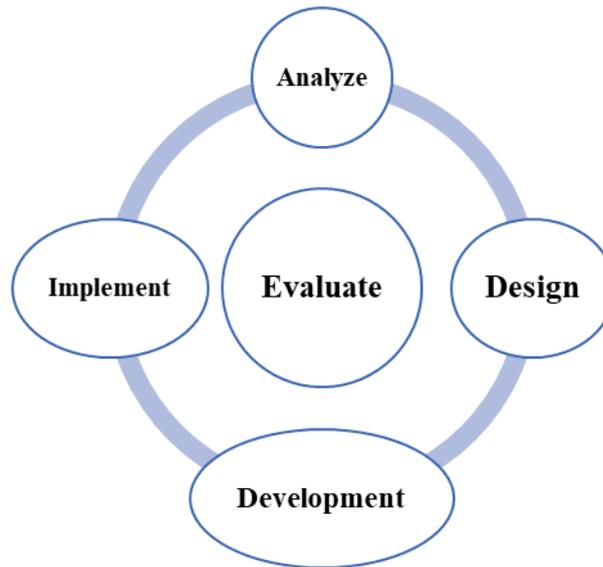
Peneliti akan mengembangkan suatu aplikasi berbasis android dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Mobile Learning* Berbasis Android Pada Materi Pengolahan Dan Penyajian Kue Tradisional Indonesia Berbahan Dasar Tepung” dengan harapan dapat membantu mahasiswa agar lebih termotivasi, memahami dengan benar materi, hingga dapat menerapkan pada saat praktikum kue tradisional indonesia berbahan dasar tepung. Dalam penelitian ini peneliti akan membuat media yang didalamnya akan terdapat tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, ringkasan materi, resep beserta gambar kue, latihan soal, serta terdapat pembahasan soal agar mahasiswa lebih memahami materi dengan penggunaan media aplikasi android.

Berdasarkan dari sifat *mobile learning* yang dapat membuat pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja (yang, 2012), sehingga memberi peluang bagi peserta didik untuk mengoptimalkan pemahaman mereka tentang konsep (Shariman & Talib, 2017). Pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning* dapat memberikan peluang untuk menyampaikan materi dalam situasi pembelajaran yang otentik (martin & ertzberger, 2013). Media pembelajaran dibuat atas dasar kebutuhan dan karakteristik mahasiswa, serta tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu media pembelajaran audio, visual dan audio-visual (Lucyana Rahmi, 2021). Handphone merupakan salah satu alat audio-visual yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Kembuan & Irwansyah, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari tentang konsep kue tradisional, pengetahuan dalam pembuatan kue tradisional berdasarkan berbagai jenis bahan, acara khusus hingga modifikasi kue, pengetahuan tentang alat dan teknik pengolahan kue, pemahaman materi dan praktek berbagai jenis-jenis adonan kue tradisional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research & development*. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan (Anissa, 2015). Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan addie memiliki tahapan untuk dapat mewujudkan program pelatihan yang komprehensif yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Leonard, 2016). Adapun tahapan dalam model pengembangan addie terdiri dari lima langkah, yaitu: (1) tahap analisis (*analyze*), (2) tahap perencanaan (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), (5) tahap evaluasi (*evaluation*).



Gambar 1. Model Addie
(Fachrozi, Boru, & Masgumelar, 2020)

Uji coba penelitian akan dilakukan pada mahasiswa program studi pendidikan tata boga (s1) angkatan 2021 yang sudah mendapatkan pembelajaran mata kuliah kue tradisional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik responden dalam penelitian ini antara lain jenis kelamin, sesi kelas, dan indeks prestasi pada semester sebelumnya yang dijadikan pada table berikut:

Tabel 1
Karakteristik Responden

No	Karakteristik Responden	Indikator	Keterangan
1	Jenis Kelamin	Laki-Laki	11 Mahasiswa
		Perempuan	31 Mahasiswa
2	Sesi Kelas	Sesi 1	17 Mahasiswa
		Sesi 2	15 Mahasiswa
3	Indeks Prestasi	Ip Tertinggi	3.82
		Ip Terendah	26.7

Media aplikasi android materi kue tradisional bahan dasar tepung sebelum diujicobakan kepada mahasiswa pendidikan Tata Boga FT UNJ Angkatan 2021, telah melalui tahap validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan ketentuan aspek penilaian yang diukur menggunakan skala likert dengan 4 tingkatan dan persentase kelayakan dengan 5 tingkatan seperti tabel berikut:

Table 2
Penilaian Dengan Skala Likert

Jawaban	Bobot Skor
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Cukup Sesuai	2

Jawaban	Bobot Skor
Sangat Tidak Sesuai	1

Sumber: (Utomo, 2018)

Tabel 3
Persentase Kelayakan Materi

Skor Dalam Persen	Kategori Kelayakan
90-100%	Sangat Layak
75-89%	Layak
65 – 74 %	Cukup Layak
55 – 64 %	Kurang Layak
0 - 54 %	Tidak Layak

Sumber: (Modifikasi Arikunto Et Al., 2009)

Uji coba ahli materi dilakukan oleh dosen ahli dari pendidikan Tata Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Instrumen penilaian ahli materi terdiri dari 3 aspek penilaian, yang terbagi atas 13 indikator dan 17 pernyataan dengan skor maksimum 68 poin. Pada tabel dibawah ini dijabarkan hasil pengambilan data yang dipaparkan dari ahli materi.

Tabel 4
Hasil Evaluasi Ahli Materi

No	Aspek	Pernyataan	Skor
1	Relevansi substansi isi dengan rps yang harus dicapai oleh mahasiswa	Isi materi pada aplikasi sesuai dengan kompetensi	3
		Isi aplikasi sesuai dengan standar isi rps yang harus dicapai dalam materi	3
		Materi yang dikembangkan dalam aplikasi sesuai dengan cpmk	3
		Soal yang dikembangkan dalam aplikasi dapat mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran	3
2	Isi materi	Materi dalam aplikasi jelas	2
		Soal dalam aplikasi jelas	3
		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	3
		Soal yang terdapat dalam aplikasi bersifat aplikatif	3
		Materi yang terdapat dalam aplikasi bersifat aplikatif	3
3	Relevansi soal dan pembahasan	Materi yang terdapat dalam aplikasi mudah dipahami	3
		Terdapat pembahasan resep mengenai materi dalam aplikasi	3
		Resep yang terdapat dalam aplikasi sesuai dengan materi	3
		Terdapat pembahasan soal dalam aplikasi	3
		Pembahasan sesuai dengan soal yang terdapat dalam aplikasi	2

Pembahasan soal mudah dipahami oleh pengguna	2
Penyebaran tingkat kesulitan soal dalam aplikasi bervariasi	3
Soal yang terdapat dalam aplikasi mudah dipahami	3
Jumlah Skor	48

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Penilaian}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{48}{68} \times 100\% \\ &= 71\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas hasil persentase yang dihasilkan adalah 71% yang masuk ke dalam kualifikasi baik dengan keterangan layak dan direvisi seperlunya.

Uji coba ahli media dilakukan oleh dosen ahli dari pendidikan Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Instrumen penilaian ahli materi terdiri dari 2 aspek penilaian, yang terbagi atas 9 indikator dan 12 pernyataan dengan skor maksimum 68 poin. Pada tabel dibawah ini dijabarkan hasil pengambilan data yang dipaparkan dari ahli media.

Tabel 5
Hasil Evaluasi Ahli Media

No	Aspek	Pernyataan	Skor
1	Tampilan Visual	Pemilihan layout tepat	3
		Tata letak layout rapi	4
		Tata letak layout teratur	4
		Background (latar belakang) sudah tepat dan sesuai	4
		Warna yang digunakan sesuai	4
		Gambar yang ditampilkan jelas	4
		Tulisan yang ditampilkan pada tiap slide/tampilan jelas	3
		Jenis huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	3
		Ukuran huruf yang digunakan sesuai	3
2	Keterlaksanaan dan Perangkat Lunak	Media dapat digunakan berulang-ulang	4
		Media mudah dioperasikan	4
		Kualitas media yang dihasilkan sudah baik	4
Jumlah Skor			44

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Penilaian}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{44}{48} \times 100\% \\ &= 92\% \end{aligned}$$

Selanjutnya, uji coba ahli bahasa dilakukan oleh dosen ahli selaku koordinator program studi pendidikan bahasa indonesia, fakultas bahasa dan seni universitas negeri Jakarta. Instrumen penilaian ahli bahasa terdiri dari 1 aspek penilaian, yang terbagi atas

2 indikator dan 6 pernyataan dengan skor maksimum 24 poin. Pada tabel dibawah ini dijabarkan hasil pengambilan data yang dipaparkan dari ahli bahasa.

Tabel 6
Hasil Evaluasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Pernyataan	Skor
1	Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	4
		Bahasa yang digunakan sederhana	4
		Struktur kalimat yang digunakan tepat	3
		Bahasa yang digunakan efektif	3
		Bahasa yang digunakan komunikatif	4
		Bahasa yang digunakan sesuai peubi	3
Jumlah Skor			21

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Penilaian}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{21}{24} \times 100\% \\ &= 88\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas hasil persentase yang dihasilkan adalah 88% yang masuk ke dalam kualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak dan tidak perlu direvisi. Setelah uji coba kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dilakukan, tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba media kepada mahasiswa pendidikan tata boga ft unj angkatan 2021 yang telah menempuh mata kuliah kue tradisional. Uji coba yang dilakukan yaitu evaluasi *one to one* (perorangan), evaluasi *small group* (kelompok kecil), dan evaluasi *field group* (evaluasi lapangan) pada evaluasi lapangan ini dilakukan pengambilan data respon mahasiswa.

Penelitian pengembangan media *mobile learning* berbasis android pada materi pengolahan dan penyajian kue tradisional indonesia bahan dasar tepung ini menggunakan metode penelitian (*research and development*) dengan menggunakan model pengembangan addie (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*). Pengembangan media *mobile learning* ini telah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Penilaian ahli materi mendapat persentase 71% dengan kategori baik. Kategori tersebut dapat diartikan bahwa media *mobile learning* berbasis android yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang dicapai. Penilaian dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Kategori ini dapat diartikan bahwa media yang dibuat dapat membantu pembelajaran menjadi efisien dan efektivitas dalam penggunaannya. Kemudian diperkuat dengan penilaian oleh ahli bahasa mendapatkan persentase 88% dengan kategori sangat baik.

Setelah melalui validasi ahli, dilakukan evaluasi oleh mahasiswa yang meliputi evaluasi *one to one*, evaluasi *small group*, dan evaluasi *field group*. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dibuat dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Berdasarkan data hasil uji evaluasi media *mobile learning* berbasis android pada materi kue tradisional bahan dasar tepung dapat dikatakan layak dengan perolehan persentase 80% dengan kategori baik pada evaluasi *one to one*, 80% dengan kategori baik pada evaluasi *small group* dan 83% dengan

kategori sangat baik pada evaluasi *field group* yang dapat diartikan media mobile learning berbasis android ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Media *mobile learning* ini mendapatkan persentase 85% dengan kategori sangat kuat yang berarti mahasiswa memberikan respon sangat positif terhadap media *mobile learning* berbasis android materi pengolahan dan penyajian kue tradisional indonesia bahan dasar tepung. Hal ini dapat menunjukkan bahwa mahasiswa merasa tertarik dan merasa puas dengan aplikasi ini. Pernyataan pada indikator kepuasan ini berkaitan dengan perasaan mahasiswa terhadap pengalaman belajar mereka. Berdasarkan hasil dari validasi ahli dan penilaian mahasiswa dapat diartikan bahwa media yang dibuat sudah memenuhi karakteristik dari video pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi serta efektivitas penggunaannya.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media *mobile learning* berbasis android pada materi kue tradisional bahan dasar tepung ini menggunakan metode penelitian (*research and development*) dengan menggunakan model pengembangan addie (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*). Pengembangan media *mobile learning* ini telah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Penilaian ahli materi mendapat persentase 71% dengan kualifikasi baik, sebesar 92% dari ahli media dengan kualifikasi sangat baik, dan sebesar 88% dari ahli bahasa dengan kualifikasi sangat baik. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa ahli materi, ahli media dan ahli bahasa menyatakan media *mobile learning* berbasis android pada materi pengolahan dan penyajian kue tradisional indonesia bahan dasar tepung dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pengembangan media *mobile learning* ini telah di ujicoba kepada mahasiswa dengan tahapan evaluasi *one to one*, evaluasi *small group*, dan evaluasi *field group*. Evaluasi *one to one* mendapatkan hasil sebesar 80% dengan kualifikasi baik, evaluasi *small group* mendapatkan hasil sebesar 80% dengan kualifikasi baik, dan evaluasi *field group* mendapatkan hasil sebesar 83% dengan kualifikasi sangat baik. Dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa menyatakan media *mobile learning* berbasis android pada materi kue tradisional dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada pengembangan media *mobile learning* berbasis android pada materi kue tradisional bahan dasar tepung ini diperoleh data respon mahasiswa yang dilakukan pada saat evaluasi *field group*. Respon mahasiswa memperoleh hasil sebesar 85% dengan kualifikasi sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa tertarik dan merasa puas dengan memberikan tanggapan sangat positif terhadap media *mobile learning* berbasis android pada materi pengolahan dan penyajian kue tradisional berbahan dasar tepung dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, seperti:(1) pengembangan media mobile learning kue tradisional yang dapat dijalankan pada sistem ios, (2) mampu memberi animasi 3d, dan (3) aplikasi yang dikembangkan dapat diakses melalui *playstore* atau *Appstore*.

Media juga dapat diuji lebih lanjut dengan mengimplementasikan dalam proses pembelajaran, yang dikaitkan dengan motivasi belajar, berpikir kritis, sikap dan variable lainnya.

BIBLIOGRAFI

- Anissa, Anantika. (2015). *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Penggunaan Eritrosin Dan Rhodamin B Pada Pangan Jajanan Anak Sekolah Yang Dijual Oleh Pedagang Di Sdn Sekelurahan Pondok Benda Tahun 2015*. Uin Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan, 2015. [Google Scholar](#)
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin. (2009). Evaluasi Program Pendidikan. In *Bumi Aksara*. Jakarta. [Google Scholar](#)
- Bakti, Tri Sadha, & Gomo, M. Abdurachman Panoto. (2017). Kesesuaian Laboratorium Sebagai Sumber Belajar Di Prodi Tata Boga. *Teknologi Dan Kejuruan: Jurnal Teknologi, Kejuruan, Dan Pengajarannya*, 40(2), 169–180. [Google Scholar](#)
- Fachrozi, Iwan., Boru, M. J., & Masgumelar, N. K. (2020). Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Olahraga. In *Universitas Negeri Malang* (P. 127). [Google Scholar](#)
- Hadiani, Mely. (2022). *Perkembangan Home Industri Kue Tradisional Khas Melayu Di Kelurahan Kampung Tengah Seberang Kota Jambi 2007–2020*. Universitas Jambi. [Google Scholar](#)
- Kembuan, Ester Magdalena, & Irwansyah, Irwansyah. (2019). Peran Teknologi Audio-Visual Dalam Pengembangan Pembelajaran Anak Di Sekolah Dasar Karya Anak Bangsa Di Manado [The Role Of Technology And Audio-Visual Media In Learning Development At Anak Bangsa Elementary School, Manado]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 73–92. [Google Scholar](#)
- Leonard, Leonard. (2016). Kompetensi Tenaga Pendidik Di Indonesia: Analisis Dampak Rendahnya Kualitas Sdm Guru Dan Solusi Perbaikannya. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 5(3). [Google Scholar](#)
- Maharani, Dewi, Helmiyah, Fauriatun, & Rahmadani, Nurul. (2021). Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet Dan Website Pada Masa Pandemi Covid-19. *Abdifomatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 1(1), 1–7. [Google Scholar](#)
- Martin, S., & Ertzberger, J. (2013). Here And Now Mobile Learning: An Experimental Study On The Use Of Mobile Technology. *Computers & Education*, 68, 76–85. [https://doi.org/10.1016/S0360-1315\(13\)00199-1](https://doi.org/10.1016/S0360-1315(13)00199-1). [Google Scholar](#)
- Novilia, Novilia. (2019). *Pengembangan E-Modul Berbasis Exe Learning Pokok Bahasan Ruang Hasil Kali Dalam Pada Mahasiswa Uin Raden Intan Lampung*. Uin Raden Intan Lampung. [Google Scholar](#)
- Nurmalasari, Nurmalasari. (2021). Urgensi Pengesahan Rancangan Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi Demi Mewujudkan Kepastian Hukum. *Syntax Idea*,

3(8), 1947–1966. [Google Scholar](#)

Rahmi, Lucyana. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education And Development*, 9(3), 580–589. [Google Scholar](#)

Rahmi, Rina. (2020). Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, 30(2), 111–123. [Google Scholar](#)

Sari, Novita, Elida, Elida, & Gusnita, Wiwik. (2015). Hygiene Personal Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pastry Di Workshop Tata Boga Jurusan Kesejahteraan Keluarga Ft Unp. *Journal Of Home Economics And Tourism*, 10(3). [Google Scholar](#)

Shariman, Tenku Putri Norishah Tenku, & Talib, Othman. (2017). Ocr, A Mobile Learning Prototype For Understanding Chemistry Concepts. *14th International Conference On Cognition And Exploratory Learning In The Digital Age, Celda 2017, 2015(Celda)*, 181–188. [Google Scholar](#)

Utomo, Agustri Susilo. (2018). *Aplikasi Pengenalan Peralatan Memasak Kue Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*. Universitas 17 Agustus 1945. [Google Scholar](#)

Yang, S. (2012). Exploring College Students' Attitudes And Self-Efficacy Of Mobile Learning. *The Turkish Online Journal Of Educational Technology*, 11(4), 148–154. <https://doi.org/10.1016/J.Hrthm.2017.11.028>. [Google Scholar](#)

Copyright Holder:

Adinda Febryanti, Sachriani, Rina Febriana (2023)

First Publication Right:

[Syntax Idea](#)

This Article Is Licensed Under:

