

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
APLIKASI BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS V MI YASPURI  
KOTA MALANG**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**Syahidah Nur Ilmia**

**NIM 16140126**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**Oktober, 2021**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
APLIKASI BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS V MI YASPURI  
KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)*



Oleh:

Syahidah Nur Ilmia

NIM. 16140126

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**Oktober, 2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI**  
**BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI**  
**KEGIATAN EKONOMI KELAS V MI YASPURI KOTA MALANG**

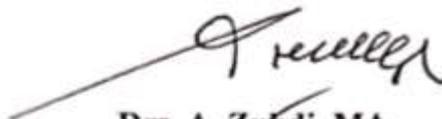
**SKRIPSI**

Oleh:

Syahidah Nur Ilmia  
16140126

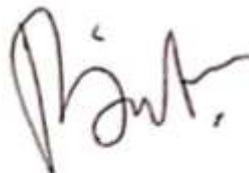
Telah Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing:



**Drs. A. Zufdi, MA**  
NIP. 19690211 199503 1 002

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**Bintoro Widodo, M.Kes**  
NIP. 19760405 200801 1 018

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI  
BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI  
KEGIATAN EKONOMI KELAS V MI YASPURI KOTA MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Syahidah Nur Ilmia (16140124)

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 21 Oktober 2021 dan  
dinyatakan LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh  
gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitian Ujian

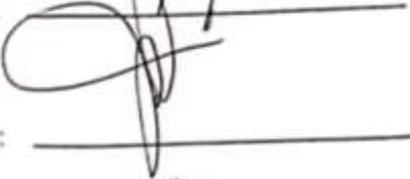
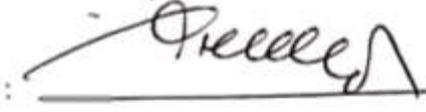
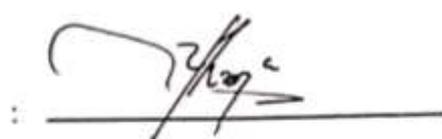
Tanda Tangan

Ketua Sidang  
Agus Mukti Wibowo, M.Pd  
NIP. 19780707 200801 1 021

Sekretaris Sidang  
Drs. A. Zuhdi, MA  
NIP. 19690211 199503 1 002

Pembimbing  
Drs. A. Zuhdi, MA  
NIP. 19690211 199503 1 002

Penguji Utama  
Dr. M. Zubad Nurul Yagin, M.Pd  
NIP. 19740228 200801 1 003

:   
:   
:   
: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 19650403 199803 1 002

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

### **Karya sederhana ini penulis persembahkan kepada**

Bapak tercinta (Sukiadi), Ibu tersayang (Siti Muawanah) yang telah mencurahkan segala daya dan upaya serta selalu meluangkan waktu untuk mendoakkan keberhasilan dan kesuksesan anak-anaknya. Mbak tersayang (Ainul Ati') dan suami yang tidak pernah hentinya memberi motivasi dan semangat untuk keberhasilan kesuksesan adiknya. Untuk Mbah Dok (Armilah) yang selalu menjadi support system disepanjang perjalanan.

### **Terkhusus untuk**

Mbah Nang (Wardi) almarhum dan Mbok Ti (Wati) almarhumah, yang selalu menguatkan, memberi wejangan-wejangan dan terkadang beliau berdua menjadi penghibur dikala cucunya ini sedang sedih dan hilang semangat.

Terima kasih.

## MOTTO

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

“Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.”

(Surat Al-Mujadalah : 11)



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syahidah Nur Ilmia

NIM : 16140126

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V MI Yaspuri Kota Malang.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan orang lain.

Malang, 12 Oktober 2021

Penulis,

A red meter stamp with the text 'METERAI TEMPEL' and a serial number '5EAJX554161710'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

**Syahidah Nur Ilmia**

**NIM. 16140126**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillahirobbil Alamin.* Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ***Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V MI YASPURI Kota Malang.***

Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman *jahiliyah* menuju zaman yang terang benderang yakni agama Islam.

Suatu kebanggan dan kebahagiaan tersendiri bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik dan saran dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bintoro Widodo, M.Kes., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Nur Ali, M.Pd., selaku Dosen Wali yang telah banyak memberi semangat dan motivasi.

5. Drs. A. Zuhdi, MA., selaku Dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingan hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberi ilmu dan mendidik penulis.
7. Drs. Suhadi selaku Kepala Sekolah MI Yaspuri Kota Malang yang telah memberikan izin serta membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Semua civitas MI Yaspuri Kota Malang, khususnya Bu Amirah Nur Wafiyah dan Bu Siti Muawanah selaku guru kelas V yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam pelaksanaan penelitian serta kemudahan-kemudahan yang telah diberikan.
9. Bapak, Ibuk, Mbak, Mas, Adik, Paklek, Bulek, Pakdhe, Budhe, Mbah, dan seluruh keluarga yang selalu mendoakan dan menjadi support system yang sangat berpengaruh positif kepada penulis.
10. Teman berkeluh kesah Ratna, Dinda, Puput, Niputu, Hilda, Ika N. R., Hanin, Ziya, Ika N. F., Rifi dan Dwi. Terimakasih sudah bersedia meluangkan waktunya untuk menerima keluhanku setiap saat dan selalu memberi dukungan tiada henti.
11. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2016 yang telah bersedia menjadi teman dan sahabat dalam mencari ilmu dan pengalaman bersama selama kuliah. Teman-teman KKM Desa Ngadirejo dan Teman-teman PKL SDI Insan Amanah yang selalu memberi support dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun akan diterima penulis dengan lapang dada.

Malang, 12 Oktober 2021

Penulis,

**Syahidah Nur Ilmia**  
**NIM. 16140126**

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	â
Vokal (i) panjang	=	î
Vokal (u) panjang	=	û

### C. Vokal Diftong

أو	=	Aw
آي	=	Ay
أو	=	U
إي	=	I

## DAFTAR TABEL

- Tabel 1.1 Originalitas Penelitian
- Tabel 2.1 Manfaat Media Pembelajaran
- Tabel 3.1 Perbandingan Kelompk Statis
- Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas V MI Yaspuri Kota Malang
- Tabel 3.3 Daftar Sampel Penelitian
- Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen
- Tabel 3.5 Instrumen Ahli Materi
- Tabel 3.6 Bukti Konsultasi Validasi Ahli Materi
- Tabel 3.7 Instrumen Validasi Ahli Soal
- Tabel 3.8 Bukti Konsultasi Validasi Ahli Soal
- Tabel 3.9 Instrumen Validasi Ahli Media
- Tabel 3.10 Bukti Konsultasi Validasi Ahli Media
- Tabel 3.11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal
- Tabel 4.1 Langkah-langkah Penggunaan Media
- Tabel 4.2 Kriteria Penafsiran Persentase Jawaban Angket
- Tabel 4.3 Persentase Jawaban Siswa
- Tabel 4.4 Persentase Rata-rata
- Tabel 4.5 Statistik Descriptive Posttest Kelas Eksperimen
- Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen
- Tabel 4.7 Statistik Descriptive Posttest Kelas Kontrol
- Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Data Hasil Posttest Kelas Kontrol
- Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Menggunakan SPSS Versi 16
- Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas *OneWay* ANOVA
- Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis
- Tabel 4.12 Rata-rata Independent Samples Statistic

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Penjabaran Kerangka Berpikir

Gambar 4.1 Rekapitulasi Skor Posttest Kelas Eksperimen

Gambar 4.2 Rekapitulasi Skor Posttest Kelas Kontrol

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Bukti Konsultasi
- Lampiran 2 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 4 Surat Validasi Materi dan Soal
- Lampiran 5 Surat Validasi Media Aplikasi Android
- Lampiran 6 Konsultasi Validasi Materi
- Lampiran 7 Konsultasi Validasi Soal
- Lampiran 8 Konsultasi Validasi Media Aplikasi Android
- Lampiran 9 Hasil Validasi Materi
- Lampiran 10 Hasil Validasi Instrumen Soal
- Lampiran 11 Hasil Validasi Media
- Lampiran 12 Gambar Media Pembelajaran Aplikasi
- Lampiran 13 Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen
- Lampiran 14 Perhitungan Statistik Kelas Eksperimen
- Lampiran 15 Hasil Belajar Pengerjaan Posttest Kelas Eksperimen
- Lampiran 16 Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen
- Lampiran 17 Perhitungan Statistik Kelas Kontrol
- Lampiran 18 Hasil Belajar Pengerjaan Posttest Kelas Kontrol
- Lampiran 19 Uji Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran 20 Uji Normalitas
- Lampiran 21 Hasil Uji Homogenitas
- Lampiran 22 Hasil Uji Hipotesis
- Lampiran 23 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- Lampiran 24 Dokumentasi
- Lampiran 25 Hasil wawancara wali kelas VA dan VB
- Lampiran 26 Biodata Mahasiswa

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>vi</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Hipotesis Penelitian .....	8
F. Ruang Lingkup Penelitian .....	9
G. Originalitas Penelitian .....	9
H. Definisi Operasional .....	16
I. Sistematika Pembahasan .....	17
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Media Pembelajaran .....	19
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	19
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	20

3.	Kegunaan Media Pembelajaran .....	20
4.	Manfaat Media Pembelajaran.....	21
B.	Aplikasi Android .....	22
1.	Pengertian Aplikasi Android .....	22
2.	Jenis-Jenis Aplikasi .....	23
3.	Karakteristik Android .....	25
4.	Kelebihan dan Kekurangan dari Android.....	27
C.	Hasil Belajar .....	27
1.	Pengertian Hasil Belajar .....	27
2.	Macam-macam Teknik Penilaian Hasil Belajar .....	28
3.	Cara Menentukan Hasil Belajar .....	30
4.	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	30
D.	Kompetensi Dasar, Indikator dan Materi .....	31
1.	Kompetensi Dasar .....	31
2.	Indikator .....	32
3.	Materi Kegiatan Ekonomi .....	32
E.	Kerangka Berpikir .....	39

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A.	Lokasi Penelitian .....	41
B.	Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	41
C.	Variabel Penelitian .....	42
D.	Populasi dan Sampel .....	43
E.	Data dan Sumber Data .....	44
F.	Instrument Penelitian .....	44
G.	Teknik Pengumpulan Data .....	46
H.	Uji Validitas dan Reliabilitas .....	48
I.	Analisis Data .....	58
J.	Prosedur Penelitian .....	62

### **BAB IV PAPARAN DATA**

A.	Paparan Data .....	65
B.	Hasil Penelitian .....	86

## **BAB V PEMBAHASAN**

- A. Proses Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V MI Yaspuri Kota Malang. .... 88
- B. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Materi Kegiatan Ekonomi ..... 92
- C. Hasil Belajar Siswa Kelas VA (Kelas Eksperimen) dan Kelas VB (Kelas Kontrol) pada Materi Kegiatan Ekonomi..... 92
- D. Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android pada Materi Kegiatan Ekonomi ..... 95

## **BAB VI PENUTUP**

- A. Kesimpulan ..... 98
- B. Saran ..... 100

## **DAFTAR PUSTAKA ..... 101**

## **LAMPIRAN**

## ABSTRAK

Ilmia, Syahidah Nur. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V MI Yaspuri Kota Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Drs. A. Zuhdi, MA

---

Menuntut ilmu ataupun kegiatan belajar mengajar diwajibkan bagi setiap muslim baik laki-laki maupun perempuan, terdapat pada hadist riwayat Ibn Majah. Banyak sekali faktor yang mempengaruhi proses kegiatan belajar mengajar, diantaranya adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat mempejelas materi yang akan disampaikan oleh guru, salah satunya media pembelajaran aplikasi berbasis android.

Tujuan penelitian ini antara lain : (1) Cara memperkenalkan media berbasis aplikasi android dengan materi kegiatan ekonomi pada kelas V MI Yaspuri Malang (2) Mengetahui respon siswa terhadap media berbasis aplikasi android dengan materi kegiatan ekonomi pada kelas V MI Yaspuri Malang (3) Mengetahui pengaruh media berbasis aplikasi android dengan materi kegiatan ekonomomi terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Yaspuri Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Pra-Experimental dengan bentuk desain Perbandingan Kelompok Statis atau *The Static-Group Comparison*. Pada bentuk ini terdapat perlakuan yang berbeda antara kelas VA dan kelas VB. Kelas VA sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan. Instrumen yang digunakan adalah tes dalam bentuk soal pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan metode statistic independent samples test untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran.

Hasil pada penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh dan perbedaan yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa materi kegiatan ekonomi kelas V ditunjukkan dengan (1) Hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda terdapat perbedaan yang signifikan, yaitu kelas eksperimen dengan rata-rata nilai 76,9 dan kelas kontrol dengan rata-rata nilai 65,5. Nilai tersebut memiliki selisish 11,4. (2) Ditunjukkan dari hasil pengujian hipotesis menggunakan independent samples test dengan nilai sig. (-2 tailed)  $0,001 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, Aplikasi Android dan Hasil Belajar**

## ABSTRACT

Ilmia, Syahidah Nur. 2021. *The Effect of Using Android Application-Based Learning Media on Student Learning Outcomes for Class V Economics at MI Yaspuri Malang City*. Thesis. Department of Teacher Education, Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Supervisor: Drs. A. Zuhdi, MA

---

Seeking knowledge or teaching and learning activities are obligatory for every Muslim, both male and female, it is found in the hadith narrated by Ibn Majah. There are so many factors that influence the process of teaching and learning activities, including learning media. The use of learning media can clarify the material to be delivered by the teacher, one of which is an Android-based application learning media.

The objectives of this study include: (1) How to introduce android application-based media with economic activity material in class V MI Yaspuri Malang (2) Knowing student responses to android application-based media with economic activity material in class V MI Yaspuri Malang (3) Knowing the influence of android application-based media with economic activity material on the learning outcomes of V grade students at MI Yaspuri Malang.

This study uses a quantitative approach with the type of research True Experimental Design in the form of Posttest Only Control Group Design. In this form there is a different treatment between class VA and class VB. Class VA as an experimental class that received treatment and class VB as a control class that did not receive treatment. The instrument used is a test in the form of multiple choice questions. The data analysis technique used the statistical method of independent samples test to determine the effect of using learning applications.

The results in this study indicate that there is a significant influence and difference from the use of android application-based learning media on student learning outcomes for class V economic activities as indicated by (1) the learning outcomes of experimental class and control class students after being given different treatments there are significant differences, namely the experimental class with an average value of 76.9 and the control class with an average value of 65.5. This value has a difference of 11.4. (2) It is shown from the results of hypothesis testing using independent samples test with a value of sig. (-2 tailed)  $0.001 < 0.05$  so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted.

Keywords : Learning Media, Android Applications and Learning Outcomes.

## مستخلص البحث

علميا ، شهيدة نور. 2021. تأثير استخدام وسائط التعلم التطبيقية المستندة إلى *Android* على نتائج تعلم الطلاب للاقتصاد من الدرجة الخامسة في المدرسة الابتدائية ياسبوري مالانج. أطروحة ، قسم مدرسة ابتدائية تربية المعلمين ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، مولانا مالك إبراهيم الدولة الإسلامية جامعة مالانج. المشرف: د. أ. زهدي ، ماجستير

طلب العلم أو التعليم والتعلم واجب على كل مسلم ذكرًا كان أو أنثى ، كما في الحديث الذي رواه ابن ماجه. هناك العديد من العوامل التي تؤثر على عملية التعليم والتعلم ، منها وسائط التعلم. يمكن أن يوضح استخدام وسائط التعلم المواد التي سيقدمها المعلم ، وإحدى هذه الوسائط عبارة عن وسائط تعليمية للتطبيقات تعتمد على نظام. أهداف هذه الدراسة هي: (1) كيفية تقديم الوسائط القائمة على تطبيقات *Android* مع مواد النشاط الاقتصادي في الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية ياسبوري مالانج (2) معرفة استجابات الطلاب للوسائط القائمة على تطبيقات *Android* مع مواد النشاط الاقتصادي في الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية ياسبوري مالانج (3) معرفة استجابات الطلاب للوسائط القائمة على تطبيقات *Android* مع مواد النشاط الاقتصادي في الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية ياسبوري مالانج معرفة تأثير الوسائط المستندة إلى تطبيقات *Android* مع مواد النشاط الاقتصادي على نتائج التعلم لطلاب الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية ياسبوري مالانج. استخدمت هذه الدراسة نهجًا كميًا مع نوع البحث قبل التجريبي في شكل تصميم مقارنة مجموعة ثابتة أو *The Static-Group Comparison* في هذا النموذج هناك معاملة مختلفة بين الفصل VA والفصل VB. الفصل VA كفصل تجريبية تلقت العلاج والفصل VB كفصل تحكم لم تتلق العلاج. الأداة المستخدمة هي اختبار في شكل أسئلة متعددة الخيارات. استخدمت تقنية تحليل البيانات الطريقة الإحصائية لاختبار العينات المستقلة لتحديد تأثير استخدام تطبيقات التعلم. تدل النتائج في هذه الدراسة إلى أن هناك تأثيرًا واختلافًا معنويًا من استخدام وسائط التعلم القائمة على تطبيق أندرويد على نتائج تعلم الطلاب للأنشطة الاقتصادية للصف الخامس كما يتضح من خلال (1) مخرجات التعلم لطلاب الصف التجريبي وطلاب الفصل الضابط بعد عند إعطاء معاملات مختلفة توجد فروق ذات دلالة إحصائية وهي الفصل التجريبية بمتوسط قيمة 76.9 والفصل الضابط بمتوسط قيمة 65.5. هذه القيمة لها فرق 11.4. (2) يظهر من نتائج اختبار الفرضيات باستخدام اختبار عينات مستقلة بقيمة *sig*. (-2 الطرف)  $0.001 >$  0.05 لذلك تم رفضه وقبوله.

الكلمات الرئيسية : وسائط التعلم وتطبيقات *Android* ونتائج التعلم

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha peningkatan mutu sumber daya manusia menuju era globalisasi, apalagi memasuki masa persaingan yang semakin berat di zaman milenial ini. Menuntut ilmu dalam islam wajib hukumnya, sebagaimana sabda Rasulullah saw:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ  
طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ (رواه ابن ماجه)

Artinya: “Dari Anas ibn Malik r.a. ia berkata, Rasulullah saw. Bersabda: Menuntut ilmu itu adalah kewajiban bagi setiap orang Islam”. (H. R. Ibn Majah)<sup>1</sup>

Hadist diatas menjelaskan bahwa menuntut ilmu diwajibkan untuk semua muslim baik laki-laki ataupun perempuan. Selain tentang kewajiban menuntut ilmu, hadist tersebut juga memberi pelajaran kepada manusia tentang pentingnya pendidikan bagi kelangsungan hidupnya.

Keberadaan dan perkembangan proses pendidikan bersamaan dengan proses perkembangan hidup manusia, dua proses tersebut merupakan satu kesatuan.<sup>2</sup> Proses dari pendidikan terjadi selama kehidupan manusia itu sendiri, berawal sedari kandungan hingga manusia tersebut lahir ke dunia.

Sebagaimana Allah SWT menjelaskan dalam firman-Nya:

---

<sup>1</sup> Alimron, “Studi Validitas Hadist Tentang Ilmu Pengetahuan dalam Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kurikulum 2013”, Vol. 1, NO. 2 Desember 2015

<sup>2</sup> Dra. Zuhairini, dkk, ”Filsafat Pendidikan Islam”, Jakarta: Bumi Askara, 2008, hlm. 10

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (2) اقْرَأْ وَرَبُّكَ

الْأَكْرَمُ (3) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (5)

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”. (QS. Al – Alaq : 1 – 5)

Pada pendidikan terdapat proses pembelajaran dimana di dalam interaksi tersebut melibatkan guru dan siswa. Pada kegiatan pembelajaran peranan guru sangatlah penting. Guru dapat juga disebut dengan tenaga pendidik yang memiliki tugas untuk mengajar peserta didik. Maka dari itu menjadi guru harus mempunyai wawasan luas, mengingat tugas guru selain mengajar adalah membimbing dan mendidik siswa. Tidak hanya dalam memberikan informasi dan pekerjaan yang berupa materi, akan tetapi seorang guru harus mengubah seluruh dimensi perilaku siswanya meliputi tingkah laku yang bersifat tertutup seperti berfikir, bersifat berperasaan, dan yang bersifat terbuka.

Dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan alat bantu atau yang disebut dengan media. Media sendiri merupakan sesuatu yang menjadi perantara. Perantara tersebut berupa informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Informasi tersebut dapat berupa

apapun, baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi maupun informasi atau yang biasa disebut dengan berita.<sup>3</sup>

Miarso menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik. Pendapat ini kemudian dipertegas oleh Sanaky dengan menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar.<sup>4</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang menjadi perantara yang disampaikan melalui komunikasi atau interaksi. Di dalam interaksi tersebut terdapat informasi yang berasal dari sumber informasi dan kemudian akan diterima oleh penerima. Sumber informasi yang dimaksud adalah seorang guru dan yang menjadi penerima adalah peserta didik atau siswa.

Sebelumnya peneliti meminta izin kepada kepala sekolah guna melakukan observasi lapangan mengenai media apa yang digunakan oleh siswa pada kegiatan pembelajaran. Apakah dalam kegiatan pembelajaran

---

<sup>3</sup> Prof. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd, Achmad Setiawan, M.Pd dan Aditin Putria, M.Pd. "Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya", (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm 2

<sup>4</sup> Ibid, hlm 4

telah menggunakan aplikasi berbasis android atau belum. Salah satu guru yang menemani saat observasi yakni Bu Ami memaparkan bahwa :

“Disini untuk media pembelajaran masih menggunakan buku Tema dan buku pendamping yakni LKS mbak. Selain menggunakan buku, guru juga membawa alat peraga sesuai dengan materi yang akan disampaikan yang dapat menunjang proses kegiatan belajar. Untuk aplikasi, disini masih belum menggunakan aplikasi dan sebagainya dalam kegiatan proses belajar, tetapi untuk kelas VI mulai dikenalkan dengan Edubox, karena ujian nasional berbasis computer.<sup>5</sup>

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa didalam kegiatan pembelajaran siswa menggunakan media berupa buku Tema dan juga buku pelengkap seperti LKS. Selain menggunakan media buku, guru juga membawa alat peraga atau media pendamping sesuai dengan materi yang akan disampaikan yang dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran. Untuk aplikasi, disekolah masih belum menggunakan hanya kelas VI saja yang menggunakan untuk pembiasaan menuju ujian nasional berbasis computer.

Adanya wabah covid-19 yang terjadi di Indonesia menjadi pengaruh besar bagi aspek kehidupan para penduduknya. Mulai dari bidang ekonomi, industri maupun pendidikan. Dengan demikian pemerintah mengeluarkan kebijakan berupa pembatasan social berskala besar (PSBB) dimana dalam segala kegiatan harus dibatasi antar manusia dengan jarak 1-1,5 meter.

Selain perekonomian menurun, adanya wabah tersebut mengharuskan semua orang bekerja dari rumah tidak terkecuali dengan tenaga pendidik dan peserta didik. Mereka diharuskan belajar dari rumah dengan sistem daring

---

<sup>5</sup> Hasil observasi di sekolah MI Yaspuri Malang, 8 November 2019

atau jarak jauh melalui jaringan internet (online) guna memutus mata rantai penyebaran wabah tersebut. Hal ini sama dengan surat yang di edarkan kemendikbud no.04 tahun 2020 mengenai pelaksanaan kebijakan pendidikan selama masa pandemi covid-19 yang mana kebijakan tersebut berbunyi :

“proses belajar dari rumah dilaksanakan melalui pembelajaran daring atau jarak jauh guna memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.”<sup>6</sup>

Dengan demikian, siswa melakukan kegiatan belajar mengajar bersama guru melalui smartphone.

Masalah yang dihadapi oleh guru saat ini adalah kurangnya inovasi dalam media pembelajaran. Menyikapi hal tersebut peneliti ingin memperkenalkan media yang mudah untuk pembelajaran daring dalam masa pandemic Covid-19 yakni media pembelajaran aplikasi berbasis android. Dalam media pembelajaran tersebut dilengkapi dengan materi serta evaluasi.

Tujuan dari penggunaan aplikasi android adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa, antara kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media dengan kelas yang tidak adanya perlakuan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan siswa kelas V sebagai objek penelitian. Kelas VA sebagai kelas yang mendapat perlakuan atau disebut kelas eksperimen dan kelas VB yang tidak adanya perlakuan atau yang disebut kelas kontrol.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi**

---

<sup>6</sup> SE Mendikbud No 4 Tahun 2020

**Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V MI Yaspuri Kota Malang”**

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media aplikasi berbasis android pada materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V di MI Yaspuri Kota Malang?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media aplikasi berbasis android pada materi kegiatan ekonomi kelas V di MI Yaspuri Kota Malang?
3. Bagaimana pengaruh media aplikasi berbasis android pada materi kegiatan ekonomi terhadap hasil belajar siswa kelas V di MI Yaspuri Kota Malang?

**C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk:

1. Mengetahui penggunaan media aplikasi berbasis android pada materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V di MI Yaspuri Kota Malang
2. Mengetahui respon siswa terhadap media aplikasi berbasis android pada materi kegiatan ekonomi kelas V di MI Yaspuri Kota Malang
3. Mengetahui pengaruh media aplikasi berbasis android pada materi kegiatan ekonomi terhadap hasil belajar siswa kelas V di MI Yaspuri Kota Malang

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberi sedikit pengetahuan terhadap mahasiswa Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah mengenai media berbasis aplikasi android yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi guru

Memberikan inovasi untuk guru mengenai media aplikasi berbasis android yang bisa diterapkan untuk membangun semangat belajar siswa, selain itu diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi.

###### b. Bagi siswa

Sebagai penunjang dalam pelaksanaan proses pembelajaran, sehingga bisa menimbulkan semangat dalam belajar dan dapat memotivasi dalam belajar. Selain itu dapat memberi pengalaman dalam belajar yang bisa membantu mereka untuk belajar secara mandiri.

###### c. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana pengevaluasian dalam melaksanakan program pendidikan dan pembelajaran untuk siswa.

d. Bagi peneliti

Sebagai sarana untuk memperoleh ilmu serta memberi pengalaman bagi peneliti tentang bagaimana dunia pendidikan sebenarnya.

e. Bagi peneliti lain

Sebagai sumber informasi, penambah wawasan dan bahan rujukan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Peneliti memilih dua jenis hipotesis.<sup>7</sup>

1. Hipotesis alternatif yang disingkat dengan  $H_a$ . Menyatakan adanya pengaruh antara variabel X dan Y, atau terdapat perbedaan antara dua kelompok.

Rumusan alternatif:

“Hasil belajar siswa kelas V yang menggunakan aplikasi berbasis android lebih rendah atau lebih tinggi daripada hasil belajar siswa kelas V yang tidak menggunakan aplikasi berbasis android.”

2. Hipotesis nol atau hipotesis statistik, biasanya digunakan pada penelitian yang bersifat statistik, yaitu diuji dengan perhitungan statistik. Hipotesis nol menyatakan bahwa tidak ada perbedaan antara kedua variabel, atau tidak ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y.

Rumusan hipotesis nol:

---

<sup>7</sup> Suharsimi Arikunto, “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*”, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013). Hlm: 112

“Hasil belajar siswa kelas V yang menggunakan aplikasi berbasis android sama dengan hasil belajar siswa kelas V yang tidak menggunakan aplikasi berbasis android.”

#### **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan peranan dan fungsinya, ruang lingkup penelitian menggunakan dua variabel:

1. Variabel bebas atau variabel X merupakan variabel yang dilihat sebagai penyebab adanya variabel terikat dan diduga sebagai akibatnya.

Variabel bebas : aplikasi berbasis android

2. Variabel terikat atau variabel Y merupakan variabel dipradugakan, yang bervariasi mengikuti perubahan dari variabel-variabel bebas. Umumnya kondisi yang ingin dijelaskan.

Variabel terikat : hasil belajar siswa kelas

#### **G. Originalitas Penelitian**

Peneliti menggunakan kajian beberapa penelitian terdahulu yang memiliki tujuan melihat perbedaannya dan persamaannya kajiian dalam penelitian yang akan dilakukan. Dibawah ini adalah penlitian terdahulu yang peneliti rasa memiliki hasil sama dilihat oleh peneliti:

1. Destia Kusyaeri meneliti sebuah penelitian dengan judul Pengaruh Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Dinamika Partikel SMAN 13 Kabupaten Tangerang. Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Persamaan dari penelitian ini adalah penggunaan media berbasis aplikasi android, teknik

pengumpulan data. Perbedaan dari penelitian ini adalah tempat penelitian di SMAN 13 Kabupaten Tangerang, pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*, metode yang digunakan quasi experiment, hasil pengujian hipotesis dengan uji t pada  $\alpha = 0,05$  diperoleh nilai probabilitas 0,000 kesimpulan yang didapat  $H_0$  ditolak, mobile learning berbasis android berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Rambu Ery Ana Awang meneliti sebuah penelitian dengan judul Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang. Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Persamaan dari penelitian ini adalah mata pelajaran IPS, menggunakan sampel kelas V. Perbedaan dari penelitian ini adalah tempat penelitian di SD Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang, teknik pengumpulan data (tes, catatan lapangan dan dokumentasi), menggunakan desain pretest-posttest control group design, hasil perhitungan menggunakan rumus independent sample t test. Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPS dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $2,220 > 2,219$  dengan signifikansi  $0,030 > 0,05$ .
3. Mirna Intan Sari meneliti sebuah penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang. Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode non eksperimen. Penelitian ini memiliki kesamaan, yakni variabel terikatnya

adalah hasil belajar siswa, menggunakan sampel kelas V. Perbedaan dari penelitian ini adalah metode yang digunakan non eksperimen, tempat penelitiannya di MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang, menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian non eksperimental, hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqussa'adah Pujon termasuk pada kriteria sedang dengan hasil yang diperoleh 55%, intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa termasuk pada kriteria tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 85%, tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

4. Rizki Suhendar Putra, Nanik Wijayati dan F. Widhi Mahatmanti menulis sebuah jurnal dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. Pada jurnal ini menggunakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian ini yaitu *pretest-posttest-group design*, dengan metode pengambilan sampel *cluster random sampling*. Persamaan dari jurnal ini adalah Fokus penelitian sama yakni pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android. Perbedaannya ialah tempat penelitian di SMA Negeri 1 Lemahabang, Kabupaten Cirebon, desain penelitian menggunakan pretest-posttest group design, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji t terhadap hasil belajar dengan diperoleh  $t_{hitung} = 1,98$  lebih besar dari  $t_{tabel} = 1,66$  diperkuat dengan nilai N-gain dari kelas eksperimen sebesar 0,71

dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,54. Maka nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol.

- Siti Solehah. Menulis sebuah artikel dengan judul Pengaruh Media Berbasis Aplikasi pada Smartphone Android Dilengkapi Game Twoplayer terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. Pada artikel ini menggunakan penelitian jenis kuantitatif. Persamaan dari artikel ini ialah variabel bebas penggunaan media berbasis aplikasi android, variabel terikat hasil belajar siswa. Perbedaannya ialah penelitian berbasis pengembangan (RnD), metode penelitian yang digunakan *mixed methods research design* (rancangan penelitian metode campuran), hasil pengujian hipotesis menunjukkan besarnya nilai sig. (1-tailed)  $0,0015 < 0,05$  dengan  $df = 71$ , dapat disimpulkan hasil uji t menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran dan kelompok kontrol, dengan menggunakan aplikasi android ini siswa menjadi lebih bersemangat untuk menggali informasi lebih dalam.

**Tabel 1.1 Originalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, (skripsi/tesis/jurnal/dll), Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Destia Kusyaeri, "Pengaruh Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Dinamika Partikel", Skripsi, Universitas Syarif Hidayatullah, 2017	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan media berbasis aplikasi android</li> <li>Teknik pengumpulan data</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tempat penelitian di SMAN 13 Kabupaten Tangerang</li> <li>Pengambilan sampel dilakukan secara <i>purposive sampling</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kajian yang diangkat terfokus pada media berbasis aplikasi android dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial terhadap hasil belajar</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode yang digunakan quasi experiment</li> <li>• Hasil pengujian hipotesis dengan uji t pada <math>\alpha = 0,05</math> diperoleh nilai probabilitas 0,000 kesimpulan yang didapat <math>h_0</math> ditolak</li> <li>• Mobile learning berbasis android berpengaruh terhadap hasil belajar siswa</li> </ul>	siswa kelas V MI Yaspuri Malang
2.	Rambu Ery Ana Awang, " <i>Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang</i> ", Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mata pelajaran IPS</li> <li>• Menggunakan sampel kelas V</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat penelitian di SD Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang</li> <li>• Teknik pengumpulan data (tes, catatan lapangan dan dokumentasi)</li> <li>• Menggunakan desain pretest-posttest control group design</li> <li>• Hasil perhitungan menggunakan rumus independent sample t test. Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPS dibuktikan dengan nilai <math>t_{hitung} &gt; t_{tabel}</math>, yaitu <math>2,220 &gt; 2,219</math> dengan signifikansi <math>0,030 &gt; 0,05</math></li> </ul>	
3.	Mirna Intan Sari, " <i>Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa</li> <li>• Menggunakan sampel kelas V</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode yang digunakan non eksperimen</li> <li>• Tempat penelitiannya di MI Thoriqotus</li> </ul>	

	<p><i>Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang</i>", Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang</p>		<p>sa'adah Pujon Kabupaten Malang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian non eksperimental</li> <li>• Hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqussa'adah Pujon termasuk pada kriteria sedang dengan hasil yang diperoleh 55%</li> <li>• Intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa termasuk pada kriteria tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 85%</li> <li>• Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa</li> </ul>	
4.	<p>Rizki Suhendar Putra, dkk, "<i>Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa</i>", Jurnal, Universitas Negeri Semarang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fokus penelitian sama yakni pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat penelitian di SMA Negeri 1 Lemahabang, Kabupaten Cirebon</li> <li>• Desain penelitian menggunakan pretest-posttest group design</li> <li>• Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji t terhadap hasil belajar dengan diperoleh <math>t_{hitung} = 1,98</math> lebih</li> </ul>	

			<p>besar dari <math>t_{tabel} = 1,66</math> diperkuat dengan nilai N-gain dari kelas eksperimen sebesar 0,71 dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,54. Maka nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol</p>	
5.	<p>Siti Solehah,  “Pengaruh Media Pembelajaran Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Smartphone Android Dilengkapi Game Twoplayer Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa”, Jurnal, Universitas Jambi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variabel bebas penggunaan media berbais aplikasi android</li> <li>• Variabel terikat hasil belajar siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian berbasis pengembangan (RnD)</li> <li>• Metode penelitian yang digunakan <i>mixed methods research deign</i> (rancangan penelitian metode campuran)</li> <li>• Hasil pengujian hipotesis menunjukkan besarnya nilai sig. (1-tailed) <math>0,0015 &lt; 0,05</math> dengan <math>df = 71</math></li> <li>• Dapat disimpulkan hasil uji t menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran dan kelompok control</li> <li>• Dengan menggunakan aplikasi android ini siswa menjadi lebih</li> </ul>	

			bersemangat untuk menggali informasi lebih dalam	
--	--	--	---	--

## H. Definisi Operasional

Menghindari terjadi kesalahan dalam pemahaman ataupun penafsiran dari istilah yang ada, diberi penegasan oleh penulis dari beberapa istilah yang memiliki kaitan dengan judul yang dimiliki peneliti:

1. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk mempermudah siswa dalam menerima materi yang akan disampaikan pada saat kegiatan belajar mengajar. Media dapat berbentuk visual, audio, audio-visual maupun multimedia.
2. Aplikasi Android merupakan perangkat yang didalamnya berisi program-program tertentu. Misal aplikasi android bertemakan tentang pendidikan, maka di dalam aplikasi tersebut terdapat materi-materi pembelajaran yang dapat dipergunakan oleh siswa untuk belajar.
3. Hasil Belajar merupakan suatu penilaian yang dilakukan oleh guru, dimana nilai tersebut tidak hanya mencakup teori, namun juga mencakup nilai sikap dan keterampilan..
4. Kegiatan ekonomi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh manusia guna memenuhi kebutuhan hidup. Didalam kegiatan ekonomi mencakup beberapa kegiatan yakni kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi. Jenis dari kegiatan ekonomi sangat beragam mulai dari

kegiatan pertanian dan perkebunan, peternakan, perikanan, kehutanan, perdagangan, perindustrian dan pertambangan.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah penulisan dan sebagai bahan acuan agar tidak keluar dari permasalahan maka perlu adanya sistematika pembahasan.

Sistematika yang dipakai dalam penulisan penelitian adalah :

**BAB I** : Dalam pendahuluan didalamnya mendiskripsikan dan menggambarkan secara menyeluruh mengenai isi penulisan skripsi, yang diawali dengan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, originalitas penelitian, definisi operasional serta sistematika pembahasan.

**BAB II** : Bab ini menjelaskan mengenai kajian teori tentang media pembelajaran, aplikasi android, hasil belajar dan materi kegiatan ekonomi.

**BAB III** : Metode penelitian terdiri dari lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data, prosedur penelitian, pustaka sementara serta jadwal pelaksanaan penelitian.

**BAB IV** : Berisi hasil penjelasan data dan hasil penelitian yaitu pengolahan data dan penyajian data.

BAB V : Memiliki isi analisis data yang sudah diolah dengan tujuan agar dapat menjawab pertanyaan yang terdapat di rumusan masalah di penelitian.

BAB VI : Berisi mengenai kesimpulan yang diperoleh hasil penelitian untuk keseluruhan yang dilanjut dengan memberikan saran dan perbaikan dari berbagai kekurangan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media dapat dikatakan juga dengan medium yang memiliki arti sesuatu yang keberadaannya di tengah antara dua pihak. Kata media ini berasal dari kata latin. Dalam Webster Dicnatory mengatakan bahwa suatu media yang keberadaannya ditengah pendidikan, atau sesuatu alat yang dapat dijadikan perantara sebagai penghubung dalam dua pihak. Maka dari itu, media pembelajaran memiliki arti sebagai perantara pemberi pesan kepada penerima.<sup>8</sup>

Briggs menyatakan media merupakan peralatan yang bersifat fisik, digunakan untuk penyempurna isi pembelajaran. Termasuk dalam buku, slide suara, suara guru, videotape, atau komponen yang berasal dari suatu sistem penyampaian. Di dalamnya terdapat segala peralatan fisik pada komunikasi seperti buku, buku ajar, slide, tape recorder. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media sama dengan grafik, fotografi, elektronik, atau alat mekanik yang digunakan untuk penyajian, memproses, dan juga menjelaskan mengenai informasi lisan maupun visual. Kata Smaldino, dkk media yakni alat komunikasi dan sumber informasi.

Berdasarkan dari beberapa definisi diatas, penulis menyimpulkan bahwa media merupakan setiap manusia ataupun alat yang dapat

---

<sup>8</sup> Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2009), hlm 4

membantu siswa untuk mudah menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan pengertian tersebut, maka guru, buku ajar, serta lingkungan adalah media.

## **2. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Jenis-jenis dari media pembelajaran:

### a. Media Visual

Media mengandalkan indra penglihatan.

Contoh: buku, poster, gambar tempel, majalah.

### b. Media Audio

Media yang menggunakan indra pendengar.

Contoh: siaran radio, kaset suara, alat musik.

### c. Media Audio Visual

Media yang secara bersamaan mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran.

Contoh: film, drama, televisi, kaset VCD.

### d. Multimedia

Multimedia merupakan penggabungan dari semua jenis media.

Contoh: internet.<sup>9</sup>

## **3. Kegunaan Media Pembelajaran**

Kegunaan media pembelajaran yakni:

### a. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.

---

<sup>9</sup> Satrianawati, "*Media dan Sumber Belajar*", (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018). Hlm 10

- b. Memperjelas sesuatu yang akan disampaikan agar tidak terlalu berbelit.
- c. Anak dapat belajar dengan mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- d. Menimbulkan semangat dalam belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- e. Memberi rangsangan sama, menyamakan pengalaman dan menimbulkan pemahaman yang sama.<sup>10</sup>

#### 4. Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki beberapa manfaat dalam kegiatan pembelajaran:

**Tabel 2.1**Manfaat Media Pembelajaran

Aspek	Manfaat Media Pembelajaran	
	Bagi Guru	Bagi Siswa
Penyampaian materi	Mempermudah guru ketika menjelaskan materi pembelajaran	Mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran
Konsep	Materi yang bersifat abstrak menjadi konkret	Konsep materi mudah dipahami. Konkret medianya, konkret pemahamannya
Waktu	Lebih efektif dan efisien, mengulang materi pelajaran hanya seperlunya	Memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi
Minat	Mendorong minat belajar dan mengajar guru	Membangkitkan minat belajar siswa
Situasi	Interaktif	Multi-Aktif
Hasil Belajar	Kualitas hasil mengajar lebih baik	Lebih mendalam dan utuh <sup>11</sup>

<sup>10</sup> M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, “*Media Pembelajaran*”, (Jember: Pustaka Abadi, 2017). Hlm 11

<sup>11</sup>*Ibid. hlm 9*

## B. Aplikasi berbasis Android

### 1. Pengertian Aplikasi Android

Kata aplikasi berasal dari *aplication* yang berarti penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju.<sup>12</sup> Aplikasi juga dapat didefinisikan sebagai suatu perangkat lunak yang sengaja dibuat untuk memenuhi kebutuhan akan berbagai aktivitas ataupun pekerjaan seperti aktivitas perniagaan, periklanan, pelayanan masyarakat, game dan berbagai aktivitas lainnya yang dilakukan oleh manusia.

Android adalah system operasi berbasis *Linux* bagi telepon seluler seperti telepon pintar dan computer tablet. Android juga menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk berbagai macam piranti gerak. Android menyediakan system operasi yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi. Android diluncurkan untuk umum pada musim gugur di tahun 2008. Android sangat berkembang pesat di industry karena dua aspek utama yaitu bersifat *open source* dan model arsitekturnya.<sup>13</sup>

Android dapat berjalan pada beberapa macam perangkat yang dikembangkan oleh banyak vendor ponsel cerdas yang berbeda. Android

---

<sup>12</sup> Muhamad Alda, "Aplikasi Crud Berbasis Android dengan Kodular dan Database Airtable" (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2020) hlm. 1

<sup>13</sup> Muhamad Alda, "Aplikasi Crud Berbasis Android dengan Kodular dan Database Airtable" (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2020) Hlm 4

menyertakan paket pengembangan perangkat lunak untuk penulisan kode asli dan perakitan modul perangkat lunak dalam membuat aplikasi bagi pengembang Android.<sup>14</sup> Selain memfasilitasi paket pengembangan aplikasi, Android juga menyediakan pasar guna mendistribusikan aplikasi yang telah selesai dikembangkan. Dengan lengkapnya fasilitas yang disediakan oleh Android, dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan, Android menciptakan ekosistem sendiri.

## 2. Jenis-jenis Aplikasi

Program aplikasi saat ini dapat dibedakan menjadi beberapa jenis :<sup>15</sup>

### a. Aplikasi Pengolah Kata

Yaitu aplikasi yang digunakan untuk melakukan pengolahan kata atau naskah. Contohnya seperti *Microsoft Word*, *Word Star*, *Open Office Writer*, *Lotus Ami Pro*, *Word Perfect*, dan sebagainya.

### b. Aplikasi *Speadgheet*

Yaitu program aplikasi yang dapat digunakan untuk mengolah data, angka dalam bentuk kolom. Contohnya seperti *Microsoft Excell*, *Lotus Improv*, *OpenOffice Calc*, *Star Office Calc*, *Gnumeric*, dan sebagainya.

### c. Aplikasi Multimedia

Yaitu aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan pengolahan beberapa media informasi misalnya seperti teks, gambar, video, audio, garfik, dan sebagainya. Banyak sekali kegunaan aplikasi

---

<sup>14</sup> Herlinah, Musliadi KH, "*Pemograman Aplikasi Android dengan Android Studio Photoshop dan Audition*", (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019). Hlm 1

<sup>15</sup> Alda, *Op.Cit*, hlm 1

multimedia mulai dari hanya sekedar untuk melihat gambar, video, mendengarkan audio sampai dengan dapat mengedit atau membuatnya. Contoh *Adobe Flash Player, Power DVD, Windows Movie Maker, ACDsee, DirectX*, dan sebagainya.

d. Aplikasi Presentasi

Yaitu aplikasi yang digunakan untuk melakukan presentasi, misal seperti menampilkan materi dalam bentuk slide show. Contohnya seperti *Microsoft Power Point, Open Office Impress, Slide Shark* dan sebagainya.

e. Aplikasi DBMS (*Database Management System*)

Yaitu aplikasi yang dapat digunakan untuk menyimpan data, mengolah data dan menghasilkan informasi. Program aplikasi Database Management System (DBMS) ada yang gratis sampai dengan yang berbayar. Contohnya seperti MySQL, Microsoft Access, Oracle, SQL Server, Foxpro, dan sebagainya.

f. Aplikasi Graphics

Yaitu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat desain grafis, atau untuk mengolah data berbentuk gambar (membuat dan mengubah gambar). Saat ini terdapat dua macam grafis yaitu grafis dalam bentuk vector dan bitmap. Contohnya seperti *Adobe Illustraror, Adobe Photoshop, Corel Draw* dan sebagainya.

g. Aplikasi Akuntansi

Yaitu aplikasi yang digunakan untuk membantu hal-hal yang berkaitan dengan keuangan atau akuntansi. Contohnya seperti *MYOB*, *DacEasy Accounting*, *Pacioli 2000*, *Omega Accounting*, *Easy Accounting System*, *Peach Tree Accounting* dan sebagainya.

h. Aplikasi Statistik

Yaitu aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu dalam melakukan penelitian, yang dimana penelitian tersebut ada kaitannya dengan statistic. Contohnya seperti *SAS*, *Regressit*, *SPSS*, *Slsat*, *SOFA*, *Statisca* dan sebagainya.

i. Aplikasi Desktop Publishing

Yaitu aplikasi yang dapat mengatur tata letak pada naskah sehingga naskah tersebut siap untuk dicetak. Contohnya seperti *Adobe In Design*, *Corel Ventura*, *i Studio Punlisher*, *Page Maker* dan sebagainya.

### 3. Karakteristik Android

Android memiliki empat karakteristik sebagai berikut :<sup>16</sup>

a. Terbuka

Android dibangun untuk benar-benar terbuka sehingga sebuah aplikasi dapat memanggil salah satu fungsi inti ponsel seperti membuat panggilan, mengirim teks, menggunakan kamera dan lain-lain. Android merupakan sebuah mesin *virtual* yang dirancang

---

<sup>16</sup> Alda, *Op.Cit*, hlm 5

khusus untuk mengoptimalkan sumber daya memori dan perangkat keras yang terdapat di dalam perangkat. Android merupakan *open source*, dapat secara bebas diperluas untuk memasukkan teknologin baru yang lebih maju pada saat teknologi tersebut mencul. *Platform* ini akan terus berkembang untuk membangun aplikasi *mobile* yang inovatif.

b. Semua aplikasi dibuat sama

Android tidak memberikan perbedaan terhadap aplikasi utama dari telepon dan aplikasi pihak ketiga (*third-party application*). Semua aplikasi dapat dibangun untuk memiliki akses yang sama terhadap kemampuan sebuah telpon dalam menyediakan layanan dan aplikasi yang luas terhadap para pengguna.

c. Memecahkan hambatan pada aplikasi

Android memecah hambatan untuk membangun aplikasi yang baru dan inovatif. Misalnya, pengembang dapat menggabungkan informasi yang diperoleh dari web dengan data pada ponsel seseorang seperti kontak pengguna, kalender atau lokasi geografis.

d. Pengembangan aplikasi yang cepat dan mudah

Android menyediakan akses yang sangat luas kepada pengguna untuk menggunakan aplikasi yang semakin baik. Android memiliki sekumpulan tools yang dapat digunakan sehingga membantu para pengembang dalam meningkatkan produktivitas pada saat membangun aplikasi yang dibuat.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan dari Android**

##### **a. Kelebihan Android**

- 1) Mudah dalam penggunaan.
- 2) Bersifat Open Source, karena Android dibangun di atas kernel linux, maka siapa saja dapat mengembangkannya dan memodifikasi Android.
- 3) Digunakan oleh berbagai kalangan.
- 4) Android memiliki dukungan ribuan sampai jutaan aplikasi yang telah tersediaguna menunjang kinerja tersebut.

##### **b. Kekurangan Android**

- 1) Koneksi Internet, bila koneksi pada internet dimatikan maka anda tidak dapat menikmati fasilitas Android.
- 2) Iklan, hampir tiap aplikasi muncul iklan kecuali aplikasi bawaan Androidnya sendiri ataupun aplikasi berbayar.<sup>17</sup>

### **C. Hasil Belajar**

#### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Yakni sesuatu yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.<sup>18</sup> Hasil belajar bisa ditentukan jika seseorang tersebut memiliki tujuan dalam pembelajaran. Proses ini memiliki batasan pengukuran perubahan dan perkembangan jiwa siswa, juga menjadikan pedoman dalam melaksanakan belajar mengajar. Dengan adanya seperti ini proses belajar mengajar dapat tertuju

---

<sup>17</sup> *Ibid, hal. 7*

<sup>18</sup> Mulyono Abdurrahman, “*Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*”, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999). Hlm 38

kepadatujuan tertentu sehingga dalam melaksanakannya akan berjalan sistematis dan juga terarah.

Hakikat hasil belajar yakni perubahan yang terdapat dari tingkah, laku siswa sebagian dari hasil belajar yang efektif mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan yang nantinya akan menjadi ukuran dalam penentuan prestasi yang didapat oleh siswa. Dengan pembelajaran efektif maka dapat menghasilkan siswa yang memiliki keterampilan dasar, kompetensi dan ide pikiran yang sesuai dari karakter setiap siswanya. Dari ketiga dasar tersebut akan menghasilkan kemampuan yang melekat pada diri siswa dan menjadi ciri khas tersendiri.<sup>19</sup>

## **2. Macam-macam Teknik Penilaian Hasil Belajar**

### **a. Teknik Tes**

Teknik ini berisi pertanyaan yang harus dijawab, pertanyaan yang diberi tanggapan ataupun tugas yang harus dilakukan oleh orang yang di tes. Berikut adalah pengelompokan teknik tes:

#### **- Tes Tertulis**

Teknik penilaian yang menganjurkan jawaban tertulis, berupa lisan atau pilihan.

#### **- Tes Lisan**

Teknik penilaian hasil belajar yang berupa pertanyaan dan jawabannya ataupun pernyataan dan tanggapan disampaikan dalam bentuk ucapan atau lisan yang dilakukan dengan spontan.

---

<sup>19</sup> Moh. Zaiful Rosyid Mustajab dan Aminol Rosid Abdullah, "*Prestasi Belajar*" (Batu: Literasi Nusantara, 2019). Hlm 13

Tes ini membutuhkan pertanyaan dan juga pedoman pensekoran.

- Tes Praktik atau Perbuatan

Teknik penilaian hasil belajar yang menuntut siswa menunjukkan kebolehan atau kemahirannya, dan dapat jugadengan menampilkan hasil belajarnya dengan unjuk kerja.

- b. Teknik Non Tes

Teknik penilaian yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang karakteristik, sikap siswa. Teknik ini dikelompokkan sebagai berikut:

- Pengamatan atau Observasi

Teknik yang dilakukan oleh guru dengan memakai indera secara langsung. Selain itu observasi yang dilakukan menggunakan instrumen telah disusun sebelumnya.

- Penugasan

Teknik penilaian dengan meminta siswa melakukan perbuatan tertentu yang terdapat diluar pembelajaran dikelas. Penilaian bersifat penugasan dapat diberikan berupa tugas maupun proyek. Dalam bentuk kerja individual ataupun kelompok.

- Produk

Teknik penilaian keterampilan yang memperoleh suatu produk dalam jangka waktu yang telah ditentukan sesuai kriteria yang sudah ditetapkan mulai dari segi proses ataupun dari hasil akhir.

- Portofolio

Kumpulan dari hasil karya yang dimiliki oleh siswa yang diambil dari proses pembelajaran berlangsung. Portofolio digunakan oleh guru guna memantau perkembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa dalam mata pelajaran tertentu.<sup>20</sup>

### 3. Cara Menentukan Hasil Belajar

- a. Hasil belajar yakni perubahan sikap siswa sesudah melakukan aktivitas belajar.<sup>21</sup>
- b. Hasil belajar memiliki arti yakni sebagai perubahan perilaku yang terdapat di diri seseorang yang belum tentu menetap dalam diri seseorang tersebut dikarenakan dari tindakan seseorang itu sendiri dengan lingkungan.<sup>22</sup>

Dari paparan diatas, peneliti menyimpulkan hasil belajar bisa didapat dari siswa tergantung dari apa yang ia pelajari. Contohnya, jika siswa mempelajari mengenai konsep, maka yang didapat oleh siswa mengenai konsep juga.

### 4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Djamarah (2008) menyebutkan, faktor yang memiliki pengaruh untuk hasil belajar ada tiga bagian: faktor stimulus, faktor metode mengajar, faktor individual.

---

<sup>20</sup> Ika Sriyanti, "Evaluasi Pembelajaran Matematika", (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019). Hlm 44

<sup>21</sup> Aswani, Zainul, "Tes dan Asesmen di SD", 2004. Hlm: 72

<sup>22</sup> Mulyani Sumantri, dkk, "Perkembangan Peserta Didik", 2007. Hlm: 213

a. Faktor Stimulus

Segala hal diluar individu yang menarik reaksi, penegasan untuk suasana lingkungan diluar yang diterima.

b. Faktor Metode Mengajar

Metode mengajar guru memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, yang dimaksudkan yakni metode digunakan oleh pengajar sangat menentukan dalam pencapaian belajar siswa. Metode yakni cara atau yang memiliki fungsi sebagai alat untuk mencapai ke tujuan. Jadi, jelas bahwa metode dapat menetapkan pencapaian tujuan pengajaran.

c. Faktor Individual

Faktor individual juga memiliki pengaruh besar terhadap kegiatan belajar siswa sama halnya seperti kedua faktor diatas, semalain dewasa seseorang individu tentunya semakin mengingat mengenai fungsi fisiologisnya.<sup>23</sup>

## **D. Kompetensi Dasar, Indikator dan Materi**

### **1. Kompetensi Dasar**

3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

---

<sup>23</sup> Syarifuddin, Supiono dan Burhanuddin, "*Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas*", (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019). Hlm 80

## **2. Indikator**

- 3.3.1 Siswa dapat menganalisis peran seseorang yang terdapat pada cerita.
- 3.3.2 Siswa dapat menelaah kegiatan ekonomi berupa perdagangan.
- 3.3.3 Siswa dapat mengelompokkan tanaman yang berumur panjang dan tanaman yang berumur pendek.
- 3.3.4 Siswa dapat menganalisis peran seseorang yang terdapat pada gambar.
- 3.3.5 Siswa dapat menyimpulkan cerita mengenai perdagangan dari pasar dalam negeri ke pasar luar negeri.
- 3.3.6 Siswa dapat menelaah ciri-ciri hewan yang telah disebutkan.
- 3.3.7 Siswa dapat menganalisis gambar yang menunjukkan ikan air tawar.
- 3.3.8 Siswa dapat menganalisis gambar termasuk dalam barang tambang dengan jenis tertentu.
- 3.3.9 Siswa dapat menelaah dari ciri-ciri hewan yang telah disebutkan.
- 3.3.10 Siswa dapat mengkategorikan tempat yang digunakan untuk budidaya ikan.

## **3. Materi Kegiatan Ekonomi**

### **a. Pengertian Kegiatan Ekonomi**

Kegiatan ekonomi adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup. Kegiatan ekonomi dapat dilakukan dengan memanfaatkan sumber daya alam. Sebagai Negara

kepulauan, Indonesia dikaruniai sumber daya alam yang melimpah, dan sepantasnya untuk disyukuri dengan memanfaatkan secara bijak.

Kegiatan ekonomi didalamnya mencakup beberapa kegiatan yakni kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi.

- Kegiatan produksi merupakan kegiatan yang bertujuan untuk menghasilkan atau menambah nilai guna dari suatu barang atau jasa dan dapat mempengaruhi kebutuhan masyarakat. Pihak yang melakukan kegiatan produksi disebut dengan produsen. Kegiatan yang dilakukan adalah dengan mengolah barang mentah ataupun barang setengah jadi.
- Kegiatan distribusi merupakan proses menyalurkan barang hasil produksi pada masyarakat (konsumen). Pihak yang melakukan kegiatan distribusi disebut distributor.
- Kegiatan konsumsi merupakan kegiatan dimana nilai guna barang berkurang untuk memenuhi kebutuhan. Pihak yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen. Dalam kehidupan sehari-hari masyarakat melakukan kegiatan konsumsi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

## b. Jenis-jenis Kegiatan Ekonomi

### 1. Pertanian dan Perkebunan



Indonesia dikenal sebagai Negara agraris dikarenakan banyaknya penduduk yang bermatapencarian petani. Usaha agraris meliputi kegiatan pertanian dan perkebunan. Sektor usaha agraris terdapat di daerah pedesaan dan pegunungan. Kegiatan yang mereka lakukan merupakan usaha penghasil bahan pangan. Hasil pertanian dan perkebunan diantaranya padi, jagung, kacang, kedelai, sagu, umbi-umbian, sayuran, dan buah-buahan.

Perkebunan adalah kegiatan penanaman lahan dengan tanaman keras dengan umur lebih dari enam bulan. Tanaman perkebunan mencakup tanaman musiman dan tanaman tahunan. Tanaman musiman berumur pendek misalnya, tanaman tebu, tembakau dan rosella. Tanaman tahunan berumur panjang misalnya, tanaman kelapa sawit, kopi, cengkih, karet, cendana, lada dan kayu putih. Hasil perkebunan di Indonesia menjadi komoditas unggulan ekspor.

## 2. Peternakan



Peternakan merupakan kegiatan usaha budidaya hewan yang diambil hasilnya. Hasil tersebut berupa daging, telur, susu, kulit dan bulu. Peternakan dapat dibedakan menjadi beberapa bagian :

- Peternakan hewan kecil, misal kambing, domba, kelincidan biri-biri.
- Peternakan hewan besar, misal sapi, kerbau, kuda.
- Peternakan unggas, misal ayam, itik, burung dan puyuh.

## 3. Perikanan



Perikanan merupakan kegiatan manusia dalam bidang pertanian yang berhubungan dengan pengelolaan dan pemanfaatan ikan. Usaha perikanan dapat dibedakan menjadi dua bagian :

- Perikanan darat

Usaha memelihara dan menangkap ikan di perairan darat.

Perikanan darat terdiri atas perikanan air tawar dan air payau.

Perikanan air tawar dilakukan di sungai, danau, rawa, waduk atau bendungan, empang, sawah dan kolam. Jenis ikan yang dibudidayakan adalah lele, nila, mujair, guramih dan mas.

Perikanan air payau dilakukan di tambak di pingir pantai. jenis ikan yang dibudidayakan adalah bandeng.

- Perikanan laut

Yaitu usaha menangkap ikan di pantai atau laut. Selain ikan, nelayan juga dapat menghasilkan udang, kerang, mutiara dan garam.

4. Kehutanan



Indonesia banyak memiliki hutan. Hal tersebut dikarenakan kondisi iklim yang menunjang, yakni iklim tropis. Jenis hutan yang ada di Indonesia adalah hutan tropis dan hutan hujan tropis. Hutan menghasilkan sumber daya alam yang melimpah. Diantaranya kayu, rotan, damar, getah perca, dan getah agatis. Hasil dari hutan tersebut dapat dimanfaatkan untuk

kebutuhan perumahan, perabotan rumah tangga, industry, dan sebagainya.

## 5. Perdagangan



Perdagangan adalah usaha menyalurkan barang produksi dari produsen ke konsumen. Jenis usaha perdagangan diantaranya, pedagang bahan makanan, pedagang sandang, pedagang perhiasan, pedagang hewan dan sebagainya.

Kegiatan perdagangan tidak hanya mencangkup satu daerah atau satu Negara, tetapi kegiatan perdagangan dapat dilakukan antar Negara. Kegiatan tersebut disebut dengan ekspor impor. Ekspor merupakan usaha menjal barang dari dalam negeri ke pasar luar negeri. Sedangkan impor merupakan usaha memasukkan barang dari Negara lain ke pasar dalam negeri.

## 6. Perindustrian



Perindustrian merupakan kegiatan mengubah bahan mentah menjadi bahan setengah jadi atau bahan jadi. Bahan mentah diperoleh dari melimpahnya sumber daya alam. Usaha perindustrian dapat dilakukan perorangan maupun kelompok. Contoh industry yang ada di Indonesia adalah industry makanan dan minuman, kosmetik, obat-obatan, garmen, serta elektronik.

## 7. Pertambangan



Pertambangan merupakan usaha ekonomi yang mengambil sumber daya alam dari dalam perut bumi. Usaha pertambangan ada yang dilakukan dengan peralatan sederhana seperti penambang pasir. Namun banyak usaha pertambangan yang harus dilakukan dengan peralatan berat dan canggih. Contoh hasil dari pertambangan adalah minyak bumi dan gas, batu bara, timah, emas, tembaga, mangan, nikel, intan, dan sebagainya.

## **E. Kerangka Berpikir**

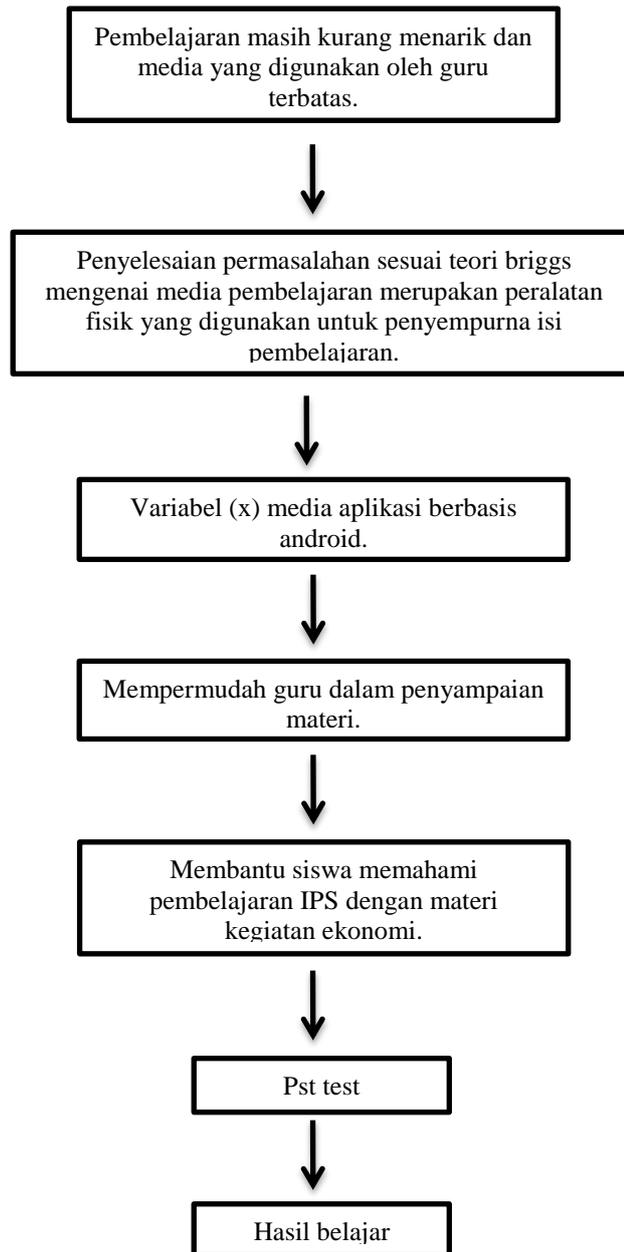
Penggunaan media pembelajaran saat berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan minat belajar siswa, dengan adanya media maka kebiasaan belajar yang mengandalkan tulisan dan lisan menjadi lebih bervariasi. Media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kondisi saat ini sangat berguna bagi siswa diantaranya, siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan lebih mudah.

Berdasarkan uraian diatas serta beberapa penelitian terdahulu, peneliti memiliki ketertarikan dengan media berbasis aplikasi android dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial terhadap hasil belajar siswa. Hal ini mendasari pendapat bahwa penggunaan media berbasis aplikasi android dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Briggs menyatakan media merupakan peralatan yang bersifat fisik, digunakan untuk penyempurna isi pembelajaran. Termasuk dalam buku, slide suara, suara guru, videotape, atau komponen yang berasal dari suatu sistem penyampaian. Di dalamnya terdapat segala peralatan fisik pada komunikasi seperti buku, buku ajar, slide, tape recorder.

Berikut adalah gambar konseptual penelitian berdasarkan landasan teori yang terdapat diatas :

**Gabar 2.1 Model konseptual pengaruh media berbasis aplikasi android dalam pembelajaran ilmu pengetahuan social terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Yaspuri Malang.**



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi Penelitian**

Peneliti mengambil lokasi yang digunakan untuk penelitian yakni di MI Yaspuri Kota Malang. Alamatnya berada di Jl. Joyoraharjo no. 240 A Kecamatan Lowokwaru, Kelurahan Merjosari, Malang, Jawa Timur 65144. Peneliti memilih sekolah tersebut guna melihat serta mengetahui Pengaruh Media Berbasis Aplikasi Android dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V. Alasan peneliti yakni dilihat dari observasi maupun dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada wali kelas V MI Yaspuri. Terdapat masalah yang dapat diteliti yakni mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Di sekolah, kelas V memiliki dua kelas yakni kelas VA dan kelas VB.

#### **B. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan pada penelitian ini memakai metode kuantitatif karena penilaian indikator serta pengumpulan datanya menggunakan tes yang akan dibagikan kepada responden dan kemudian data akan diolah dengan menggunakan statistik.

Penelitian ini memiliki tujuan yakni untuk mengetahui pengaruh pada dua variabel yaitu media berbasis aplikasi android dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik eksperimen dimana peneliti membuat suatu aplikasi yang bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa atau tidak.

Jenis dari penelitian ini menggunakan Pra-Eksperimental atau *Pre-Experimental Designs* dengan desain Perbandingan Kelompok Statis atau *The Static-Group Comparison*. Dengan demikian penelitian ini menggunakan dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dua kelas tersebut akan diberikan perlakuan berbeda guna mengetahui hasil belajar siswa yang akan dilihat dari hasil tes yang dilakukan sesudah adanya perlakuan (posttest).

**Tabel 3.1 Perbandingan Kelompok Statis**

<b>Kelompok</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Posttest</b>
Eksperimen	X	O <sub>1</sub>
Kontrol	-	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Hasil Belajar Siswa setelah diberikan perlakuan

O<sub>2</sub> = Hasil Belajar Siswa yang tidak diberikan perlakuan

X = Perlakuan dengan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi

### C. Variabel Penelitian

Variabel yakni konsep yang memiliki berbagai macam nilai.<sup>24</sup> Penelitian kuantitatif ini ada dua variabel yang mana berupa variabel bebas atau independen dan terikat atau dependen. Berdasar pada judul penelitian yang diangkat oleh peneliti, maka variabel penelitiannya adalah:

#### 1. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran aplikasi berbasis android.

---

<sup>24</sup> Moh. Nazir. *Metode Penelitian*. (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003). Hlm 123

2. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

**D. Populasi dan Sampel**

1. Populasi

Populasi yakni keseluruhan subjek pada penelitian.<sup>25</sup> Keseluruhan yang dimaksud dapat berupa objek manusia, benda ataupun yang lainnya. Pada penelitian inilah yang menjadi populasi yakni siswa kelas V MI YASPURI Malang, yang dijabarkan dalam tabel:

**Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas V MI Yaspuri Kota Malang**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	V A	23
2.	V B	23
Jumlah Siswa		46

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang diteliti.<sup>26</sup> Penggunaan sampel pada penelitian ini ialah keseluruhan populasi yakni semua siswa kelas V. Sedangkan teknik samplingnya menggunakan simple random sampling dengan cara acak atau dengan cara memberi kesempatan sama kepada seluruh siswa kelas V.

**Tabel 3.3 Daftar Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Sampel	Jumlah Sampel
1.	V A	23	100%	23
2.	V B	23	100%	23
Total		46	Total	46

---

<sup>25</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006). Hlm: 173

<sup>26</sup> *Ibid.* hlm 174

## **E. Data dan Sumber Data**

Data diperoleh peneliti sesuai dengan kenyataan saat melaksanakan penelitian. Data disajikan dan diolah menjadi suatu informasi untuk menemukan hasil penelitian yang berbentuk data primer dan data sekunder.

Sumber data dibagi menjadi dua yaitu:

1. Sumber data utama atau primer

Penelitian ini menggunakan data berupa hasil observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

2. Sumber data sekunder atau tambahan

Peneliti mengambil sumber data sekunder berupa data yang diperoleh secara tidak langsung. Dalam penelitian ini berupa wawancara wali kelas dan nilai hasil belajar siswa.

## **F. Instrumen Penelitian**

Pada saat melakukan kegiatan penelitian alat ukur yang baik akan sangat dibutuhkan oleh peneliti. Alat ukur yang digunakan saat penelitian disebut instrument penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik eksperimen.

1. Instrumen Observasi

Peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran. Pada instrument observasi peneliti tidak menggunakan alat bantu, peneliti hanya menggunakan alat indera pengelihatan dan pendengaran.

## 2. Instrumen Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah terlebih pada siswa kelas V. Pada saat kegiatan wawancara dengan wali kelas VA dan wali kelas VB peralatan yang digunakan adalah pedoman wawancara dan *handphone*, dikarenakan wawancara dilakukan secara tidak langsung namun melalui aplikasi WhatsApp.

Wawancara yang kedua dengan perwakilan beberapa siswa kelas VA yang telah menggunakan media aplikasi berbasis android. peralatan yang digunakan dalam kegiatan wawancara adalah alat tulis, pedoman wawancara dan kamera.

## 3. Instrumen Tes

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes yang berupa 10 soal pilihan ganda yang terdapat pada Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 3 dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi kegiatan ekonomi. Tes tersebut dinamakan *posttest* dilakukan setelah adanya perlakuan dengan menggunakan media berbasis aplikasi android.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen**

<b>Muatan</b>	<b>KD</b>	<b>Indikator soal</b>	<b>No. Soal</b>
IPS	3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan	1. Menganalisis peran seseorang yang terdapat pada cerita.	1
		2. Menelaah kegiatan ekonomi berupa perdagangan.	2
		3. Mengelompokkan tanaman	3

	bangsa	yang berumur panjang dan tanaman yang berumur pendek.	
		4. Menganalisis peran seseorang yang terdapat pada gambar.	4
		5. Menyimpulkan cerita mengenai perdagangan dari pasar dalam negeri ke pasar luar negeri.	5
		6. Menelaah dari ciri-ciri hewan yang telah disebutkan.	6
		7. Menganalisis gambar yang menunjukkan ikan air tawar.	7
		8. Menganalisis gambar termasuk dalam barang tambang dengan jenis tertentu.	8
		9. Menelaah dari ciri-ciri hewan yang telah disebutkan.	9
		10. Mengkategorikan tempat yang digunakan untuk budidaya ikan.	10

### G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti pada penelitian ini yaitu wawancara, angket, tes dan dokumentasi

#### a. Observasi

Peneliti terjun langsung ke lapangan untuk melihat bagaimana guru menerangkan kepada siswa dan menggunakan media apa saja saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan media seadanya

#### b. Wawancara

Wawancara dilakukan dua tahap. Yang pertama wawancara pra penelitian yang ditujukan kepada wali kelas VA dan wali kelas VB MI

Yaspuri Kota Malang untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah dan menganalisa karakteristik siswa dalam proses pembelajaran. Yang kedua wawancara setelah penelitian yang ditujukan kepada siswa yang bersangkutan langsung pada kegiatan penelitian. Wawancara kepada siswa dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran aplikasi berbasis android.

c. Angket

Angket digunakan dalam pengumpulan data mengenai kevalidan materi pembelajaran, kevalidan soal dan kevalidan media pembelajaran. Angket dibuat berisi daftar pertanyaan yang digunakan dalam memperoleh informasi atau tanggapan mengenai kevalidan dan kemenarikan media pembelajaran yang dibuat.

Angket diisi oleh ahli materi, ahli soal, ahli media pembelajaran dan siswa. Setelah angket diisi oleh para ahli dan siswa, kemudian angket dianalisis untuk mengetahui persentase rata-rata skor pada setiap jawaban dari segi pertanyaan dalam angket.

d. Tes

Tes yang dilakukan oleh peneliti digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil pemahaman siswa. Tes berbentuk *post-test* dilakukan dengan membandingkan antara siswa yang menggunakan media yang disebut kelas eksperimen dan kelas yang tidak menggunakan media yang disebut kelas kontrol.

e. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data mengenai nama-nama siswa, nilai siswa pada pembelajaran materi kegiatan ekonomi serta dokumentasi selama kegiatan penelitian di lapangan berlangsung.

## H. Uji Validitas dan Reliabilitas

Langkah awal yang dilakukan untuk menguji kebenaran hipotesis yakni menguji validitas dan reabilitas:

### 1. Uji Validitas

Sebuah instrumen dapat dibilang valid jika menggunakan alat ukur yang tepat. Validitas diperlukan untuk mengukur tingkat kevalidan atau keabsahan instrument.<sup>27</sup> Tiap item angket diukur dengan menggunakan pengujian validitas instrument, apakah item-item angket itu sudah bisa dikatakan valid atau tidak. Jika item soal yang telah diuji sudah valid maka soal tersebut dapat digunakan untuk angket penelitian. Tetapi, jika ditemukan item soal yang tidak valid maka harus diperbaiki kemudian diuji ulang.

Validitas juga memiliki tujuan untuk menunjukkan instrumen dapat mengukur suatu variabel dengan teliti dan tepat.

---

<sup>27</sup> Sugiyono, “*Statistik Untuk Penelitian*”, (Bandung: Alfabeta, 2003) hal. 15

### a. Uji Validitas Instrumen Materi

Validator ahli materi dalam penelitian ini diperlukan untuk menilai kualitas materi yang akan disampaikan pada media aplikasi android dalam pembelajaran. Indikator ditinjau dari aspek komponen materi yang akan disampaikan. Adapun validator ahli materi pada penelitian ini adalah Bapak M. Irfan Islamy, M.Pd.

Berikut validasi materi menggunakan skala likert<sup>28</sup> :

**Tabel 3.5 Instrumen Ahli Materi**

No	Komponen materi yang akan disampaikan
1.	Kesesuaian dengan KI, KD dan Indikator
2.	Kebenaran Substansi materi pembelajaran
3.	Penggunaan contoh atau peristiwa yang ada di lingkungan sekitar
4.	Kesesuaian dengan contoh nilai-nilai kearifan local
5.	Manfaat untuk menambah wawasan
6.	Isi materi sudah sesuai dengan jenjang jenis sekolah
7.	Gambar dan sejenisnya disajikan dengan jelas dan terbaca

#### Keterangan :

Sangat Layak : skor 5

Layak : skor 4

Cukup : skor 3

Kurang Layak : skor 2

Sangat Kurang Layak : skor 1

---

<sup>28</sup> Rahmad Albar, Skripsi, “*Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP/MTs pada Materi Aritmatika Sosial dengan Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia*” (Universitas Muhammadiyah Ponorogo : 2017) hlm 22

Data interval dari hasil skala likert tersebut dapat diketahui melalui analisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban.

Rumus :

Indeks (%) = Jumlah skor/skor maksimal x 100%

Kriteria interpretasi skor berdasarkan interval :

Angka 0% - 19,99% = Sangat Kurang Layak

Angka 20% - 39,99% = Kurang Layak

Angka 40% - 59,99% = Cukup

Angka 60% - 79,99% = Layak

Angka 80% - 100% = Sangat Layak

**Tabel 3.6 Bukti Konsultasi Validasi Ahli Materi**

<b>Tanggal/Hari</b>	<b>Saran Rekomendasi/Catatan</b>
13 April 2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Indikator dan tujuan pembelajaran</li> <li>- Nilai-nilai kearifan lokal belum terlalu nampak</li> <li>- Contoh-contoh belum mengarah ke kearifan lokal sehingga pada aspek wawasan beum maksimal</li> <li>- Kebenaran substansi materi pembelajaran, untuk konten IPS dapat dilihat pada konsep dan fakta yang sesuai dengan data-data dapat dipertanggung jawabkan</li> </ul>

## b. Uji Validitas Instrumen Soal

Adapun validator ahli pada instrument kepenulisan dalam soal pilihan ganda yaitu Bapak M. Irfan Islamy, M.Pd.

**Tabel 3.7 Instrumen Validasi Ahli Soal**

No	Indikator Penilaian
1.	Kesesuaian dengan KI, KD dan Indikator
2.	Kesesuaian soal dengan materi
3.	Pemberian soal evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa
4.	Ketetapan bahasa soal yang digunakan
5.	Bahasa yang digunakan komunikatif (mudah dimengerti)
6.	Setiap soal memiliki satu jawaban yang benar
7.	Pokok soal dirumuskan secara jelas dan tegas

### Keterangan :

Sangat Layak : skor 5

Layak : skor 4

Cukup : skor 3

Kurang Layak : skor 2

Sangat Kurang Layak : skor 1

Data interval dari hasil skala likert tersebut dapat diketahui melalui analisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban.

### Rumus :

Indeks (%) = Jumlah skor/skor maksimal x 100%

Kriteria interpretasi skor berdasarkan interval :

Angka 0% - 19,99% = Sangat Kurang Layak

Angka 20% - 39,99% = Kurang Layak

Angka 40% - 59,99% = Cukup

Angka 60% - 79,99% = Layak

Angka 80% - 100% = Sangat Layak

Dari penilaian hasil validasi pilihan ganda dengan validator ahli adalah instrument tiap soal tersebut bernilai baik, cukup dan sangat baik untuk diaplikasikan kepada siswa. Setelah dilakukannya validasi tersebut dengan dosen ahli validator guna melihat keterhubungan dengan indicator maka hasil validasi pada tiap butir soal ada pada lampiran. Berikut paparan konsultasi pada dosen validasi ahli soal pilihan ganda.

**Tabel 3.8 Bukti Konsultasi Validasi Ahli Soal**

<b>Tanggal/Hari</b>	<b>Saran Rekomendasi/Catatan</b>
26 April 2021	<ul style="list-style-type: none"><li>- Indikator belum sesuai dengan KD</li><li>- Soal masih termasuk ke dalam C1, C2 dan C3 sedaangkan KD menunjukkan kriteria C4, C5 dan C6</li><li>- Soal belum sesuai dengan indicator</li></ul>

Dalam mengukur uji validitas, rumus yang digunakan yakni dengan korelasi product moment. Rumus dari korelasi product moment yaitu:<sup>29</sup>

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Angka indeks korelasi “r” product moment

$N$  : Jumlah responden

$\sum XY$  : Penjumlahan hasil perkalian antara skor X dan skor Y

---

<sup>29</sup> Kurnia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, “*Penelitian Pendidikan Matematika*”, (Bandung : PT Refika Aditama 2015), hlm 193

$\Sigma X$  : Jumlah seluruh skor X

$\Sigma Y$  : Jumlah seluruh skor Y

$\Sigma X^2$  : Jumlah seluruh skor  $X^2$

$\Sigma Y^2$  : Jumlah seluruh skor  $Y^2$

$(\Sigma X)^2$  : Jumlah seluruh skor  $(\Sigma X)^2$

$(\Sigma Y)^2$  : Jumlah seluruh skor  $(\Sigma Y)^2$

Validitas digunakan oleh peneliti untuk menguji kelayakan instrument tes yang telah dibuat. Penelitian ini menggunakan soal pilihan ganda.

Angka korelasi yang didapat harus dibandingkan dengan angka tabel korelasi  $r$ . Apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir valid. Sebaliknya, apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka butir tidak valid. Menguji validitas dalam penelitian ini dapat menggunakan bantuan SPSS 16.

### c. Uji Validitas Media

Validator ahli media dalam penelitian ini diperlukan untuk menilai kualitas produk ditinjau dari aspek kebahasaan, aspek penyajian, aspek efek media terhadap strategi pembelajaran, aspek penilaian kelayakan tampilan menyeluruh dan aspek visual dalam media aplikasi menggunakan skala likert. Adapun validator ahli media pada penelitian ini adalah Ibu Vannisa Avina Melinda, M.Pd.

Berikut validasi media menggunakan skala likert<sup>30</sup> :

**Tabel 3.9 Instrumen Validasi Ahli Media**

a. Penilaian Kelayakan Aspek Kebahasaan

No	Indikator	Deskripsi
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan.	Petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas.
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa.
3.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial dan emosional siswa.
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi.
5.	Kesaantunan dalam penggunaan bahasa.	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan.
6.	Ketepatan dialog/teks dengan cerita/meteri.	Dialog dan penulisan teks telah sesuai dengan cerita dan materi.

b. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian

No	Indikator	Deskripsi
1.	Keruntutan penyajian materi.	Penyajian materi dilakukan secara runtut/sistematis.
2.	Dukungan cara penyajian media terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	Penyajian media mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.
3.	Penyajian tokoh.	Penyajian gambar tokoh menarik dan proporsional.

c. Penilaian Aspek Efek Media terhadap Strategi Pembelajaran

No	Indikator	Deskripsi
1.	Kemudahan penggunaan.	Media ini mudah untuk digunakan dalam pembelajaran baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas.
2.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa.	Media mendukung siswa untuk belajar pelajaran IPS dengan mandiri.
3.	Kemampuan media menambah pengetahuan.	Media meningkatkan pengetahuan siswa.
4.	Kemampuan media menambah pengetahuan.	Media meningkatkan pengetahuan siswa.
5.	Kemampuan media memperluas wawasan siswa.	Media mampu memperluas wawasan dalam bidang IPS dan kehidupan sehari-hari.

<sup>30</sup> Maulida Rahma, Skripsi "Instrumen Penilaian Kualitas Media Pembelajaran Elektronik", (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013)

d. Penilaian Kelayakan Tampilan Menyeluruh

No	Indikator	Deskripsi
1.	Kemenarikan tampilan awal media.	Desain gambar pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat pembaca.
2.	Keteraturan desain media.	Desain media telah teratur dan konsisten.
3.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan media menjadi lebih menarik.
4.	Kesesuaian aplikasi dengan materi.	Ketetapan aplikasi yang digunakan dalam mendukung materi dalam media.
5.	Kemudahan untuk membaca teks/tulisan.	Teks/tulisan mudah dibaca.
6.	Pemilihan warna.	Warna yang dipilih dan perpaduannya telah sesuai dan menarik.
7.	Operasional.	Mudah dioperasikan.

Keterangan :

Sangat Layak : skor 5

Layak : skor 4

Cukup : skor 3

Kurang Layak : skor 2

Sangat Kurang Layak : skor 1

Data interval dari hasil skala likert tersebut dapat diketahui melalui analisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban.

Rumus :

Indeks (%) = Jumlah skor/skor maksimal x 100%

Kriteria interpretasi skor berdasarkan interval :

Angka 0% - 19,9% = Sangat Kurang Layak

Angka 20% - 39,99% = Kurang Layak

Angka 40% - 59,99% = Cukup

Angka 60% - 79,9% = Layak

Angka 80% - 100% = Sangat Layak

Hasil validasi media pada tiap aspek dengan perhitungan skor maksimalnya maka tiap indeks ialah sangat layak dan layak. Hasil validasi dapat dilihat pada lembar lampiran.

Untuk hasil dari konsultasi pada media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan dosen ahli yang dilakukan pada tanggal 26 Maret 2021. Dan pada tanggal 15 April 2021 dikatakan layak diterapkan.

**Tabel 3.10 Bukti Konsultasi Validasi Ahli Media**

<b>Tanggal/Hari</b>	<b>Saran Rekomendasi/Catatan</b>
26 Maret 2021	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pengantar materi harus ada intronya agar lebih menarik</li><li>- Kalau bisa beberapa soal diberi gambar</li><li>- Untuk font tulisan terlalu monoton</li><li>- Tulisan yang salah (typo)</li></ul>
15 April 2021	<ul style="list-style-type: none"><li>- Layak diterapkan</li></ul>

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas suatu instrument adalah keajegan atau konsistenan instrument tersebut bila diberikan pada subjek yang sama meskipun oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, atau tempat yang berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relative sama ( tidak berbeda secara signifikan).<sup>31</sup> Uji reliabilitas yang pada penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* tersebut yaitu:<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> *Op. cit, hlm 206*

<sup>32</sup> Kurnia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Op. cit. hlm 206*

$$r_i = \left[ \frac{n}{(n-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum si^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_i$  : Reliabilitas

$n$  : Jumlah item pertanyaan atau banyaknya butir soal

$\sum si^2$  : Jumlah butir pertanyaan

$s_t^2$  : Varians total

Cara untuk membaca hasil instrument tersebut reliable atau tidak adalah :

- a. Jika nilai reliabilitas instrument  $> 0,6$  atau 60% maka instrument tersebut dinyatakan reliable.
- b. Jika nilai reliabilitas instrument  $< 0,6$  atau 60% maka instrument tersebut dikatakan tidak reliable.

Setelah melakukan validasi dengan dosen validasi ahli maka langkah selanjutnya ialah uji coba instrument soal kepada siswa yang bukan objek penelitian sebenarnya dengan adanya tujuan menguji instrument menjadi layak sebagai alat ukur untuk mengolah data. Dalam penelitian ini, peneliti menguji instrument soal kepada siswa kelas VI sebanyak 23 siswa. Uji coba soal atau analisis validitas menggunakan SPSS versi 16.

Berikut hasil uji reliabilitas soal :

**Tabel 3.11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha <sup>a</sup>	N of Items
.4037	10

Tabel tersebut dapat diketahui bahwasannya hasil uji reliabilitas instrument soal memiliki nilai reliabilitas sebesar .4037 artinya memiliki reliabilitas yang tinggi.

### **I. Analisis Data**

Pada penelitian kuantitatif, analisis merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan sesudah terkumpulnya data dari seluruh responden maupun sumber data lain yang terkait dengan penelitian tersebut. Dalam proses analisis data, sangat sering menggunakan metode statistik, dikarenakan metode ini terdapat cara menyimpulkan data ke dalam bentuk lebih banyak dan juga memungkinkan pencacatan secara eksak data penelitian. Selain itu, statistik memberikan dasar sebagai penarikan kesimpulan yang memiliki proses dan mengikuti tata cara yang dapat diterima ilmu pengetahuan.

Hasil dari data yang telah tersedia, kemudian diuji menggunakan aplikasi SPSS versi 16 pada kelas eksperimen dan juga pada kelas control untuk melihat perbedaan dari data yang sedang diselidiki. Perbedaan hasil tersebut akan terlihat adanya Pengaruh Media berbasis Aplikasi Android dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Yaspuri Malang. Data dapat dilakukan dengan bantuan program dalam aplikasi SPSS versi 16.

## 1. Pengujian prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis data memiliki tujuan untuk melihat terpenuhinya atau tidak syarat-syarat yang digunakan untuk melakukan analisis data.

### a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan dalam rangka untuk menguji data kontinew berdistribusi normal menjadikan analisis dengan validitas, reliabilitas, uji t, korelasi, regresi dapat dilaksanakan.<sup>33</sup> Uji normalitas dalam penelitian ini untuk melihat variabel bebas dan variabel terikat termasuk normal atau tidaknya data. Peneliti menggunakan uji *kolmogorof-smirnov* : dengan dibantu oleh program SPSS versi 16.

#### 1) Perumusan hipotesis<sup>34</sup>

$H_0$  = Data berdistribusi normal

$H_1$  = Data berdistribusi tidak normal

#### 2) Tingkat signifikan

$\alpha = 0,05$

#### 3) Statistic uji

$$Z = \frac{X_1 - X}{SD}$$

#### 4) Keputusan uji

Uji normalitas dalam penelitian ini melalui bantuan SPSS versi 16 dengan ukuran apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data

---

<sup>33</sup> Prof. Dr. Husaini Usman, R Purnomo S, "Pengantar Statistika edisi kedua" (Jakarta : PT. Bumi Aksara) 2006, hlm. 109

<sup>34</sup> Op. cit, hlm 244

berdistribusi normal, sedangkan jika signifikansi  $< 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan pada saat awal-awal kegiatan analisis data. Hal ini bertujuan guna memastikan asumsi homogenitas pada masing-masing kategori data sudah memenuhi atau belum, jika terbukti maka selanjutnya dilakukannya analisis data lanjutan.

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Langkah-langkah untuk menguji homogenitas adalah :

a.  $H_a$  : terdapat perbedaan varian 1 dengan varian 2

$H_o$  : tidak terdapat perbedaan antara varian 1 dan varian 2

b.  $H_a : \sigma_{21}^2 \neq \sigma_{11}^2$

$H_o : \sigma_{21}^2 = \sigma_{11}^2$

c. Menggunakan  $F_{hitung}$  dengan rumus menguji hipotesis

d. Taraf signifikan ( $\alpha$ )

e. Hitung  $F_{tabel}$  dengan rumus :

$$F_{tabel} = F = \frac{1}{2} \alpha \text{ (dk varians terbesar - 1, dk varians terkecil - 1)}$$

dengan menggunakan tabel F didapati  $F_{tabel}$

f. Tentukan kriteria pengujian  $H_o$  yakni :

Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  , maka  $H_o$  diterima (homogeny)

g. Bandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$

h. Kesimpulan

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan guna mengetahui adakah pengaruh atau tidak antara media berbasis aplikasi android dengan hasil belajar siswa. Hal ini memiliki tujuan untuk melihat perbedaan dari hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi android dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan aplikasi android. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan uji  $t$  (parsial) yakni uji yang dipergunakan untuk mengetahui masing – masing dari variable bebas kepada variable terikat. Maka metode ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara variable bebas dengan variabel terikat.

Rumus:

$$t_{hitung} = r \frac{\sqrt{n-2}}{1-r^2}$$

Keterangan:

$r$  : Koefisien

$n$  : Jumlah responden

$t$  : Uji hipotesis

Langkah-langkah yang digunakan untuk uji  $t$ :

1. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, berarti tidak ada pengaruh antara variable X dan Y. dan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, ini berarti terdapat pengaruh antara variabel X dan Y.

2. Cara cepat untuk melihat signifikan uji t adalah bila jumlah *degree of freedom* adalah 20 atau lebih, dan derajat kepercayaan sebesar 5% maka  $H_0$  yang menyatakan  $b_1 = 0$  dapat ditolak bila nilai  $t$  lebih besar dari 2 (dalam nilai *absolute*). Dengan kata lain,  $H_a$  diterima, yang menyatakan bahwa satu variable independen secara individual mempengaruhi variabel dependen.

#### **J. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang dilaksanakan terkait penelitian ini berupa 3 tahap. Yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap analisis data. Penjelasan tahap-tahap sebagai berikut :

1. Tahap persiapan
  - a. Identifikasi masalah dengan cara membaca jurnal, skripsi, artikel yang dapat dimasukkan ke dalam penelitian terdahulu yang memiliki kaitannya dengan media berbasis aplikasi android dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial terhadap hasil belajar siswa.
  - b. Penetapan lokasi penelitian  
Lokasi yang telah dipilih oleh peneliti ini yakni salah satu MI yang terdapat di Kota Malang.
  - c. Peneliti menyiapkan surat, berupa surat izin meneliti dari kampus yang ditujukan ke sekolah yang akan diteliti.
  - d. Melakukan identifikasi masalah dengan melakukan survey awal di MI Yaspuri Malang.

- e. Mengumpulkan informasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru kelas V.
- f. Menyusun tugas proposal.
- g. Revisi dan finalisasi tugas proposal.
- h. Penyusunan instrument tes hasil belajar siswa.
- i. Uji coba instrumen di lapangan (MI Yaspuri Malang)
- j. Revisi instrument dilaksanakan dengan melakukan pembenahan dan pembetulan guna mencapai kesempurnaan instrument yang telah diujikan.

2. Tahap pelaksanaan

- a. Memberikan tindakan perlakuan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan media berbasis aplikasi android.
- b. Pada kelas eksperimen peneliti memberi perlakuan dengan menggunakan aplikasi android dalam pembelajaran.
- c. Pada kelas control peneliti memberi perlakuan dengan tanpa menggunakan aplikasi android tetapi menggunakan media berupa lembar kerja.
- d. Peneliti menganalisis adakah perbedaan dari hasil belajar siswa yang menggunakan media aplikasi android dengan siswa yang tidak menggunakan media aplikasi android.

3. Tahap analisis data

- a. Menyusun laporan penelitian.
- b. Revisi dan finalitas penelitian.

c. Ujian.

## BAB IV

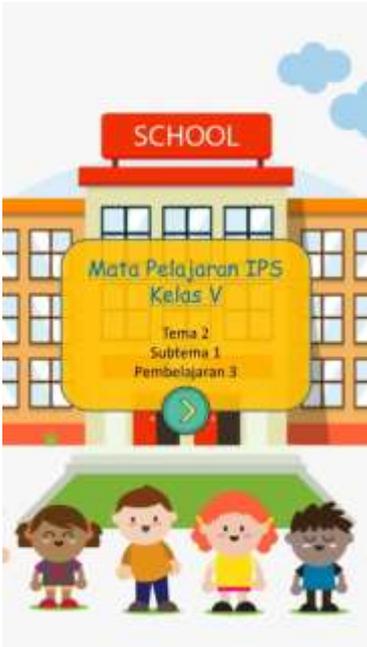
### PAPARAN DAN HASIL PENELITIAN

#### A. Paparan Data

1. Proses Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V MI Yaspuri Kota Malang.

Media aplikasi android ini di dalamnya terdapat ringkasan materi mengenai kegiatan ekonomi, selain itu terdapat pula latihan soal. Pada bagian awal sampul digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Langkah-langkah Penggunaan Media

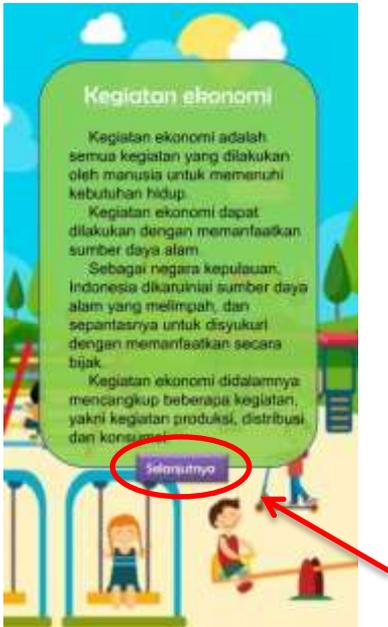
Gambar per halaman aplikasi	Penjelasan
	Halaman sampul



Pada halaman awal terdapat keterangan bahwa di dalam media tersebut berisi materi kegiatan ekonomi dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 3. Kemudian untuk menuju halaman berikutnya tekan tombol berbentuk lingkaran berwarna hijau.



Pada halaman ini terdapat dua poin yakni kolom materi dan kolom latihan soal. Untuk menuju halaman materi, tekan tombol yang telah diberi tanda panah.

	<p>Maka muncul materi yang akan dibahas saat pembelajaran berlangsung yakni materi kegiatan ekonomi. Setelah selesai membaca materi tersebut tekan tombol yang bertuliskan “selanjutnya” untuk menuju halaman berikutnya.</p>
---	---

	<p>Pada halaman ini terdapat jenis-jenis dari kegiatan ekonomi. Meliputi pertanian dan perkebunan, peternakan, perikanan, kehutanan, perdagangan, perindustrian dan pertambangan. Untuk mengetahui materi tentang jenis-jenis kegiatan ekonomi, tekan pada bagian tulisan dibawah gambar maka akan muncul materi seperti yang tertera pada gambar dibawah.</p>
---	--

**Pertanian dan perkebunan**

- Perkebunan adalah kegiatan penanaman lahan dengan tanaman keras dengan umur lebih dari enam bulan.
- Tanaman perkebunan mencakup tanaman musiman dan tanaman tahunan.
- Tanaman musiman berumur pendek misalnya, tanaman tebu, tembakau dan rosella.
- Tanaman tahunan berumur panjang, misalnya tanaman kelapa sawit, kopi, cengkih, karet, cendana, lada, dan kayu putih.

Selanjutnya

Kemudian tekan tombol “selanjutnya” untuk mengetahui penjelasan lebih lanjut dan juga terdapat contoh gambar yang menunjukkan kegiatan pertanian dan perkebunan.

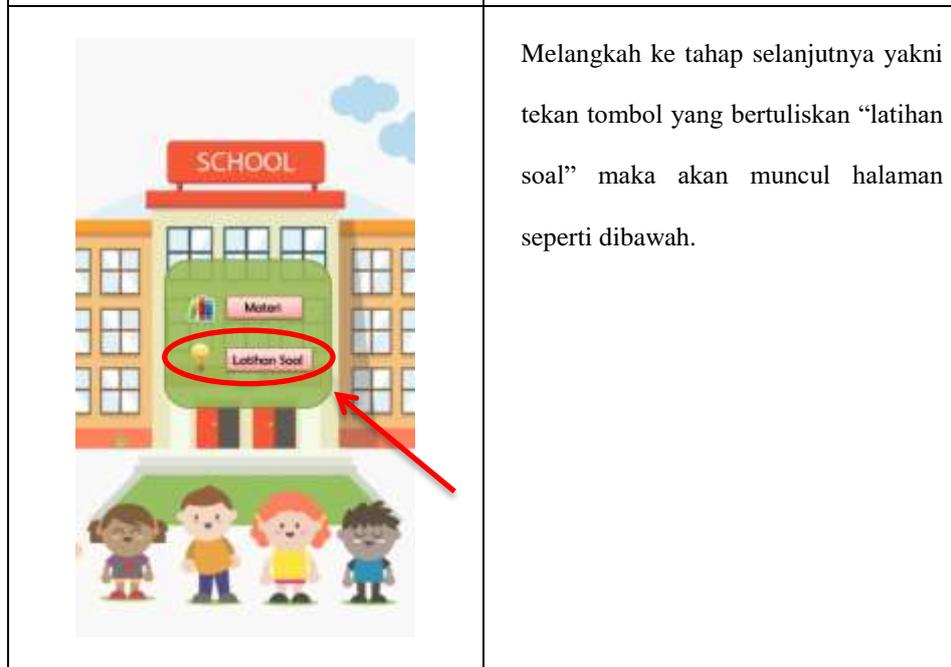
Contoh dari Pertanian dan Perkebunan

Kembali ke jenis-jenis kegiatan ekonomi

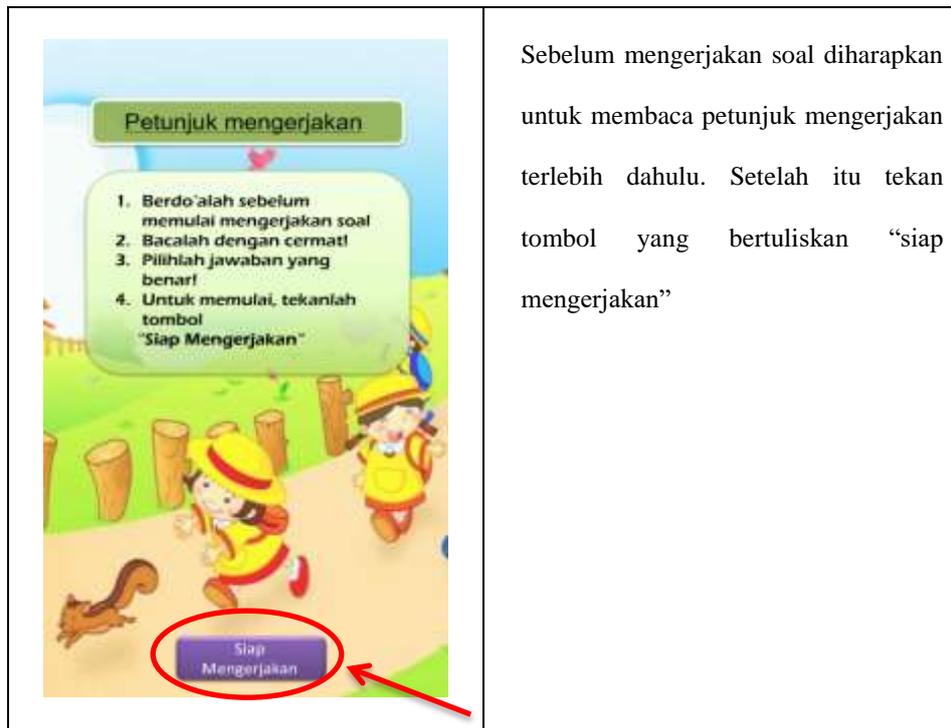
Setelah selesai membaca materi mengenai jenis kegiatan ekonomi pertanian dan perkebunan, serta mengamati gambar yang menunjukkan kegiatan pertanian dan perkebunan, kemudian tekan tombol berwarna biru pada bagian bawah yang bertuliskan “kembali ke jenis-jenis kegiatan ekonomi” maka akan kembali ke halaman jenis-jenis kegiatan ekonomi.



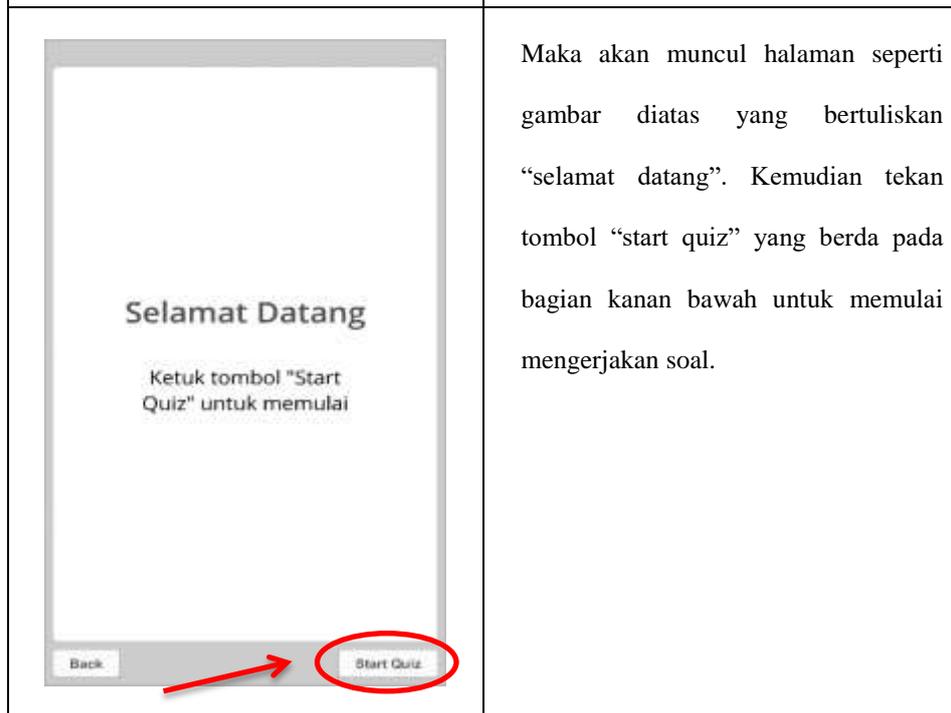
Setelah selesai membaca satu persatu mengenai jenis-jenis kegiatan ekonomi, maka tekan tombol “kembali ke menu” untuk menuju halaman materi dan latihan soal.



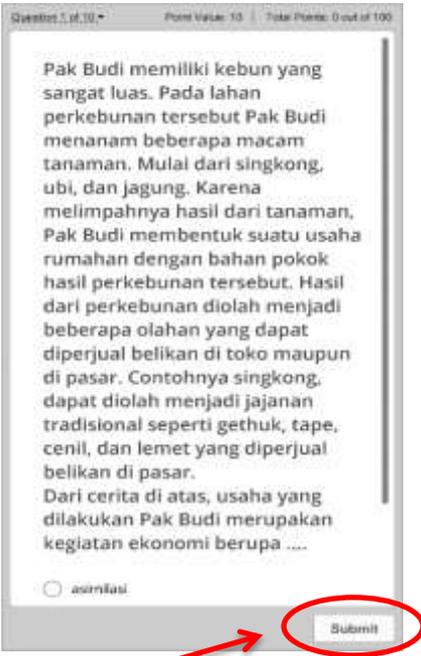
Melangkah ke tahap selanjutnya yakni tekan tombol yang bertuliskan “latihan soal” maka akan muncul halaman seperti dibawah.



Sebelum mengerjakan soal diharapkan untuk membaca petunjuk mengerjakan terlebih dahulu. Setelah itu tekan tombol yang bertuliskan "siap mengerjakan"



Maka akan muncul halaman seperti gambar diatas yang bertuliskan "selamat datang". Kemudian tekan tombol "start quiz" yang berda pada bagian kanan bawah untuk memulai mengerjakan soal.

	<p>Berikut merupakan salah satu dari beberapa soal yang terdapat pada aplikasi android. Soal berupa pilihan ganda. Maka siswa diminta untuk memilih salah satu jawaban yang benar diantara beberapa pilihan. Jika sudah memilih jawaban maka tekan tombol yang bertuliskan “submit” yang terletak pada bagian kanan bawah.</p>
	<p>Jika muncul kolom yang bertuliskan “correct” dan bercentang (✓) hijau maka jawaban benar.</p>
	<p>Jika yang muncul kolom bertuliskan “incorrect” dengan tanda silang (x) maka jawaban salah.</p>

Setelah usai mengerjakan soal yang terdapat pada aplikasi maka nilai akan muncul secara otomatis.

2. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Materi Kegiatan Ekonomi.

Uji coba yang dilakukan terhadap 23 responden. Siswa kelas V A yang menjadi kelas uji coba atau kelas eksperimen, responden diminta untuk mengisi angket yang berisi 5 butir pertanyaan. Setiap pertanyaan memiliki rentang skala satu sampai empat. Dalam penentuan presentase jawaban siswa untuk masing-masing item pernyataan/pertanyaan dalam angket menggunakan rumus berikut :

Rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase jawaban

f = Frekuensi jawaban

n = Banyak responden

Persentase yang diperoleh pada masing-masing item pernyataan/pertanyaan kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria berikut:

**Tabel 4.2 Kriteria Penafsiran Persentase Jawaban Angket**

<b>Kriteria</b>	<b>Penafsiran</b>
P = 0%	Tidak seorang pun
0% < P < 5%	Sebagian kecil
6% < P < 10%	Hampir setengahnya
11% ≤ P < 15%	Setengahnya
16% < P < 20%	Sebagian besar
21% ≤ P < 25%	Hampir seluruhnya
25%	Seluruhnya

**Tabel 4.3 Presentase Jawaban Siswa**

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1.	Saya dapat memahami tentang materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan aplikasi berbasis android	18	5	-	-
		18%	5%	-	-
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan pada media aplikasi berbasis android	16	7	-	-
		16%	7%	-	-
3.	Penggunaan media sesuai dengan materi	23	-	-	-
		23%	-	-	-
4.	Ilustrasi warna dan gambar dapat menarik minat belajar	22	1	-	-
		22%	1%	-	-
5.	Media membantu saya untuk menemukan jawaban dari hasil belajar	19	4	-	-
		19%	4%	-	-

**Tabel 4.4 Persentase Rata-rata**

Item pertanyaan	SS	S	KS	TS	Persentase Rata-rata per Item
1.	18	5	-	-	15,17%
	18%	5%	-	-	
2.	16	7	-	-	13,26%
	16%	7%	-	-	
3.	23	-	-	-	23%
	23%	-	-	-	
4.	22	1	-	-	21,08%
	22%	1%	-	-	
5.	19	4	-	-	16,39%
	19%	4%	-	-	
<b>Persentase rata-rata secara keseluruhan</b>					<b>22,225%</b>

Persentase rata-rata jawaban siswa per item pertanyaan ditentukan dengan menggunakan rumus :

$$\bar{P}_i = \frac{\sum f_i P_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

$\bar{P}_i$  = Persentase rata-rata jawaban siswa untuk item pernyataan ke-i

$f_i$  = Frekuensi pilihan jawaban siswa untuk item pernyataan ke-i

$P_i$  = Persentase pilihan jawaban siswa untuk item pernyataan ke-i

$n$  = Banyaknya siswa

Sebagai contoh, persentase rata-rata untuk item pertanyaan nomor 1 :

$$\begin{aligned}\bar{P}_i &= \frac{\sum f_i P_i}{n} \times 100\% \\ &= \frac{(18 \cdot 18\%) + (5 \cdot 5\%)}{23} \times 100\% \\ &= \frac{(3,24) + (0,25)}{23} \times 100\% \\ &= \frac{3,49}{23} \times 100\% \\ &= 15,17\%\end{aligned}$$

Sementara itu persentase rata-rata jawaban siswa secara keseluruhan diperoleh dengan :

$$\bar{P}_T = \frac{\sum f_i \bar{P}_i}{k} \times 100\%$$

Keterangan :

$\bar{P}_T$  = Persentase rata-rata jawaban siswa secara keseluruhan (total)

$\bar{P}_i$  = Persentase rata-rata jawaban siswa untuk item pernyataan ke i

$k$  = banyaknya item pernyataan

Berdasarkan data diatas diperoleh :

$$\begin{aligned}\bar{P}_T &= \frac{\sum f_i \bar{P}_i}{k} \times 100\% \\ &= \frac{(15,17\%) + (13,26\%) + (23\%) + (21,08\%) + (16,39\%)}{4} \times 100\% \\ &= \frac{88,9}{4} \times 100\% \\ &= 22,225\%\end{aligned}$$

Berdasarkan jawaban siswa pada item pernyataan nomor 1 diperoleh hasil, bahwa sebagian siswa tertarik menggunakan media aplikasi berbasis android pada kegiatan pembelajaran.

Selain menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa, peneliti juga mewawancarai beberapa dari siswa terkait penggunaan media aplikasi berbasis android.

Berikut pemaparan yang disampaikan oleh Muchammad Razif Fachrudin sebagai salah satu narasumber dari kelas yang mendapat perlakuan (eksperimen), dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti mengenai pembelajaran menggunakan media aplikasi berbasis android pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi kegiatan ekonomi.

“penggunaan aplikasinya nggak sulit kak, cuma dibagian soal ada beberapa yang sedikit susah digeser. Saya tertarik memakai aplikasi ini karena warnanya cerah dan banyak gambarnya jadi nggak bosan saat baca materi. Saya juga merasa terbantu dengan aplikasi ini”<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Muchammad Razif Fachrudin, Siswa kelas V A, Wawancara mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi berbasis android pada pembelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi, 26 Agustus 2021 pukul 13.00

Selain Muhammad Razif, peneliti mewawancarai Aliya Ashalina Rosada selaku siswa pada kelas yang sama yakni kelas yang mendapat perlakuan (eksperimen) dalam menggunakan media aplikasi berbasis android.

“aplikasinya menarik kak, banyak gambar dan contohnya tidak berisi materi saja jadi mudah dipahami. Saya juga merasa terbantu dengan menggunakan aplikasi ini. Saya tidak kesulitan menggunakan aplikasi, cuma itu kak dibagian soal yang awal yang kalimatnya panjang sedikit susah untuk digeser”<sup>36</sup>

Dari hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa mengenai media pembelajaran aplikasi berbasis android pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi kegiatan ekonomi, siswa merasa terbantu dengan aplikasi tersebut. Siswa menyatakan bahwa aplikasi menarik karena selain berisi materi kegiatan ekonomi, didalamnya terdapat gambar pendukung dengan tampilan warna yang cerah sehingga siswa tidak merasa bosan pada saat membaca dan memahami isi materi.

### 3. Hasil Belajar Siswa Kelas VA (Kelas Eksperimen) dan Kelas VB (Kelas Kontrol) pada Materi Kegiatan Ekonomi.

Perolehan data melalui penjelasan narasumber yaitu wali kelas V untuk mengetahui alur pembelajaran yang dilakukan pada siswa secara daring. Berikut pemaparan yang disampaikan oleh narasumber dalam menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti mengenai proses penyampaian materi kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara daring. Bu Ami sebagai Wali Kelas V A memaparkan bahwa :

---

<sup>36</sup> Aliya Ashalina Rosada, Siswa kelas V A, Wawancara mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi berbasis android pada pembelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi, 26 Agustus 2021 pukul 13.15

”Proses kegiatan menggunakan tugas dari youtube, Lks dan penugasan. Untuk ulangan harian menggunakan Google Form. Maksud tugas dari youtube adalah materi diambil dari youtube karena tidak memungkinkan melakukan zoom setiap hari. Problematika yang terjadi yakni kurangnya metode untuk mengukur hasil belajar. Untuk mengatasinya masih perlu banyak tau aplikasi untuk mengetahui hasil belajar siswa di masa pandemic. Pada saat pandemic pembelajaran tidak tersampaikan secara maksimal. Karena dengan tatap muka saja belum tentu maksimal, apalagi dengan system daring. Untuk tanggapan orang tua mengenai pembelajaran secara daring banyak yang protes, tapi mau bagaimana lagi. Mengenai solusi ya sesuai dengan kondisi dan situasi. Hanya mengandalkan membaca buku dan mengerjakan tugas seperti biasa.”<sup>37</sup>

Selain Bu Ami sebagai Wali Kelas dari kelas V A, peneliti juga mewawancarai Bu Siti sebagai Wali Kelas dari kelas V B yang memaparkan bahwa :

“Proses kegiatan belajar mengajar siswa disuruh membaca materi yang ada di buku tema atau Lks, keluadain siswa disuruh mengerjakan soal yang tertera di Lks. Selanjutnya jawaban difoto kemudian dikirim melalui WA. Untuk problematika kendalanya dari pengiriman tugas yang tidak tepat waktu karena tidak semua anak punya hp sendiri, selain itu siswa juga tidak sepenuhnya bisa memahami isi materi pembelajaran. Orang tua banyak yang bingung dan merasa kesulitan karena pembelajaran sekarang berbeda dengan pembelajaran saat orang tuanya sekolah dulu. Rencananya siswa akan dibagi menjadi tiga kelompok. Setiap kelompok masuk dua kali dalam seminggu. Mencoba diterapkan sekolah bergilir.”<sup>38</sup>

Dari penjelasan yang telah disampaikan oleh wali kelas V, guru sempat mengalami kendala dalam menyampaikan materi pembelajaran secara daring. Beberapa hal yang menjadi kendala dalam proses belajar mengajar salah satunya adalah kurangnya pemahaman wali murid

---

<sup>37</sup> Amirah Nur Wafiyah, S.Pd, Wali Kelas V A, Wawancara mengenai problematika pembelajaran daring, 23 Februari 2021. Pukul 17:07

<sup>38</sup> Siti Muawanah, S.Pd, Wali Kelas V B, Wawancara mengenai problematika pembelajaran daring, 23 Februari 2021. Pukul 19:51

terhadap cara pembelajaran secara online yang mengakibatkan siswa tidak dapat mengumpulkan tugas pada batas waktu yang telah ditentukan.

Dengan adanya hal tersebut peneliti memperkenalkan materi yang disusun dalam bentuk yang lebih menarik melalui aplikasi android. Tujuan pengenalan materi melalui aplikasi adalah untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas control.

Data diperoleh dari hasil posttest yang telah disebar oleh peneliti kepada kelompok eksperimen setelah dilakukan treatment. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 16 pada data posttest kelompok eksperimen kelas V A sebagai berikut :

**Tabel 4.5 Statistik Descriptive Posttest Kelas Eksperimen**

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Eksperimen	23	40.00	60.00	100.00	76.9565	10.63219	113.043
Valid N (listwise)	23						

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, data yang diperoleh peneliti saat melakukan posttest setelah adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi rata-rata nilai keseluruhan adalah 76,9. Nilai terendahnya yaitu 60 dan nilai tertinggi yaitu 100 dengan jarak antara nilai terendah dengan nilai tertinggi yaitu 40. Adapun data distribusi frekuensi skor hasil posstest kelas eksperimen sebagai berikut :

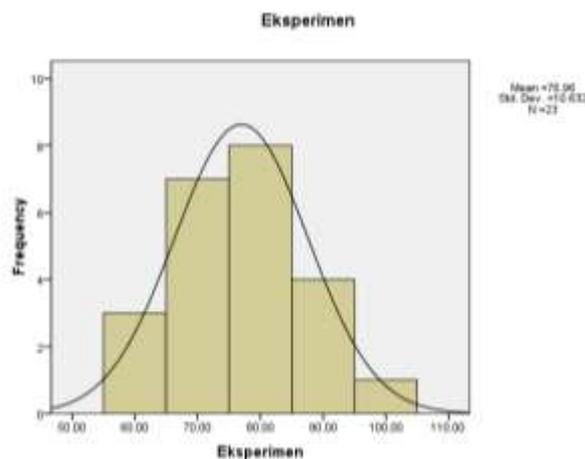
**Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen**

Posttest Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	3	13.0	13.0	13.0
	70	7	30.4	30.4	43.5
	80	8	34.8	34.8	78.3
	90	4	17.4	17.4	95.7
	100	1	4.3	4.3	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Hasil posttest setelah diberikan perlakuan dengan media berbasis aplikasi android, nilai 100 adalah nilai maksimal yang diperoleh siswa. Data tersebut dapat dirangkum bahwa siswa yang memperoleh nilai terendah 60 sebanyak 3 siswa, untuk nilai 70 sebanyak 7 siswa, untuk nilai 80 sebanyak 8 siswa, untuk nilai 90 sebanyak 4 siswa, dan untuk nilai 100 sebanyak 1 siswa.

Berdasarkan data frekuensi skor hasil posttest kelas eksperimen tersebut, dapat divisualisasikan dalam bentuk grafik histogram seperti gambar berikut:

**Gambar 4.1 Rekapitulasi Skor Posttest Kelas Eksperimen**



Data diperoleh dari hasil posttest yang disebar oleh peneliti pada kelompok control tidak adanya perlakuan atau treatment. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 16 pada data posttest kelompok control kelas V B sebagai berikut :

**Tabel 4.7 Statistik Descriptive Posttest Kelas Kontrol**

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Kontrol	23	40.00	40.00	80.00	65.6522	10.79818	116.601
Valid N (listwise)	23						

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, data yang diperoleh peneliti saat melakukan posttest tidak adanya perlakuan dengan media pembelajaran berbasis aplikasi. Hasil posttest rata-rata nilai keseluruhan adalah 65,6. Nilai terendahnya yaitu 40 dan nilai tertinggi 80 dengan jarak nilai terendah dengan nilai tertinggi adalah 40. Adapun data distribusi frekuensi skor hasil posttest kelas control sebagai berikut :

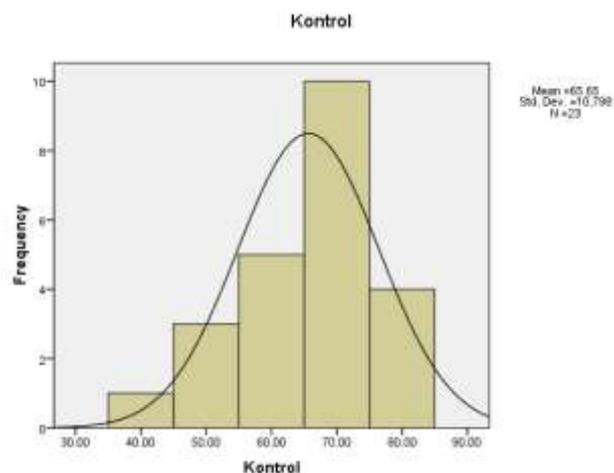
**Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Data Hasil Posttest Kelas Kontrol**

		Posttest Kontrol			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	1	4.3	4.3	26.1
	50	3	13.0	13.0	73.9
	60	5	21.7	21.7	39.1
	70	10	43.5	43.5	82.6
	80	4	17.4	17.4	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel distribusi tersebut dapat dilihat bahwasannya kelas kontrol yakni kelas V B nilai 80 adalah nilai maksimal yang diperoleh siswa. Data tersebut dapat dirangkum bahwa siswa yang memperoleh nilai 40 sebanyak 1 siswa, nilai 50 sebanyak 3 siswa, nilai 60 sebanyak 5 siswa, nilai 70 sebanyak 10 siswa, dan yang memperoleh nilai 80 sebanyak 4 siswa.

Berdasarkan data frekuensi hasil posttest kelas kontrol tersebut, dapat divisualisasikan dalam bentuk tabel batang seperti gambar berikut:

**Gambar 4.2 Rekapitulasi Skor Posttest Kelas Kontrol**



#### 4. Hasil Analisis Data

Hasil dari penelitian ini disajikan sedenikian guna melihat adanya pengaruh penggunaan media berbasis aplikasi android dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Yaspuri Malang, serta mengetahui perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan perlakuan atau treatment dalam pembelajaran yakni penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi

android. Maka dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dengan menggunakan uji Independent Sampls Test dan melakukan uji normalitas terlebih dahulu. Hal tersebut berguna untuk melihat persyaratan normalitas sebaran.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan dua data yakni pada hasil belajar siswa kelas eksperimen dan hasil belajar kelas control. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel dari populasi yang berdistribusi normal setelah diadakan penelitian. Uji normalitas ini mengambil nilai hasil posttest antara kelas eksperimen dan juga kelas control model T-Tes yang baik dalam memiliki distribusi normal.

Dasar pengambilan keputusan menggunakan metode uji *kolmogorof-smirnov* adalah :

- Jika nilai signifikasi  $> 0.05$ , maka nilai residual berdistribusi normal
- Jika nilai signifikasi  $< 0.05$ , maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Berikut adalah paparan hasil uji normalitas:

**Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Menggunakan SPSS Versi 16**

		<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>	
		A	B
N		23	23
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	76.9565	65.6522
	Std. Deviation	1.06322E1	1.07982E1
Most Extreme Differences	Absolute	.178	.265
	Positive	.178	.170
	Negative	-.178	-.265
Kolmogorov-Smirnov Z		.855	1.271
Asymp. Sig. (2-tailed)		.457	.079

a. Test distribution is Normal.

Pada tabel diatas, uji normalitas pada kelas A memiliki nilai signifikansi  $0,457 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Untuk kelas B memiliki nilai signifikansi  $0,079 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Data dalam penelitian ini memiliki varians yang sama, maka data layak digunakan.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan guna melihat apakah varian populasi sama atau tidak sebagai salah satu rangkaian persyaratan dalam analisis independen sampel T-Tes dan ANOVA. Kriteria yang digunakan sebagai ukuran bahwa varian dari populasi hasilnya sama ialah jika nilai signifikan lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari 2 ataupun lebih data kelompok adalah sama.

**Tabel 4.1-0 Hasil Uji Homogenitas *OneWay* ANOVA**

**Test of Homogeneity of Variances**

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.004	1	44	.949

Berdasarkan hasil data yang telah diuji homogenitas, dapat diketahui dalam tabel sig. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data bisa dikatakan homogeny. Tabel diatas menunjukkan signifikan pada  $0,949 > 0,05$  sehingga data homogeny.

c. Uji hipotesis

Setelah dilakukannya prasyaratan dapat diketahui bahwasannya dua kelas berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Yaspuri Malang. Dalam penelitian ini menggunakan perhitungan menggunakan analisis *Uji Independent Samples Test* dengan bantuan SPSS versi 16 sebagai berikut :

- 1) Jika nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok kelas eksperimen dan kelas control.

- 2) Jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan pada rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok kelas eksperimen dan kelas control.

Berikut hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan SPSS versi 16 :

**Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis**

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.004	.949	3.578	44	.001	11.3043	3.1598	4.9361	17.6726
	Equal variances not assumed			3.578	43.989	.001	11.3043	3.1598	4.9361	17.6726

Berdasarkan paparan tabel *Independent Sample Tes* menggunakan SPSS versi 16 pada kolom tabel sig. (2-tailed) hasil perhitungan sebesar 0,001 dimana hasil tersebut lebih kecil dari 0,05 atau dapat ditulis  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh rata-rata hasil belajar siswa antara yang menggunakan media aplikasi android dan yang tidak menggunakan media aplikasi android. Berikut tabel *Independent Samples Statistics*:

**Tabel 4.12 Rata-rata Independent Samples Statistics**

<b>Independent Samples Statistics</b>					
Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Eksperimen	23	76.957	10.6322	2.2170
	Kontrol	23	65.652	10.7982	2.2516

Berdasarkan tabel diatas, nilai rata-rata hasil belajar siswa atau mean untuk kelompok kelas eksperimen adalah sebesar 76,9, sementara untuk kelompok kelas control adalah sebesar 65,6. Dengan demikian secara deskriptif statistic dapat disimpulkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas control.

## **B. Hasil Penelitian**

1. Proses Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V MI Yaspuri Kota Malang.

Langkah-langkah penggunaan media aplikasi berbasis android dalam pembelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi sebagai berikut:

- a. Pada halaman awal, tekan tombol panah yang berwarna hijau
- b. Pada halaman selanjutnya terdapat dua poin yakni materi dan latihan soal
- c. Klik pada kolom materi terlebih dahulu untuk mengetahui materi apa yang akan disampaikan

- d. Setelah selesai membaca materi keseluruhan, klik tombol yang bertuliskan “kembali ke menu” pada halaman jenis-jenis kegiatan ekonomi
  - e. Selanjutnya klik kolom latihan soal untuk memulai mengerjakan latihan soal yang tersedia
  - f. Setelah selesai mengerjakan 10 soal, maka nilai akan muncul secara otomatis
2. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Materi Kegiatan Ekonomi.

Respon siswa kelas VA yang berperan sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media aplikasi berbasis android pada kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yakni siswa merasa terbantu dengan menggunakan aplikasi tersebut. Kendala yang didapat saat berlangsungnya kegiatan penelitian adalah, siswa sedikit merasa kesulitan untuk menggeser layar pada handphone.

3. Hasil Belajar Siswa Kelas VA (Kelas Eksperimen) dan Kelas VB (Kelas Kontrol) pada Materi Kegiatan Ekonomi.

Hasil belajar siswa yang berperan sebagai kelas eksperimen adalah rata-rata dari keseluruhan siswa adalah 76,9 dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 100. Sedangkan hasil belajar siswa yang berperan sebagai kelas kontrol adalah rata-rata dari keseluruhan siswa adalah 65,6 dengan nilai minimum 40 dan nilai maksimum 80.

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Proses Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V MI Yaspuri Kota Malang.**

Aplikasi yang digunakan peneliti untuk meneliti merupakan sebuah bentuk media dimana media tersebut merupakan alat bantu ataupun perantara yang digunakan oleh guru dengan tujuan agar pembelajaran dapat terlaksana dan materi pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal. Seperti yang telah disampaikan oleh Webster Dicnatory pada bab sebelumnya bahwa suatu media yang keberadaannya ditengah pendidikan, atau suatu alat yang dapat menjadi perantara atau penghubung antara dua pihak, sebagai pemberi dan penerima.<sup>39</sup> Disini yang dimaksud sebagai pemberi yakni guru atau peneliti yang sedang melakukan penelitian yang memberi pesan melalui pembelajaran dengan menggunakan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan kepada si penerima yakni siswa. Alat bantu tersebut berupa aplikasi android yang di dalamnya berupa ringkasan materi yang akan disampaikan.

Mengawali penggunaan media yang pertama dengan membuka aplikasi. Pada halaman awal terdapat sampul yang menunjukkan mata pelajaran yang akan dipelajari. Selanjutnya tekan tombol yang berwarna hijau untuk menuju halaman berikutnya. Pada halaman ini terdapat dua poin pembahasan. Yang

---

<sup>39</sup> Sri Anitah, Op.Cit, hlm 4

pertama materi yang akan disampaikan secara singkat pada media dan yang kedua berupa latihan soal.

Pada poin pertama siswa diminta untuk menekan tombol yang bertuliskan “materi” maka akan muncul pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi kegiatan ekonomi. Di dalamnya terdapat pengertian dan beberapa penjelasan mengenai kegiatan ekonomi. Jika sudah selesai membaca mengenai kegiatan ekonomi maka tekan tombol yang berwarna ungu yang bertuliskan “selanjutnya”. Maka akan muncul halaman yang didalamnya terdapat materi yang membahas mengenai jenis-jenis kegiatan ekonomi. Pada jenis-jenis kegiatan ekonomi terdapat beberapa komponen, yang pertama jenis kegiatan ekonomi pertanian dan perkebunan, peternakan, perikanan, kehutanan, perdagangan, perindustrian dan yang terakhir pertambangan.

Pada halaman jenis-jenis kegiatan ekonomi jika akan membaca keterangannya maka tekan tombol pada bagian tulisan yang berada tepat dibawah gambar. Misal, jika akan membaca materi mengenai pertanian dan perkebunan, maka tekan tombol yang bertuliskan pertanian dan perkebunan. Bukan pada bagian gambar. Jika akan membaca materi tentang peternakan, maka cara yang dilakukan sama yakni dengan menekan tombol yang bertuliskan peternakan, dan seterusnya hingga pada jenis-jenis kegiatan ekonomi pertambangan.

Setelah semua materi telah dibaca mulai dari pengertian kegiatan ekonomi hingga jenis-jenis kegiatan ekonomi, maka tekan tombol bagian jiri bawah yang bertuliskan “kembali ke menu” maka akan kembali pada

halaman yang didalamnya berisi kolom materi dan latihan soal. Selanjutnya tekan tombol bagian “latihan soal” untuk menuju bagian soal. Sebelum mengerjakan soal diharapkan kepada siswa untuk membaca petunjuk mengerjakan. Setelah membaca petunjuk mengerjakan, tekan tombol yang berada dibawah yang bertuliskan “siap mengerjakan” maka akan muncul halaman yang bertuliskan “selamat datang” kemudian siswa diminta untuk menekan tombol “start quiz” yang berada pada bagian kanan bawah untuk memulai mengerjakan soal.

Pada bagian soal berupa pilihan ganda. Proses pengerjaan siswa diminta untuk memilih salah satu jawaban dari beberapa pilihan jawaban yang ada. Jika telah memilih jawaban yang dirasa benar, maka siswa diminta untuk menekan tombol yang bertuliskan “sumbit” yang terdapat pada bagian kanan bawah. Saat menekan tombol sumbit, maka akan secara otomatis muncul tulisan “correct” ataupun “incorrect”. Correct dengan lambang centang berwarna hijau menandakan jawaban yang dipilih benar, jika yang muncul tulisan incorrect dengan lambang silang berwarna merah maka jawaban yang dipilih salah. Jika keseluruhan soal telah dikerjakan maka perolehan nilai akan muncul secara otomatis.

Media yang berbentuk aplikasi android ini dibuat melalui Microsoft PowerPoint yang pada bab sebelumnya dijelaskan bahwasannya Microsoft PowerPoint termasuk ke dalam jenis aplikasi presentasi. Aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi seperti menampilkan materi dalam

bentuk slide show.<sup>40</sup> Aplikasi android yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian ini dibuat menggunakan bantuan aplikasi lain selain Microsoft PowerPoint yakni iSpring 6, iSpring 8 dan Java 5, 6, 7. Pembuatan aplikasi ini harus dilakukan dengan runtut sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada buku panduan. Jika salah satu terlewat maka aplikasi tidak akan terbentuk dengan semestinya (gagal).

Pada aplikasi yang dibuat oleh peneliti terdapat kelemahan dan kelebihan didalamnya.

Kelemahan dari aplikasi android :

1. Aplikasi khusus diperuntukkan handphone android
2. Jika keadaan handphone sebelumnya bermasalah, maka akan memicu terhadap kinerja aplikasi menjadi lambat atau lemot

Kelebihan dari aplikasi android :

1. mudah dalam penggunaannya.
2. Pengaplikasian media dapat dilakukan di semua tempat, baik di sekolah, di rumah, atau dimanapun berada.
3. Dapat digunakan dalam keadaan paket data online maupun offline.
4. Hasil penilaian dari pengerjaan soal akan muncul secara otomatis.

---

<sup>40</sup> Alda, Op.Cit, hlm 1

## **B. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Materi Kegiatan Ekonomi.**

Respon peserta didik pada penggunaan media berjalan secara efektif. Peserta didik terbantu dalam memahami materi kegiatan ekonomi melalui aplikasi android. Warna yang dipilih untuk gambar dan keterangan pada media adalah warna cerah. Perpaduan antara gambar dan warna cerah ini membangun emosi positif berupa rasa suka terhadap media yang ada dapat menarik perhatian siswa dengan meningkatnya hasil belajar.<sup>41</sup>

Hasil belajar setelah menggunakan media aplikasi android juga dipengaruhi oleh keaktifan peserta didik dalam pengoperasian media. Aktivitas peserta didik dalam menggunakan media memberikan pengalaman langsung sehingga menjadikan pembelajaran sangat konkret sesuai pengalaman Edgar Dale.<sup>42</sup> Hasil penelitian juga menyimpulkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar dalam materi kegiatan ekonomi siswa sekolah dasar.

## **C. Hasil Belajar Siswa Kelas VA (Kelas Eksperimen) dan Kelas VB (Kelas Kontrol) pada Materi Kegiatan Ekonomi.**

Hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa kelas eksperimen yang mendapat perlakuan atau treatment yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android, siswa mendapatkan nilai dengan rata-rata cukup tinggi dibandingkan

---

<sup>41</sup> Pratiwi, P. Y & Budisetyani, I.G.A.P. “*Emosi dan Penggunaan Warna Dpminan pada Kegiatan Mewarnai Gambar Anak Usia Dini*” Jurnal Psikologi Udayana. Hlm 160-170

<sup>42</sup> Arsyad, A, “*Media Pembelajaran*”, Jakarta : Rajawali Press, 2011), hlm 67

dengan kelas control yang tidak adanya perlakuan atau treatment yang sama dengan kelas lainnya.

Hasil belajar merupakan proses akhir dari kegiatan pembelajaran dengan adanya suatu pencapaian tujuan dalam penguasaan atau pemahaman materi yang telah disampaikan guru kepada siswa.<sup>43</sup> Pada masa pandemic seperti ini, siswa merasa kesulitan beradaptasi dengan pembelajaran berjarak yang dilakukan dari rumah atau daring karena tidak langsung bertatap muka dengan guru yang berperan sebagai penyampai materi. Pembelajaran hanya dilakukan dengan pemberian tugas melalui aplikasi WhatsApp. Hal tersebut menjadikan sulitnya pembelajaran yang diinginkan.

Banyak beberapa factor yang ditinjau dapat meningkatkan keberhasilan kegiatan belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Factor media pembelajaran ini dapat pula disebut sebagai factor eksternal atau dari luar diri siswa.<sup>44</sup> Dalam bukunya, Azhar Arsyad menuliskan bahwa hal yang dapat meningkatkan pemahaman dan keefektifan selama proses pembelajaran yakni media pembelajaran.<sup>45</sup> Seiring dengan kemajuan teknologi, dan disertai dengan adanya wabah virus yang menyebar yang mengakibatkan kegiatan belajar mengajar dilakukan dari rumah, media yang cocok digunakan dalam kegiatan belajar adalah menggunakan media berbasis aplikasi android. Media berbasis aplikasi ini berupa media pembelajaran dengan menggunakan alat elektronik yang di dalamnya terdapat

---

<sup>43</sup> Suchman, *Evaluasi Program Pendidikan*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2004) hlm 43

<sup>44</sup> Nana Sudjana, *“Penilaian Hasil Belajar Mengajar”*, (Bandung, Sinar Baru Algenso, 2009) hlm 41

<sup>45</sup> Azhar Arsyad, *“Media Pembelajaran”*, (Jakarta : rajawali, 2010) hlm 6

materi dan juga latihan soal yang dapat membantu siswa untuk menunjang kegiatan belajar.

Selama pandemic siswa di sekolah MI Yaspuri diberlakukan sekolah jarak jauh atau disebut dengan daring. Siswa diminta untuk belajar mandiri dari rumah setelah itu guru memberi tugas melalui aplikasi WhatsApp. Selang beberapa bulan, wali murid banyak yang complain merasa kurang puas dengan system pembelajaran berjarak dikarenakan siswa tidak focus dalam kegiatan belajar serta siswa malas untuk mengerjakan tugas, maka dari itu guru mengadakan system sekolah satu minggu sekali. Dimana dalam setiap kelas dibagi menjadi beberapa kelompok. Pelaksanaan kegiatan belajar sebagian terdapat di sekolah sebagian lagi berada di maing-masing rumah guru. Tergantung dari krbijakan wali kelas masing-masing.

Pada penelitian ini ditekankan bahwa siswa kelas VA menjadi kelompok kelas eksperimen dan kelas VB menjadi kelompok kelas control. Dari hasil belajar yang telah didapat terlihat adanya perbedaan dalam kegiatan pembelajaran, dimana kelas VA yang mendapatkan treatment media pembelajaran berbasis aplikasi android pada mata pembelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi Tema 2 Subtema 1 “Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih” Pembelajaran 3. Berbeda halnya dengan kelas VB yang menjadi kelas control. Dimana kegiaitan pembelajaran bersifat konvensional seperti pembelajaran biasanya. Yakni dengan membaca buku dengan materi yang telah ditentukan.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dan diolah pada tabel distribusi frekuensi, maka hasil yang didapat pada hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas control kelas V pada mata pelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi yang terdapat pada Tema 2 Subtema 1 “cara tubuh mengolah udara bersih” Pembelajaran 3, ditinjau dari tabel distribusi frekuensi dapat ditarik kesimpulan bahwasannya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas control.

#### **D. Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android pada Materi Kegiatan Ekonomi.**

Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa kelas V Subtema cara tubuh mengolah udara bersih, dengan dilakukan uji hipotesis menggunakan model uji Independent Sample Test. Kriteria  $H_0$  ditolak apabila nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$  dan  $H_0$  diterima apabila Sig. (2-tailed)  $> 0,05$ . Hasil analisis hipotesis dengan menggunakan uji independent samples tes menunjukkan bahwa hasil uji t dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 yang berarti nilai Sig 0,001 lebih kecil daripada nilai 0,05 atau bisa ditulis  $0,001 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada Subtema Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih pada kelas V di MI Yaspuri Malang.

Adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa pada materi yang terdapat pada Subtema 1 cara tubuh mengolah udara bersih, setelah adanya perlakuan saat kegiatan pembelajaran berlangsung antara kelompok kelas yang diberi perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan kelompok kelas yang tidak mendapatkan perlakuan atau *treatment*. Perbedaan ini yang menunjukkan signifikansi bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi android berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi yang terdapat pada Subtema 1 cara tubuh mengolah udara bersih siswa kelas V di MI Yasपुरi Malang.

Kelas yang mendapat perlakuan atau *treatment* yakni kelas VA atau yang menjadi kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android dan kelas VB yang menjadi kelas control dengan tidak mendapatkan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media berbasis aplikasi android. Dari kedua kelas tersebut dapat dilihat bahwa hasil rata-rata nilai yang diperoleh tidak ada kesamaan dari keduanya. Hasil kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata lebih unggul dari pada kelas control. Pada kelas eksperimen yakni kelas VA ditarik rata-rata nilai jumlah keseluruhannya adalah 76,9. Sedangkan control yakni kelas VB ditarik rata-rata nilai jumlah keseluruhannya adalah 65,6. Kesimpulannya nilai rata-rata kelompok kelas eksperimen lebih besar atau lebih unggul dari pada kelompok kelas control.

Dikemukakan bahwasannya penggunaan media pada kedua kelas diberlakukan dengan penerapan atau *treatment* yang berbeda. Pada kelas eksperimen menggunakan media berbasis aplikasi android sedangkan pada kelas control berpatokan belajar dan membaca mandiri di buku tema dan LKS. Dengan menggunakan media berbasis aplikasi android tersebut dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan hal tersebut dapat pula dipahami oleh siswa dengan mudah.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah diteliti dari judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V MI Yaspuri Kota Malang”, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa materi kegiatan ekonomi kelas V MI Yaspuri adalah peneliti menjelaskan bagaimana cara penggunaan media yang akan digunakan oleh siswa. Setelah peneliti menjelaskan langkah-langkah tersebut siswa diminta untuk mengaplikasikan media dengan cara membaca ringkasan materi yang terdapat didalam media. Kemudian setelah membaca ringkasan materi, siswa diminta mengerjakan latihan soal yang terdapat pada aplikasi. Sebelum mengerjakan soal, siswa diminta membaca petunjuk pengerjaan yang tersedia sebelum mengerjakan. Setelah siswa mengerjakan latihan soal, maka nilai akan muncul secara otomatis.
2. Respon siswa terhadap media berbasis aplikasi android dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan materi kegiatan ekonomi bahwasannya siswa tertarik menggunakan media aplikasi android. Dapat dilihat dari data analisa hasil respon siswa terhadap media. Dengan jumlah skor keseluruhan yang dicapai adalah 443 dengan skor maksimal

keseluruhan 460. Maka jika dipresentasikan menjadi 96% dihitung dari jumlah skor dibagi dengan skor maksimal dikalikan dengan 100%.

3. Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan dapat dilihat bahwasannya hasil belajar yang dilakukan oleh siswa kelas VA yang dijadikan peneliti sebagai kelas eksperimen dan kelas VB yang dijadikan peneliti sebagai kelas control dalam pembelajaran Tema 2 SubTema 1 “Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih” ialah, kelas eksperimen yakni kelas VA mendapatkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 76,9 lain halnya nilai untuk kelas control yakni kelas VB mendapatkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 65,6. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas VA (Eksperimen) dan kelas VB (Kontrol) memiliki perbedaan rata-rata yang cukup signifikan yakni perbandingan sebesar 11,3. Dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Terbukti dapat ditinjau dari nilai rata-rata hasil *posttest* pada kelas VA (Eksperimen) dan kelas VB (Kontrol). Pada hasil uji hipotesis diperoleh nilai Sig. (2-tailed) yakni 0,001 dengan nilai signifikansi 0,05 dimana 0,001 lebih kecil dari 0,05 atau dapat ditulis  $0,001 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada SubTema “Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih” kelas V di MI Yaspuri Malang berpengaruh signifikan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh peneliti, maka ada beberapa saran untuk pihak terkait yang dapat dijadikan pertimbangan. Adapun saran yang peneliti berikan adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi siswa**

Peneliti memiliki harapan semoga kedepannya dapat meningkatkan lagi hasil belajar dengan maksimal walaupun saat ini masih dalam keadaan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan di rumah masing-masing.

### **2. Bagi sekolah**

Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu baru bagi sekolah guna menghasilkan hasil belajar yang maksimal dengan mengoperasikan media-media teknologi yang ada. Adanya penggunaan media hasil dari penelitian ini diharapkan pembelajaran lebih bervariasi, sehingga dapat membantu siswa belajar mandiri di rumah agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.

### **3. Bagi peneliti selanjutnya**

Peneliti mengakui bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya, untuk peneliti kedepannya diharapkan untuk dapat lebih banyak memahami, mengkaji dan membaca dari sumber-sumber maupun referensi terutama terkait dalam penelitian yang telah dilakukan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 1999. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Albar, Rahmad. Skripsi. 2017. *Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP/MTs pada Materi Aritmatika Sosial dengan Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo
- Alda, Muhamad. 2020. *Aplikasi Crud Berbasis Android dengan Kodular dan Database Airtable*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia
- Alimron, 2015. *Studi Validitas Hadist Tentang Ilmu Pengetahuan dalam Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kurikulum 2013*, Jurnal, Vol. 1, NO. 2 Desember
- Anitah, Sri. 2009 *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : rajawali
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Aswani, Zainul. 2004. *Tes dan Asesmen di SD*
- Dra. Zuhairini, dkk, 2008. "*Filsafat Pendidikan Islam*", Jakarta: Bumi Askara
- Herlinah, Musliadi KH, "*Pemograman Aplikasi Android dengan Android Studio Photoshop dan Audition*", 2019, Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Sriyanti, Ika. 2019. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Hasan, Iqbal. 2004. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Joko Subagyo, P. 2004. *Metode Penelitian* Jakarta: Rineka Cipta
- Kurnia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, "*Penelitian Pendidikan Matematika*", 201, Bandung : PT Refika Aditama

- Mukhid, Abd. 2021. *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing
- Moh. Zaiful Rosyid Mustajab dan Aminol Rosid Abdullah, “*Prestasi Belajar*”, 2019, Batu: Literasi Nusantara
- M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, 2017, “*Media Pembelajaran*”, Jember: Pustaka Abadi
- Nazir, Moh. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Pratiwi, P. Y & Budisetyani, I.G.A.P. “*Emosi dan Penggunaan Warna Dpminan pada Kegiatan Mewarnai Gambar Anak Usia Dini*” *Jurnal Psikologi Udayana*.
- P. Joko Subagyo, “*Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. 1997, Jakarta: PT Rineka Cipta
- QS. Al Alaq (97) : 1-5
- Rahma, Maulida. Skripsi. 2013. *Instrumen Penilaian Kualitas Media Pembelajaran Elektronik*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Satrianawati, “*Media dan Sumber Belajar*”, 2018, Yogyakarta: CV Budi Utama
- SE Mendikbud No 4 Tahun 2020 Suharsimi Arikunto, 2013, “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*”, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Suchman. 2004. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar* Bandung: Sinar Baru Algenso
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2003. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sumantri, Mulyani dkk. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*
- Suryani, Nunuk M.Pd, Achmad Setiawan, M.Pd dan Aditin Putra, M.Pd., 2019. “*Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*”, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Syarifuddin, Supiono dan Burhanuddin. 2019. *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: CV Budi Utama

Usman, Husaini, R Purnomo S, "*Pengantar Statistika edisi kedua*", 2006, Jakarta  
: PT. Bumi Aksara

Wagiran. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama

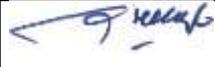
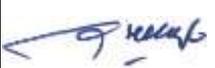
# LAMPIRAN

## LAMPIRAN 1

### BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Syahidah Nur Ilmia  
NIM : 16140126  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V MI Yaspuri Malang  
Dosen Pembimbing : Drs. A. Zuhti, MA

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Konsultasi	Paraf
1.	08/03/2021	- Pembetulan judul - Menentukan apa saja yang akan di validasi	
2.	09/04/2021	- Judul terbalik (awalnya “berbasis aplikasi android” menjadi “aplikasi berbasis android”) - Rumusan masalah terbalik (awalnya “berbasis aplikasi android” menjadi “aplikasi berbasis android”)	
3.	24/06/2021	- Jawaban dari hasil penelitian bagian nomor 1 dan 2 belum dicantumkan	
4.	30/06/2021	- Pembetulan rumus-rumus yang terdapat pada bab 4 hasil penelitian	
5.	13/08/2021	- Pada kesimpulan pada bab 6 bagian nomor 3 dan 4 dijadikan satu	
6.	19/08/2021	- Istilah-istilah yang ada pada tabel	

		dipelajari	
7.	25/08/2021	- Penambahan instrument hasil waawancara	
8.	06/09/2021	- ACC	

Malang, 6 September 2021  
Dosen Pembimbing,



Drs. A. Zuhdi, MA  
NIP. 19690211 199503 1 002

## LAMPIRAN 2



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 1371 /Un.03.1/TL.00.1/09/2020 26 Maret 2021  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada  
Yth. Kepala MI Yaspuri  
di  
Malang

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Syahidah Nur Ilmia  
NIM : 16140126  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
(PGMI)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2021/2022  
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V MI Yaspuri Malang**  
Lama Penelitian : **Maret 2021** sampai dengan **Mei 2021** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip



## LAMPIRAN 3



YAYASAN PENDIDIKAN "SUNAN GIRI" MALANG  
TERDAFTAR DALAM SABH KEMENKUMHAM RI  
NO. AHU-0041085.AH.01.12.TAHUN 2016

**"MI YASPURI"**

Jl. Joyo Raharjo 240A Telp : (0341) 565942 Malang 65144

NSM : 111235730035

NPSN : 60720785

### SURAT KETERANGAN

Nomor: 004/104/MI YAS/SKu/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri,  
menerangkan bahwa:

Nama : Syahidah Nur Ilmia  
NIM : 16140126  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi  
Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa Materi  
Kegiatan Ekonomi Kelas V MI Yaspuri Malang

Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di MI Yaspuri Malang.  
Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat  
dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 29 Mei 2021

Kepala MI Yaspuri,



## LAMPIRAN 4



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id>. email : fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : 0048/Un. 3.1/PP.03.1/03/2021  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

10 Maret 2021

Kepada Yth.  
**M. Irfan Islamy, M.Pd**  
di –  
Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Syahidah nur ilmia  
NIM : 16140126  
Program Studi : PGMI  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kegiatan Ekonomi Kelas 5 MI Yaspuri Malang  
Dosen Pembimbing : Drs. A. Zuhdi, MA

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



a.n Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A  
NIP. 197308232000031002



## LAMPIRAN 5



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email : fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : 0048/Un. 3.1/PP.03.1/03/2021 10 Maret 2021  
Lampiran :-  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.  
Vannisa Avlana Melinda, M.Pd  
di -  
Tempat

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Syahidah nur ilmia  
NIM : 16140126  
Program Studi : PGMI  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Berbasis Aplikasi Android dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang  
Dosen Pembimbing : Drs. A. Zuhdi, MA

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



a.n Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A  
NIP. 197308232000031002

## LAMPIRAN 6

### KONSULTASI VALIDATOR INSTRUMEN MATERI

Nama : Syahidah Nur Ilmia  
NIM : 16140126  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi  
Berbasis  
Android terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kegiatan  
Ekonomi Kelas V MI Yaspuri Malang

Dosen Pembimbing : Drs. A. Zuhdi, MA  
Dosen Validator : M. Irfan Islamy, M.Pd

Tanggal/Hari	Saran Rekomendasi/Catatan	Paraf
13 April 2021	<ul style="list-style-type: none"><li>- Indikator dan tujuan pembelajaran</li><li>- Nilai-nilai kearifan lokal belum terlalu nampak</li><li>- Contoh-contoh belum mengarah ke kearifan lokal sehingga pada aspek wawasan belum maksimal</li><li>- Kebenaran substansi materi pembelajaran, untuk konten IPS dapat dilihat pada konsep dan fakta yang sesuai dengan data-data dapat dipertanggung jawabkan</li></ul>	

Malang, 26 April 2021  
Dosen Validator

  
M. Irfan Islamy, M.Pd

## LAMPIRAN 7

### KONSULTASI VALIDATOR INSTRUMEN SOAL

Nama : Syahidah Nur Ilmia  
NIM : 16140126  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V MI Yaspuri Malang  
Dosen Pembimbing : Drs. A. Zuhdi, MA  
Dosen Validator : M. Irfan Islamy, M.Pd

Tanggal/Hari	Saran Rekomendasi/Catatan	Paraf
26 April 2021	<ul style="list-style-type: none"><li>- Indikator belum sesuai dengan KD</li><li>- Soal masih termasuk ke dalam C1, C2 dan C3 sedangkan KD menunjukkan kriteria C4, C5 dan C6</li><li>- Soal belum sesuai dengan indikator</li></ul>	

Malang, 26 April 2021

Dosen Validator



M. Irfan Islamy, M.Pd

## LAMPIRAN 8

### KONSULTASI INSTRUMEN VALIDATOR MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID

Nama : Syahidah Nur Ilmia  
NIM : 16140126  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi  
Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa Materi  
Kegiatan Ekonomi Kelas V MI Yaspuri Malang  
Dosen Pembimbing : Drs. A. Zuhdi, MA  
Dosen Validator : Vannisa Avina Melinda, M.Pd

Tanggal/Hari	Saran Rekomendasi/Catatan	Paraf
15 April 2021	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pengantar materi harus ada intronya agar lebih menarik</li><li>- Kalau bisa beberapa soal diberi gambar</li><li>- Untuk font tulisan terlalu monoton</li><li>- Tulisan yang salah (typo)</li></ul>	

Malang, 15 April 2021  
Dosen Validator



Vannisa Avina Melinda, M.Pd

## LAMPIRAN 9

### HASIL VALIDASI INSTRUMEN MATERI DENGAN MATERI KEGIATAN EKONOMI

Nama : M. Irfan Islamy

Jabatan : Dosen

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

#### **Petunjuk Pengisian :**

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas materi pembelajaran.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan.
4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### **Pedoman Penilaian :**

Penilaian atas materi ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan kedalam symbol angka sebagai berikut :

Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Buruk = 2

Sangat Buruk = 1

No	Komponen materi yang akan disampaikan	Nilai					Jumlah Skor	Skor Maksimal	Indeks
		5	4	3	2	1			
1.	Kesesuaian dengan KI dan KD	√					5	5	100%
2.	Kebenaran Substansi materi pembelajaran.			√			3	5	100%
3.	Penggunaan contoh atau peristiwa yang ada dilingkungan sekitar (kontekstual).		√				4	5	100%
4.	Kesesuaian dengan contoh nilai-nilai kearifan lokal			√			3	5	100%
5.	Manfaat untuk menambah wawasan			√			3	5	100%
6.	Isi materi sudah sesuai dengan jenjang jenis sekolah		√				4	5	100%
7.	Gambar dan sejenisnya disajikan dengan jelas dan terbaca.	√					5	5	100%
<b>Jumlah</b>							<b>27</b>	<b>35</b>	<b>77%</b>

Malang, 6 April 2021

Validator Materi



M. Irfan Islamy, M.Pd

## LAMPIRAN 10

### HASIL VALIDASI INSTRUMEN SOAL DENGAN MATERI KEGIATAN EKONOMI

Nama : M. Irfan Islamy

Jabatan : Dosen

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

#### **Petunjuk Pengisian :**

5. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
6. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibuk sebagai Ahli Soal tentang kualitas soal yang telah dibuat.
7. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Soal akan sangat bermanfaat untuk perbaikan.
8. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibuk untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### **Pedoman Penilaian :**

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayaan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut :

Sangat Layak = 5

Layak = 4

Cukup = 3

Kurang Layak = 2

Sangat Kurang Layak = 1

No	Indikator Penilaian	Nilai					Jumlah Skor	Skor Maksimal	Indeks
		5	4	3	2	1			
1.	Kesesuaian isi dengan KI, KD dan Indikator	√					5	5	100%
2.	Kesesuaian soal dengan materi	√					5	5	100%
3.	Pemberian soal evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa		√				4	5	100%
4.	Ketepatan bahasa soal yang digunakan		√				4	5	100%
5.	Bahasa yang digunakan komunikatif (mudah dimengerti)		√				4	5	100%
6.	Setiap soal memiliki satu jawaban yang benar		√				4	5	100%
7.	Pokok soal dirumuskan secara jelas dan tegas		√				4	5	100%
<b>Jumlah</b>							<b>30</b>	<b>35</b>	<b>85,7%</b>

Malang, 26 April 2021

Validator Soal



M. Irfan Islamy, M.Pd

## LAMPIRAN 11

### HASIL VALIDASI INSTRUMEN MEDIA APLIKASI ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN IPS

Nama : Vannisa Aviana Melinda, M. Pd  
Jabatan : Dosen PGMI  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

#### **Petunjuk Pengisian :**

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### **Pedoman Penilaian :**

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut :

Sangat baik = 5  
Baik = 4  
Cukup = 3  
Buruk = 2  
Sangat buruk = 1

## LEMBAR VALIDASI PRODUK UNTUK AHLI

### A. Penilaian Kelayakan Aspek Kebahasaan

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Jumlah Skor	Skor Maksimal	Indeks
			5	4	3	2	1			
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan.	Petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas.		√				4	5	100%
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa.	√					5	5	100%
3.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa.		√				4	5	100%
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi.		√				4	5	100%
5.	Kesantunan dalam penggunaan bahasa.	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan.	√					5	5	100%

6.	Ketepatan dialog/teks dengan cerita/materi.	Dialog dan penulisan teks telah sesuai dengan cerita dan materi.	√						5	5	100%
<b>Jumlah</b>									<b>27</b>	<b>30</b>	<b>90%</b>

B. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Jumlah Skor	Skor Maksimal	Indeks
			5	4	3	2	1			
1.	Keruntutan penyajian materi.	Penyajian materi dilakukan secara runtut/ sistematis.	√					5	5	100%
2.	Dukungan cara penyajian media terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran .	Penyajian media mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran .		√				4	5	100%
3.	Penyajian tokoh	Penyajian gambar tokoh menarik dan proporsional.		√				4	5	100%
<b>Jumlah</b>								<b>13</b>	<b>15</b>	<b>86,6%</b>

C. Penilaian Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Jumlah Skor	Skor Maksimal	Indeks
			5	4	3	2	1			
1.	Kemudahan penggunaan .	Media ini mudah untuk digunakan dalam pembelajaran baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas.	√					5	5	100%
2.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa.	Media mendukung siswa untuk belajar pelajaran IPS dengan mandiri.	√					5	5	100%
3.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi.	Media menambah motivasi siswa untuk mempelajari IPS.		√				4	5	100%
4.	Kemampuan media menambah pengetahuan.	Media meningkatkan pengetahuan siswa.			√			3	5	100%
5.	Kemampuan media memperluas wawasan siswa.	Media mampu memperluas wawasan dalam bidang IPS dan		√				4	5	100%

		kehidupan sehari-hari.								
<b>Jumlah</b>								<b>21</b>	<b>25</b>	<b>84%</b>

#### D. Penilaian Kelayakan Tampilan Menyeluruh

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Jumlah Skor	Skor Maksimal	Indeks
			5	4	3	2	1			
1.	Kemenarikan tampilan awal media.	Desain gambar pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat pembaca.	√					5	5	100%
2.	Keteraturan desain media.	Desain media telah teratur dan konsisten.		√				4	5	100%
3.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan media menjadi lebih menarik.			√			3	5	100%
4.	Kesesuaian aplikasi dengan materi.	Ketepatan aplikasi yang digunakan dalam mendukung materi dalam media.	√					5	5	100%

5.	Kemudahan untuk membaca teks/ tulisan.	Teks/tulisan mudah dibaca.		√				4	5	100%
6.	Pemilihan warna.	Warna yang dipilih dan perpaduannya telah sesuai dan menarik.		√				4	5	100%
7.	Kesesuaian cerita, gambar dan materi.	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita dan materi.		√				4	5	100%
8.	Operasional.	Mudah dioperasikan	√					5	5	100%
<b>Jumlah</b>								<b>34</b>	<b>40</b>	<b>85%</b>

Malang, 15 April 2021  
Validator media

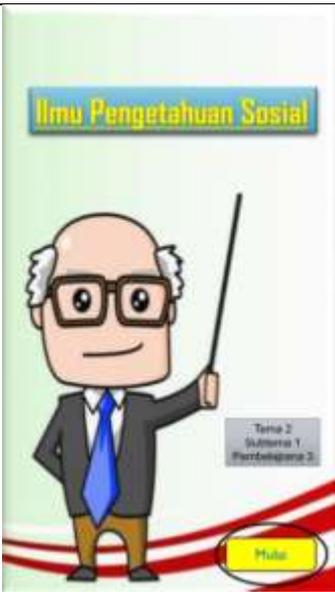
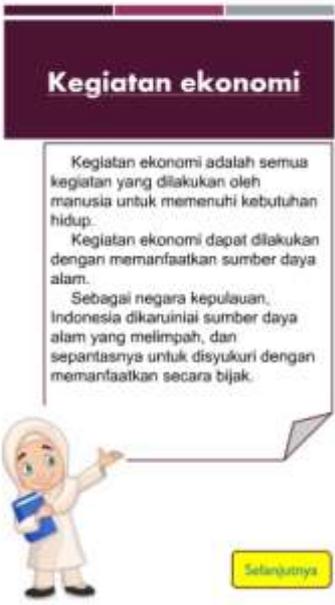


Vannisa Aviana Melimda, M. Pd

LAMPIRAN 12

Gambar Media Pembelajaran Aplikasi Android

SEBELUM REVISI

<u>Halaman Awal</u>	<u>Halaman Menu</u>
	
<u>Halaman Materi</u>	
	

## Halaman Petunjuk Mengerjakan

### PETUNJUK MENERJAKAN

- Berdo'alah sebelum memulai mengerjakan soal!
- Bacalah dengan cermat!
- Pilihlah jawaban yang benar!
- Untuk memulai, tekanlah tombol "Siap Mengerjakan"



Halaman Menu

Siap Mengerjakan

## Lembar Pengerjaan Soal

Selamat Datang

Ketuk tombol "Start Quiz" untuk memulai

Back

Start Quiz

Question 1 of 10 ← Point Value: 10 Total Points: 10 out of 100

Pak Budi memiliki kebun yang sangat luas. Pada lahan perkebunan tersebut Pak Budi menanam beberapa macam tanaman. Mulai dari singkong, ubi, dan jagung. Karena melimpahnya hasil dari tanaman, Pak Budi membentuk suatu usaha rumahan dengan bahan pokok hasil perkebunan tersebut. Hasil dari perkebunan diolah menjadi beberapa olahan yang dapat diperjual belikan di toko maupun di pasar. Contohnya singkong, dapat diolah menjadi jajanan tradisional seperti gethuk, tape, cenil, dan lemet yang diperjual belikan di pasar. Dari cerita di atas, usaha yang dilakukan Pak Budi merupakan kegiatan ekonomi berupa ....

asimilasi

Submit

## SESUDAH REVISI

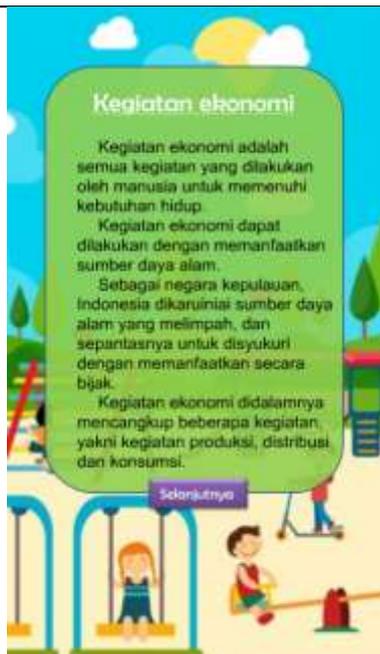
### Halaman Awal



### Halaman Menu



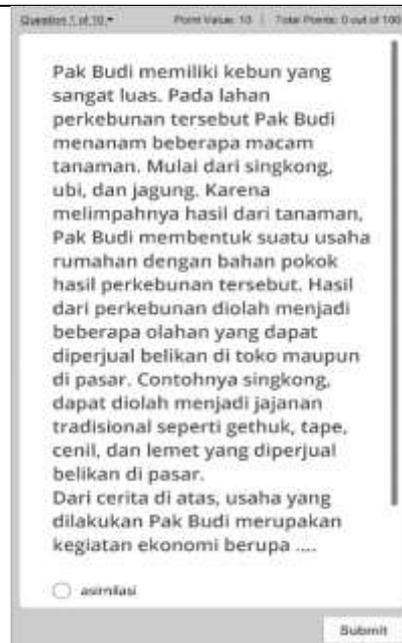
### Halaman Materi



## Halaman Petunjuk Mengerjakan



## Lembar Pengerjaan Soal



### LAMPIRAN 13

#### Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen (VA)

No Absen	Nama Siswa/i	Nilai Posttest
1.	Abdurrahman Farhan Mansur	60
2.	Ahmad Su'ud Asodikin	90
3.	Aldebaran Sabian Fatihah	100
4.	Aliya Ashalina Rosada	90
5.	Amirah Jamilatun Labibah	80
6.	Cendy Geo Fany	70
7.	Diva Karina	90
8.	Izzatul Jannah	60
9.	Khoirul Ramadani	80
10.	Lintang Reksa Aurora	70
11.	Malihah Rahma Abidah	70
12.	Maulana Muchamad Yusuf	60
13.	Muchammad Razif Fachrudin	80
14.	Muhammad Arsyad Fadhli Z.	70
15.	Muhammad Ashfa S. K.	80
16.	Muhammad Najbuddin	80
17.	Muhammad Wildan H	90
18.	Nabila Puspita Indah Sari	80
19.	Nurus Shobah Althafunnisa	70

20.	Raissa Anindya Prasetya	70
21.	Sahroh	80
22.	Sirien Labiba Basyira	70
23.	Wahyu Dwimas Bagaskara	80
RATA-RATA		76,9

## LAMPIRAN 14

### Perhitungan Statistik Kelas Eksperimen (VA)

#### Statistics

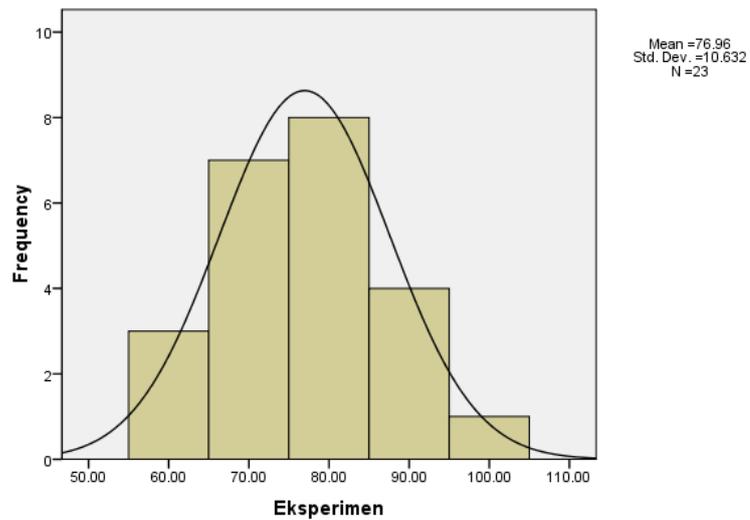
Eksperimen

N	Valid	23
	Missing	0

#### Posttest Eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 60	3	13.0	13.0	13.0
70	7	30.4	30.4	43.5
80	8	34.8	34.8	78.3
90	4	17.4	17.4	95.7
100	1	4.3	4.3	100.0
Total	23	100.0	100.0	

#### Eksperimen





10.	Lintang Reksa Aurora	10	10	10	0	10	0	10	10	10	0	70
11.	Malihah Rahma Abidah	10	0	10	10	0	10	0	10	10	10	70
12.	Maulana Muchamad Yusuf	0	10	0	0	10	10	10	0	10	10	60
13.	Muchammad Razif Fachrudin	10	10	10	10	10	10	0	10	10	0	80
14.	Muhammad Arsyad Fadhli Z.	10	10	10	10	0	0	10	10	0	10	70
15.	Muhammad Ashfa S. K.	10	0	10	0	10	10	10	10	10	10	80
16.	Muhammad Najbuddin	0	10	10	10	10	10	0	10	10	10	80
17.	Muhammad Wildan H	10	10	10	10	10	10	10	10	0	10	90
18.	Nabila Puspita Indah Sari	10	10	0	10	10	0	10	10	10	10	80
19.	Nurus Shobah Althafunnisa	10	0	10	10	0	10	0	10	10	10	70
20.	Raissa Anindya Prasetya	10	10	10	10	10	0	0	10	10	0	70
21.	Sahroh	10	10	0	0	10	10	10	10	10	10	80
22.	Sirien Labiba Basyira	10	0	10	10	0	0	10	10	10	10	70

23.	Wahyu Dwimas Bagaskara	10	10	10	10	10	10	0	10	10	0	80
										<b>Rata-rata</b>		76.9

## LAMPIRAN 16

### Hasil Belajar Posttest Kelas Kontrol (VB)

No Absen	Nama Siswa/i	Nilai Posttest
1.	Athiya Qurrota Aina	50
2.	Ainos Sifa'	70
3.	Bambang Irawan	80
4.	Bemian Fasya Tirtanata	70
5.	Defianti Putri Dieda	70
6.	Dennis Rico Saputra	60
7.	Evan Maulana Utomo	70
8.	Farhan Abdillah	40
9.	Hafids Nur Yasin	70
10.	Imroatunnadhiroh	60
11.	Intan Jannatul Firdaus	70
12.	Mochamad Hafiz Haidar	60
13.	Muchamad Dwi Ramadhani	80
14.	Muhammad Ghulam Fayiz	50
15.	Muhammad Zaidan Yusron	70
16.	Muhammad Zakaria	80
17.	Nofiatul Azizah	70
18.	Nur Kholilatul Izzah	80
19.	Qidamus Sufian As Sahid	50

20.	Sarah Hayyundiyah Anugerah	70
21.	Sofwatal Qolbiyah	70
22.	Yossy Aqilah Tifani Prastyo	60
23.	Zaskya Pravita Salsabillah	60
RATA-RATA		65,6

## LAMPIRAN 17

### Perhitungan Statistik Kelas Kontrol (VB)

#### Statistics

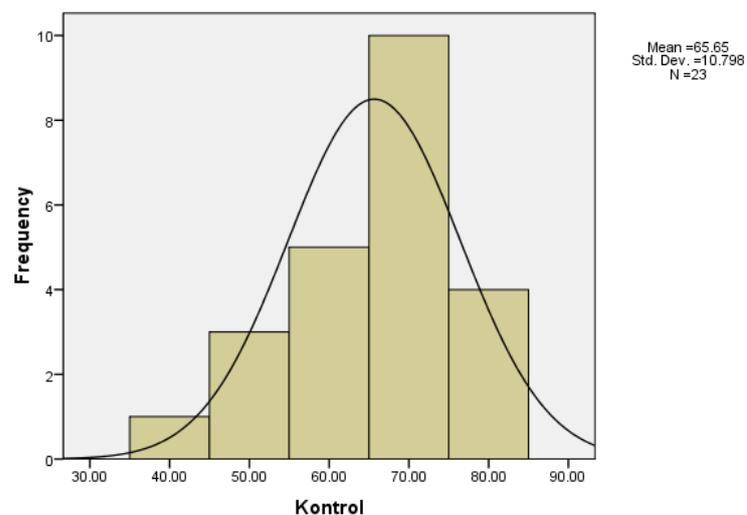
Kontrol

N	Valid	23
	Missing	0

#### Posttest Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	1	4.3	4.3	26.1
	50	3	13.0	13.0	73.9
	60	5	21.7	21.7	39.1
	70	10	43.5	43.5	82.6
	80	4	17.4	17.4	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Kontrol



**LAMPIRAN 18****HASIL Pengerjaan Posttest Kelas Kontrol**

No Absen	Nama Siswa	Butir Soal										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Athiya Qurrota Aina	10	0	10	0	0	10	0	10	10	0	50
2.	Ainos Sifa'	10	10	0	10	10	0	10	10	0	10	70
3.	Bambang Irawan	0	10	0	10	10	10	10	10	10	10	80
4.	Bemian Fasya Tirtanata	10	10	0	10	10	10	0	0	10	10	70
5.	Defianti Putri Dieda	10	0	10	10	10	0	10	10	10	0	70
6.	Dennis Rico Saputra	0	10	0	10	0	10	0	10	10	10	60
7.	Evan Maulana Utomo	10	10	10	0	10	0	0	10	10	10	70
8.	Farhan Abdillah	0	10	0	10	10	0	0	10	0	0	40
9.	Hafids Nur Yasin	10	10	0	10	10	0	10	0	10	10	70

10.	Imroatunnadhiroh	10	0	0	0	0	10	10	10	10	10	60
11.	Intan Jannatul Firdaus	10	10	0	10	10	10	10	0	10	0	70
12.	Mochamad Hafiz Haidar	0	10	10	10	10	0	0	10	0	10	60
13.	Muchamad Dwi Ramadhani	0	10	10	0	10	10	10	10	10	10	80
14.	Muhammad Ghulam Fayiz	10	0	0	10	0	0	0	10	10	10	50
15.	Muhammad Zaidan Yusron	10	10	10	0	10	10	10	0	10	0	70
16.	Muhammad Zakaria	10	10	10	10	10	10	0	10	0	10	80
17.	Nofiatul Azizah	10	10	10	10	0	0	10	10	10	0	70
18.	Nur Kholilatul Izzah	10	10	10	0	10	0	10	10	10	10	80
19.	Qidamus Sufian As Sahid	10	0	0	0	10	10	0	10	10	0	50
20.	Sarah Hayyundiyah Anugerah	0	10	0	10	0	10	10	10	10	10	70
21.	Sofwatal Qolbiyah	10	10	10	10	10	0	10	0	0	10	70
22.	Yossy Aqilah Tifani Prastyo	10	0	10	0	10	10	0	10	10	0	60

23.	Zaskya Pravita Salsabillah	0	10	0	10	10	0	10	0	10	10	60
											<b>Rata-rata</b>	65.6





X10	Pearson Correlation												
		-.178	-.027	-.027	-.393	-.178	-.027	-.349	-.120	-.054	1		-.186
	Sig. (2-tailed)	.417	.903	.903	.064	.417	.903	.103	.587	.806			.397
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
Total	Pearson Correlation												
		.054	.109	.109	.054	.208	.109	.650**	.157	.280	-.186	1	
	Sig. (2-tailed)	.808	.621	.621	.808	.341	.621	.001	.474	.196	.397		
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## HASIL UJI RELIABILITAS

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	23	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	23	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha <sup>a</sup>	N of Items
.4037	10

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	6.6522	.601	-.534	-2.235 <sup>a</sup>
X2	6.6957	.585	-.522	-2.288 <sup>a</sup>
X3	6.6957	.585	-.522	-2.288 <sup>a</sup>
X4	6.6522	.601	-.534	-2.235 <sup>a</sup>
X5	6.6522	.510	-.438	-2.834 <sup>a</sup>
X6	6.6957	.585	-.522	-2.288 <sup>a</sup>
X7	6.6087	.249	.009	-7.089 <sup>a</sup>
X8	6.6087	.522	-.441	-2.795 <sup>a</sup>
X9	6.5652	.439	-.308	-3.608 <sup>a</sup>
X10	6.6957	.767	-.676	-1.479 <sup>a</sup>

## LAMPIRAN 20

### HASIL UJI NORMALITAS

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		A	B
N		23	23
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	76.9565	65.6522
	Std. Deviation	1.06322E1	1.07982E1
Most Extreme Differences	Absolute	.178	.265
	Positive	.178	.170
	Negative	-.178	-.265
Kolmogorov-Smirnov Z		.855	1.271
Asymp. Sig. (2-tailed)		.457	.079

a. Test distribution is Normal.

**LAMPIRAN 21**

**HASIL UJI HOMOGENITAS**

**ANOVA**

Nilai					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1469.565	1	1469.565	12.799	.001
Within Groups	5052.174	44	114.822		
Total	6521.739	45			

F tabel 4,06

**LAMPIRAN 22**

**Hasil Uji Hipotesis**

**Hasil Uji Hipotesis Independent Samples Test**

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.004	.949	3.578	44	.001	11.30435	3.15983	4.93613	17.67257
	Equal variances not assumed			3.578	43.989	.001	11.30435	3.15983	4.93608	17.67261

### Independent Samples Statistics

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Eksperimen	23	76.957	10.6322	2.2170
Kontrol	23	65.652	10.7982	2.2516

## LAMPIRAN 23

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>Nama Sekolah</b>	<b>: MI Yaspuri Malang</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: VA/1</b>
<b>Tema</b>	<b>: Tema 2 (Udara Bersih bagi Kesehatan)</b>
<b>Subtema</b>	<b>: Subtema 1 (Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih)</b>
<b>Bidang Studi</b>	<b>: IPS</b>
<b>Materi</b>	<b>: Kegiatan Ekonomi</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 JP (70 menit)</b>

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan Negara.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

## **B. KOMPETENSI DASAR**

3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

## **C. INDIKATOR**

Setelah mempelajari materi ini, siswa diharapkan mampu :

1. Siswa dapat menganalisis peran seseorang yang terdapat pada cerita.
2. Siswa dapat menelaah kegiatan ekonomi berupa perdagangan.
3. Siswa dapat mengelompokkan tanaman yang berumur panjang dan tanaman yang berumur pendek.
4. Siswa dapat menganalisis peran seseorang yang terdapat pada gambar.
5. Siswa dapat menyimpulkan cerita mengenai perdagangan dari pasar dalam negeri ke pasar luar negeri.
6. Siswa dapat menelaah dari ciri-ciri hewan yang telah disebutkan.
7. Siswa dapat menganalisis gambar yang menunjukkan ikan air tawar.
8. Siswa dapat menganalisis gambar termasuk dalam barang tambang dengan jenis tertentu.
9. Siswa dapat menelaah dari ciri-ciri hewan yang telah disebutkan.
10. Siswa dapat mengkategorikan tempat yang digunakan untuk budidaya ikan.

## **D. TUJUAN**

Setelah mempelajari materi ini, diharapkan siswa dapat :

1. Memahami peran seseorang yang terdapat pada cerita.
2. Memahami kegiatan ekonomi berupa perdagangan.
3. Memahami tanaman yang berumur panjang dan tanaman yang berumur pendek.
4. Memahami peran seseorang yang terdapat pada gambar.
5. Memahami mengenai perdagangan dari pasar dalam negeri ke pasar luar negeri.
6. Memahami ciri-ciri hewan.

7. Memahami gambar yang menunjukkan ikan tawar.
8. Memahami gambar termasuk dalam barang tambang dengan jenis tertentu.
9. Memahami ciri-ciri hewan.
10. Memahami kategori tempat yang digunakan untuk budidaya ikan.

#### E. MATERI POKOK

Kegiatan Ekonomi

#### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucap salam.</li> <li>2. Guru berkenalan kepada siswa.</li> </ol>	10 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menunjuk siswa 2 orang untuk mengaplikasikan aplikasi android secara bergilir.</li> <li>2. Guru menjelaskan bagaimana cara penggunaan media aplikasi android.</li> <li>3. Siswa membaca ringkasan materi yang terdapat pada aplikasi android.</li> <li>4. Setelah selesai membaca materi pada aplikasi tersebut, siswa diminta untuk membaca perintah sebelum mengerjakan soal yang telah disediakan.</li> <li>5. Tiap siswa diberi waktu selama 10 menit untuk mengerjakan soal yang ada.</li> <li>6. Setelah mengerjakan soal, maka</li> </ol>	

	nilai akan muncul secara otomatis.	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari untuk mengetahui pemahaman siswa.</li> <li>2. Berdoa untuk mengakhiri kegiatan belajar yang dipimpin oleh salah satu siswa.</li> <li>3. Mengucap salam.</li> </ol>	10 menit

### G. PENILAIAN

Penilaian akan muncul otomatis setelah siswa selesai mengerjakan soal yang tersedia.

### H. MATERI KEGIATAN EKONOMI

#### 1. Pengertian Kegiatan ekonomi

Kegiatan ekonomi adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup. Kegiatan ekonomi dapat dilakukan dengan memanfaatkan sumber daya alam. Sebagai Negara kepulauan, Indonesia dikaruniai sumber daya alam yang melimpah, dan sepatasnya untuk disyukuri dengan memanfaatkan secara bijak.

Kegiatan ekonomi didalamnya mencakup beberapa kegiatan, yakni kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi.

- Kegiatan produksi merupakan kegiatan yang bertujuan untuk menghasilkan atau menambah nilai guna dari suatu barang atau jasa dan dapat mempengaruhi kebutuhan masyarakat. Pihak yang melakukan kegiatan produksi disebut dengan produsen. Kegiatan yang dilakukan adalah dengan mengolah barang mentah ataupun barang setengah jadi.
- Kegiatan distribusi merupakan proses menyalurkan barang hasil produksi pada masyarakat (konsumen). Pihak yang melakukan kegiatan distribusi disebut distributor.

- Kegiatan konsumsi merupakan kegiatan dimana nilai guna barang berkurang untuk memenuhi kebutuhan. Pihak yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen. Dalam kehidupan sehari-hari masyarakat melakukan kegiatan konsumsi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.
2. Jenis-jenis kegiatan ekonomi
- a. Pertanian dan Perkebunan



Indonesia dikenal sebagai negara agraris dikarenakan banyaknya penduduk yang bermatapencarian petani. Usaha agraris meliputi kegiatan pertanian dan perkebunan. Sektor usaha agraris terdapat di daerah pedesaan dan pegunungan. Kegiatan yang mereka lakukan merupakan usaha penghasil bahan pangan. Hasil pertanian dan perkebunan diantaranya padi, jagung, kacang, kedelai, sagu, umbi-umbian, sayuran, dan buah-buahan.

Perkebunan adalah kegiatan penanaman lahan dengan tanaman keras dengan umur lebih dari enam bulan. Tanaman perkebunan mencakup tanaman musiman dan tanaman tahunan. Tanaman musiman berumur pendek misalnya, tanaman tebu, tembakau dan rosella. Tanaman tahunan berumur panjang misalnya, tanaman kelapa sawit, kopi, cengkih, karet, cendana, lada dan kayu putih. Hasil perkebunan di Indonesia menjadi komoditas unggulan ekspor.

## b. Peternakan



Peternakan merupakan kegiatan usaha budidaya hewan yang diambil hasilnya. Hasil tersebut berupa daging, telur, susu, kulit dan bulu. Peternakan dapat dibedakan menjadi beberapa bagian :

- Peternakan hewan kecil, misal kambing, domba, kelinci dan biri-biri.
- Peternakan hewan besar, misal sapi, kerbau, kuda.
- Peternakan unggas, misal ayam, itik, burung dan puyuh.

## c. Perikanan



Perikanan merupakan kegiatan manusia dalam bidang pertanian yang berhubungan dengan pengelolaan dan pemanfaatan ikan. Usaha perikanan dapat dibedakan menjadi dua bagian :

- Perikanan darat

Yaitu usaha memelihara dan menangkap ikan di perairan darat. Perikanan darat terdiri atas perikanan air tawar dan air payau. Perikanan air tawar dilakukan di sungai, danau, rawa, waduk atau bendungan, empang, sawah dan kolam. Jenis ikan yang dibudidayakan adalah lele, nila, mujair, guramih dan mas. Perikanan air payau dilakukan di tambak di pinggir pantai. Jenis ikan yang dibudidayakan adalah bandeng.

- Perikanan laut

Yaitu usaha menangkap ikan di pantai atau laut. Selain ikan, nelayan juga dapat menghasilkan udang, kerang, mutiara dan garam.

d. Kehutanan



Indonesia banyak memiliki hutan. Hal tersebut dikarenakan kondisi iklim yang menunjang, yakni iklim tropis. Jenis hutan yang ada di Indonesia adalah hutan tropis dan hutan hujan tropis. Hutan menghasilkan sumber daya alam yang melimpah. Diantaranya kayu, rotan, damar, getah perca, dan getah agatis. Hasil dari hutan tersebut dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan perumahan, perabotan rumah tangga, industry, dan sebagainya.

e. Perdagangan



Perdagangan adalah usaha menyalurkan barang produksi dari produsen ke konsumen. Jenis usaha perdagangan diantaranya, pedagang bahan makanan, pedagang sandang, pedagang perhiasan, pedagang hewan, dan sebagainya.

Kegiatan perdagangan tidak hanya mencakup satu daerah atau satu Negara, tetapi kegiatan perdagangan dapat dilakukan antar Negara. Kegiatan tersebut disebut dengan ekspor impor.

Ekspor merupakan usaha menjual barang dari dalam negeri ke pasar luar negeri. Sedangkan impor merupakan usaha memasukkan barang dari Negara lain ke pasar dalam negeri.

f. Perindustrian



Perindustrian merupakan kegiatan mengubah bahan mentah menjadi bahan setengah jadi atau bahan jadi. Bahan mentah diperoleh dari melimpahnya sumber daya alam. Usaha perindustrian dapat dilakukan perorangan maupun kelompok. Contoh industry yang ada di Indonesia adalah industry makanan dan minuman, kosmetik, obat-obatan, garmen, serta elektronik.

g. Pertambangan



Pertambangan merupakan usaha ekonomi yang mengambil sumber daya alam dari dalam perut bumi. Usaha pertambangan ada yang dilakukan dengan peralatan sederhana seperti penambang pasir. Namun banyak usaha pertambangan yang harus dilakukan dengan peralatan berat dan canggih. Contoh hasil dari pertambangan adalah minyak bumi dan gas, batu bara, timah, emas, tembaga, mangan, nikel, intan, dan sebagainya.

**LAMPIRAN 24**

**Dokumentasi Kelas Eksperimen**



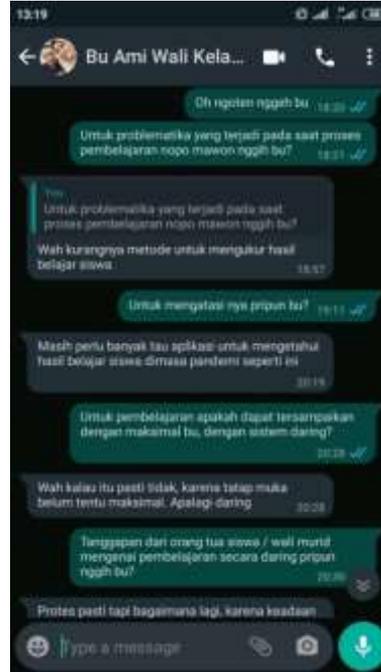
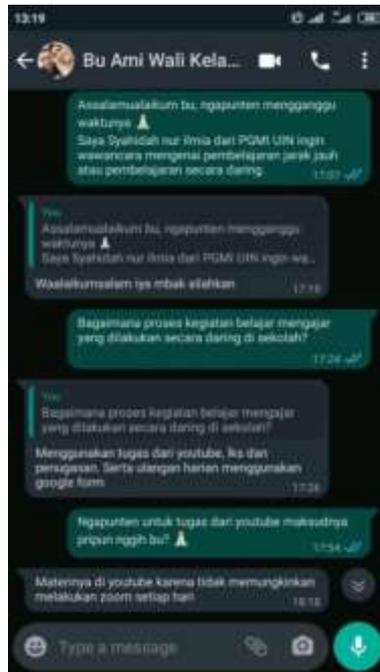
## Dokumentasi Kelas Kontrol



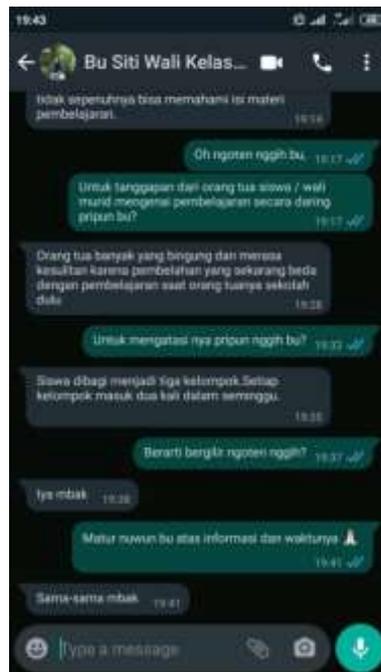
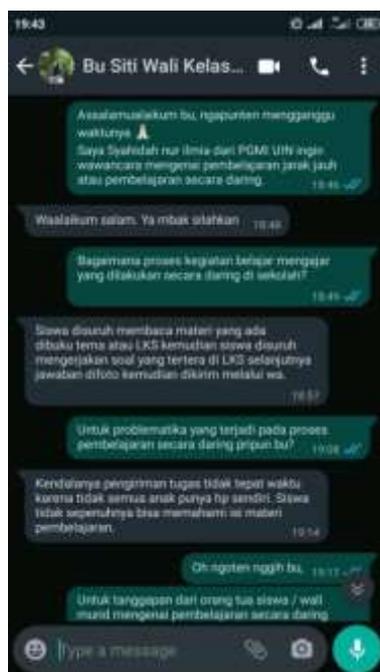
## LAMPIRAN 25

### Hasil Wawancara dengan Wali Kelas V Melalui WhatsApp

#### 1. Bu Amiroh Nur Wafiyah selaku Wali Kelas VA



#### 2. Bu Siti Muawanah selaku Wali Kelas VB



## LAMPIRAN 26

### Biodata Mahasiswa



Nama : Syahidah Nur Ilmia

NIM : 16140126

Tempat Tanggal Lahir : Malang, 3 September 1997

Fak./ Jur./ Prog. Studi : FITK/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Tahun Masuk : 2016

Alamat Rumah : Jl. Joyoraharjo Gg 1 no. 234 Merjosari - Malang

No Telp/ HP : 085236711386

Alamat Email : [syahidahni@gmail.com](mailto:syahidahni@gmail.com)