

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID ISPRING SISWA KELAS IV MI ISKANDAR
SULAIMAN KOTA BATU

Tesis

Nama: Nova Hexa Minung Jamila

210103210025



PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID (ISPRING) SISWA KELAS IV MI ISKANDAR
SULAIMAN KOTA BATU**

Oleh

Nama: Nova Hexa Minung Jamila

NIM: 210103210025

Dosen Pembimbing:

Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag

NIP : 196712201998031002

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP : 197606192005012005



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2023**

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android ispring siswa kelas IV MI Iskandar Sulaiman Kota Batu. Ini telah diperiksa dan disetujui untu di uji,

Dewan Penguji
Penguji Utama

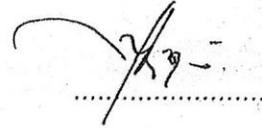
Dr. Mohamad Zubad Nurul Yasin, M.Pd
NIP. 19740228 200801 1 003

Ketua Penguji
Dr. Indah Aminatuz Zuhriah, M.Pd
NIP. 19790202 200604 2 1 003

Penguji/Pembimbing I
Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
NIP. 1967122 0199803 1 002

Penguji/Pembimbing II
Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 19760619 200501 2 005

Tanda Tangan



Mengesahkan,
Direktur Pascasarjana



Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd
NIP. 19690303 200003 1 00

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nova Hexa Minung Jamila

NIM : 210103210025

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android (iSpring)

Siswa Kelas IV MI Iskandar Sulaiman Kota Batu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwasannya dalam hasil penelitian dan pengembangan saya ini tidak ada unsur penjiplakan atau plagiasi karya ilmiah atau karya penelitian orang lain, kecuali yang tertulis sebagai sumber acuan atau rujukan dalam naskah penelitian ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Demikian pernyataan yang saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, - - 2023

Hormat Saya



Nova Hexa Minung Jamila

210103210025

ABSTRAK

Hexa, Nova Minung Jamila, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android (iSpring) Siswa Kelas IV MI Iskandar Sulaiman Kota Batu. Tesis, Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjan Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: (I) Dr, H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag, (II) Dr Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android (iSpring), Efektifitas

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yang semakin maju, yang mampu mengubah gaya hidup manusia dan tidak luput dunia pendidikan terkena dampaknya, dampak yang paling nyata didunia pendidikan adalah cara belajar, dahulu mencari informasi dengan membaca buku, sekarang informasi di cari dengan mudah dengan menggunakan *smartphone* di dunia maya. dan fenomena yang terjadi pada manusia umumnya dan pelajar tidak asing dengan *smartphone*, bahkan sudah menjadi kebutuhan pokok. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa belum ada media pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis Android iSpring di MI Iskandar Sulaiman Kota Batu dan hasil belajar juga kurang efektif. Oleh karena itu, media pembelajaran tematik berbasis android ini sebagai salah satu jawaban untuk menjawab tantangan dari dunia pendidikan di era modern.

Tujuan penelitian ini : 1). Menghasilkan media pembelajaran dan menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran dan menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran *iSpring*, 2). Menganalisis kelayakan proses pengembangan media pembelajaran *iSpring*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Proses pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android (iSpring) menggunakan model pengembangan ADDIE yang mengadopsi dalam Robert Maribe Branch. Model pengembangan ADDIE mempunyai 5 tahapan, adapun tahapannya yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Hasil pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android (iSpring) yang sangat layak dan efektif. 1). Hal ini berdasarkan hasil validasi ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 81,3%. Hasil validasi pembelajaran/guru tematik mendapatkan kriteria sangat layak dengan 84%. Hasil angket respon daya tarik media siswa mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 90,2%. 2). Hasil posttest setelah menggunakan media pembelajaran Tematik Android mendapatkan nilai rata-rata 89,33. Hasilnya kemudian diuji dengan menggunakan uji-t sampel berpasangan dan uji-t independen. Uji t sampel berpasangan diperoleh hasil statistik (t keluaran angka) > tabel statistik (t tabel) = 11,240 > 2,045. Dan nilai probabilitas atau Sig. (2-tailed) Probabilitas < 0,05 = 0,000 < 0,025, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

ABSTRACT

Hexa, Nova Minung Jamila, 2023. Development of Android-Based Learning Media (iSpring) for Grade IV Students at MI Iskandar Sulaiman, Batu City. Thesis, Postgraduate Islamic Elementary School Teacher Education Study Program, Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang, Advisors: (I) Dr, H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag, (II) Dr Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Keywords: Development of Android-Based Learning Media (iSpring), Effectiveness

The development of science and technology (science and technology) is increasingly advanced, which is able to change human lifestyles and is not spared in the world of education being affected. The most obvious impact in the world of education is the way of learning, previously looking for information by reading books, now information is searched easily by using a smartphone in cyberspace. And the phenomena that occur in humans in general and students are no strangers to smartphones, in fact they have become a basic necessity. The results of observations and interviews show that there is no Android-Based Learning Media (iSpring) learning media at MI Iskandar Sulaiman, Batu City, and learning outcomes are also less effective. Therefore, this Android-based thematic learning media is one of the answers to the challenges of the world of education in the modern era.

The purpose of this research: 1). Producing learning media and explaining the process of developing learning media and explaining the process of developing iSpring learning media, 2). Analyzing the feasibility of the iSpring learning media development process. This research uses the type of research and development (Research and Development). The process of developing Android-Based Learning Media (iSpring) uses the ADDIE development model which adopts the Robert Maribe Branch. The ADDIE development model has 5 stages, while the stages are Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

The results of the development of Android-Based Learning Media (iSpring) which are very feasible and effective. This is based on the results of the validation of material experts to get very feasible criteria with a value of 81.3%. The results of the thematic learning/teacher validation get very feasible criteria with 84%. The results of the media attractiveness response questionnaire for students get very decent criteria with a value of 90.2%. Post-test results after using Android Thematic learning media get an average value of 89.33. The results were then tested using a paired sample t-test and independent t-test. The paired sample t-test obtained statistical results (t output numbers) $>$ table statistics (t table) = 11.240 $>$ 2.045. And the probability value or Sig. (2-tailed) Probability $<$ 0.05 = 0.000 $<$ 0.025, so that there is a significant difference between the average pottets value of the experimental class and the control class.

مستخلص البحث

خلاصة سداسي ، نوبا هيكسا هيكسا مينونج جميلة، 2023. تطوير وسائط التعلم القائمة علىذكري المظهر لطلاب الصف الرابع اسكندر سليمان ، مدينة باتو. أطروحة ، برنامج دراسة التعليم لمعلمي المدرسة الابتدائية الإسلامية للدراسات العليا ، الجامعة الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانج ، المستشارون: واحدكتور ، هـ. أحمد فتح ياسين ، ماجستير ، اثنيالذكتور الحاشمس السوسيلواتي الماجستيرز

الكلمات الرئيسية: تطوير وسائط التعلم القائمة علىذكري المظهر، الفعالية

إن تطور العلم والتكنولوجيا (العلم والتكنولوجيا) يتقدم بشكل متزايد ، وهو قادر على تغيير أنماط حياة الإنسان ولا يُستثنى من تأثير عالم التعليم. التأثير الأكثر وضوحًا في عالم التعليم هو طريقة التعلم ، سابقًا البحث عن المعلومات من خلال قراءة الكتب ، يتم الآن البحث عن المعلومات بسهولة باستخدام الهاتف الذكي في الفضاء الإلكتروني. والظواهر التي تحدث في البشر بشكل عام والطلاب ليسوا غرباء عن الهواتف الذكية ، في الواقع لقد أصبحت ضرورة أساسية. تظهر نتائج الملاحظات والمقابلات أنه لا توجد وسائط تعليمية تعمل بنظامذكري المظهر اسكندر سليمان ، مدينة باتو ، كما أن نتائج التعلم أقل فاعلية. لذلك ، تعد وسائط التعلم الموضوعية القائمة على نظامذكري المظهر أحد الإجابات على تحديات عالم التعليم في العصر الحديث. تطوير وسائط التعلم القائمة على نظامذكري p كان الغرض من هذه الدراسة هو وصف عملية للفئة الرابعة اسكندر سليمان مدينة الحجر iSpring أندرويد المظهر ووصف فعالية وسائط التعلم القائمة على يستخدم هذا البحث نوع البحث والتطوير (البحث والتطوير). تستخدم عملية تطوير الوسائط التعليمية المستندة إلىذكري المظهر نموذج تطوير ADDIE الذي يتبنى فرعروبرت ماريبي. يتكون نموذج تطوير ADDIE من 5 مراحل ، بينما المراحل هي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.

نتائج تطوير وسائط التعلم المعتمدة على نظام أندرويد iSpring والتي تكون مجدية وفعالة للغاية. يعتمد هذا على نتائج التحقق من صحة خبراء المواد للحصول على معايير مجدية للغاية بقيمة 81.3%. تحصل نتائج التعلم الموضوعي / التحقق من المعلم على معايير عملية للغاية بنسبة 84%. نتائج استبيان استجابة الجاذبية الإعلامية للطلاب تحصل على معايير لائقة جدًا بقيمة 90.2%. تحصل نتائج الاختبار اللاحق بعد استخدام وسائط التعلمذكري المظهر Thematic على متوسط قيمة 89.33. ثم تم اختبار النتائج باستخدام اختبار t للعينة المزدوجة واختبار t المستقل. حصل اختبار t للعينة المزدوجة على نتائج إحصائية) أرقام مخرجات>(t إحصائيات الجدول) جدول. $t = 11.240 > 2.045$ وقيمة الاحتمال أو Sig. (2-الذيل) الاحتمال $0.05 > 0.000 = 0.025$ ، بحيث يكون هناك فرق معنوي بين متوسط قيمة الأواني للفئة التجريبية وفئة التحكم

KATA PENGANTAR

Puji syukur Aqlhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah Swt. atas segala karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan proposal tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android (iSpring) Terhadap Hasil Belajar Siswa MI Iskandar Sulaiman Kota Batu”**. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad Shallallahu’alaihi wa Sallam, semoga rahmat Allah selalu tercurahkan kepada beliau, keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman, amin.

Ungkapan rasa terimakasih yang tak terhingga dan penuh rasa hormat penulis sampaikan semoga Allah Subhanahu wa Ta’ala membalas dengan pahala yang berlipat kepada beliau:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M. Ag. dan para Wakil Rektor
2. Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., AK
3. Ketua dan Sekretaris Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Dr. Hj. Samsul Susilowati, M.Pd. dan Dr. Mohammad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd. atas motivasi dan kemudahan akses akademik selama studi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak memberikan banyak ilmu pengetahuan kepada penulis.
5. Dosen pembimbing I Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag dan Dosen Pembimbing II Dr. Hj. Samsul Susilowati, M.Pd yang telah memberikan banyak motivasi dan bimbingan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan proposal tesis dengan baik.
6. Ayahanda, ibunda, adik tersayang dan tercinta, yang begitu banyak memberikan dukungan, motivasi, serta pengorbanan yang tak terhingga kepada penulis baik berupa materil maupun non materil.
7. Untuk seluruh rekan penulis di MPGMI-B 2021, terimakasih yang tak terhingga telah menjadi bagian dari cerita dalam hidup dan penyemangat penulis.

8. Terimakasih untuk guru-guru di MI Iskandar Sulaiman yang telah suport dalam bentuk motivasi dan atau yang lain hal.
9. Dan terimakasih untuk semua pihak yang telah membantu dalam meyelesaikan proposal tesis ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa penyusunan proposal tesis ini masih jauh dari sempurna. Sehingga segala kritik dan saran yang membangun, penulis harakan guna tercapainya kesempurnaan penyusunan kepenulisan proposal tesis selanjutnya. Akhirnya, penulis berharap semoga proposal tesis ini dapat memberikan sumbangsih pemikiran dan kontribusi bagi para pecinta ilmu pengetahuan khususnya dalam dunia Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Malang, Maret 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR BAGAN.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitiandan Pengembangan	4
D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	4
E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	5
F. Penelitian Terdahulu dan Originalitas Penelitian	7
G. Definisi Operasional	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengembangan Media Pembelajaran.....	13
1. Pengembangan Media Pembelajaran.....	14
2. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	17
3. Ruang Lingkup Materi Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku dikelas IV Madrasah Ibtidaiyah	20
4. Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran.....	24
B. Media Pembelajaran Berbasis Android	23
1. Kelayakan Media Pembelajaran	23
2. Efektivitas Media Pembelajaran	24
C. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android (iSpring) Terhadap Hasil Belajar Siswa	25
1. Kajian Tentang Hasil Belajar	27
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	30
3. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar	29
D. Penelitian Pengembangan.....	31

1. Penelitian Pengembangan.....	31
2. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Kelas IV	35
E. Kerangka Berfikir	37
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Model Penelitian dan Pengembangan	38
B. Produser Penelitian.....	38
C. Uji Coba Produk.....	45
D. Teknik Analisa Data.....	46
E. Tempat dan Waktu Penelitian	48
F. Instrumen Pengumpulan data.....	48
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
A. Proses Pengembangan Media Pengembangan	60
B. Penyajian data Uji Coba.....	69
C. Analisis Data	78
D. Revisi Produk	89
E. Revisi Tampilan awal.....	89
BAB V PEMBAHASAN	
A. Kajian Produk yang telah direvisi	91
B. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis android	95
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	96
B. Saran pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan lebih lanjut.....	97
Dartar Rujukan.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	8
Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Materi Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV	30
Tabel 2.3 Level Penelitian Pengembangan	33
Tabel 3.1. Daftar Nama Validator Media dan Validator Materi	47
Tabel 3.2 Kualitatif Tingkat Validitas Produk Berdasarkan Presentase	51
Tabel 4.1 Bidang Kajian yang Dipadukan	61
Tabel 4.2 KI dan KD Bidsang Kajiann	62
Tabel 4.3 Indikator	63
Tabel 4.4 Data Validasi Media.....	69
Tabel 4.5 Data Validasi Materi	71
Tabel 4.6 Data Validasi Pembelajaran/guru kelas	72
Tabel 4.7 Data Pretest dan Posttest kelas eksperimen	73
Tabel 4.8 Data Pretest dan Posttest kelas Kontrol	75
Tabel 4.9 Data Angket tanggapan kemenarikan media	76

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	42
Bagan 3.1 Tahapan pengembangan model ADDIE mengadopsi dalam Robert Maribw Branch.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Pembuka media pembelajaran	65
Gambar 4.2 Pembuka media pembelajaran.....	65
Gambar 4.3 Halaman Menu media pembelajaran.....	65
Gambar 4.4 Halaman Materi media pembelajaran	66
Gambar 4.5 Halaman Materi media pembelajaran	66
Gambar 4.6 Halaman evaluasi media pembelajaran.....	67
Gambar 4.6 Halaman evaluasi media pembelajaran.....	67
Gambar 4.7 Halaman evaluasi media pembelajaran.....	67
Gambar 4.8 Halaman Daftar Pustaka.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lmpiran Surat izin penelitian	91
Lampiran Surat keterangan telah melakukan penelitian	92
Lampiran Surat keterangan validator materi	93
Lampiran Surat keterangan validator media	94
Lampiran Instrumen validasi ahli media.....	95
Lampiran Instrumen validasi ahli materi	98
Lampiran Instrumen validasi ahli pembelajaran/guru kelas	101
Lampiran Instrumen validasi kemenarikan siswa	104
Lampiran soal post test dan Pre test	107
Lampiran Dokumentasi.....	121

DAFTAR TRANSLITERASI

A. Ketentuan Umum

Pedoman Transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam penulisan tesis ini merupakan Pedoman transliterasi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang merupakan hasil Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor : 0543b/U/1987.

Di bawah ini daftar huruf-huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

B. Konsonan

Huruf Arab	Latin	Huruf Arab	Nama
ا	Tidak dilambangkan	ض	D
ب	B	ط	T
ث	T	ظ	Z
س	S	ع	'
ج	J	غ	G
ح	H	ف	F
خ	Kh	ق	Q
د	D	ك	K
ذ	Z	ل	L
ر	R	م	M
ز	Z	ن	N
س	S	و	W
ش	SY	ه	H
ص	S	ي	Y

Hamzah (ء) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak di awal kata maka dalam transliterasinya mengikuti vokalnya, tidak dilambangkan, namun apabila terletak pada tengah atau akhir kata, maka dilambangkan tanda koma diatas (‘), berbalik dengan koma (‘) untuk mengganti lambang “ع”.

C. VoSkal, panjang dan Diftong

Vokal Pendek		Vokal Panjang		Diftong	
اَ	A	أ---	A	آ---	Ay
اِ	I	إ---	I	آو---	Aw
اُ	U	أ---	U	أأ	Ba”

D. Ta’Marbutha

Ta’ Marbuta Ta‘ marbutah ditransliterasikan dengan “’” jika berada ditengah kalimat, tetapi apabila ta‘ marbutah tersebut berada di akhir kalimat, maka ditransliterasikan menjadi “h”

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi pada proses belajar dan guru juga dituntut untuk bisa membuat media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.¹ Artinya guru harus mampu menyediakan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman, dan salah satunya adalah media pembelajaran berbasis android. Pilihan media pembelajaran berbasis android bukan tidak mendasar, hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis android efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

Annas Ribab Sabilana dalam penelitiannya mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis android efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar.² Dan juga fenomena yang terjadi pada manusia umumnya dan bagi pelajar yang tidak lepas dari *Smartphone*, bahkan sudah menjadi kebutuhan pokok. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin moderen dan mampu mengubah gaya hidup manusia, kemudian dalam berdampak pada pendidikan. Dampak yang paling nyata didunia pendidikan cara belajar, sebelumnya pendidikan mengacu pada buku saja sekang mengali informasi sudah menggunakan kecanggihan teknologi *Smartphone*.

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada, 2011), 2

²Annas Ribab Syibilana, *Pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk kelas XI di MAN 2 Malang*. Tesis MA. (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016), 120

Kemudian tantangan pada dunia pendidikan untuk mengembangkan pendidikan menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK.

Paradigma *learning*, justru pada saat ini pada abad ke-21 ini bahwa yang menjadi pusat dalam proses pembelajaran dan dalam hal ini, guru tidak lagi menjadi satusatunya sumber belajar dan peranannya telah bergeser lebih banyak kearah sebagai fasilitator belajar. pergeseran paradigma belajar di era abad ke-21 ini ditemukan oleh empat hal penting menjadi ciri utama pembelajaran di era baru, yakni: (1) informasi (mudah diperoleh, tersedia dimana saja, da kapan saja), (2) komputasi (penggunaan mesin untuk mempercepatpekerjaan), (3) otomatis (menjangkau pekerjaan rutin), (4) komunikasi (mudah dilakukan dari mana saja dan kapan saja) (Hidayat, 2013: hlm 123).

Melihat hasil penelitian dan fenomena tersebut pemilihan media pembelajaran berbasis android sangat tepat, Karena *Smartphone* bisa digunakan kapan saja dan dimana saja tanpa terhalang waktu dan tempat. Media pembelajaran tersebut diharapkan mampu menjawab tantangan didunia pendidikan dalam menghadapi kemajuan IPTEK. Tantangan ini harus dijawab oleh guru, guru harus dinamis, kreatif, dan inovativ serta mampu menyesuaikan diri dengan arus perbahan zaman.³ Guru harus bisa membuat media pembelajaran yang layak, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Proses pembelajaran juga lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran sangat penting karena fungsi media di dalam proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar (Rusman :2012. hlm 613)⁴. Penggunaan alat bantu mengajar di kelas dapat dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan, produk dan pemanfaatan teknologi saat ini semakin pesat. Disamping itu, kecanggihan teknologi dalam pendidikan memberikan tantangan besar bagi para pendidik agar terus memainkan peran penting dalam mencerminkan peserta didiknya.

³Bahrudin, *Pendidikan & Psikologi perkembangan*, (Jogjakarta: AR-RUZZ Media, 2010), h.195

⁴Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer.2012. (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 163.*

Tugas utama guru ialah mengajar dan membimbing siswa. Mengajar adalah menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa, guru dituntut untuk mampu menyampaikan atau menjelaskan materi pelajaran kepada siswa secara profesional. Dalam pelaksanaannya guru dapat menggunakan media pelajaran atau TIK dan sumber-sumber belajar yang cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Guru harus memperhatikan kebutuhan belajar peserta didik, yakni kebutuhan jasmani, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan kasih sayang, kebutuhan akan penghargaan, kebutuhan akan rasa sukses, dan kebutuhan akan agama.

Aspek penting lain dalam pembelajaran adalah evaluasi atau penilaian pembelajaran. Evaluasi dalam pelajaran tidak semata-mata dilakukan terhadap proses pembelajaran. Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk memperoleh sejumlah informasi atau data, fungsi evaluasi formatif adalah untuk memperbaiki proses belajar mengajar, sedangkan fungsi evaluasi sumatif adalah membantu guru untuk membuat keputusan mengenai kelayakan, penguasaan bahan ajar dan lain sebagainya. Dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis android (*ispring*) untuk meningkatkan motivasi belajar.

Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan menggunakan modul dan buku ajar. Adapun hasil belajar juga kurang efektif dan efisien.⁵ Hal senada juga disampaikan oleh guru kelas IV MI Iskandar Sulaiman bahwa, dalam proses pembelajaran di kelas belum menggunakan media pembelajaran walaupun sudah ada jaringan internet pada setiap kelas. Di kelas belum menggunakan media pembelajaran yang kekinian seperti media pembelajaran berbasis android, sedangkan mayoritas siswa sudah banyak yang memiliki *Smartphone* berbasis android. Kemudian *Smartphone* yang mereka memiliki kebanyakan dibuat untuk bermain *game online* dan lain sebagainya. Sehingga hasil belajar kurang efektif.⁶ Sangat disayangkan jika *Smartphone* digunakan pada hal

⁵MI Iskandar Sulaiman kota Batu, *observasi*, (Batu, 5 Oktober 2022).

⁶Wahyuni, *wula*, (Batu, 5 Oktober 2022).

kurang bermanfaat bagi siswa. Seharusnya *Smartphone* bisa digunakan untuk proses pembelajaran.

Melihat hasil obeservasi dan wawancara di atas menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran berbasis android Ispring sangat tepat. hal ini berdasar pada banyaknya siswa yang memiliki *Smartphone* pribadi dan bisa mengoprasikan atau memakai *Smartphone* tersebut dengan baik. Belum ada media pembelajaran yang kekinian seperti media pembelajaran berbasis android iSpring, dan hasil belajar kurang efektif. Oleh karena itu, penulis mencoba ntuk membuat inovasi baru dengan cara membuat media pembelajaran berbasis android iSpring. Penulis berharap media pembelajaran tersebut sebagai alternatif yag mampu memberikan solusi pada permasalahan di atas dengan judul penelitian “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android iSpring untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa MI Iskandar Sulaiman Kota Batu*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latarbelakang penelitian yang akan di jelaskan fokus penelitian adalah:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *android* (iSpring) dalam pembelajaran unpeserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Iskandar Sulaiman kota Batu?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *android* (iSpring) peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Iskandar Sulaiman kota Batu?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembanagn

Berdasarkan fokus penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menghasilkanmedia pembelajaran berbasis *android* (iSpring) peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Iskandar Sulaiman kota Batu.
2. Untuk menguji keefektifan media pembelajaran berbasis *android* (iSpring) peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Iskandar Sulaiman kota Batu.

D. Pentingnya Penilitiandan Pengembangan

Hasil Penelitian diharapkan bermanfaat untuk semua pihak-pihak yang terkait. Melalui penelitian tindakan kelas ini di harapkan adanya media

pembelajaran berbasis *android* (iSpring) dapat bermanfaat oleh guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar serta sebagai pihak yang terkait didalamnya yaitu:

1. Manfaat bagi guru
 - a. Membuat suasana pembelajaran menjadi tidak membosankan.
 - b. Guru dapat menyampaikan materi dengan efektif dan efisien dan dapat memaksimalkan.
 - c. Membuat sasana lebih menarik dan menyenangkan melalui media pembelajaran berbasis *android* (iSpring) .
 - d. Memaksimalkan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* (iSpring) materi tematik agar mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran untuk siswa.
2. Manfaat bagi siswa
 - a. Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran berbasis *android* (iSpring).
 - b. siswa lebih berkembang karena peranan siswa lebih dominan, sehingga terbentuknya pemikiran-pemikiran baru yang memunculkan ide untuk lebih aktif dalam pembelajaran.
 - c. Siswa memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.
 - d. Diharapkan siswa tertarik dengan tematik berbasis *android* (iSpring) dengan tampilan inovatif seperti gambar, materi, video dan lagu.
3. Manfaat bagi peneliti
 - a. Dengan penelitian ini, besar harapan peneliti agar penelitian ini bisa bermanfaat dan memberikan kontribusi dalam rangka meningkatkan kualitas MI Iskandar Sulaiman kota Batu.media pembelajaran berbasis *android* (iSpring).
 - b. Pada penelitian ini bisa menjadikan refrensi bagi peneliti pada selanjutnya untuk refrensi pengembangan.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berbasis *android* (iSpring) yang akan di dimodifikasi sebagai berikut:

1. Desain

- a. Media pembelajaran berbasis *android* (iSpring) akan di aplikasikan ke *mobile phone* agar siswa dapat mendownload. Dalam ujinya menggunakan *handphone*.
- b. Media pembelajaran pada mata pelajaran tematik kelas IV Tema 3 peduli terhadap makhluk hidup.
- c. Desain, warna, jenis huruf yang menarik, background menyesuaikan siswa.

2. Materi

- a. Pada media pembelajaran terdiri dari beberapa bagian antara lain: pendahuluan, isi materi, contoh soal, latihan soal, dan evaluasi terkait materi dalam pengelolaan data.
- b. Media pembelajaran berbasis *android* (iSpring) merupakan media yang berisi materi mengenai peduli terhadap makhluk hidup.

3. Deskripsi tampilan bentuk Fisik

- a. Media pembelajaran berbasis *android* (iSpring) terdapat materi terdapat materi pembelajaran, soal, gambar, audio yang menarik tujuan membuat media pembelajaran yang menarik siswa untuk menggunakan media ajar tersebut.
- b. *Hardware* penunjang dalam pengembangan media pembelajaran adalah *laptop/computer, handphone* yang terhubung ke internet.
- c. *iSpring* dapat digunakan merekam, video maupun audio, dimasukan link youtube, dapat langsung dipublikasikan ke *chanel* atau *Web* tertentu.
- d. *iSpring* dapat diguakan terintegrasi dengan power point, ketika membuka maka keduanya bisa sekaligus digunakan.
- e. Tipe sistem 64-bit *operating sytem, x64 based processor*.
- f. Processor intel core i3 M370, 2.40Ghz.
- g. Windows 7 keatas.
- h. Speaker ataupun *haadset* aktif.
- i. Dalam uji coba media pembelajaran yang akan dikembangkan memerlukan spesifikasi *handphone* sebagai berikut:

- 1) *Android* memiliki Ram 2GB keatas
- 2) Memori internal 2GB keatas
- 3) Menggunakan Aplikasi Telegram, WhatsApp, dan Zoom/Google Meet

F. Penelitian Terdahulu dan Originalitas Penelitian

Adalah penyajian persamaan dan perbedaan bidang kaian yang diteliti antara lain penelitian dengan penelitian-penelitian sesungguhnya. Penelitian terdahulu yang terkait dengan judul ini adlah sebagai berikut:

1. Ninawati Mimin (2021), jurnal yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis Software iSpring Suit 9” penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multi media interaktif, matematika MUTIF .MATIKA materi FPB dan KPK. Berdasarkan evaluasi formatif oleh para ahli media pembelajaran diperolh 97,2 %, ahli materi diperoleh 84,7 %, uji coba diperoleh guru 92,5 dan uji coba oleh siswa 88,5 %. berdaarkan perolehan presentase, menunjukkan bahwa MUTIF MATIKA valid dan praktis.
2. Nurjanah (2021) pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi iSpring Suit pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasaar hasil validasi materi 84,4% kategori sangat valid, validasi bahasa 80% kategori valid, validasi media/desain 78% kategori valid dan hasil validasi secara keseluruhan adalah 81% kategori sangat valid.
3. Sri Qayyuumu Gustina (2021) Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika berbasis Ispring Materi Fpb dan Kpk untuk didwa kelas IV sekolah Dasar. Berdasarkan evaluasi formatif oleh ahli media diperoleh 97,2 %, ahli materi diperoleh 84,7 %, uji coba oleh guru diperoleh 92,5 %, dan uji coba oleh siswa 88,5 %. Berdasarkan perolehan persentase, menunjukkan bahwa media MUTIF MATIKA valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.
4. Hamdan Husein Batubara, (2017) Pengembangan Media Pembelajaran matematika Berbasis Android untuk siswa SD/MI. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Husein media pembelajaran matematika berbasis android pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD/MI,

penilaian ahli peer reviewer dan guru sekolah dasar terhadap produk mendapat skor 434 dan presentase 86,67%, sangat baik. tanggapan siswa kelas IV SD/MI terhadap media pembelajaran matematika berbasis android memperoleh skor 439 dengan presentase penilaian 87,8%. Nilai tersebut berada pada interval antara setuju dan sangat setuju.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

NO	Nama dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Wiedianty Pertiwi (2021) “Pengembangan <i>Mobile-Learning</i> berbasis <i>Android</i> (<i>iSpring</i>) pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP 25 Malang Jawa Timur” Program Maister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang(Tesis)	Metode penelitian <i>research and development</i> , dan Berbasis <i>Android</i> (<i>iSpring</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan modul • Jenjang satuan pendidikan • Tempat penelitian 	Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan menghasilkan media pembelajaran, menganalisis kelayakan media <i>iSpring</i> Materi Tematik (Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku) Kelas IV yang akan didesain dan dikembangkan oleh peneliti sendiri
2.	Ida Faridatul Hasanah (2018) “Pengaruh media Pembelajaran Interaktif berbasis <i>Android</i> mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil belajar siswa Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 kota Malang” Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Program Pasca Sarjana	Berbasis <i>Androi</i> dan Hasil belajar siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Jenjang satuan pendidikan • Tempat penelitian • Mata Pelajaran 	

	Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang(Tesis)			
3.	Muhamad Fatchul Aziz (2020) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis android untuk meningkatkan efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX SMA Negri 9 Malang” Program Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negri Maulana Milik Ibrahim Malang(Tesis)	Metode penelitian research and development, dan Berbasis <i>Android</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Materi Pelajaran • Jenjang pendidikan • Tempat Penelitian • a 	
4.	Maria Ulfa (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> pada Mata Pelajaran Fiqih dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di MIN 1 Kota Malang” Program Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negri Maulana Milik Ibrahim Malang(Tesis)	<ul style="list-style-type: none"> • R&D • Metode Pengembangan • Berbasis Android 	<ul style="list-style-type: none"> • materi pelajaran 	
5.	Firdausi Nurharini (2020) “Pengembangan medi belajar komik animasi berbasis aplikasi Ispring portabele materi sifat-sifat cahaya untuk meningkatkan literasi sains siswa kelas 4 di sd	<ul style="list-style-type: none"> • pengguna an Ispring • penelitian R&D 	<ul style="list-style-type: none"> • materi pelajaran 	

	<p>islam as salam kabupatem malang”</p> <p>Program Magister pendidikan guru madrasah ibtidaiyah Pascasarjana Uin mlanag (Thesis)</p>			
6.	<p>Rhere Septiandika dan Farida Istianah, 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android “DARI” Pada Materi Daur Air Untuk Siswa Kelas V SD”. Jurnal PGSD UNESA sinta 4</p>	<p>Metode penelitian research and development, pengembangan media pembelajaran berbasis android</p>	<p>Mata pelajaran, obyek sekolah dan tingkat kelas</p>	
7.	<p>Sigit Prasetyo, 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI”. Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education sinta 3</p>	<p>Metode penelitian research and development, pengembangan media pembelajaran berbasis android</p>	<p>Mata pelajaran, obyek sekolah dan tingkat kelas</p>	
8.	<p>Dian Noviar, 2016. dengan judul “Pengembangan Ensiklopedi Biologi Mobile Berbasis Android Materi Pokok Pteridophyta Dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013”. Jurnal cakrawala pendidikan sinta 1 scopus</p>	<p>Metode penelitian research and development, pengembangan media pembelajaran berbasis android</p>	<p>Mata pelajaran, obyek sekolah dan tingkat kelas</p>	
9.	<p>Qumillaila, Baiq Hana Susanti, dan Zulfiani, 2017. “Pengembangan</p>	<p>Metode penelitian research and</p>	<p>Mata pelajaran, obyek</p>	

	Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia”. Jurnal cakrawala pendidikan sinta 1 scopus	development, pengembangan media pembelajaran berbasis android	sekolah dan tingkat kelas	
10.	Nila Sari, Indri Anugraheni, 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 6 Subtema 1 di Sekolah Dasar”. Jurnal guru kita sinta 4	Metode penelitian research and development, pengembangan media pembelajaran berbasis android	Mata pelajaran, obyek sekolah dan tingkat kelas	
11.	Hamdan Husein Batubara, 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk siswa SD/MI”. jurnal MuallimunaShinta 3	Metode penelitian research, materi matematika and development, pengembangan media pembelajaran berbasis android	Mata pelajaran, obyek sekolah dan tingkat kelas	

Dari uraian penelitian diatas media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan hasil dengan kategori layak dan media pembelajaran dikatakan efektif. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak dan efektif. Oleh karena itu, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran tematik.

G. Definisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman yang sama dan agar tidak terjadi kekeliruan dalam menafsirkan istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian dan

pengembangan (*Research and Development*). Terdapat beberapa definisi operasional yang harus difahami agar memudahkan penelitian, diantaranya:

1. Pengembangan media pembelajaran adalah proses pengembangan suatu produk media pembelajaran yang digunakan sebagai alat perantara dalam proses belajar mengajar.
2. Media Pembelajaran berbasis android adalah produk media yang dijalankan pada smartphone sebagai alat perantara dalam proses belajar mengajar.
3. Aplikasi *Ispring portable* adalah suatu perangkat lunak komputer yang berisi tambahan intruksi untuk *powerpoint*, ukuran *ispring suit 9* adalah 216MB, aplikasi *ispring suit 9* adalah spesifikasi pendukung software yang membutuhkan waktu 15 menit untuk menginstal.
4. Hasil belajar ialah hasil yang diperoleh seorang dalam proses pembelajaran, dan hasil tersebut dapat berbentuk kognitif, afektif dan psikomotorik yang mana penilaiannya melalui tes.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media Pembelajaran

Media adalah sebuah kata yang berasal dari bahasa latin yang artinya tengah atau pengantar, dalam bahasa arab media adalah وَسَائِل yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁷ Sedangkan belajar didefinisikan sebagai proses perubahan yang terjadi pada manusia ke arah yang baik dan bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain.⁸ Lebih jelasnya media adalah sebuah alat atau perantara yang digunakan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan. Dan belajar adalah proses manusia menjadi lebih baik, sehingga akan bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain, bangsa dan semesta.

Pengertian media pembelajaran adalah sarana prantara dalam proses pembelajaran.⁹ Media pembelajaran dapat dijadikan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga pembelajaran menjadi lebih baik dan sempurna.¹⁰ Dengan demikian media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, materi yang sulit menjadi lebih mudah dipahami sehingga proses pembelajaran menjadi efektif.

Media pembelajaran juga dijelaskan dalam Al-Quran surat An-Nahl ayat 44 yang berbunyi sebagai berikut:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لَتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَأَعْلَمَهُم بِتَفَكُّرُونَ

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 3

⁸Baharuddin dan Era Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2015), 18.

⁹Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2012), 4.

¹⁰Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (*

Al-quran telah menjelaskan bahwasannya allah menggunakan media kitab sucinya sebagai media pembelajaran agar mereka mampu memahami agamanya. Agama islam telah memberikan contoh-contoh kejadian sebagai media pembelajaran manusia seperti kisah-kisah yang ada dalam al-quran, yang dijadikan sebagai acuan untuk memahami agamanya.

Definisi tentang media pembelajaran diatas dapat disimpulkan media pembelajaran yaitu sebuah alat yang menjadi sarana prasarana dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan sebuah kualitas pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat merangsang kreatifitas dan berpikir kreatif siswa.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah proses mengembangkan suatu produk media pembelajaran yang digunakan sebagai alat perantara dalam proses belajar mengajar. Untuk mengembangkan media pembelajaran maka harus mengetahui proses pengembangam media pembelajaran. Adapun proses pengembangan media pembelajaran diantaranya adalah analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan, pengembangan materi, perumusan alat pengukur keberhasilan dan penulisan naskah.¹¹

a. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Kebutuhan yang dimaksud adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Artinya media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu dimanfaatkan oleh siswa dengan sebaik-baiknya dalam proses pembelajaran.

b. Perumusan Tujuan

Perumusan tujuan sangat penting sebelum mengembangkan media pembelajaran. Dengan perumusan tujuan maka dapat diketahui kearah mana media itu akan dikembangkan. Adapun untuk merumuskan tujuannya diantaranya adalah sebagai berikut:

¹¹ Anwir dan M. Basyuddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputra Press, 2002), 137-140

- 1) Berorientasi pada kepentingan siswa, bukan pada guru.
- 2) Diantaranya dengan kata kerja operasional, hasilnya dapat diukur dengan alat ukur tertentu.

c. Pengembangan Materi

Materi yang dikembangkan disusun secara baik, rapi, dan berurutan. Sehingga mudah dipahami dan tidak membingungkan.

d. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Perumusan alat ukur keberhasilan untuk mengetahui hasil media pembelajaran, sehingga bisa mengetahui perbedaan sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media. Alat ukur keberhasilan media berupa angket, tes, dan sebagainya.

Selanjutnya mengenai pentingnya pengembangan media pembelajaran, hal ini dikarenakan mempunyai dua alasan yaitu keterbatasan media dan aktualisasi kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi dan media.¹²

1) Keterbatasan media

Media pembelajaran masih belum merata di seluruh Indonesia. Kebanyakan guru masih menggunakan media cetak buku pelajaran. Sedangkan media pembelajaran berbasis android masih jarang digunakan.

2) Akulturasi Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Teknologi dan Media

Pengembangan media pembelajaran sebagai akulturasi dari kemampuan yang dimiliki oleh guru. Hal ini sebagaimana tercampur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi guru bahwa guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ketika media pembelajaran dan teknologi belum ada, maka guru harus bisa membuat media pembelajaran tersebut dengan menyenangkan.

e. Pengelolaan Media Pembelajaran

¹² Nunuk Suryani dan Ahmad Setiawan (eds), *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*, (Bandung, Rosda, 2018), 122-123

Perkembangan sebuah media pembelajaran yang pastinya juga mengikuti kemajuan zaman dan mengikuti arus teknologi yang berkembang maka berdasarkan dari itu media pembelajaran bisa dikelompokkan menjadi beberapa.¹³

1) Media hasil teknologi cetak

Media pembelajaran hasil dari teknologi cetak yaitu sebuah media yang tujuannya menyampaikan materi melalui media cetak. Media pembelajaran ini menghasilkan sebuah informasi materi dalam bentuk tercetak. Contoh dari media cetak adalah buku, majalah, koran dan lainnya.

2) Media hasil teknologi audio visual

Media teknologi audio visual yaitu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang menyampaikan sebuah materi atau informasi menggunakan media audio dan visual dengan memanfaatkan indra pendengaran dan indra penglihatan diharapkan media ini mampu menyampaikan sebuah informasi. Media visual dan audio ini digunakan dengan cara materi dibuat dengan mesin-mesin mekanis yang menjadikan materi menjadi audio visual. Contoh dari media audio visual adalah, video, CD, dan lainnya.

3) Media hasil teknologi berbasis komputer

Teknologi media berbasis komputer yaitu sebuah media pembelajaran yang menggunakan micro prosesor yang biasanya juga menggabungkan antara media visual dan audio dalam pembelajaran ini juga menggunakan perangkat kelas atau perangkat lunak.

4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Media pembelajaran ini menggabungkan jenis media cetak dengan media pembelajaran yang berbasis komputer sehingga mampu memproyeksikan sebuah materi di media pembelajaran cetak ke media yang berbasis komputer.

¹³ Cecep kustandi M.Pd. dkk, Media pembelajaran manual dan digital, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm.33-35

2. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tidak asal menggunakan, akan tetapi mempunyai landasa. Adapun landasan penggunbaan media pembelajartan diantaranya adalah landasan empiris, landasan psikologis, landasan teknologis, dan landasan teoritis.¹⁴ Lebih jelasnya sebagai berikut urainya:

a. Landasan Empiris

Media pembelajaran disesuaikan dengan gaya belajar siswa yaitu visual, auditif, dan kinestetik. Sehingga pemilihan penggunaan media pembelajaran tidak berdasarkan pada kesenangan guru, namun pada kecocokan gaya belajar siswa.

b. Landasan Psikologis

Media pembelajarn disesuaikan dengan psikologis siswa, karena persepsi siswa terhadap suatu materi dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor yang mempunyai pengaruh terhadap persepsi harus dijelaskan secara optimal agar proses pembelajaran berjalan efektif. Sehingga siswa tidak ada kesulitan memakai pesan yang terdapat pada media pembelajaran tersebut.

c. Landasan Teknologis

Media pembelajaran disesuaikan dengan kemajuan teknologi. Artinya media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi mampu mempersatukan proses kopmuniukasi antar guru dan siswa. Sehingga produktivitas pembelajaran menjadi lebih efisien.

d. Landasan Teoritis

Media pembelajaran sesuai dengan teori yang ada. Secara teori media pembelajaran alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yaitu meteri pelajaran. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran mempermudah siswa untuk memahami materi yang di sampaikan.

Dari uraian yang terdapat diats dapat disimpulkan bahwa landasan pengunon media pembelajaran harus berdasarkan karakterb atau gayta belajar siswa bukan kesenangan guru semata, mempermudah memahami makna yang sulit,

¹⁴Nunuk Suryani dan Ahmad Setiawan (eds), *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, Rosda, 2008), 19-32

menyesuaikan dengan kemajuan teknologi dan materi pembelajaran yang mampu diserap oleh siswa dengan baik. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran m,enjadikan yang lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

Kurikulum yang sedang berlaku sekarang adalah kurikulum 2013 dan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka belajar. zaman saat ini adalah masa transisi perubahan kurikulum menuju kurikulum merdeka belajar. Kurikulum nasional telah diterangkan bahwasannya kelompok mata pelajaran dibagi menjadi dua kelompok.¹⁵ Kelompok pertama adalah mata pelajaran A yang mana materi pada kelompok mata pelajaran ini di kembangkan oleh pemerintah pusat mulai dari kompetensi inti, kompetensi dasar hingga ke sumber belajar berupa buku paket. Kelompok A ini meliputi mapel pendidikan agama islam dan budi pekerti, matematika, IPA, IPS PPKn dan Bahasa indonesia.

Kelompok Mata Pelajaran B adalah kelompok materi yang dikembangkan oleh pusat dan ditambahkan dengan materi kearifan lokal atau kebutuhan lembaga misalnya. Seni budaya, TIK, dan Pendidikan jasmani. Perkembangannya pada kurikulum terbaru Pendidikan agama islam berubah menjadai nama pendidikan agama islam dan budi pekerti. Sesuai dengan namanya mata pelajaran ini juga mengajarkan individu untuk memiliki sikap atau budi pekerti yang baik.

Mata pelajaran pada kurikulum yang berkembang mata pelajaran berdiri dengan tematik-integratif, kecuali mata pelajaran yang berdiri sendiri termasuk pendidikan agama islam dan budi pekerti.¹⁶ Penulisan buku pendidikan agama islam dan budi pekerti ini ditulis oleh pemerintah yang bisa dijadikan sebagai sumber belajar. buku ini ada dua macam yaitu buku siswa yang berisi materi-materi dan buku guru yang berisi panduan guru untuk mengajarkan materi yang ada di buku siswa.

Pemetaan materi matematika mencangkup pembahasan dengan topik analisa data dan peluang materi poko pada pelajaran ini yakni, analisa data. Capaian pembelajaran pada akhir fase B, peserta didik dapat mengurutkan,

¹⁵Akhmad Shunhaji, Agama, "Dalam Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Islam, VOL. 1, NO. 1 Tahun 2019.

¹⁶Farid Ahmadi dan Hamidulloh Ibda, Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik, Semarang, Jawa Tengah: Pilar Nusantara, 2018, h. 90

membandingkan, menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi data dalam bentuk table, diagram gambar (piktogram) dan diagram batang (skala satu satuan). Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah Menjelaskan pengertian bentuk penyajian data meliputi tabel, diagram gambar (piktogram) dan diagram batang, Menafsirkan data yang disajikan dalam bentuk tabel, diagram gambar (piktogram) dan diagram batang, dan Mampu menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram gambar (piktogram) dan diagram batang.

Perkembangannya kurikulum telah di perbaharui dan mengalami beberapa improvisasi kebijakan terutama dalam penyebutan beberapa istilah. Seperti istilah kompetensi dasar sekarang menjadi capaian pembelajaran yang di jabarkan menjadi tujuan pembelajaran. Kurikulum terbaru ini disebut sebagai kurikulum merdeka belajar, dalam penerapannya kurikulum merdeka belajar dibagi berbagai macam fase dalam pembagian capaian pembelajaran mulai dari fase pertama yaitu fase A pada kelas 1 dan 2, fase B kelas 3 dan 4 dan fase C kelas 5 dan 6.

Pembagian fase ini juga bertujuan untuk pemetaan materi yang ada dalam capaian pembelajaran (CP) adapun tujuan capaian pembelajaran pada pembelajaran matematika.¹⁷

- 1) Memberikan bimbingan kepada peserta didik agar mantap spiritual, berakhlak mulia, selalu menjadikan kasih sayang dan sikap toleran sebagai landasan dalam hidupnya.
- 2) membentuk peserta didik agar menjadi pribadi yang memahami dengan baik prinsip-prinsip agama Islam terkait akhlak mulia, akidah yang benar ('aqīdah ṣaḥīḥah) berdasar paham ahlu sunnah wal jamā`ah, syariat, dan perkembangan sejarah peradaban Islam, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari baik dalam hubungannya dengan sang pencipta, diri sendiri, sesama warga negara, sesama manusia, maupun lingkungan alamnya dalam wadah NKRI.

¹⁷Lampiran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 033/H/KR/2022 Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesment Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.

- 3) Membimbing peserta didik agar mampu menerapkan prinsip-prinsip Islam dalam berfikir sehingga benar, tepat, dan arif dalam menyimpulkan sesuatu dan mengambil keputusan.
- 4) Mengkonstruksi kemampuan nalar kritis peserta didik dalam menganalisa perbedaan pendapat sehingga berperilaku moderat (wasatiyyah) dan terhindar dari radikalisme ataupun liberalisme.
- 5) membimbing peserta didik agar menyayangi lingkungan alam sekitarnya dan menumbuhkan rasa tanggung jawabnya sebagai khalifah Allah di bumi. Dengan demikian dia aktif dalam mewujudkan upaya-upaya melestarikan dan merawat lingkungan sekitarnya; dan
- 6) membentuk peserta didik yang menjunjung tinggi nilai persatuan sehingga dengan demikian dapat menguatkan persaudaraan kemanusiaan (ukhuwwah basyariyyah), persaudaraan seagama (ukhuwwah Islāmiyyah), dan juga persaudaraan sebangsa dan senegara (ukhuwwah wafaniyyah) dengan segenap kebinekaan agama, suku dan budayanya.

3. Ruang Lingkup Materi Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah

Materi Tematik Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku kelas IV materi Keragaman yang ada di Indonesia di kelas IV sekolah dasar pemetaannya berada pada semester 2 pada materi matematika analisa data dan peluang. Berikut pemetaan kompetensi dasar materi analisa data pada kelas IV pada kurikulum 2013.

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Materi Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV

KOMPETENSI DASAR
PPKN 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Indonesia 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. SBdp

<p>3.1 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi</p> <p>IPS</p> <p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>IPA</p> <p>3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.</p>

Tabel diatas menjelaskan bahwasannya kompetensi dasar adalah capaian dasar yang harus dicapai dan kompetensi dasar ini telah tercantum pada kurikulum nasional. Kompetensi dasar ini mulai dari capaian afektif atau sikap yang ada di kode kompetensi dasar 1 dan 2, kognitif yang ada di kode 3 dan psikomotorik yang ada di kode 4. Kompetensi dasar sudah menjabarkan materi dan capaiannya sehingga guru dapat mengembangkan materi atau bahan ajar sesuai dengan kompetensi dasar yang berlaku.

Kompetensi dasar inilah menjadi sebuah tuntunan juga ketika kita mengembangkan perangkat pembelajaran mulai dari rencana pelaksanaan pembelajaran hingga ke media pembelajaran. Kompetensi dasar ini juga sebagai rambu-rambu batasan materi yang nantinya setiap kelas atau jenjang memiliki batasan materinya masing-masing. Batasan materi kebudayaan yang ada di indonesia pada kelas IV ini adalah siswa dapat memahami, menunjukkan, apa itu hadats atau najis serta dapat mempraktekkan bagaimana cara menganalisis data yang terdapat pada iSpring dan memahami materi.

Batasan materi dikelas IV ini mereka belum memahami keberagaman di indonesia : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpindan siswa dapat memahami macam-macam budaya yang ada di Indonesia.

4. Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai pembawa informasi dari guru kepada siswa.¹⁸ Dengan demikian fungsi media pembelajaran sangatlah berperan

¹⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2012), 8.

penting dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran sebagai pembawa informasi dari guru yang kemudian disampaikan kepada siswa. Adapun fungsi media pembelajaran Menurut ahli adalah fungsi semantik, manipulative, fiksatif, sosiokultural, dan psikologis.¹⁹ Penjelasannya sebagai berikut:

a. Fungsi Sematik

Media pembelajaran mempermudah untuk memahami makna yang sulit. Seperti symbol atau istilah yang sulit dimengerti.

b. Fungsi Manipulatif

Media pembelajaran mampu menghadirkan benda atau peristiwa yang mustahil untuk dihadirkan dalam proses pembelajaran.

c. Fungsi Fiksatif

Media pembelajaran mampu untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali kejadian yang lama terjadi.

d. Fungsi Distributif

Media pembelajaran mampu mengatasi Batasan ruang dan waktu.

e. Fungsi Sosiokultural

Media pembelajaran mampu mengatasi perbedaan sosiokultural peserta didik. Dengan demikian media pembelajaran menanamkan nilai-nilai toleransi dan keharmonisan.

f. Fungsi psikologis

Media pembelajaran mempunyai fungsi terhadap psikologis siswa, diantaranya fungsi atensi, kognitif, psikomotorik, imajenatif dan motivasi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah mempermudah mengartikan istilah yang sulit, menghadirkan benda yang mustahil untuk dibawa saat proses pembelajaran, menampilkan kembali kejadian sejarah, tidak terhalang dengan ruang dan waktu, menambah keharmonisan siswa dan psikologis siswa. Sehingga media pembelajaran sesuai dengan fungsinya yaitu berhasil menyampaikan materi dari seorang guru kepada siswa.

¹⁹ Nunuk Suryani dan Ahmad Setiawan (eds), *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, Rosda, 2018), 10-12.

B. Media Pembelajaran Berbasis Android

Media pembelajaran tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Saat ini media pembelajaran yang banyak diperbincangkan adalah media pembelajaran berbasis android. Android adalah sistem operasi untuk smartphone berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi.²⁰ Android sudah tidak lagi asing bagi siswa sebagai pengguna smartphone, dikarenakan smartphone sudah menjadi gaya hidup manusia milenial.

Dalam proses pengembangan android banyak sekali software yang menyediakan diantaranya adalah Android Studio, HTML5, Intel XDK, Appgyser, AppyOie, dan Andaired. Peneliti dan proses pengembangan media berbasis android menggunakan Ispring. Pemilihan menggunakan Ispring cukup beralasan dikarenakan dalam prosesnya cukup menggunakan Power Point, kemudian diolah menggunakan android.

1. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran adalah penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Sehingga media pembelajaran tersebut dalam diketahui apakah sudah layak atau belum. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran perlu diadakan validasi ahli terhadap media pembelajaran. Validasi ahli meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bidang lainnya menyesuaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Media yang sudah divalidasi oleh ahli dengan kriteria atau pedoman penilaian, maka media pembelajaran akan memperoleh nilai layak dan bisa digunakan atau tidak layak dan revisi total.

Adapun kriteria kriteria atau pedoman penilaian kelayakan suatu media pembelajaran yang diterjemahkan ke dalam symbol angka adalah sebagai berikut.²¹

²⁰ Joko Kuswantoro, Ferri Radiansyah, "Media pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI," *Jurnal Media Infotama*, 14 (Februari, 2018), 16.

²¹ Nunuk Suryani dan Ahmad Setiawan (eds), *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangan*, (Bandung, Rosda, 2018), 215.

Sangat Baik	= 5 (81 – 100 %)
Baik	= 4 (61 – 80 %)
Cukup Baik	= 3 (41 – 60 %)
Kurang Baik	= 2 (21 – 40 %)
Sangat Tidak Baik	= 1 (1 – 20 %)

Dari uraian kriteria atau pedoman di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan nilai 5 mendapatkan kriteria sangat layak. Nilai 4 mendapatkan layak. Media pembelajaran dengan nilai 4 dan 5 bisa lanjut untuk digunakan. Apabila mendapatkan nilai 3, media pembelajaran dikatakan layak dan direvisi sebagian. Sedangkan media pembelajaran yang mendapatkan nilai 2 dan 1, maka media pembelajaran dikatakan tidak layak dan sangat tidak layak sehingga harus direvisi total.

2. Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas secara definisi dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan dan sasaran. Efektivitas bukan hanya dilihat dari produktivitas tetapi juga dari segi persepsi seseorang dan juga dilihat dari segi kepuasan yang dicapai seseorang.²² Dengan demikian efektivitas media pembelajaran dapat diartikan dapat diartikan bahwa media pembelajaran yang efektif mampu meningkatkan hasil belajar. Artinya media pembelajaran tersebut mempunyai kelayakan, dan juga meningkatkan hasil belajar.

Adapun aspek-aspek efektivitas belajar adalah sebagai berikut.²³

- a. Peningkatan pengetahuan
- b. Peningkatan keterampilan
- c. Perubahan sikap
- d. Perubahan perilaku
- e. Kemampuan adaptasi

²²Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2012),58

²³Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2012),59

- f. Peningkatan integrasi
- g. Peningkatan interaksi kultural

Selain tersebut di atas juga terdapat aspek-aspek efektivitas pembelajaran yang lain, diantaranya sebagai berikut: ²⁴

- a. Bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan dari pembelajaran.
- b. Bukti-bukti yang menunjukkan kontribusi media pembelajaran terhadap keberhasilan dan keefektifan.

Berdasarkan uraian di atas jika media pembelajaran sesuai dengan aspek-aspek tersebut maka media pembelajaran diartikan efektif. Untuk membuktikannya biasa menggunakan presepsi yaitu uji kelayakan media kepada ahli media, materi dan guru. Dan juga menggunakan tes sebelum menggunakan media, dan tes sesudah menggunakan media kepada siswa.

C. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android (iSpring) Terhadap Hasil Belajar Siswa

iSpring adalah software pembelajaran yang terintegrasi (*add ins*) dengan perangkat lunak Microsoft Power Point. iSpring Presenter merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi yang kompatibel dengan Power Point menjadi bentuk flash dan bentuk SCORM/AICC, yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran dengan *e-learning*LMS (*Learning Management System*).

Perangkat lunak *iSpring* tersedia dalam versi free (gratis) dan berbayar. Dengan demikian *iSpring* media belajar dapat disajikan secara interaktif dan menarik. Selain itu evaluasi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk. Misalnya *True/False, Multiple Choice, Multiple Response, Type in, Matching, Sequence, Numeric, Fill in the Blank, Multiple Choice Text dan Word Bank*. *iSpring* secara mudah dapat diintegrasikan dalam Microsoft Power Point sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. *iSpring* memiliki banyak jenis, yaitu:

- a) iSpring Pro untuk mengubah Power Point menjadi Flash

²⁴Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media pembelajaran Mual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013). 141.

- b) iSpring Presenter
- c) iSpring Online
- d) iSpring QuizMarker
- e) Active Swf
- f) iSpring SDK

Aplikasi *iSpring* fungsinya adalah untuk memasukkan interaktivitas tambahan dalam Microsoft Power Point ke beberapa format tertentu (disarankan menggunakan Power Poin 2007 ke atas). Untuk versi yang terbaru, sudah dapat digunakan ekspor untuk mobile dalam format HTML 5. Iteraktivitas tersebut dapat berupa animasi flash (swf), kuis, video khususnya flv dan dari you tube, dan sebagainya. Perangkat lunak iSpring tersedia dalam versi free (gratis) dan pro (berbayar). *iSpring* secara mudah didapat diintegrasikan dalam Microsoft Power Point sehingga kita tidak membutuhkan keahlian khusus (www.iSpringsolution.com, diakses 10 Maret 2023). Berapa fitur *iSpring* adalah:

- 1) *Ispring* bekerja sebagai *add-ins* Power point, untuk menjadikan file Power point lebih menarik dan interaktif berbasis Flash dan dapt dibuka di hamper setiap computer dan *platfrom*.
- 2) Dikembangkan untuk mendukung *e-learning*. *iSpring* dapat menyisipkan berbagai bentuk media, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik, diantaranya adalah dapat merekam dan sinkronasi video prfesenter, menambahkan Flash dan video YouTube, menginpor atau merekam audio, menambahkan informasi dalam presentasi dan logo perusahaan, serta membuat navigasi dan desain yang unik (pro).
- 3) Mudah diditribusikan dalam format Flash, yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk web.
- 4) Membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan atau soal yaitu: *True/False, Multiple Choice, Multiple response, Type in, Matching, Sequence, numeric, Full in the Blank, Multiple Choice (pro)*.

1. Kajian Tentang Hasil Belajar

Hasil belajar atau biasa disebut dengan prestasi belajar merupakan salah satu komponen dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri ialah suatu proses dalam diri seseorang yang berusaha memperoleh sesuatu dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relative menetap.²⁵

Cronbsch menjelaskan bahwa belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Syaiful Bahri Djamarah berpendapat bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik.²⁶

Hasil Belajar Menurut Benyamin Bloom secara garis besar diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.²⁷

Hasil belajar Menurut Benyamin Bloom secara garis besar diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.²⁸ Kegiatannya dijelaskan sebagai berikut:

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari empat aspek yaitu: pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (3), Analisa (C4), sintesis (C5), evaluasi (C6). Kedua aspek utama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek kognitif berikutnya disebut tingkat tinggi.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari empat aspek yaitu, penerimaan, reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

²⁵Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), hlm 74

²⁶Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha nasional, 1994) hlm 20

²⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 200), hlm 22

Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasa kognitif yang tinggi.

c. **Ranah Psikomotorik**

Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar keterampilan kemampuan dan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor yakni gerak reflex, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, ketetapan Gerakan keterampilan kompleks dan ekspresif dan interpretative.²⁹

Dengan demikian perubahan dari salah satu atau tiga ranah tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran dinamakan hasil belajar. Hasil ranah tersebut yang dialami peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dibawah ini merupakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, diantaranya ialah:

a. Faktor Eksternal

Faktor eksternal atau faktor terdiri dari dua bagian penting yaitu:

1) **Lingkungan**

Kondisi lingkungan mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik (alam) dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik atau alam termasuk didalamnya seperti keadaan suhu, kelembapan dan sebagainya. Belajar pada keadaan yang segar akan lebih baik hasilnya dari pada belajar dalam keadaan udara yang panas dan pengap.

2) **Instrumental**

Faktor-faktor instrumental merupakan faktor yang digunakan dan dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor instrumental dapat berwujud dai faktor keras seperti Gedung, perlengkapan sekolahan, alat-alat praktikum, laboratorium computer, perpustakaan, sedangkan faktor lunaknya adalah berupa kurikulum, bahan ajar dan pedoman belajar.

²⁹ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Persindo, 2010), hlm. 19

b. Faktor Internal

Faktor internal adalah kondisi individu atau anak yang belajar itu sendiri. Faktor internal terbagi dua bagian, diantaranya Faktor:

1) Fisiologis

Secara umum faktor fisiologis, seperti Kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan Lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmin sangat membantu dalam hasil belajar. Di samping itu kondisi panca indera terutama penglihatan dan pendengaran juga sangat penting sebagian besar orang melakukan aktivitas belajar dengan mempergunakan indera penglihatan dan pendengaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap manusia atau siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda maka perbedaan itu sangat mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif.³⁰

3. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Hal tersebut media sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Dengan demikian media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian informasi, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pelajaran dengan baik. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat mengartikan dari yang abstrak ke kongkrit.

Sebuah kajian psikologis menyatakan bahwa anak lebih mudah mempelajari hal yang kongkrit dari pada yang abstrak. Sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Nana Sudjana dalam bukunya Djamarah, beliau menegaskan bahwa dengan menggunakan media

³⁰ Abu Ahmadi dan Joko Try Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pusaka Setia), hkm 105.

seseorang dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar semangat meningkat.³¹

Media diyakini sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Media yang merupakan sarana menjabatani penyampaian materi oleh guru kepada siswa akan membantu serta mempermudah siswa dalam memahami pelajaran. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Kempster and Dayton dalam bukunya Cecep Kustandi, bahwa dengan pemanfaatan media pembelajaran yang baik maka kualitas pembelajaran dapat diingkatkan, begitu juga dengan hasil belajarnya.³²

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin baik pemanfaatan media dalam proses pembelajaran maka dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar. Berikut hasil belajar siswa kelas IV B pada Penilaian Harian Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku.

Tabel.2.2 Hasil Belajar siswa kelas IV

**Daftar Ulangan Harian Tematik Tahun 2023
Kelas IV B MI Iskandar Sulaiman**

no.	NAMA	NILAI SUB 1	NILAI SUB 2	NILAI SUB 3
1	ABDUL ADZIM ABDILLAH	45	52	75
2	AKBAR AINURUS SALAM	33	78	78
3	ALDI FIRMANSYAH	43	76	76
4	ALIYAH ZAFIRAH AYYASY	75	69	69
5	APRILIA MUTIARA SAMSUDDIN	70	50	50
6	DAVID ROHMAN RAMADHANI	70	70	70
7	FITRI NAZALA KHOIRIYAH	70	72	72
8	HARJUNADI SINDUKALANG T.	52	56	56
9	KHAFIDHOH KHOIRO LUBNA ANNIDA	75	67	67
10	LOVYNNA AS SYIFA AZ ZAHRA	72	35	35
11	M FURQON SATRYA ARJUNA PRATAMA	65	74	74
12	MUCHAMAD SYARIFUDIN 'ALIMUL G.	78	42	42
13	MUHAMMAD ADAM KHOLILULLOH	76	68	68
14	MUHAMMAD DWIKY SYAHPUTRA	69	68	68

³¹Syaiful Bahri Djamarah & Asman Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rhineka Cipta, 2006) Cet 3, hlm, 137

³² Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*, hlm.

15	MUHAMMAD RAFFA AL KAUTSAR	50	35	50
16	NABILA QAISHA AZZALEA	70	74	70
17	NADIRA ZAFRINA MAGHFIRA ARIFIN	72	42	72
18	NAIRA SYABILA NAZILATUL KHUSNAH	56	68	56
19	QORYLAILA RAMADHANI	67	68	67
20	RAENDY MARGI UTOMO	35	64	35
21	RAHMA MARWA RAMADANI	74	75	74
22	RAHMAD SAFA RAMADAN	42	60	42
23	SHAFIRA MAHARANI PRASETYA	68	62	68
24	TANAYA AULIA ZAHRA	68	70	68
25	TIFANIA NOVITA AZZAHRA	64	72	72
26	VANESA NURAINI DIANA PUTRI	75	56	56
27	ALFATIH AMMAAR AMBOELO	60	67	67
28	DEBY VANIA ANEKE PUTRI	62	68	35

Kepala Madrasah Iskandar Sulaiman

Guru Kelas IV

Titiek Rakhmawati,S.pdI

Sri Rahayu, S.pd

D. Penelitian Pengembangan

1. Penelitian Pengembangan

a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan atau disebut dalam bahasa Inggris Research And Development dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk. Borg and Gall mengungkapkan penelitian pengembangan adalah sebuah proses dan usaha untuk menghasilkan sebuah produk dan memvalidasi untuk digunakan dalam proses pembelajaran.³³ Seels dan Richey bahwasannya penelitian pengembangan adalah kajian secara

³³Borg W.R. and Gall M.D., Educational Research: An Introduction, 4th edition (London: Longman Inc., 1983).

sistematis untuk membuat sebuah produk yang di kembangkan, di evaluasi program-program dan hasil belajar secara konsisten dan efekti.³⁴

Sugiyono juga menjelaskan bahwasannya penelitian pengembangan ini dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan memvalidasi sebuah produk yang sudah dihasilkan.³⁵ Berangkat dari konsep dasar ini maka dapat dikenal dan disingkat bahwasannya penelitian pengembangan adalah 4P yaitu (Penelitian, Perancangan, Produksi dan pengujian). 4P ini adalah kegiatan dasar dari proses penelitian pengembangan itu sendiri.

Metode penelitian pengembangan ini telah banyak digunakan di berbagai bidang keilmuan salah satunya bidang teknik yang mana dalam membuat sebuah produk seperti pesawat, gedung atau jalan. Semua menggunakan pendekatan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan diharapkan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu epektifitas proses pembelajaran. Penelitian pengembangan ini mengalami berbagai macam siklus dan tahapan mulai dari analisis, pembuatan produk, evaluasi dan revisi.

Mengambil pemahaman dari pengertian diatas bahwasannya pengertian pengembangan adalah sebuah metode penelitian atau pendekatan penelitian yang berfungsi untuk mengembangjan sebuah produk yang di evalusai validasi dan di kontrol hasil pengembangannya. Penelitian pengembangan pada dunia pendidikan juga berfungsi untuk memberikan salah satu solusi agar pembelajaran lebih menarik melalui produk pengembangannya.

Penelitian pengembangan ini juga memiliki alasannya sendiri untuk dilakukan. Van Den Aker mengungkapkan beberapa alasan dilakukan penelitian pengembangan sebagai berikut.³⁶

³⁴Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Keuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2010) hlm. 407

³⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Keuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Yogyakarta: Alfabeta, 2019) hlm. 755

³⁶Punaji Setyosari, Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm.10

- 1) Alasan yang pertama adalah alasan yang sering dilakukan dalam proses penelitian yaitu mendeskripsikan, penelitian survei, korelasi ataupun eksperimen.
- 2) Alasan kedua adalah adanya semangat yang tinggi dalam mengubah revormasi pendidikan. Melalui pengembangan media pembelajaran atau perangkat pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat mengubah proses pembelajaran lebih menarik.

Penelitian pengembangan memiliki level dalam proses penelitian. Level ini dapat dilihat dari kompleksitas dan tingkat kebaruan penelitiannya. Berikut level penelitian pengembangan.

Table 2.3 Level Penelitian Pengembangan

Level	Berdasarkan kompleksitasnya
1	Meneliti tanpa membuat dan menguji produk
2	Tanpa meneliti hanya menguji produk yang sudah ada
3	Meneliti dan mengembangkan produk yang sudah ada
4	Meneliti dan menciptakan produk yang sudah ada

Level pertama adalah penelitian pengembangan dengan level terendah yang mana peneliti hanya menghasilkan sebuah rancangan penelitian tanpa melanjutkan ke tahap selanjutnya. Level kedua adalah level yang peneliti tidak melakukan peneliti dan hanya saja langsung menguji sebuah produk yang ada dan sudah di validasi produk. Contoh sederhana pada level ini adalah ketika guru menerapkan produk pada pembelajaran tanpa ada tujuan penelitian maupun memvalidasi produk karena produk sudah tersedia.

Level ketiga adalah peneliti melakukan sebuah penelitian pengembangan produk yang sudah ada, dan dikembangkan lalu dilanjutkan untuk membuat rancangan penelitian, pengembangan dan menguji ke-efektifan produk. Level keempat adalah level tertinggi dari penelitian pengembangan yaitu peneliti menciptakan atau membuat produk baru dan mengukur serta merencanakan sebuah proses penelitian dan menguji keefektifan sebuah produk yang telah diciptakannya.

b. Model Penelitian Pengembangan

Model penelitian pengembangan adalah landasan awal untuk melakukan penelitian pengembangan. Mode pengembangan ini ada berbagai macam mulai dari model prosedural, konseptual dan teoritis. Model prosedural adalah sebuah model yang menjelaskan langkah-langkah yang diikuti dengan hasil akhir menghasilkan sebuah produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analisis yang menyebutkan komponen-komponen sebuah produk dan menganalisis serta menunjukkan hubungan antara komponen. Model teoritik adalah model yang menunjukkan kerangka berfikir dan telah di buktikan secara empirik.³⁷

Banyak pendapat seorang ahli yang mengungkapkan metode penelitian pengembangan. Banyak model pengembangan diantaranya model pengembangan Sugiyono, Dick and Carey, Borg and Gall, ADDIE dan masih banyak lagi dan ini penjelasan beberapa metode pengembangan yang sering digunakan pada penelitian pengembangan di dunia pendidikan.

Metode penelitian pengembangan menurut sugiyono, beliau adalah salah satu seorang profesor ahli dalam bidang penelitian yang banyak membahas mengenai metode-metode penelitian yang lain serta beliau juga mengungkapkan bahwasannya ada beberapa tahapan dalam melakukan penelitian diantaranya.

- 1) Mencari potensi dan masalah
- 2) Mengumpulkan data
- 3) Mendesain produk
- 4) Memvalidasi desain atau produk
- 5) Revisi desain produk
- 6) Uji coba produk
- 7) Revisi produk
- 8) Uji coba pemakaian
- 9) Produksi masal

³⁷Khuzaini, Nanang; Sulisty, Tri Yogo. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Materi Segiempat Dan Segitiga. KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional, 2020, 2.1: 178-183.

Model pengembangan Borg and Gall memiliki tahapan yang lebih rinci dan step by step tertata, akan tetapi banyak yang memandang metode ini terlalu panjang. Metode ini dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan peneliti.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Kelas IV

Pengembangan media pembelajaran banyak dilakukan untuk mempermudah sebuah penyampaian materi. Penggunaan media ini juga akan menjadikan siswa tidak hanya berpacu pada guru akan tetapi penyampaian informasi tidak sepenuhnya dilakukan oleh guru. Pengembangan media pembelajaran juga banyak digunakan pada mata pelajaran yang di ampu oleh siswa seperti halnya mata pelajaran matematika dengan topik materi Analisa Data dan Peluang.

Era generasi sekarang guru semakin di tuntutan untuk menjadi guru yang lebih kreatif, inovatif dan tanggap akan kemajuan teknologi. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dizaman sekarang adalah hal yang wajar. Guru kelas juga dituntut sedemikian rupa dan tidak sewajarnya pada zaman sekarang guru hanya menjelaskan materi menggunakan metode cerama saja. Pendidikan agama islam ini adalah salah satu pendidikan yang wajib di dapatkan pada pendidikan nasional maka banyak peneliti, pengembang pendidikan atau fasilitator pendidikan yang mengembangkan media pembelajaran dengan matematika dengan topik materi Analisa Data dan Peluang.

Seperti yang dilakukan oleh nasir dari Universitas Muhammadiyah Makassar pada jurnalnya yang terbit pada tahun 2020 yang mengembangkan media pembelajaran berbasis WEB pada pembelajaran. hasil penelitiannya menunjukkan bahwasannya media tersebut dinyatakan valid karena telah dilakukan validasi pad ahli yang hasilnya cukup baik. Respond siswa terhadap hasil belajar juga baik sehingga siswa tertarik pada materi yang diajarkan oleh guru.

Hasil penelitian dari Husein jurnal Mauallimuna Vol. 3, No 1, yang terbit pada tahun 2017.³⁸ Pembelajaran harus di desain sedemikian rupa dan terkonsep

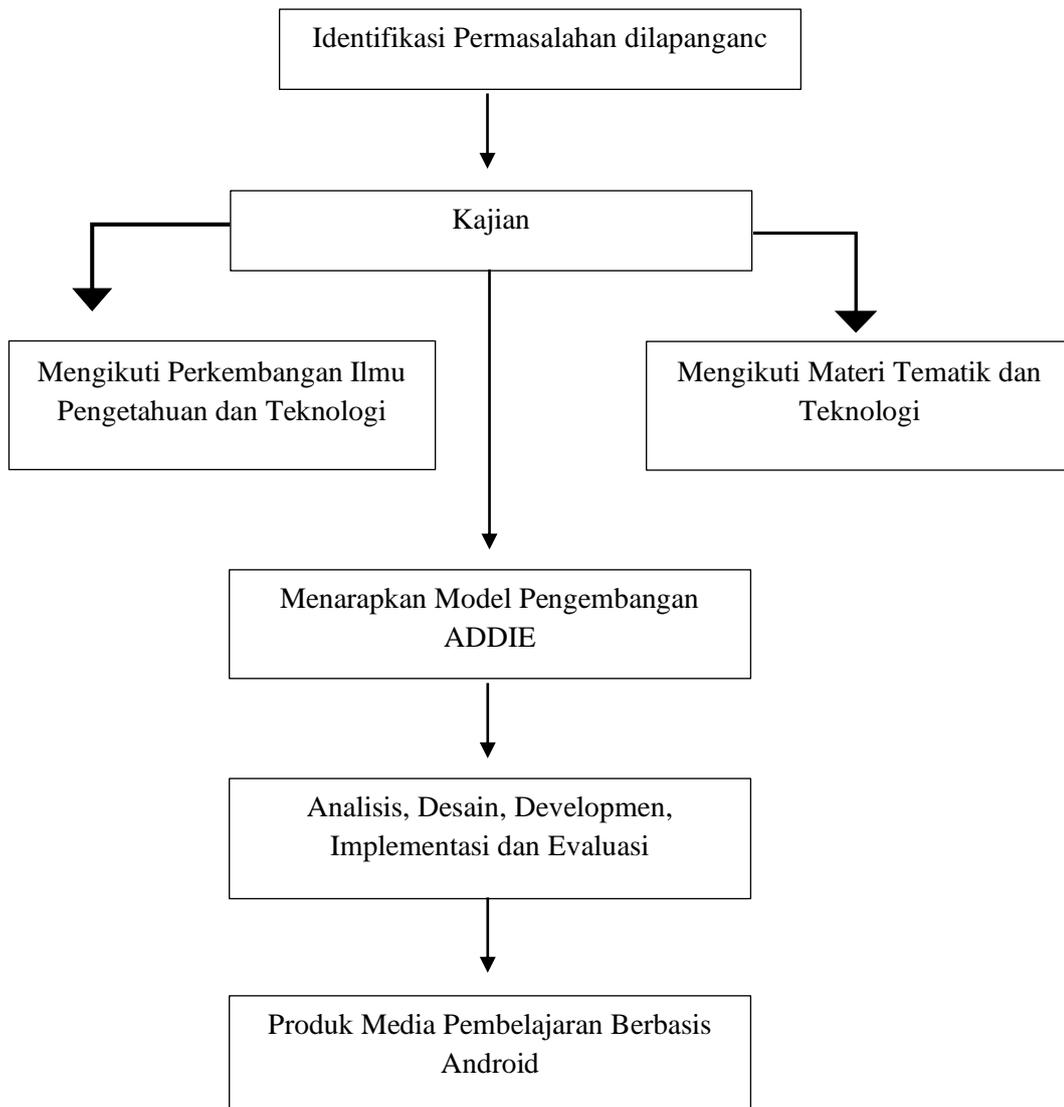
³⁸ Jurnal Husaen

dengan baik termasuk penerapan media pembelajaran. Seperti yang dilakukan oleh Husein ini beliau mendesain media pembelajaran Matematika dengan menggunakan model 4D. Media [pembelajaran yang dikembangkan dikatakan berhasil dan efisien untuk di gunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika dengan topik materi Analisa Data dan Peluang. sebenarnya hampir sama dengan penelitian pengembangan media pembelajaran yang lainnya. Inti dari proses pengembangan ada pada proses pokoknya mulai dari analisis awal. Analisis awal ini adalah analisis permasalahan, kebutuhan yang nantinya diberikan dan di temukan solusinya.

Selain analisis ini juga melakukan proses pengembangan media pembelajaran itu sendiri. Lalu mengujikan media pembelajaran sehingga dikatakan valid ketika media itu layak dengan menggunakan teknik pengukuran pada teori-teori statistika.

E. Kerangka Berpikir



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*R&D*) yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian dan pengembangan (*R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.³⁹

Menurut Trianto, metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk. Produk tersebut dapat bentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau ada di perangkat lunak (*software*) seperti program komputer, model pembelajaran, dan lain sebagainya.⁴⁰

Menurut Sukamadinata, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau ada di perangkat lunak (*software*) seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, penelitian, bimbingan, evaluasi, menjaga, dll.⁴¹

Pada bidang industri penelitian dan pengembangan dijadikan ujung tombak dari suatu industri dalam menghasilkan produk-produk baru yang dibutuhkan oleh pasar. Hampir 4% biaya yang digunakan untuk penelitian dan pengembangan, bahkan untuk industri farmasi dan komputer lebih dari 4%. Sedangkan dalam

³⁹Sugiono, *Metodologi Penelitian Kualitatif, dan R&D*(Bandung ; CV Alfabeta, 2016),

9

⁴⁰Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Edisi Ke-4, (Jakarta Kencana, 2011), 243

⁴¹Sukamadinata dan Nana Syaodih. *kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. (Bandung: PT Refika Adinata, 2012), 164.

bidang sosial dan pendidikan peranan *reasearch and development* masih sangat kecil, dan kurang dari 1% dari biaya pendidikan secara keseluruhan.⁴²

Metode Penelitian dan pengembangan sangat erat kaitannya dengan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan akan diuji kelayakannya dan juga keefektifannya. Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan ilmu poengetahuan dan teknologi. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran berbasis android.

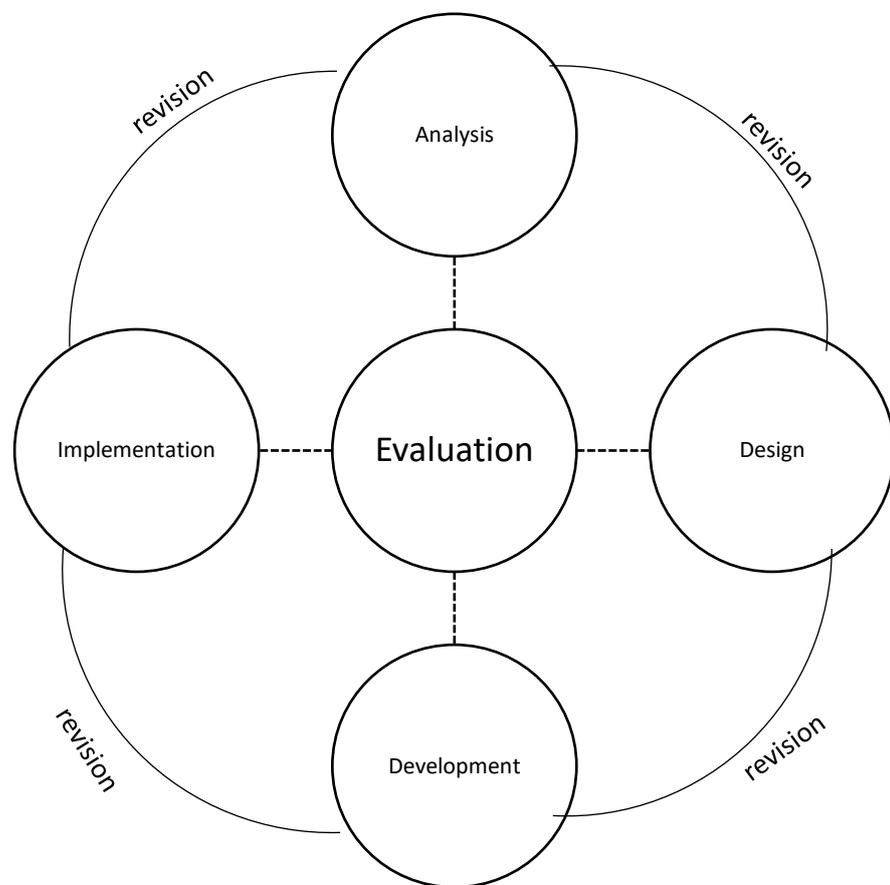
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang umum digunakan diantaranya adalah *Brog & Gall*, Walter Dick and Lou Carey, ASSURE, dan ADDIE. Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE yang diadopsi dalam Robert Msribe Branch.⁴³ Penelitian model ADDIE mengacu pada beberapa alasan, yaitu diantaranya model pengembangan ADDIE lebih simpel, sistematis, dan cocok untuk pengembangan media pembelajaran berbasis am=ndroid.

Model pengembangan ADDIE meliputi *Analysis, Design, Development, Imlementation* dan *Evaluation*. Adapun lebih jelasnya tentang tahapan model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut.

⁴²Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif,dan R&D* (Bandung : CV Alfabeta, 2016), 409

⁴³ Robert Maribe Branch, *Instructional Desaign: The ADDIE Approach*,(New York: Springer, 2009),2.



Bagan 3.1 Tahapan pengembangan model ADDIE mengadopsi dalam Robert Maribw Branch

1. **Analysis (Analisis)**

Tahap analisis terdiri dari tiga langkah, yaitu studi pendahuluan, analisis studi lapangan dan analisis kebutuhan. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam analisis adalah sebagai berikut.

a. Studi pendahuluan

1) Kajian Iptek dan Media Pembelajaran

Kajian Iptek dan media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan Iptek. Dalam hal ini media

pembelajaran berbasis android merupakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan Iptek ialah mayoritas pelajaran mempunyai smartphone android yang menjadi kebutuhan dalam kehidupan.

2) Kajian Pembelajaran

Kajian pembelajaran dilakukan untuk menemukan kecocokan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Sehingga produk media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3) Kajian Materi

Materi yang dipilih dalam penelitian dan pengembangan ini adalah materi materi subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku, subtema 2 Keunikan Daerah tempat Tinggalku, dan subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku, dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan materi tersebut berdasarkan beberapa alasan, yaitu sebagai berikut:

- a) Pemilihan materi PPkn Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Pemilihan materi Bahasa Indonesia Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
- c) Pemilihan materi IPA Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
- d) Pemilihan materi IPS Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
- e) Pemilihan materi SBdp Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi.

b. Analisis Studi Lapangan

Studi lapangan bertujuan untuk mengumpulkan data berkenaan dengan perencanaan dan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran. Studi lapangan dilakukan di MI Iskandar Sulaiman sangat strategis yaitu Jl. Pusdik

Arhanud No. 02 Sekar Putih Kec. Pendem Kota Batu. Alasan pemilihan studi lapangan di MI Iskandar Sulaiman adalah sebagai berikut:

- 1) MI Iskandar Sulaiman Merupakan sekolah swasta yang banyak prestasi baik dibidang akademis seperti Olimpiade Sains dan Matematika Nasional, Even antar siswa dan seklah maupun prestasi non akademik seperti bidang olahraga dan lain sebagainya.
- 2) Peneliti yang melakukan penelitian Tematik terkait media pembelajaran masih jarang.
- 3) Menjadi sekolah favorit di daerahnya dan tempat sekolah strategis.

Hasil analisis stidi lapangan diperlukan untuk pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang akan dipegunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

c. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan yaitu melakukan observasi ke madrasah dan wawancara terhadap guru kelas yang ada di madrasah tersebut. Hal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan apa yang terdapat dimadrasah.

2. Desaign (Desain)

Tahapan desain yaitu tahap merancang media pembelajaran. Pada tahap ini menyiapkan konten dan materi yang akan dipadukan dalam media pembelajaran. Adapun tahapan desain media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Menetapkan Bidang Kajian yang akan Dipadukan
Menetapkan bidang kajian ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik dari materi tersebut. Menetapkan bidang kajian yang akan dipadukan harus dipikirkan dengan mempertimbangkan KI dan KD yang sesuai dengan karakteristik dari produk yang akan dikembangkan.
- b. Mempelajari KI dan KD Bidang Kajian
Kegiatan ini untuk memetakan semua KI dan KD bidang kajian. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh dan utuh dari KI dan KD yang akan dipelajari.
- c. Mengembangkan Indikator dari KD Kajian

Tahapan berikutnya mengembangkan indikator dari KD, setelah itu memadukan KI dan KD pada materi subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku, subtema 2 Keunikan Daerah tempat Tinggalku, dan subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku.

d. Menyiapkan komponen-komponen Media Pembelajaran

Setelah mengembangkan indikator maka selanjutnya menyiapkan komponen-komponen media pembelajaran yang dimaksud adalah gambar pendukung, video pendukung, dan audio pendukung.

3. Development (Pengembangan)

Berdasarkan dua tahapan sebelumnya yang tersebut di atas, maka penelitian melakukan tahap pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Menyusun Draft Media Pembelajaran

Adapun penyusunan draf media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Pembuka Media Pembelajaran

Sebagai pembuka media pembelajaran berbasis android ini menampilkan motion grafik UIN Maulana Malik Irahim Malang.

2) Halaman Judul

Halaman judul berisi Media Pembelajaran Interaktif Tema 8 Keberagaman di Indonesia kelas IV.

3) Halaman Menu

Halaman menu menampilkan menu utama yang berisi materi Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, adanya tombol Kompetensi, Materi, video pembelajaran, contoh, evaluasi, dan daftar pustaka.

4) Halaman Materi

Halaman materi ditampilkan dalam bentuk uraian yang menarik yang berisi peta konsep, Kidan KD, Indikator dan tujuan pembelajaran, materi, video dan kuis. Tampilan materi dilengkapi dengan audio pendukung, video, dan gambar.

5) Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk isi berisi tentang petunjuk dalam penggunaan media pembelajaran.

6) Halaman Daftar Rujukan

Halaman daftar rujukan berisi tentang rujukan isi media pembelajaran.

7) Halaman Profil

Halaman profil berisi tentang profil pengembang media pembelajaran.

Setelah draft tersusun maka selanjutnya mendesain media pembelajaran menggunakan *Powerpoint 2013* dan dikembangkan dengan *software Android* (*Software* untuk menjadikan program android) dan dibantu dengan *Software* pendukung antara lain: *AirSDK, java 5, Java 7, Ispring 8, Flash player, QuizQreator, Adobe Photoshop CC, Adobe Premiere Pro CC, CorelDraw X7, AVS Audio Editor.*

b. Validasi Ahli

Produk media pembelajaran yang dikembangkan diuji kelayakannya oleh ahli.

Validasi ahli meliputi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

- 1) Ahli media untuk menguji kelayakan desain media pembelajaran.
- 2) Ahli materi untuk menguji kelayakan materi media pembelajaran.
- 3) Ahli pembelajaran yaitu guru kelas untuk menguji kelayakan media pembelajaran.

Setelah media pembelajaran diuji kelayakannya oleh ahli, diharapkan media tersebut mendapat predikat layak dan bisa lanjut uji coba lapangan. Apabila masih belum layak maka perlu direvisi berdasarkan masukan dari validasi ahli.

c. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan revisi pada bagian yang perlu direvisi. Revisi ini dilakukan berdasarkan komentar dan saran yang telah didapat dari validator. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran yang telah dikembangkan menjadi produk media pembelajaran yang baik dan efektif sehingga membantu siswa untuk mempermudah memahami materi-materi Materi Tematik Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku kelas IV.

4. **Implementation (Implementasi)**

Pada tahap ini implementasi dilakukan uji coba lapangan setelah merevisi produk yang dikembangkan. Uji coba lapangan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji coba lapangan digunakan untuk menilai produk nedaia pembelajaran yang dikembangkan. Dari hasil uji coba lapangan ini di peroleh data kualitatif melalui hasil pretest kepada siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android.

5. **Evaluasi**

Tahap evaluasi Yitu untuk menilai produk media pembelajaran berbasis android yang telah diuji cobakan di lapangan. Hasil evaluasi digunakan untuk mendekripsikan efektifitas dan kelayakan media pembelajaran. Adapun untuk menilai hasil produk media pembelajaran dengan cara memberikan posttest dan angket tanggapan kemenarikan produk tersebut apakah perlu direvisi atau sudah layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran. Sehingga produk yang dihasilkan adalah produk yang layak dan efektif dan produk siap diproduksi untuk digunakan dalam pembelajaran.

C. **Uji Coba Produk**

Uji coba produk merupakan hal sangat penting dalam penelitian pengembangan. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba produk juga bertujuan melihat sejauh mana produk digunakan agar mencapai target & tujuan pembelajaran. Ada dua tahapan yang harus dilakukan aplikasi sebelum digunakan yaitu:

1. Uji pakar atau validasi produk, dilakukan menggunakan responden pakar materi dan pakar media. Kegiatan dilakukan untuk memberikan masukan produk awal untuk perbaikan dan memvalidasi produk menjadi media siap untuk digunakan.
2. Uji coba lapangan (*Field Testing*), yaitu uji coba pada siswa kelas IV di MI ISKANDAR SULAIMAN menggunakan *smartphone android* dan PC.

D. Teknik Analisis Data

1. Analisis Isi Pembelajaran

Adapun isi pembelajaran merupakan Langkah dalam merumuskan tujuan pembelajaran sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk menyusun isi media evaluasi pembelajaran yang sedang dan dalam proses pengembangan. Kemudian hasil analisis data penelitian pengembangan berupa data kualitatif sedangkan Teknik pengumpulannya dengan kondisi alami (*natural setting*). Untuk sumber data primer dan Teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participan observation*) wawancara secara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi. Untuk memperoleh data dengan melakukan wawancara, observasi, penyebaran angket serta tes kelas.

Tabel 3.1. Daftar Nama Validator Media dan Validator Materi

No.	Nama Validator	Ahli
1.	Dr. Fita Mustafida, M.Pd.	Ahli Media Pembelajaran
2.	Dr. Abdul Gofur, M.Ag	Ahli Materi Pembelajaran
3.	Sri Rahayu,S.pd	Ahli Pembelajaran

2. Analisis Kuantitatif

Analisis diskriptif merupakan analisis yang bertujuan untuk mencari hasil validasi dengan cara menghitung nilai rata-rata. Dengan menentukan perangkat nilai pada setiap bagian penilaian yang berkaitan.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan (nilai yang dicari)

$\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam satu perhitungan

$\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu perhitungan

100 % : Bilangan konsonan

Penilaian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor) yang disesuaikan dan adaptasi dengan kategori yang telah diterapkan berdasarkan table berikut.⁴⁴

Table. 3.2. Kualitatif Tingkat Validitas Produk Berdasarkan Presentase

Presentase %	Tingkat Validitas	Kriteria Kelayakan
81-100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
61-80%	Valid	Layak, Tidak Revisi
41-60%	Cukup Valid	Sebagian, Revisi
21-60%	Kurang Valid	Perlu Revisi
0-20%	Sangat Tidak Valid	Revisi Total

Berdasarkan table penilaian, valid atau tidak media pembelajaran jika mencapai nilai presentase 60-100 % semua perhitungan yang terdapat pada angket penilaian. Maka penelitian dan pengembangan media harus berdasarkan kriteria valid.

3. Analisa Uji t-Test

Uji beda t-test digunakan untuk menguji signifikan perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua distribusi data. Penelitian menguji t-test menggunakan SPSS 21.0 dengan kriteria jika taraf signifikan, sedangkan jika hasil taraf signifikansi >0.05, maka dinyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar. Jika diharapkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android.

Rumus:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum x^2 \cdot d}}{N(N-1)}}$$

⁴⁴Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel Penelitian* (Bandung : Alfabeta, 2005), 15.

Keterangan:

Md : Mean dari deviasi (d) antara *pre-test*

Xd : Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\Sigma \times d^2$: Jumlah kuadran deviasi

N : Sub jek pada sampel

d.b : Ditemukan dengan N-1

Hasil uji coba dibandingkan t table dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

H₀ : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

H_a : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

E. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian di MI Iskandar Sulaiman kota Batu

NSPN : 60721021

Status Sekolah : Swasta

Waktu Penyelenggara : Sehari penuh

Jl. Pusdik Arhanud No. 02 Sekar Putih Kec. Pendem Kota Batu

2. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret sampai April 2023.

F. Instrumen Pengumpulan Data

“Instrument penelitian sangat penting bagi peneliti berguna untuk pendukung pengumpul data, instrument yang digunakan peneliti, ada empat media untuk mengumpulkan data dalam proses penelitian” (Sukardi, 2004: 75). Keempat media tersebut penggunaannya dapat dipilih satu macam, atau gabungan antara dua media tersebut, tergantung macam data yang diharapkan oleh peneliti. Keempat media pengumpul data tersebut diantaranya adalah kuesioner, observasi, wawancara, dan dokumentasi. . Ada beberapa data untuk mengetahui motivasi belajar dan prestasi belajar siswa dan di ukur dengan menggunakan tes, lembar observasi, dan dokumentasi.

1. Tes Hasil belajar

Tes adalah rangkaian pertanyaan atau sebagai alat untuk mengukur kemampuan dalam hal ketrampilan, pengetahuan, intelegensi dan bakat yang telah dimiliki oleh setiap siswa atau dengan berkelompok.

Pengumpulan data dengan menggunakan tes hasil belajar ini peneliti menggunakan instrument berupa tes atau soal-soal tes. Tes tersebut dilakukan pada saat *pre-test* dan *post-tes*:

- a. *Pre-test* yaitu tes yang dilakukan sebelum dilakukan permain. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Tes ini dilakukan setelah pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah pada sebelumnya. Sebagai pembanding butir soal dengan *Pre-test* ini berjumlah 20 soal, dengan 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian.
- b. *Pos-test* yang gunakan dengan melakukan penelitian pada setiap pertemuan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan yang selain itu dilakukan pertanyaan yang sudah dibuat oleh peneliti sesuai dengan materi yang telah disampaikan, maateri yang akan diujikan pada pos tes yaitu dengan tema yang sesuai sub tema pembelajaran dimana pada materi tersebut memiliki jumlah 30 soal terdiri dari 25 pilih ganda dan 5 soal uraian. Dengan nilai setiap jawaban pilihan ganda dengan poin 3 dan jawaban soal uraian dengan poin 5 jika semua benar akan mendapatkan poin 100.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan agar memperoleh catatan otentik berbentuk hand dengan cara pengolahan, pengumpulan, perkembangan, penyimpanan, serta penyebaran luasan sebagai informasi.

3. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu Teknik untuk mengumpulkan data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan responden ataupun pihak perusahaan dengan tujuan mendapatkan data atau informasi terkait dengan

masalah yang diteliti di lokasi penelitian yaitu di MI Iskandar Sulaiman Kota Batu. Secara garis besar terdapat dua macam pedoman wawancara:

- a. Pedoman wawancara tidak terstruktur yakni pedoman wawancara yang hanya membuat garis besar untuk ditanyakan. Pewawancara harus kreatif dalam tanya jawab.
- b. Pedoman wawancara terstruktur yakni pedoman Menyusun pertanyaan secara terstruktur, terperinci, dan rapi sehingga memudahkan pewawancara dalam bertanya.

Pedoman wawancara biasanya digunakan dalam bentuk *semi structured* dengan pembukaan pernyataan berdasarkan daftar pertanyaan kemudian pewawancara mengulas lebih dalam pernyataan yang telah dipertanyakan sehingga memperoleh jawaban yang valid, lengkap dan mendalam.

4. Kuesioner

Kuesioner merupakan kumpulan beberapa pertanyaan yang dibagikan kepada siswa kelas IV yang berhubungan dengan masalah yang diteliti secara terstruktur dan dianggap penting. Kuesioner merupakan alat yang efektif untuk mengukur perilaku, sikap, preferensi, pendapat, dan niat dari subjek dalam jumlah yang relative besar dengan biaya yang lebih murah dan cepat, jika dibandingkan metode lain.

5. Angket

Angket merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi pertanyaan tertulis kepada responden.⁴⁵ Angket digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Adapun angket yang dimaksud adalah angket untuk menguji kelayakan media oleh ahli media, angket untuk menguji kelayakan media oleh ahli materi, angket untuk menguji kelayakan media oleh ahli pembelajaran, dan angket menggunakan skala

⁴⁵Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 216

Likret yang diadopsi dari Sugiono⁴⁶. Dengan ketegori pilihan sebagai berikut:

- a. Angka 5 berarti sangat baik/sangat valid/sangat menarik/sangat mudah/sangat jelas/sangat tepat.
- b. Angka 4 berarti baik/valid/ menarik/mudah/ jelas/ tepat.
- c. Angka 3 berarti cukup/cukup valid/ cukupmenarik/cukup mudah/ cukup jelas/cukup tepat.
- d. Angka 2 berarti kurang baik/kurang valid/kurang menarik/kurang mudah/kurang jelas/ kurang tepat.
- e. Angka 1 berarti sangat tidak baik/sangat tidak valid/ sangat tidak menarik/sangat tidak mudah/sangat tidak jelas/ sangat tidak tepat.

Adapun dibawah ini adalah kisi-kisi angket.

1) Kisi-kisi angket untuk ahli media

Tabel 3.3 Kisi-kisi angket ahli media

Variabel	Indikator	Item
Aspek Kebahasaan	Kejelasan petunjuk penggunaan	1
	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	2
	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	3
	Kesantunan penggunaan bahasa	4
	Ketepatan teks dengan materi	5
Aspek Penyajian	Keruntutan penyajian materi	6
	Penyajian tokoh	7
Aspek Tampilan Menyeluruh	Kemenarikan tampilan awal media	8
	Keteraturan desain media	9
	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	10
	Kesesuaian video dengan materi	11
	Kemudahan untuk membaca teks	12
	Pemilihan warna	13
	Kesesuaian audio, gambar dan materi	14
Mudah diproses	15	

2) Kisi-kisi angket untuk ahli materi

Tabel 3.4 Kisi-kisi angket ahli materi

Variabel	Indikator	Item
Aspek Isi/materi	Kesesuaian materi dengan jenis materi	1

⁴⁶Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan: Researc and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 216

	Kesesuaian KI dan KD	2
	Keseaian materi dengan indikaor	3
	Keseaian materi dengan bahasan	4
	Keseaian materi dengantema	5
	Kejelasan uraian	6
Aspek Pembelajaran	Eferktifitas dan efesiensi pencapaian kompetensi	7
	Kesesuaian dengan karektiristik siswa	8
	Urutan Penyajian	9
Aspek Media	Daya tarik	10
	Kesuaian gambar dengan materi	11
	Keterbacaan, tulisan, ukuran, huruf, dan warna huruf	12
	Video sesuai dengan materi	13
	Audeo sesuai dengan materi	14
	Mudah dioperasikan	15

3) Kisi-kisi angket untuk ahli pembelajaran

Tabel 3.5 Kisi-kisi angket ahli pembelajran

Variabel	Indikator	Item
Aspek Media	Media pembelajaran efektif dan efesien	1
	Media pembelkajaran memberikan pemahaman materi	2
	Ukuran dan jenis hufur mudah dibaca	3
	Kejelasan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian gambar dan materi	5
	Kesesuaian vidio dan materi	6
	Kesesuaian audio dan materi	7
	Penyajian materi runtut	8
	Penyajian materimudah dipahami	9
	Media mudah dioperasikan	10
Aspek Materi Pembelajaran	Media pembelajaran membantu proses pembelajaran	11
	Media memudahkan siswa memahami materi	12
	Media memberi fokus siswa untuk belajar	13
	Materi sesuai KI dan KD	14
	Materi sesuai Indikator	15

4) Kisi-kisi angket untuk tanggapan kemenarikan media

Tabel 3.6 Kisi-kisi angket tanggapan kemenarikan media

Variabel	Indikator	Item
Aspek Media	Apakah tampilan media menarik dan membuat nyaman untuk belajar	1

	Apakah warna yang digunakan dalam media ini nyaman dilihat	2
	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini nyaman dilihat	3
	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini dapat mudah dipahami	4
	Apakah gambar yang ditampilkan mempermudah memahami materi	5
	Apakah video yang ditampilkan mempermudah motivasi untuk belajar	6
	Apakah petunjuk dari penggunaan media telah disampaikan dengan jelas	7
Aspek Materi	Apakah materi dalam media ini sudah disajikan secara urut	8
	Apakah isi materi dalam media membuat senang belajar	9
	Apakah dengan menggunakan media ini mempermudah memahami materi dan membuat senang untuk belajar	10

6. Observasi

Metode dokumentasi ini adalah cara pengumpulan data seperti, arsip-arsip dan lain-lai yang berhubungan dengan masalah penelitian misalnya, silabus, rencana proses pembelajaran, hasil nilai siswa, daftar hasil, jurnal harian, kondisi media pembelajaran, foto, dan gambar proses ketika pembelajaran.

7. Studi Keperpustakaan

Studi kepustakaan merupakan cara/kegiatan peneliti agar mendapatkan banyak laporan untuk dijadikan dasar teori serta acuan meringkas data, membaca, mengkaji, menelaah dan mempelajari literatur berupa buku-buku, jurnal, dan makalah. Peneliti mengumpulkan, mempelajari dan mengkaji data-data sekunder yang terkait dengan objek yang akan penulis teliti.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pengembangan media pembelajaran Tematik kelas IV madrasah ibtidaiyah berbasis android menggunakan model pengembangan ADDE meliputi *Analysis, Design, Developmen, Implementation* dan *Evaluation*. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahapan ini terdiri dari studi pendahuluan, analisis studi lapangan dan analisis kebutuhan.

a. Studi Pendahuluan

1) Kajian Iptek dan Media Pembelajaran

Kajian iptek dan media pembelajaran yaitu mengkaji literatur yang berkaitan dengan iptek dan media pembelajaran. Hasil dari kajian ini adalah mayoritas pelajar mempunyai *smartphone* android yang sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan. Sehingga media pembelajaran Tematik kelas IV berbasis android sangat sangqt tepat digunakan.

2) Kajian Pembelajaran

Hasil dari kajian pembelajaran yaitu produk media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran mempermudah dalam meyampaikan materi pelajaran.

3) Pemilihan Materi

Materi yang dipilih memuat jenis materi Tematik kelas IV, yaitu materi subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku, subtema 2 Keunikan Daerah tempat Tinggalku, dan subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku, dalam kehidupan sehari-hari.

b. Analisis Studi Lapangan

Adapun hasil dari analisis studi lapangan di Madrasah Ibtidaiyah Iskandar Sulaiman Kota Batu adalah sebagai berikut:

- 1) Posisi sekolah MI Iskandar Sulaiman sangat strategis yaitu Jl. Pusdik Arhanud No. 02 Sekar Putih Kec. Pendem Kota Batu.
 - 2) Sekolah memiliki fasilitas yang sangat mendukung seperti Laboratorium, komputer dan jaringan WiFi Hospot yang memudahkan untuk mengakses internet.
 - 3) Siswa-siswi diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah.
- c. Analisis Kebutuhan
- 1) Proses belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional.
 - 2) Siswa-siswi cenderung lebih senang membuka *martphone* dari pada membuka buku
 - 3) Kebanyakan siswa-siswa menggunakan *martphone* hanya untuk bermain game *online*

2. Design (desain)

Tahap desain yaitu tahap merancang media pembelajaran. Pada tahap ini menyiapkan konten dan materi yang akan dipadukan dalam media pembelajaran.

a. Menetapkan Bidang Kajian yang akan Dipadukan

Adapun bidang kajian yang dipadukan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Bidang Kajian yang Dipadukan

Bidang Kajian yang Dipadukan	
1. PPKN	3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bahasa Indonesia	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
3. Sbdp	3.1 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi
4. IPS	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
5. IPA	3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.

b. Mempelajari KI dan KD bidang kajian

Adapun KI dan KD bidang kajian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 KI dan KD Bidang Kajian

Kompetensi Inti
<p>KI 1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.</p> <p>KI 3 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.</p> <p>KI 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.</p>
Kompetensi Dasar
<ol style="list-style-type: none"> 1. PPKN <ol style="list-style-type: none"> 1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat, sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 2.3 keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 2. Bahasa Indonesia <ol style="list-style-type: none"> 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visua 3. Sbdp <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi. 4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada. 4. IPS <ol style="list-style-type: none"> 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta

<p>kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>5. IPA</p> <p>3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.</p>
--

c. Menggabungkan Indikator dari KD Materi Kajian

Adapun indikator KD materi kajian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Indikator

Indikator
<p>1. PPKN</p> <p>a. Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>b. Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>
<p>2. Bahasa Indonesia</p> <p>a. Menentukan tokoh-tokoh yang terdapat pada cerita fiksi</p> <p>b. Menganalisis tokoh utama dan tokoh tambahan yang terdapat pada teks fiksi.</p> <p>c. Menunjukkan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan.</p> <p>d. Mempresentasikan hasil identifikasi tokoh utama dan tokoh tambahan yang terdapat teks fiksi secara lisan.</p>
<p>3. SBdp</p> <p>a. Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi.</p> <p>b. Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.</p>
<p>4. IPS</p> <p>a. Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>b. Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>
<p>5. IPA</p> <p>a. Menganalisis gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.</p> <p>b. Menyimpulkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.</p> <p>c. Mempraktikkan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.</p> <p>d. Mempresentasikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak</p>

d. Menyiapkan Komponen-komponen Media Pembelajaran

Komponen-komponen media pembelajaran yang dimaksud adalah gambaran pendukung, video pendukung dan audio pendukung.

3. Development (Pengembangan)

Tahapan pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Menyusun Draft Media Pembelajaran

- 1) Pembuka Media Pembelajaran
- 2) Halaman Judul
- 3) Halaman Menu
- 4) Halaman Materi
- 5) Halaman Video Pembelajaran
- 6) Halaman Kompetensi
- 7) Halaman Evaluasi
- 8) Halaman Daftar Pustaka

b. Produk Media Pembelajaran

- 1) Pembuka Media Pembelajaran

Sebagai pembuka media pembelajaran berbasis android ini menampilkan *motion grafik* logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.



Gambar 4.1 Pembuka Media Pembelajaran

- 2) Halaman Judul

Halaman judul berisi judul media pembelajaran tematik kelas IV MI.



Gambar 4.2 Pembuka Media Pembelajaran

3) Halaman Menu

Halaman menu menampilkan menu utama yang berisi kompetensi, Materi, video pembelajaran, contoh, evaluasi, dan daftar rujukan.



Gambar 4.3 Halaman Menu Media Pembelajaran

4) Halaman Materi

Halaman materi ditampilkan dalam bentuk uraian yang menarik yang berisi materi matepelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan SBdp.



Gambar 4.4 Halaman Materi Media Pembelajaran

5) Halaman Video Pembelajaran

Halaman ini menampilkan video pembelajaran dongeng fiksi dan tarian tradisional Indonesia.



Gambar 4.4 Halaman Materi Media Pembelajaran

6) Halaman Kompetensi

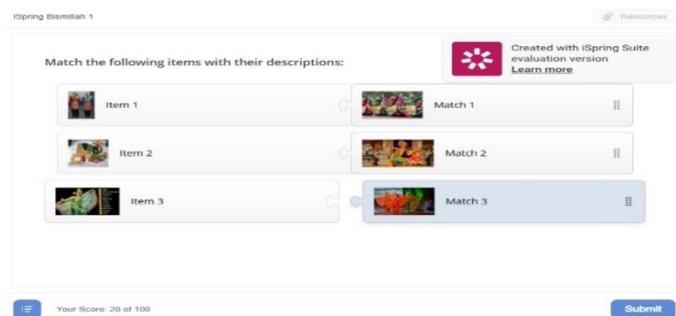
No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
1.	PPKN 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari
2.	Bahasa Indonesia 3.9 Menceramah tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	Menentukan tokoh-tokoh yang terdapat pada cerita fiksi dan Menganalisis tokoh utama dan tokoh tambahan yang terdapat pada teks fiksi
3.	SBdP 3.1 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi	Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi
4.	IPS 2.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang
5.	IPA 3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	Menganalisis gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar

Gambar 4.5 Halaman Kompetensi Media Pembelajaran

7) Halaman Evaluasi



Gambar 4.5 Halaman Evaluasi Media Pembelajaran



Gambar 4.6 Halaman Evaluasi Media Pembelajaran



Gambar 4.7 Halaman Evaluasi Media Pembelajaran

8) Halaman Daftar Pustaka



Gambar 4.8 Halaman Daftar Pustaka

c. Validasi Ahli

Produk media pembelajaran yang dikembangkan diuji kelayakannya oleh ahli. Validasi ahli meliputi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran/guru kelas.

- 1) Sebagai ahli media yaitu. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan nilai Dr. Vita Mustafida, M.Pd 85,3&
- 2) Sebagai ahli materi yaitu Dr. Abdul Ghofur. M.Ag. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan nilai 81,3%

3) Sebagai ahli pelajaran/guru kelas IV . Hasil validasi dari ahli media mendapatkan nilai 84 %

d. Refisi Produk

Berdasarkan hasil validasi, pembelajaran tematik kelas IV berbasis android mendapatkan nilai dengan kriteria sangat layak, sehingga tidak perlu melakukan revisi produk. Akan tetapi menimbang dari saran dan komentar dari validator, maka produk media pembelajaran Tematik berbasis android direvisi sebagian.

4. Implementation (Implementasi)

Implementasi merupakan merupakan tahap uji coba lapangan setelah melakukan revisi produk yang dikembangkan. Uji coba lapangan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diperlukan secara khusus dengan diberi produk media pembelajaran Tematik Tema 8 daerah tempat tinggalku berbasis android, sedangkan kelas kontrol diperlukan biasa tanpa menggunakan produk media pembelajaran Tematik Tema 8 daerah tempat tinggalku berbasis android. Sebelum produk diuji coba lapangan, baik kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan soal pretest. Hasil pretest kelas eksperimen mendapatkan rata-rata 59,33 dan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 61,00. Dari hasil pretest digunakan sebagai tolak ukur sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis android.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahapan evaluasi yaitu menilai produk media pembelajaran berbasis android yang telah diuji cobakan di lapangan. Adapun untuk menilai hasil produk media pembelajaran dengan cara memberikan posttest dan angket tanggapan kemenarikan media kepada siswa. Soal posttest diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk angket tanggapan kemenarikan media hanya diberikan kepada kelas eksperimen. Hasil posttest kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 88,80 dan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 74,67. Sedangkan angket tanggapan kemenarikan media mendapatkan nilai 90,2%.

Dari hasil pottest dapat diketahui adanya perubahan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Tematik berbais android. Hasil evaluasi digunakan untuk mendeskripsikan efektifitas dan kelayakan media pembelajaran. Akan tetapi dengan menimbang saran dan komentar dari validator ahli, maka produk tersebut perlu dilakukan revisi sebagian. Setelah produk media pembelajaran direvisi, produk yang dihasilkan adalah prosuksi untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. Penyajian Data Uji Coba

1. Data Validasi Ahli Media

Berikut merupakan paparan data dari hasil penilaian ahli media terhadap produk media pembelajaran Tematik kelas IV berbasis android yaitu oleh Dr. Fita Mustafida, M.Pd. Adapun data validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Data Validasi Media

No.	Komponen	Skor Penilaian
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	4
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	5
3	Kemampuan mendorong rasa ingin tau siswa	4
4	Kesantunan dalam penggunaan Bahasa	4
5	Ketepatan teks dengan materi	4
6	Keruntutan desain media	4
7	Penyajian tokoh	4
8	Kemenarikan tampilan awal media	4
9	Keterututan desain media	4
10	Pemilihan jenis dan ukran huruf	5
11	Kesesuaian video dengan materi	5
12	Kemudahan untuk membaca teks	5
13	Pemilihan warna	3
14	Kesesuaian audio, gambar dan materi	4
15	Mudah dioperasikan	5
Jumlah		64
Saran dan Komentar:		
1) Tampilan awal terkesan sederhana dan kurang menimbulkan rasa penasaran/ingin tahu siswa, oleh karena itu perlu ditingkatkan artistik tampilannya dengan menambah warna, bentuk, dan hurufnyabsupaya tampak lebih inovatif.		

2) Warna bacround tulisan/penjelasan cenderung monoton dan terlalu gelap. Sebaiknya diganti dengan warna lebih cerah yang lebih menyenangkan bagi siswa bukan membosankan.
Keterangan: Valid perlu revisi

2. Data Validitas Ahli Materi

Berikut merupakan paparan data dari hasil penilaian ahli materi terhadap produk media pembelajaran Tematik berbasis android yaitu oleh Dr. Abdul Gofur, M.Ag. Adapun data validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Data Validasi Materi

No.	Komponen	Skor Penilaian
1	Kesesuaian isi dengan jenis materi	4
2	Kesesuaian materi dengan Kidan KD	5
3	Kesesuaian materi dengan indicator	4
4	Kesesuaian dengan pokok bahasan	4
5	Kesesuaian materi dengan tema	4
6	Kejelasan Uraian	4
7	Efektifitas dan efesiensi pencapaian kompetensi	4
8	Kesesuaian dengan karakteristik siswa	4
9	Urutan penyajian	3
10	Daya Tarik	4
11	Kesesuaian gambar dengan materi	5
12	Keterbacaan, tulisan, ukuran huruf dan warna huruf	4
13	Audio sesuai dengan materi	3
14	Video sesuai dengan materi	4
15	Mudah dioperasikan	5
Jumlah		61
Saran dan Komentar:		
Pada pokok bahasan materi kurang adanya contoh yang kongkrit untuk menunjukkan materi.		
Keterangan: Valid perlu revisi		

3. Data Validasi Ahli Pembelajaran/guru kelas

Berikut merupakan paparan data dari hasil penilaian ahli pembelajaran/guru kelas terhadap produk media pembelajaran Tematik berbasis android yaitu oleh

Sri Rahayu, S.P.d. Adapun data validasi ahli pembelajaran/guru kelas Tematik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Data Validasi ahli pembelajaran/guru kelas

No.	Komponen	Skor Penilaian
1	Media pembelajaran efektif dan efisien	4
2	Media pembelajaran memberikan pemahaman materi	5
3	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca	4
4	Kejelasan tujuan pembelajaran	4
5	Kesesuaian gambar dan materi	4
6	Kesesuaian video dan materi	4
7	Kesesuaian audio dan materi	4
8	Penyajian materi runtut	4
9	Penyajian materi mudah dipahami	4
10	Media mudah dioperasikan	4
11	Media pembelajaran membantu proses pembelajaran	5
12	Media memudahkan siswa memahami materi	4
13	Media memberi fokus siswa untuk belajar	4
14	Materi sesuai KI dan KD	4
15	Materi sesuai dengan indicator	5
Jumlah		63
Saran dan Komentar:		
Media seperti ini dibutuhkan oleh siswa yang saat ini trennya kearah android, untuk itu perlu pembelajaran berbasis android seperti ini baik di kelas atas.		
Keterangan: Valid perlu revisi		

4. Data Uji Coba Lapangan

Berikut merupakan paparan data dari hasil uji coba lapangan. Adapun data uji coba lapangan meliputi pretest, posttest dan angket tanggapan kemenarikan media kepada siswa. Untuk lebih jelasnya sebagai berikut.

a. Pretest dan posttest

Tabel 4.7 Data Pretest dan Posttest kelas Eksperimen

No	Nama	Pretest	Posttest
1	ABDUL ADZIM ABDILLAH	48	80
2	AKBAR AINURUS SALAM	50	82
3	ALDI FIRMANSYAH	48	80
4	ALIYAH ZAFIRAH AYYASY	70	94
5	APRILIA MUTIARA SAMSUDDIN	72	96
6	DAVID ROHMAN RAMADHANI	72	96
7	FITRI NAZALA KHOIRIYAH	76	95
8	HARJUNADI SINDUKALANG T.	26	83
9	KHAFIDHOH KHOIRO LUBNA ANNIDA	68	90
10	LOVYNNA AS SYIFA AZ ZAHRA	74	92
11	M FURQON SATRYA ARJUNA PRATAMA	54	86
12	MUCHAMAD SYARIFUDIN 'ALIMUL G.	70	92
13	MUHAMMAD ADAM KHOLILULLOH	74	94
14	MUHAMMAD DWIKY SYAHPUTRA	54	95
15	MUHAMMAD RAFFA AL KAUTSAR	70	82
16	NABILA QAISHA AZZALEA	74	92
17	NADIRA ZAFRINA MAGHFIRA ARIFIN	76	85
18	NAIRA SYABILA NAZILATUL KHUSNAH	44	93
19	QORYLAILA RAMADHANI	76	96
20	RAENDY MARGI UTOMO	32	85
21	RAHMA MARWA RAMADANI	62	93
22	RAHMAD SAFA RAMADAN	32	84
23	SHAFIRA MAHARANI PRASETYA	72	85
24	TANAYA AULIA ZAHRA	68	90
25	TIFANIA NOVITA AZZAHRA	72	91
26	VANESA NURAINI DIANA PUTRI	76	88
27	ALFATIH AMMAAR AMBOELO	62	92
28	DEBY VANIA ANEKE PUTRI	68	90
Jumlah		1740	2501
Rata-rata		62,25	89,33

Tabel 4.8 Data Pretest dan Posttest kelas Kontrol

No	Nama	Pretest	Posttest
1	MOCHAMMAD GHENTA KAULA RESQI	16	82
2	ADRIYAN PUTRA JUNAIIDI	54	68
3	AHMAD MAHBUB KHUMAIDI	62	70
4	AHMAD SAKA AIMAN ZAHID	46	65
5	AHMAD WHILDAN REZKY FAIRUZ	48	78
6	AKHMAD AKIF ALIMUDDIN	56	72
7	ALIF HAFIZ AL AZHAR	57	63
8	ALIFATUL HUSNAH	68	75
9	FAEYZA SHABRI ABYAN	50	85
10	FAHMA AMINAH HANIK	60	70
11	JACK LANGIT RAMADHAN	78	80
12	LIDIA RAMADHANI MULYANINGRUM	54	81
131	MAULANA KHAFI SEPTIAN MAHENDRA	68	65
4	MEIDIANA SAFARA	78	68
15	MUCHAMMAD NIDHOM MUSTHOFA	48	75
16	MUHAMMAD AKROM SYA'BANA	58	76
17	MUHAMMAD IBRAHIM AL AROFI	60	69
18	NABILA VALENASYFA	78	80
19	NAFISA AZ ZAHRA	66	70
20	NAYLA AZ- ZAHRA NUR RAMADHANI	62	71
21	NUR AZIZAH	50	77
22	QORRIE AYNA NURIL IZZATI FARIANSA	68	80
23	RADISTA VALENCIA	76	78
24	RAMZI HAMID	76	80
252	RIZKI DWI ARSYNTA NUR RAHMADANI	52	78
6	SYAHRA NUR AULIA AN NISSA	68	86
27	TANZILUL GHOFIROH	56	71
28	TSABITA SHIFWA EL AHZA	62	74
29	ZASKIA KHANSA MARWA	56	72
30	KANINDYA MAHESWARI	68	80
Jumlah		1729	2089
Rata-rata		61,75	74,61

b. Angket Tanggapan Kemenarikan media

Tabel 4.9 Data Angket Tanggapan Kemenarikan Media

no	Nama	Penilaian Komponen										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ADZIM	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	45
2	AKBAR	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	45
3	ALDI	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	45
4	ALIYA	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	45
5	RARA	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	47
6	DAVID	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	46
7	ZELA	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	45
8	JUNA	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	45
9	ANNIDA	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	45
10	LOVYNNA	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	47
11	FURQON	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	45
12	UDIN	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	47
13	ADAM	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	45
14	DWIKY	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	44
15	RAFFA	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	44
16	NABILA	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	45
17	NADIRA	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	45
18	NAIRA	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	45
19	QORYLAILA	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	45
20	RAENDY	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	47
21	MARWA	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	45
22	SAFA	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	45
23	SHAFIRA	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	45
24	TANAYA	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	46
25	TIFANIA	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	43
26	VANESA	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	45
27	ALFATIH	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	47
28	VANIA	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	46
Rata-rata		5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	
Jumlah												1269

C. Analisis Data

1. Analisa Validasi Ahli Media

Analisa validasi ahli media yaitu menganalisa hasil penilaian ahli media terhadap media pembelajaran Tematik berbasis android. Hasil penilaian ahli media sejumlah 64. Adapun hasil penilaian secara rinci adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian isi dengan materi mendapatkan nilai 4
- 2) Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa mendapatkan nilai 5
- 3) Kemampuan mendorong rasa ingin tau siswa mendapatkan nilai 4
- 4) Kesantunan dalam penggunaan bahasa mendapatkan nilai 4
- 5) Ketepatan teks dengan materi mendapatkan nilai 4
- 6) Keruntutan desain media mendapatkan nilai 4
- 7) Penyajian tokoh mendapatkan nilai 4
- 8) Kemenarikan tampilan awal media mendapatkan nilai 4
- 9) Keterututan desain media mendapatkan nilai 4
- 10) Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendapatkan nilai 5
- 11) Kesesuaian video dengan materi mendapatkan nilai 5
- 12) Kemudahan untuk membaca teks mendapatkan nilai 5
- 13) Pemilihan warna mendapatkan nilai 3
- 14) Kesesuaian audio, gambar dan materi mendapatkan nilai 4
- 15) Mudah dioperasikan mendapatkan nilai 5

Berdasarkan angket validasi yang diisi oleh ahli media, maka hasil tersebut dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum n} \times 100$$

$$\bar{x} = \frac{64}{75} \times 100$$

$$\bar{x} = 0,83 \times 100$$

$$\bar{x} = 85,3$$

Hasil analisis validasi ahli materi menggunakan rumus rata-rata mendapatkan nilai 85,3% . Sesuai dengan tabel kriteria kelayakan media pembelajaran, maka tingkat pencapaian 84,3% . berada pada kriteria sangat layak,

sehingga media pembelajaran Tematik berbasis android tidak dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Tematik berbasis android sudah layak untuk digunakan. Akan tetapi, menimbang dari saran dan komentar ahli materi yang mengatakan bahwa media pembelajaran perlu dilakukan revisi.

2. Analisa Validasi Ahli Materi

Analisa validasi ahli materi yaitu menganalisa hasil penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran Tematik berbasis android. Hasil penilaian ahli materi sejumlah 61%. Adapun hasil penilaian secara rinci adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian isi dengan jenis materi mendapatkan nilai 4
- 2) Kesesuaian materi dengan Kidan KD mendapatkan nilai 5
- 3) Kesesuaian materi dengan indikator mendapatkan nilai 4
- 4) Kesesuaian dengan pokok bahasan mendapatkan nilai 4
- 5) Kesesuaian materi dengan tema mendapatkan nilai 4
- 6) Kejelasan Uraian mendapatkan nilai 4
- 7) Efektifitas dan efesiensi pencapaian kom mendapatkan nilai 4
- 8) Kesesuaian dengan karakteristik siswa mendapatkan nilai 4
- 9) Urutan penyajian mendapatkan nilai 3
- 10) Daya tarik mendapatkan nilai mendapatkan nilai 4
- 11) Kesesuaian gambar dengan materi mendapatkan nilai 5
- 12) Keterbacaan, tulisan, ukuran huruf dan warna huruf mendapatkan nilai 4
- 13) Audio sesuai dengan materi mendapatkan nilai mendapatkan nilai 3
- 14) Video sesuai dengan materi mendapatkan nilai 4
- 15) Mudah dioperasikan mendapatkan nilai 5

Berdasarkan angket validasi yang diisi oleh ahli materi, maka hasil tersebut dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum n} X 100$$

$$\bar{x} = \frac{61}{75} X 100$$

$$\bar{x} = 0,813 X 100$$

$$\bar{x} = 81,3\%$$

Hasil analisis validasi ahli materi menggunakan rumus rata-rata mendapatkan nilai 81,3% . Sesuai dengan tabel kriteria kelayakan media pembelajaran, maka tingkat pencapaian 81,3%. berada pada kriteria sangat layak, sehingga media pembelajaran Tematik berbasis android tidak dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Tematik berbasis android sudah layak untuk digunakan. Akan tetapi, menimbang dari saran dan komentar ahli materi yang mengatakan bahwa media pembelajaran perlu dilakukan revisi.

3. Analisa Validasi Ahli Pembelajaran/guru kelas

Analisa validasi ahli pembelajaran/guru kelas yaitu menganalisa hasil penilaian ahlipembelajaran/guru kelas terhadap media pembelajaran Tematik berbasis android. Hasil penilaian ahli pembelajaran/guru kelas sejumlah 63. Adapun hasil penilaian secara rinci adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran efektif dan efisienmendapatkan nilai 4
- 2) Media pembelajaran memberikan pemahaman materi mendapatkan nilai 5
- 3) Ukuran mendapatkan dan jenis huruf mudah dibacainilai 4
- 4) Kejelasan tujuan pembelajara mendapatkan nilai 4
- 5) Kesesuaian gambar dan materi mendapatkan nilai 4
- 6) Kesesuaian video dan materi mendapatkan nilai 4
- 7) Kesesuaian audio dan materi mendapatkan nilai 4
- 8) Penyajian materi runtut mendapatkan nilai 4
- 9) Penyajian materi mudah dipahami mendapatkan nilai 4
- 10) Media mudah dioperasikan mendapatkan nilai 4
- 11) Media pembelajaran membantu proses pembelajaran mendapatkan nilai 5
- 12) Media memudahkan siswa memahami materi mendapatkan nilai 4
- 13) Media memberi fokus siswa untuk belajar mendapatkan nilai 4
- 14) Materi sesuai KI dan KD mendapatkan nilai 4
- 15) Materi sesuai dengan indikator mendapatkan nilai 5

Berdasarkan angket validasi yang diisi oleh ahli materi, maka hasil tersebut dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum n} \times 100$$

$$\bar{x} = \frac{63}{84} \times 100$$

$$\bar{x} = 0,84 \times 100$$

$$\bar{x} = 84$$

Hasil analisis validasi ahli pembelajaran/guru kelas menggunakan rumus rerata mendapatkan nilai 84%. Sesuai dengan tabel kriteria kelayakan media pembelajaran, maka tingkat pencapaian 84%. berada pada kriteria sangat layak, sehingga media pembelajaran Tematik berbasis android tidak dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Tematik berbasis android sudah layak untuk digunakan. Akan tetapi, menimbang dari saran dan komentar ahli pembelajaran/guru juga tidak menunjukkan perlu adanya revisi, tetapi lebih condong lebih mengarah pada pengembangan media lebih lanjut. Adapun dari ahli pembelajaran/guru kelas yakni media pembelajaran seperti ini dibutuhkan oleh siswa karena *trendnya* kearah android, untuk itu perlu pembelajaran berbasis android seperti ini.

4. Analisa uji coba lapangan

Analisa uji coba lapangan yaitu analisa hasil uji coba lapangan terhadap media pembelajaran Tematik berbasis android. Penjelasan mengenai analisa hasil uji lapangan adalah sebagai berikut:

a. Analisa Uji t-Test

Analisa uji t-Test untuk mengetahui adanya perbedaan antara pretest dan posttest sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Tematik berbasis android, dan perbedaan antara posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun rincian analisa uji t-Test sebagai berikut.

1) Data Deskriptif

Tabel 4.10 Data Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelas Eksperimen	28	26	76	62.14	14.906
Posttest Kelas Eksperimen	28	80	96	89.32	5.164
Pretest Kelas Kontrol	30	16	78	59.97	12.689
Posttest Kelas Kontrol	30	63	86	74.63	6.054
Valid N (listwise)	28				

Data output deskriptif diatas menyangkup jumlah data masing-masing adalah 28 dan 30. Nilai minimal 26 nilai maksimal 76. Untuk pretest kelsa eksperimen. Nilai minimal 80 dan maksimal 98 untuk posttest kelas eksperimen. Nilai 16 dan maksimal 78 untuk pretest kelas kontrol.

2) Uji normalitas

Tabel 4.11 Data Uji Coba Normalitas

Tests of Normality							
	Posttest	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Penilaian	Posttest kelas Eksperimen	.162	28	.057	.917	28	.029
	Posttest Kelas Kontrol	.112	30	.200*	.970	30	.526
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Uji normalitas digunakan sebagai syarat untuk uji paired sample t-test. Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai signifikansi (Sig) semua data > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan bisa lanjut untuk diuji paired sampel t-test.

3) Uji Paired sample t-Test

Tabel 4.12 Paired Sample Statistika

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Kelas Eksperimen	56.04	28	15.733	2.973
	Posttest Kelas Eksperimen	89.32	28	5.164	.976
Pair 2	Pretest Kelas Kontrol	59.97	30	12.689	2.317
	Posttest Kelas Kontrol	74.63	30	6.054	1.105

Tabel output diatas adalah ringkasan statistik dari kedua sampel. Rata-rata nilai pretest 56,04. Dan posttest 89,32 untuk kelas eksperimen. Sedangkan rata-rata nilai pretest 59,97. Dan posttest 74,63 untuk kelas kontrol.

Tabel 4.13 Paired Sample Korelasi

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest Kelas Eksperimen & Posttest Kelas Eksperimen	28	.882	.000
Pair 2	Pretest Kelas Kontrol & Posttest Kelas Kontrol	30	-.660	.000

Tabel output korelasi diatas untuk kelas eksperimen menghasilkan nilai 0,882 dan nilai probabilitas (Sig) 0,000. Berdasarkan nilai probabilitas $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Tematik berbasis android adalah sangat erat dan berhubungan secara nyata.

Tabel 4.14 Paired Sample t-Test

		Paired Samples Test								
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest Kelas Eksperimen - Posttest Kelas Eksperimen	-33.286	15.670	2.961	-39.362	-27.210	-11.240	27	.000	
Pair 2	Pretest Kelas Kontrol - Posttest Kelas Kontrol	-14.667	14.177	2.588	-19.960	-9.373	-5.666	29	.000	

Hipotesis

Ho : tidak ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis android.

Hi : ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis android.

Adapun untuk pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- a) Berdasarkan perbandingan t hitung dengan tabel

Jika statistik hitung (angka t output) > statistik tabel (tabel < Statistik Tabel (tabel t), maka Ho diterima. Untuk t hitung dari output adalah 11,240. Sedangkan untuk t tabel dapat dicari dengan cara: *pertama*, tingkat signifikansi (α) adalah 10% untuk uji dua sisi, sehingga untuk masing-masing sisi menjadi 5%. *Kedua*, df (degree of freedom) atau derajat kebebasan dicari dengan menggunakan rumus: jumlah data – 1 atau $28 - 1 = 27$. Berdasarkan tabel t, angka 2,045.

Sehingga diperoleh hasil statistik hitung (angka t output) > statistik tabel (tabel t), karena $11,240 > 2,045$ maka Ho ditolak. Dari perolehan hasil

tersebut adaperbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Tematik berbasis android. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Tematik berbasis android efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

b) Berdasarkan nilai probabilitas atau Sig. (2-tailed)

Jika probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima. Dan jika probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak. Untuk uji dan isi, setiap isi dibagi 2, menjadi: angka probabilitas/2 $> 0,025$, maka H_0 diterima. Dan angka probabilitas/2 $> 0,025$, maka H_0 ditolak. Dari tabel output paired sample di atas bahwa t hitung adalah 11,240 dengan probabilitas 0,000. Dikareanakan nilai $0,000 < 0,025$, maka H_0 ditolak. Dari perolehan hasil tersebut ada perbedaan yang signifikan antara sbelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Tematik berbasis android. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Tematik berbasis android efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

4) Uji Homogenitas

Tabel 4.15 Paired Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene	df	df2	Sig.
		Statistic	1		
Hasil Penilaian	Based on Mean	.803	1	56	.374
	Based on Median	.940	1	56	.336
	Based on Median and with adjusted df	.940	1	55.7 92	.336
	Based on trimmed mean	.866	1	56	.356

Berdasarkan output diatas dapat diketahui bahwa nilai *signifikan (Sig) based on mean* $0,374 > 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa varians data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Sehingga bisa lanjut untuk diuji independent sampel t-test karena salah satu saratnya sudah terpenuhi.

5) Uji Independent Sample t-Test

Tabel 4.16 Grup Statistik

Group Statistics					
	Penilaian Harian	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelas	Posttest Kelas Eksperimen	28	89.32	5.164	.976
	Posttest Kelas Kontrol	30	74.63	6.054	1.105

Tabel output diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen adalah 89,32. Sedangkan rata-rata nilai posttest kelas kontrol adalah 74,63. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen jauh diatas rata-rata nilai posttest kelas kontrol.

Tabel 4.17 Independent Sampel t-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
Kelas	Equal variances assumed	.803	.374	9.906	56	.000	14.688	1.483	11.718	17.658
	Equal variances not assumed			9.961	55.568	.000	14.688	1.475	11.734	17.642

Dari tabel output diatas bahwa t hitung untuk posttest adalah 9,906 dengan probabilitas 0,000. Untuk uji dua sisi probabilitas menjadi $0,000/2=0,000$. Dikarenakan $0,000 < 0,025$, maka dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika dilihat dari rata-rata nilai posttest keduanya, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai posttest kelas kontrol.

Dari serangkaian t-test diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran Tematik berbasis android pada proses pembelajaran lebih aktif dari pada yang masih konvensional. Hal ini berdasarkan pada data uji paired sampel t-test bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Tematik berbasis android. Dan dari data uji independent sample t-test bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian menggunakan media pembelajaran Tematik berbasis android pada proses pembelajaran lebih efektif dari pada pembelajaran yang masih konvensional.

b. Analisa Tanggapan Kemerarikan media

Analisa tanggapan kemerarikan media yaitu analisa hasil penilaian tanggapan siswa terhadap kemerarikan media pembelajaran Tematik berbasis android. Hasil penilaian dari tanggapan siswa sejumlah 1269 . Adapun rinciannya sebagaiberikut:

- 1) Tampilan media menarik dan membuat nyaman untuk belajar mendapatkan nilai rata-rata 5
- 2) Warna yang digunakan dalam media ini nyaman dilihat mendapatkan nilai rata-rata 4
- 3) Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dipahami mendapatkan nilai rata-rata 5
- 4) Gambar yang ditampilkan mempermudah memahami materi mendapatkan nilai rata-rata 5
- 5) Audio yang ditampilkan mempermudah memahami materi mendapatkan nilai rata-rata 4
- 6) Video yang ditampilkan menambah motivasi untuk belajar mendapatkan nilai rata-rata 4
- 7) Petunjuk dari penggunaan media telah disampaikan dengan jelas mendapatkan nilai rata-rata 4
- 8) Materi dalam media ini sudah disajikan secara urut mendapatkan nilai rata-rata 5

- 9) Isi materi dalam media membuat senang belajar mendapatkan nilai rata-rata 5
- 10) Menggunakan media ini mempermudah memahami materi dan membuat senang untuk belajar mendapatkan nilai rata-rata 5

Berdasarkan angket tanggapan kemenarikan media yang diisi oleh siswa, maka hasil tersebut kemudian dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum n} \times 100$$

$$\bar{x} = \frac{1269}{1500} \times 100$$

$$\bar{x} = 0,846 \times 100$$

$$\bar{x} = 84,6$$

Hasil analisa tanggapan siswa menggunakan rumus rerata mendapatkan nilai 84,6%. Sesuai dengan tabel kriteria kelayakan media pembelajaran, maka tingkat pencapaian 84,6%. Berada pada kriteria sangat layak, sehingga media pembelajaran Tematik berbasis android tidak perlu di revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Tematik berbasis android sudah layak untuk digunakan.

D. Revisi Produk

Berdasarkan saran dan komentar dari validator ahli, maka produk media pembelajaran Tematik berbasis android perlu direvisi sebagian. Setelah produk media pembelajaran direvisi, produk yang dihasilkan adalah produk yang layak dan efektif kemudian siap untuk diproduksi untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun komponen yang direvisi dari saran dan komentar validator adalah sebagai berikut.

E. Revisi Tampilan Awal

Tampilan awal latar belakang kurang menarik direvisi dengan warna yang artistik dengan tambahan *montion grafik*.

Gambar 4. ... Tampilan awal sebelum revisi



Gambar 4. ... Tampilan awal sesudah revisi



BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang telah Direvisi

1. Kajian Proses Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju membuat dunia pendidikan juga ikut berkembang mengikuti alur perkembangan. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran Tematik berbasis android dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, jika belum tersedia, maka harus mengembangkan media pembelajara tersebut. Pengembangan media pembelajaran berdasarkan pada pentingnya pengembangan media pembelajaran yaitu keterbatasan media dan akualitasi guru dalam pemanfaatan media dan teknologi.⁴⁷ Disamping itu kebutuhan menggunakan media pembelajaran untuk mengembangkan media pembelajaran.⁴⁸ Pengembangan media pembelajaran Tematik berbasis android ini sudah sesuai dengan apa yang menjadi dasar untuk mengembangkan media pembelajaran. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan hasil wawancara kepada guru Tematik kelas IV di MI Iskandar Sulaiman kota Batu,⁴⁹ adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

- 1) Proses belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional.
- 2) Siswa-siswi cenderung lebih senang membuka *smartphone* dari pada membuka buku.
- 3) Kebanyakan siswa-siswi menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain game online.

⁴⁷ Nunuk Suryani dan Setiawan (eds), *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*, (Bandung, Rosda Karya, 2018), 122-123

⁴⁸ Aswir dan M. Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (jakarta/; Ciputra Press, 2022), 137.

⁴⁹ Sri Wahyuni, *Wawancara*, (Batu, 20 April 2023)

- 4) Belum ada media pembelajaran Tematik yang kekinian seperti media pembelajaran berbasis android dan hasil belajar kurang efektif.
- 5) Media pembelajaran Tematik berbasis android sangat dibutuhkan terutama saat pemerintah mewajibkan pembelajaran daring akibat pandemi virus covid-19.

Melihat hasil wawancara diatas, pengembangan media pembelajaran ini sudah sesuai dengan dasar pengembangan media pembelajaran dan tidak asal mengembangkan. Sehingga proses pengembangan media pembelajaran Tematik berbasis android bisa lanjut untuk dikembangkan.

Proses pengembangan media pembelajaran Tematik berbasis android menggunakan model pengembangan ADDIE yang diadopsi dalam Robert Maribe Branch. Model pengembangan ADDIE mempunyai 5 tahapan, adapun tahapannya yaitu *Analisis* (analisis), *Desain* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementasi* (Implementasi) dan *Evaluasi* (Evaluasi).⁵⁰ Pemilihan model ADDIE mengacu pada beberapa alasan, yaitu diantaranya model ADDIE lebih simple, sistematis dan cocok untuk pengembangan media pembelajaran Tematik berbasis android. Hasil dari pengembangan berupa produk media pembelajaran Tematik berbasis android yang menarik dan efektif dalam proses pembelajaran.

2. Kajian Kelayakan Media Pembelajaran Tematik berbasis Android

Kajian kelayakan media pembelajaran Tematik berbasis android meliputi hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli pembelajaran, dan angket tanggapan kmenarikan media kepada siswa. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a. Hasil validasi ahli media mendapatkan nilai 85,3%
- b. Hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai 81,3%
- c. Hasil validasi ahli pembelajaran/guru tematik mendapatkan nilai 84%

⁵⁰ Robert Maribe Branch, *Intructional Desain: The ADDIE Approach*, (New York: Springer, 2009), 2.

- d. Hasil validasi angket tanggapan kemenarikan media mendapatkan nilai 90,2%

Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Tematik berbasis android dari hasil validasi ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 85,3%. Hasil validasi ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 81,3%. Hasil validasi pembelajaran/guru tematik mendapatkan kriteria sangat layak dengan 84%. Hasil angket tanggapan kemenarikan media untuk siswa mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 90,2%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Tematik berbasis android mendapatkan kriteria sangat layak. Hal ini berdasarkan pada pedoman kelayakan media pembelajaran bahwa 81-100% mendapatkan kriteria sangat layak.⁵¹ Sehingga media pembelajaran Tematik berbasis android sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Kajian Efektivitas Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android

Media pembelajaran yang efektif yaitu media pembelajaran yang mampu mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya yaitu meningkatkan hasil belajar siswa. Atau dengan kata lain ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran Tematik berbasis android ini bisa dikatakan efektif dengan melampirkan bukti empiris berupa hasil belajar siswa. Selain bukti empiris pendapat tentang penggunaan media pembelajaran Tematik berbasis android juga bisa menjadi acuan bahwa media pembelajaran tersebut efektif.

Hasil pretest sebelum menggunakan media pembelajaran Tematik berbasis android mendapatkan nilai rata-rata 62,25. Hasil postets sesudah menggunakan media pembelajaran Tematik android mendapatkan nilai rata-rata nilai 89,33. Dari hasil tersebut kemudian diuji dengan menggunakan paired sampel t-test, adapun hasilnya sebagai berikut:

- a) Berberdasarkan perbandingan t hitung dengan t tabel

⁵¹ Nunuk Suryani dan Ahmad Setiawan (eds), *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, Rosdakarya, 2018), 2015

Hasil stastistik hitung (angka t output) > stastistik tabel (tabel t) = 11,240 > 2,045

b) Berdasarkan nilai probabilitas atau Sig. (2-tailed)

Probabilitas <0,05 = 0,000 < 0,025.

Dari problem hasil tersebut ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Tematik berbasis android. Dan dari uji independent t-test mendapatkan hasil uji probabilitas <0,025=0,000<0,025, sehingga ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pottest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain dari hasil uji paired sampele t-test dan independent t-test, hasil wawancara dengan guru kelas IV Mi Iskandar Sulaiman kota Batu yaitu dengan menggunakan media pembelajaran Tematik berbasis android proses pembelajaran menjadi lebih efektif.⁵² Dari hasil uji paired sample t-test, uji independent t-test dan juga persepsi dari pengguna media pembelajaran, maka media pembelajaran Tematik berbasis android bisa dikatakan efektif dan lebih efesien dari proses pembelajaran konvensional.

Uraian tentang media pembelajaran yang efektif diatas senada dengan aspek-aspek efektivitas pembelajaran. Adapun aspek-aspek efektifitas pembelajaran adalah sebagai berikut:⁵³

- a. Bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan dari pembelajaran.
- b. Bukti-bukti yang ditunjukkan kontribusi media pembelajaran terhadap keberhasilan dan ke efektifan.

Selain dari bukti-bukti empiris hasil belajar, efektifitas bukan hanya dilihat dari produktifitas tetapi juga dari segi presepsi seorang dan juga dilihat dari segi kepuasan yang dicapai seseorang.⁵⁴

⁵² Sri Rahayu, *wawancara*, (Batu, Juni 2023)

⁵³ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 141

⁵⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2012), 58

Dari pemaparan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Tematik berbasis android efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada bukti-bukti empiris hasil belajar menggunakan ada perbedaan sebelum dan sesudah semnggunakan media pembelajaran Tematik berbasis android. Ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dan nilai kelas kontrol. Dan persepsi penggunaan media pembelajaran mengatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran Tematik berbasis android proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

B. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android

Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran Tematik berbasis android sebagai berikut.

1. Kelebihan

- a. Media pembelajaran Tematik berbasis android terdapat jenis materi yang saling berkaitan dengan konsep mata pelajaran yang lain yaitu prosedural, informatif, konseptual dan nilai.
- b. Media pembelajaran Tematik berbasis android bisa digunakan dimana saja baik disekolah maupun dirumah.
- c. Media pembelajaran Tematik berbasis android mudah dioperasikan
- d. Tampilan media pembelajaran Tematik berbasis android menarik dan kekinian.
- e. Media pembelajaran Tematik berbasis android menjadikan proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

2. Kekurangan

- a. Media pembelajaran Tematik berbasis android hanya bisa digunakan di *smartphone* berbasis android.
- b. Media pembelajaran Tematik berbasis android membutuhkan aplikasi *AdobeAir* untuk bisa dijadikan di *smartphone*.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan uji kelayakan terhadap media pembelajaran berbasis *android* yang dilakukan ada menguji media, materi dan guru sebagai ahli dari setiap bidangnya. Dalam pemilihan validator tertentu berdasarkan keahlian yang dimiliki atau sebagai bidang yang ditekuni seperti ahli media diambil dari ahli media, ahli materi diambil dari ahli materi, dan yang terakhir ahli pembelajaran di ambil dari guru kelas yang telah lama bergelut pada bidang tersebut. Berikut ini hasil uji valadi data secara kuantitatif terhadap media pembelajaran:
 - a) Uji validasi ahli isi/materi yang diperoleh sebesar 81 % dari 84,3% nilai maksimum. Nilai yang mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 81,3% dalam tabel kategori Linkert termasuk dalam kategori “sangat baik”.
 - b) Uji validasi ahli media nilai yang diperoleh sebesar 81,3 % dari 85 % nilai maksimum. Dengan presentase kelayakan sebesar 81,3% dalam tabel kategori Linkert termasuk dalam kategori “sangat baik”.
 - c) Uji validasi ahli media nilai yang diperoleh sebesar 84,3% dari 85% nilai maksimum. Dengan presentase kelayakan sebesar 84% dalam tabel kategori Linkert termasuk dalam kategori “sangat baik”.
 - d) Uji validasi ahli isi/materi yang diperoleh sebesar 84% dari 83,5% nilai maksimum. Dengan presentase kelayakan sebesar 84% dalam tabel kategori Linkert termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Berdasarkan hasil uji kelayakan melalui media pembelajaran berbasis *android* mewujudkan bahwa media tersebut layak untuk diterapkan di MI Iskandar Sulaiman Kota Batu.

2. Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada siswa MI Iskandar Sulaiman, terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol dari kelas VII A dan B. Pada kelas eksperimen terdapat 28 siswa uji coba dengan kelas berbeda-beda yakni kelas B. Sedangkan kelas kontrol

hanya kelas A. Kemudian dari tiap kelas tersebut dibagi menjadi dua test yaitu Pre-test dan Post-test. Pada kelas eksperimen model pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android. Sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media dengan model pembelajaran konvensional/tradisional.

Pada nilai rekapitulasi pada tabel 4.8 siswa nilai rata-rata kelas eksperimen test *Pre-test* 62,25 sedangkan nilai rata-rata *Post-test* sebesar 89,33. Terjadi peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran sebesar 89,33. Pada kelas kontrol nilai *Pre-test* sebesar 62,25 nilai *Post-test* sebesar 89,33. Untuk kelas *Pre-test* peningkatan sebesar 2501 nilai. Berdasarkan hasil analisis bahwa penggunaan media pembelajaran selisih 12 terhadap hasil belajar yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Pembelajaran tematik berbasis android efektif digunakan dalam proses pembelajaran. bukti empiris berupa hasil belajar siswa. Selain bukti empiris pendapat tentang penggunaan media pembelajaran Tematik berbasis android dapatkan nilai rata-rata 62,25. Hasil postests sesudah menggunakan media pembelajaran Tematik android mendapatkan nilai rata-rata nilai 89,33.

Dari hasil tersebut kemudian diuji dengan menggunakan paired sampel t-test dan independent t-test. Uji paired sample t-test mendapatkan hasil statistik hitung (angka t output) > statistik tabel (tabel t) = 11,240 > 2,045. Dan nilai probabilitas atau Sig. (2-tailed) Probabilitas < 0,05 = 0,000 < 0,025, sehingga ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai postests kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dan dari persepsi pengguna media pembelajaran tematik berbasis android yaitu dengan menggunakan media pembelajaran tematik berbasis android proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembanagn Lebih lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran Tematik berbasis android adalah sebagai berikut.

- a. Siswa disarankan membaca dan mengikuti petunjuk yang terdapat dalam media pembelajaran tematik berbasis android agar bisa mengoprasikannya dengan mudah.
- b. Selain menggunakan media pembelajaran tematik berbasis android, siswa disarankan membaca sumber belajar yang lain untuk menambah wawasan.
- c. Guru Tematik disarankan menggunakan media pembelajaran tematik berbasis android agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

2. Sarean Desiminsi Produk

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran tematik berbasis android, maka disarankan agar media pembelajaran tersebut diserahkan agar media pembelajaran tersebut diharuskan untuk kepentingan proses pembelajaran. Media pembelajaran ini boleh untuk *dicopy* atau *download*

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Bagi pihak yang ingin mengembangkan produk media pembelajaran Tematik berbasis android ini, didasarkan untuk menambah materi kelas IV MI.
- b. Bagi pihak yang ingin mengembangkan media pembelajaran seperti media pembelajaran Tematik berbasis android ini, disarankan saat validasi media untuk menambahkan ahli teknologi dan informasi (IT) dan ahli bahasa.
- c. Produk media pembelajaran Tematik berbasis android hanya bisa digunakan pada *smartphone android*. Oleh karena itu agar dikembangkan dan bisa digunakan pada iPhone.

Daftar Rujukan

- Abdullah Sani, Ridwan. (2016). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang: TS Mart.
- Arifin, Zainal. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Azhar, A. 2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT: Raja Grafindo Persada, hal 2.
- BHRUDIN, 2010. *Pendidikan 7 Psikologis perkembangan*, Jogjakarta, Ar-ruzz media, h.195.
- B.Uno, Hamzah. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: PT. Bumi aksara.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 141
- Daryanto, Haji. (2008). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Citra
- Daryanto, Haji. (2014). *Pembelajaran Tematik Terintegrasi (kurikulum 2013)*, Yogyakarta.: Gava Media.
- Farida, Ida. (2017). *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Haq, Azhar. (2018). *Peranan Guru Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Madrasah Tsanawiyah Hidayatul Mubtadiin Buniayu Malang, Malang. vol.3 NO.2*
- Hidayat, Sholeh. (2014). *Pengembangan Kurikulum Baru*, Bandung: PT. Rosda Karya.
- Kompri, (2016). *Motivasi Pembelajaran “Prespektif Guru & Siswa”*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kuswantoro, J. dan radiansyah, F. 2018. *Media pembelajaran berbasis android*, hlm 14
- Purwa Parwira, Atmaja. (2013). *Psikologi Pendidikan Dalam Prespektif Baru*. Jogjakarta: AR Ruzz Media
- Restina, Arina. (2015). *Psikologi Pendidikan “Teori dan Aplikasi”*. Malang: UMM Pres.

- Ridwan. 2005. *Skala Pengukuran Variabel Penelitian*. Bandung. Hlm. 15
- Rusman. 2012. *Belajar dan pembelajaran berbasis computer*. Alfabeta. h 140
- Robert Maribe Branch, *Intruactional Desain:The ADDIE Approach*, (New York:Springer, 2009), 2
- Sa'adun, Akbar. (2017). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*
Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung. CV. Alfabeta. Hlm 9
- Suharsimi dkk. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Suryani, N. dan Setiawan, A. 2018. *Media pembelajaran inovatif dan pengembangan*. Rosdakarya hlm 19 – 32 .
- Sukardi, (2004). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi aksara
- Sutirjo, sri istuti mamik. (2005). *TEMATIK “Pembelajaran Efektif dalam Kurikulum 2004”*. Malang: Bayu Media
- Trianto. 2011. *Mendesain model pembelajarn inofatif progresif*. Edisi ke-4. PT Refika Adinata. Hlm 234
- Thobroni, (2015). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*, Yogyakarta : Ar-ruzz Media
- Drost, SJ., J.2000.*Reformasi Pengajaran: Salah Asuhan Orangtua?*, Jakarta: Grasindo

Lampiran 1

SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA
 Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130
 Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-037/Ps/HM.01/06/2023

12 Juni 2023

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada
 Yth. Kepala Madrasah MI Iskandar Sulaiman Kota Batu

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami menganjurkan mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian ke Lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin dalam syarat bimbingan tesis. Oleh karena itu, mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa:

Nama	: Nova Hexa Minung Jamila
NIM	: 210103210025
Program Studi	: Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing	: 1. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag 2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis (Ispring) Siswa Kelas IV MI Iskandar Sulaiman Kota Batu.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Lampiran II

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU PCNU KOTA BATU

MI ISKANDAR SULAIMAN

Jl. Pusdik Arhanud No. 02 Desa Pendem Kec. Junrejo Kota Batu 65324

0341-5032423

miiskandarsulaiman1935@gmail.com

<https://miis.sch.id>

Batu, 14 Juni 2023

Nomor : 202/ 421.2 /MIIS/ VI/ 2023

Lampiran : -

Perihal : **Balasan Izin Penelitian**

Kepada,

**Yth. Kepala Program Study Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas Islam Negeri Malang**

Di Tempat

Assalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **TITIEK RAKHMAWATI, S.Pd.I**

Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa :

Nama : Nova Hexa Minung Jamila

NIM : 210103210025

Jurusan/ Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas : Universitas Islam Negeri Malang (UIN) PASCASARJANA

Telah kami setuju untuk melaksanakan penelitian pada MI Iskandar Sulaiman sebagai syarat penyusunan skripsi dengan judul :

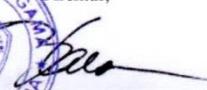
**“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis (Ispring) Siswa Kelas IV MI Iskandar Sulaiman
Kota Batu”**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh*Mengetahui,
Kepala Madrasah,

Lampiran III

SURAT KETERANGAN validator materi

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG PASCASARJANA</p> <p>Jalan Ir. Soekarno No. 34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130 Website: http://pasca.uin-malang.ac.id, Email: pps@uin-malang.ac.id</p>										
<p>Nomor : B-019/Ps/PP.009/06/2023 Hal : Permohonan Menjadi Validator Ahli Materi</p>	<p>12 Juni 2023</p>										
<p>Kepada Yth. Dr. Abdul Ghofur, M.Ag</p> <p style="text-align: center;">di Tempat</p>											
<p><i>Assalamu 'alaikum Wr. Wb</i> Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi Tim Validator tersebut;</p>											
<table border="0"> <tr> <td style="padding-right: 10px;">Nama</td> <td>: Nova Hexa Minung Jamila</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 210103210025</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah</td> </tr> <tr> <td>Pembimbing</td> <td>: 1. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag 2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd</td> </tr> <tr> <td>Judul Penelitian</td> <td>: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis (Ispring) Siswa Kelas IV MI Iskandar Sulaiman Kota Batu.</td> </tr> </table>		Nama	: Nova Hexa Minung Jamila	NIM	: 210103210025	Program Studi	: Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	Pembimbing	: 1. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag 2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd	Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis (Ispring) Siswa Kelas IV MI Iskandar Sulaiman Kota Batu.
Nama	: Nova Hexa Minung Jamila										
NIM	: 210103210025										
Program Studi	: Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah										
Pembimbing	: 1. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag 2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd										
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis (Ispring) Siswa Kelas IV MI Iskandar Sulaiman Kota Batu.										
<p>Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.</p> <p><i>Wassalamu 'alaikum Wr. Wb</i></p>											
<p>Direktur,  Wahidmurni</p>											

Lampiran IV

SURAT KETERANGAN VALIDATOR MEDIA



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id> , Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-037/Ps/HM.01/06/2023

12 Juni 2023

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala Madrasah MI Iskandar Sulaiman Kota Batu

di Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami menganjurkan mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian ke Lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin dalam syarat bimbingan tesis. Oleh karena itu, mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa:

Nama : Nova Hexa Minung Jamila
NIM : 210103210025
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing : 1. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis (Ispring)
Siswa Kelas IV MI Iskandar Sulaiman Kota Batu.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.
Wassalamu 'alaikum Wr. Wb



Direktur,

ahidmurni

Lampiran V**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA****INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**

MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS ANDROID (iSpring)

KELAS IV

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis pada Jurusan Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami selaku mahasiswa telah mengembangkan media pembelajaran berupa produk media pembelajaran Tematik berbasis android kelas IV MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket dibawah ini sebagai ahli media.

Tujuan dari mengisi angket ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Tematik berbasis android kelas IV MI. hasil penilaian ini akan digunakan peneliti untuk penyempurnaan media pembelajaran agar bis dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya peneliti sampaikan terimakasih atas kesedian Bapak/Ibu.

B. Identitas

Nama : _____

Pendidikan : _____

Jabatan : _____

Instansi : _____

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda check (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman penilaian

Nilai	Keterangan
5	sangat baik/sangat valid/sangat menarik/sangat mudah/sangat jelas/sangat tepat
4	baik/valid/ menarik/mudah/ jelas/ tepat
3	cukup/cukup valid/ cukupmenarik/cukup mudah/ cukup jelas/cukup tepat
2	kurang baik/kurang valid/kurang menarik/kurang mudah/kurang jelas/ kurang tepat
1	sangat tidak baik/sangat tidak valid/ sangat tidak menarik/sangat tidak mudah/sangat tidak jelas/ sangat tidak tepat

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan saran atau komentar pada lembar yang telah disediakan.

D. Penilaian

No	Komponen	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan petunjuk penggunaan					
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa					
3	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa					
4	Kesantunan penggunaan bahasa					
5	Ketepatan teks dengan materi					
6	Keruntutan penyajian materi					
7	Penyajian tokoh					
8	Kemenarikan tampilan awal media					
9	Keteraturan desain media					
10	Pemilihan jenis dan ukuran huruf					
11	Kesesuaian video dengan materi					
12	Kemudahan untuk membaca teks					
13	Pemilihan warna					
14	Kesesuaian audio, gambar dan materi					
15	Mudah diproses					

E. Saran atau Komentar

.....

- () Valid
 () Valid Perlu Revisi
 () Tidak Valid Perlu Revisi

Malang, 2023

Validator Ahli Media

(.....)

NIP:

LAMPIRAN VI

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS ANDROID (iSpring)

KELAS IV

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis pada Jurusan Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami selaku mahasiswa telah mengembangkan media pembelajaran berupa produk media pembelajaran Tematik berbasis android kelas IV MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket dibawah ini sebagai ahli materi.

Tujuan dari mengisi angket ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Tematik berbasis android kelas IV MI. hasil penilaian ini akan digunakan peneliti untuk penyempurnaan media pembelajaran agar bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya peneliti sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu.

B. Identitas

Nama : _____
Pendidikan : _____
Jabatan : _____
Instansi : _____

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda check (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman penilaian

Nilai	Keterangan
5	sangat baik/sangat valid/sangat menarik/sangat mudah/sangat jelas/sangat tepat
4	baik/valid/ menarik/mudah/ jelas/ tepat
3	cukup/cukup valid/ cukupmenarik/cukup mudah/ cukup jelas/cukup tepat
2	kurang baik/kurang valid/kurang menarik/kurang mudah/kurang jelas/ kurang tepat
1	sangat tidak baik/sangat tidak valid/ sangat tidak menarik/sangat tidak mudah/sangat tidak jelas/ sangat tidak tepat

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan saran atau komentar pada lembar yang telah disediakan.

D. Penilaian

No	Komponen	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan jenis materi					
2	Kesesuaian KI dan KD					
3	Keseaian materi dengan indikaor					
4	Keseaian materi dengan bahasan					
5	Keseaian materi dengantema					
6	Kejelasan uraian					
7	Eferktifitas dan efesiensi pencapaian kompetensi					
8	Kesesuaian dengan karektiristik siswa					
9	Urutan Penyajian					
10	Daya tarik					
11	Kesuaian gambar dengan materi					
12	Keterbacaan, tulisan, ukuran, huruf, dan warna huruf					
13	Video sesuai dengan materi					
14	Audeo sesuai dengan materi					
15	Mudah dioperasikan					

E. Saran atau Komentar

.....

- () Valid
 () Valid Perlu Revisi
 () Tidak Valid Perlu Revisi

Malang, 2023
 Validator Ahli Materi

(.....)

NIP:

LAMPIRAN VII**INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN/GURU KELAS
MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS ANDROID (iSpring)
KELAS IV****A. Pengantar**

Dalam rangka penulisan tesis pada Jurusan Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami selaku mahasiswa telah mengembangkan media pembelajaran berupa produk media pembelajaran Tematik berbasis android kelas IV MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket dibawah ini sebagai ahli Pembelajaran/Guru Kelas.

Tujuan dari mengisi angket ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Tematik berbasis android kelas IV MI. hasil penilaian ini akan digunakan peneliti untuk penyempurnaan media pembelajaran agar bis dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya peneliti sampaikan terimakasih atas kesedian Bapak/Ibu.

B. Identitas

Nama : _____
Pendidikan : _____
Jabatan : _____
Instansi : _____

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda check (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman penilaian

Nilai	Keterangan
5	sangat baik/sangat valid/sangat menarik/sangat mudah/sangat jelas/sangat tepat
4	baik/valid/ menarik/mudah/ jelas/ tepat
3	cukup/cukup valid/ cukupmenarik/cukup mudah/ cukup jelas/cukup tepat
2	kurang baik/kurang valid/kurang menarik/kurang mudah/kurang jelas/ kurang tepat
1	sangat tidak baik/sangat tidak valid/ sangat tidak menarik/sangat tidak mudah/sangat tidak jelas/ sangat tidak tepat

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan saran atau komentar pada lembar yang telah disediakan.

D. Penilaian

No	Komponen	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran efektif dan efisien					
2	Media pembelajaran memberikan pemahaman materi					
3	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca					
4	Kejelasan tujuan pembelajaran					
5	Kesesuaian gambar dan materi					
6	Kesesuaian video dan materi					
7	Kesesuaian audio dan materi					
8	Penyajian materi runtut					
9	Penyajian materi mudah dipahami					
10	Media mudah dioperasikan					
11	Media pembelajaran membantu proses pembelajaran					
12	Media memudahkan siswa memahami materi					
13	Media memberi fokus siswa untuk belajar					
14	Materi sesuai KI dan KD					
15	Materi sesuai Indikator					

E. Saran atau Komentar

.....

- () Valid
 () Valid Perlu Revisi
 () Tidak Valid Perlu Revisi

Malang, 2023
 Validator Ahli
 Pembelajaran/Guru Kelas

(.....)

NIP:

LAMPIRAN VIII

INSTRUMEN VALIDASI KEMENARIKAN UNTUK SISWA MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS ANDROID (iSpring) KELAS IV

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan tesis pada Jurusan Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami selaku mahasiswa telah mengembangkan media pembelajaran berupa produk media pembelajaran Tematik berbasis android kelas IV MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan adik-adik agar mengisi angket dibawah ini untuk memberi tanggapan..

Tujuan dari mengisi angket ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Tematik berbasis android kelas IV MI. hasil penilaian ini akan digunakan peneliti untuk penyempurnaan media pembelajaran agar bis dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya peneliti sampaikan terimakasih atas kesediaan adik-adik.

B. Identitas

Nama : _____

Kelas : _____

Sekolah : _____

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda check (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman penilaian

Nilai	Keterangan
5	sangat baik/sangat valid/sangat menarik/sangat mudah/sangat jelas/sangat tepat
4	baik/valid/ menarik/mudah/ jelas/ tepat
3	cukup/cukup valid/ cukupmenarik/cukup mudah/ cukup jelas/cukup tepat
2	kurang baik/kurang valid/kurang menarik/kurang mudah/kurang jelas/ kurang tepat
1	sangat tidak baik/sangat tidak valid/ sangat tidak menarik/sangat tidak mudah/sangat tidak jelas/ sangat tidak tepat

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan saran atau komentar pada lembar yang telah disediakan.

D. Penilaian

No	Komponen	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah tampilan media menarik dan membuat nyaman untuk belajar					
2	Apakah warna yang digunakan dalam media ini nyaman dilihat					
3	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini nyaman dilihat					
4	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini dapat mudah dipahami					
5	Apakah gambar yang ditampilkan mempermudah memahami materi					
6	Apakah video yang ditampilkan mempermudah motivasi untuk belajar					
7	Apakah petunjuk dari penggunaan media telah disampaikan dengan jelas					
8	Apakah materi dalam media ini sudah disajikan secara urut					
9	Apakah isi materi dalam media membuat senang belajar					
10	Apakah dengan menggunakan media ini mempermudah memahami materi dan membuat senang untuk belajar					
11	Apakah tampilan media menarik dan membuat nyaman untuk belajar					
12	Apakah warna yang digunakan dalam media ini nyaman dilihat					
13	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini nyaman dilihat					
14	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini dapat mudah dipahami					
15	Apakah gambar yang ditampilkan mempermudah memahami materi					

Lampiran IX**SOAL PRETEST**

Nama : _____

Kelas : _____

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c,d atau e yang dianggap sebagai jawaban yang paling tepat!

1. Perbedaan karakteristik fisik dalam keluarga meliputi...
 - a. warna kulit dan Bahasa
 - b. jenis rambut dan warna kulit
 - c. kegemaran dan tinggi badan
 - d. warna kulit dan umur
2. Lala senang menyanyi. Tika senang menari. Lala dan Tika memiliki perbedaan...
 - a. jenis kelamin
 - b. pendapat
 - c. hobi
 - d. fisik
3. Keragaman dalam keluarga harus kita...
 - a. hargai
 - b. hindari
 - c. musuhi
 - d. marahi
4. Salah satu contoh sikap saling menghargai perbedaan karakteristik individu adalah...
 - a. berteman dengan yang pintar saja
 - b. berteman tanpa membeda-bedakan
 - c. tidak mau berteman dengan siapa pun
 - d. berteman dengan yang memiliki kesamaan hobi
5. Berikut yang bukan merupakan contoh sikap menghargai keragaman di lingkungan keluarga adalah...
 - a. belajar bersama kakak
 - b. bermain bersama dengan adik
 - c. mengejek adik yang memiliki jenis rambut berbeda dengan kita
 - d. gotong royong dalam menyelesaikan pekerjaan rumah
6. Keragaman karakteristik masyarakat Indonesia pada hakikatnya dapat dijadikan sebagai...
 - a. alat pemisah golongan
 - b. pembeda di masyarakat
 - c. alat pemersatu bangsa
 - d. penguatan antarsuku

7. Contoh perilaku di lingkungan sekolah dalam menjaga persatuan dan kesatuan, misalnya...
 - a. memberi contekan pada teman
 - b. berkelahi dengan teman
 - c. membantu teman yang sedang kesusahan
 - d. mengejek teman sedang beribadah
8. Banyak keberagaman yang bias kita temukan di lingkungan sekitar. Keberagaman tersebut harus kita...
 - a. tercela
 - b. syukuri
 - c. sombongkan
 - d. jelek-jelekkkan
9. Kita dapat menemukan keberagaman di...
 - a. lingkungan keluarga
 - b. lingkungan sekolah
 - c. lingkungan masyarakat
 - d. mana saja
10. Contoh perbedaan karakter individu yang dapat memberi manfaat bagi diri sendiri dan orang lain adalah...
 - a. pemaarah
 - b. pendiam
 - c. suka menolong
 - d. acuh terhadap orang lain
11. Karya sastra yang merupakan hasil cerita khayalan disebut cerita...
 - a. fiksi
 - b. nonfiksi
 - c. sastra
 - d. nonsastra
12. Karya sastra yang berisikan cerita hewan-hewan disebut...
 - a. fabel
 - b. sage
 - c. mite
 - d. legenda
13. Berikut ini yang termasuk cerita fiksi adalah...
 - a. Pengalaman Liburan ke Bali
 - b. Kisah Timun Mas
 - c. Pengalaman yang Sangat Lucu
 - d. Pengalaman Menjadi Juara Kelas
14. Berikut bukan cerita legenda adalah...
 - a. Kisah Banyuwangi
 - b. Buaya yang Serakah**
 - c. Rawa Pening
 - d. Danau Toba

15. Tokoh dalam cerita yang memiliki perilaku baik disebut...
- protagonis**
 - antagonis
 - tritagonis
 - ditragonis
16. Bawang Putih tinggal bersama ibu tiri dan seorang saudara tirinya bernama Bawang Merah. Namun, mereka memiliki sifat yang jahat. Mereka bersikap baik kepada Bawang Putih hanya ketika ayahnya ada bersamanya. Tokoh utama dalam penggalan dongeng tersebut adalah...
- Ayah
 - Ibu Tiri
 - Bawang Merah
 - Bawang Putih**
17. Ketika tengah menyusuri sungai, Bawang Putih melihat sebuah gubug milik nenek sebatang kara. Atas seizin nenek tersebut, Bawang Putih akhirnya menginap di gubug itu... Peristiwa dalam kutipan dongeng tersebut terjadi di...
- rumah Bawang Putih
 - sungai dan gubug**
 - pasar
 - hutan
18. Pada zaman dahulu kala di Sambas Kalimantan Barat tinggallah seorang saudagar. Ia mempunyai dua orang putra yang bernama Muzakir dan Dermawan. Muzakir sangat kikir, sebaliknya Dermawan adalah orang yang sangat peduli dan selalu memberi sesuatu kepada fakir miskin. Latar waktu dalam penggalan dongeng tersebut adalah...
- satu tahun yang lalu
 - zaman penjajahan
 - zaman dahulu kala**
 - baru saja
19. Watak tokoh Malin dalam cerita rakyat Malin Kundang adalah...
- sabar
 - ikhlas
 - dermawan
 - durhaka**
20. Hikmah dari cerita rakyat Malin Kundang adalah...
- sebaiknya kita tidak hidup boros
 - jangan pernah berbohong kepada orangtua
 - kita tidak boleh durhaka kepada orangtua**
 - kita sebaiknya rajin menabung
21. Berkebun teh adalah mata pencaharian penduduk di daerah...
- perkotaan
 - pegunungan**
 - pesisir pantai

- d. pedalaman
- 22. Orang yang menyalurkan barang disebut...
 - a. produsen
 - b. distributor**
 - c. konsumen
 - d. produksi
- 23. Kegiatan ekonomi penduduk padang rumput adalah...
 - a. nelayan
 - b. berkebun
 - c. beternak kambing
 - d. beternak lele
- 24. Aktivitas membuat tempe merupakan kegiatan...
 - a. konsumsi
 - b. distribusi
 - c. produksi**
 - d. berdagang
- 25. Berikut ini yang tidak termasuk hasil tanaman dari usaha perkebunan adalah...
 - a. padi**
 - b. kopi
 - c. teh
 - d. karet
- 26. Jenis pekerjaan penduduk di daerah pantai adalah...
 - a. pegawai kantoran
 - b. berkebun
 - c. nelayan**
 - d. petani
- 27. Contoh kegiatan seseorang dalam masyarakat yang menghasilkan jasa adalah...
 - a. dokter**
 - b. petani sawah
 - c. pengrajin
 - d. nelayan
- 28. Berikut ini termasuk kegiatan distribusi adalah...
 - a. mengangkut hasil pertanian dari desa ke kota**
 - b. menanam padi di sawah
 - c. menangkap ikan di laut
 - d. membuat perabotan rumah tangga
- 29. Mata pencaharian yang bercorak tradisional adalah...
 - a. perindustrian
 - b. transportasi
 - c. perkebunan**
 - d. pariwisata
- 30. Mata pencaharian penduduk kota adalah...
 - a. berkebun

- b. bercocok tanam
 - c. beternak
 - d. pegawai kantor**
31. Sebuah tarikan atau dorongan yang menyebabkan benda bergerak disebut...
- a. gaya**
 - b. daya
 - c. usaha
 - d. energi
32. Buah yang jatuh dari pohonnya merupakan contoh dari gaya...
- a. magnet
 - b. gesek
 - c. gravitasi
 - d. gerak
33. Contoh gaya gesek antara lain...
- a. ban mobil dan jalan raya**
 - b. kipas angin dan tembok
 - c. buah kelapa jatuh ke tanah
 - d. dua magnet yang berdekatan
34. Pengaruh gaya terhadap benda yaitu...
- a. benda dapat berubah wujud
 - b. benda dapat berubah warna
 - c. benda dapat berubah bentuk
 - d. benda dapat berubah sifat**
35. Gerakan yang membutuhkan dorongan adalah...
- a. melempar**
 - b. menarik tali
 - c. mengangkat
 - d. mengambil benda
36. Kegiatan “Tarik tambang” memerlukan gaya karena adanya...
- a. tarikan**
 - b. perubahan
 - c. dorongan
 - d. perpindahan
37. Menendang bola menggunakan gaya...
- a. pegas
 - b. otot**
 - c. magnet
 - d. gravitasi bumi
38. Perubahan gerak benda dipengaruhi oleh...
- a. letak benda
 - b. besar benda
 - c. berat benda
 - d. gaya**

39. Bila tidak ada gaya yang mengenai suatu benda, maka benda itu akan...
- berpindah
 - diam saja**
 - berubah bentuk
 - bergerak semakin cepat
40. Perubahan bentuk benda akibat gaya adalah...
- bola yang ditendang
 - telur pecah karena dijatuhkan**
 - buku dipindah dari meja ke lemari
 - bola yang dilambungkan ke udara
41. Unsur musik yang menandakan cepat atau lambatnya lagu yang dinyanyikan disebut...
- tempo**
 - dinamik
 - birama
 - nada
42. Tanda tempo yang lambat menggambarkan suasana yang...
- semangat
 - riang
 - gembira
 - tenang
43. Lagu yang menggunakan tempo cepat adalah...
- Garuda Pancasila
 - Halo-halo Bandung
 - Bangun Pemuda Pemuda
 - Bagimu Negeri
44. Lagu syukur dinyanyikan dengan tempo...
- cepat
 - biasa
 - lambat**
 - sangat cepat
45. Lagu Gundul-Gundul Pacul berasal dari daerah...
- Sumatera Selatan
 - Jawa Tengah
 - Kalimantan
 - Papua
46. Berikut ini tari yang berasal dari Yogyakarta adalah...
- Serimpi**
 - Saman
 - Kecak
 - Pakarena

47. Tari Kecak berasal dari daerah...
- Sumatra
 - Kalimantan
 - Sulawesi
 - Bali**
48. Proses menggambar yang paling awal atau membuat rancangan gambar disebut...
- pewarna
 - gambar
 - batik
 - sketsa/pola**
49. Boneka adalah seni tiga dimensi yang dibuat dari...
- tanah
 - kertas
 - kain**
 - lilin
50. Tanda untuk lagu dengan tempo cepat adalah...
- lento
 - andante
 - allegro**
 - negro

SOAL POSTEST

Nama : _____

Kelas : _____

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c,d atau e yang dianggap sebagai jawaban yang paling tepat!

- Lagu yang menggunakan tempo cepat adalah...
 - Garuda Pancasila
 - Halo-halo Bandung
 - Bangun Pemuda Pemuda
 - Bagimu Negeri
- Lagu syukur dinyanyikan dengan tempo...
 - cepat
 - biasa
 - lambat**
 - sangat cepat

3. Lagu Gundul-Gundul Pacul berasal dari daerah...
 - a. Sumatera Selatan
 - b. Jawa Tengah
 - c. Kalimantan
 - d. Papua
4. Berikut ini tari yang berasal dari Yogyakarta adalah...
 - a. Serimpi**
 - b. Saman
 - c. Kecak
 - d. Pakarena
5. Tari Kecak berasal dari daerah...
 - a. Sumatra
 - b. Kalimantan
 - c. Sulawesi
 - d. Bali**
6. Proses menggambar yang paling awal atau membuat rancangan gambar disebut...
 - a. pewarna
 - b. gambar
 - c. batik
 - d. sketsa/pola**
7. Boneka adalah seni tiga dimensi yang dibuat dari...
 - a. tanah
 - b. kertas
 - c. kain**
 - d. lilin
8. Tanda untuk lagu dengan tempo cepat adalah...
 - a. lento
 - b. andante
 - c. allegro**
 - d. negro
9. Pada zaman dahulu kala di Sambas Kalimantan Barat tinggallah seorang saudagar. Ia mempunyai dua orang putra yang bernama Muzakir dan Dermawan. Muzakir sangat kikir, sebaliknya Dermawan adalah orang yang sangat peduli dan selalu memberi sesuatu kepada fakir miskin. Latar waktu dalam penggalan dongeng tersebut adalah...
 - a. satu tahun yang lalu
 - b. zaman penjajahan
 - c. zaman dahulu kala**
 - d. baru saja

10. Watak tokoh Malin dalam cerita rakyat Malin Kundang adalah...
 - a. sabar
 - b. ikhlas
 - c. dermawan
 - d. durhaka**
11. Hikmah dari cerita rakyat Malin Kundang adalah...
 - a. sebaiknya kita tidak hidup boros
 - b. jangan pernah berbohong kepada orangtua
 - c. kita tidak boleh durhaka kepada orangtua**
 - d. kita sebaiknya rajin menabung
12. Berkebun teh adalah mata pencaharian penduduk di daerah...
 - a. perkotaan
 - b. pegunungan**
 - c. pesisir pantai
 - d. pedalaman
13. Orang yang menyalurkan barang disebut...
 - a. produsen
 - b. distributor**
 - c. konsumen
 - d. produksi
14. Kegiatan ekonomi penduduk padang rumput adalah...
 - a. nelayan
 - b. berkebun
 - c. beternak kambing
 - d. beternak lele
15. Aktivitas membuat tempe merupakan kegiatan...
 - a. konsumsi
 - b. distribusi
 - c. produksi**
 - d. berdagang
16. Berikut ini yang tidak termasuk hasil tanaman dari usaha perkebunan adalah...
 - a. padi**
 - b. kopi
 - c. teh
 - d. karet
17. Jenis pekerjaan penduduk di daerah pantai adalah...
 - a. pegawai kantor
 - b. berkebun
 - c. nelayan**
 - d. petani

18. Contoh kegiatan seseorang dalam masyarakat yang menghasilkan jasa adalah...
- dokter**
 - petani sawah
 - pengrajin
 - nelayan
19. Berikut ini termasuk kegiatan distribusi adalah...
- mengangkut hasil pertanian dari desa ke kota**
 - menanam padi di sawah
 - menangkap ikan di laut
 - membuat perabotan rumah tangga
20. Mata pencaharian yang bercorak tradisional adalah...
- perindustrian
 - transportasi
 - perkebunan**
 - pariwisata
21. Mata pencaharian penduduk kota adalah...
- berkebun
 - bercocok tanam
 - beternak
 - pegawai kantor**
22. Sebuah tarikan atau dorongan yang menyebabkan benda bergerak disebut...
- gaya**
 - daya
 - usaha
 - energi
23. Perbedaan karakteristik fisik dalam keluarga meliputi...
- warna kulit dan Bahasa
 - jenis rambut dan warna kulit
 - kegemaran dan tinggi badan
 - warna kulit dan umur
24. Lala senang menyanyi. Tika senang menari. Lala dan Tika memiliki perbedaan...
- jenis kelamin
 - pendapat
 - hobi
 - fisik
25. Keragaman dalam keluarga harus kita...
- hargai
 - hindari
 - musuhi
 - marahi

26. Salah satu contoh sikap saling menghargai perbedaan karakteristik individu adalah...
- e. berteman dengan yang pintar saja
 - f. berteman tanpa membeda-bedakan
 - g. tidak mau berteman dengan siapa pun
 - h. berteman dengan yang memiliki kesamaan hobi
27. Berikut yang bukan merupakan contoh sikap menghargai keragaman di lingkungan keluarga adalah...
- e. belajar bersama kakak
 - f. bermain bersama dengan adik
 - g. mengejek adik yang memiliki jenis rambut berbeda dengan kita
 - h. gotong royong dalam menyelesaikan pekerjaan rumah
28. Keragaman karakteristik masyarakat Indonesia pada hakikatnya dapat dijadikan sebagai...
- e. alat pemisah golongan
 - f. pembeda di masyarakat
 - g. alat pemersatu bangsa
 - h. penguatan antarsuku
29. Contoh perilaku di lingkungan sekolah dalam menjaga persatuan dan kesatuan, misalnya...
- e. memberi contekan pada teman
 - f. berkelahi dengan teman
 - g. membantu teman yang sedang kesusahan
 - h. mengejek teman sedang beribadah
30. Banyak keberagaman yang bias kita temukan di lingkungan sekitar. Keberagaman tersebut harus kita...
- e. tercela
 - f. syukuri
 - g. sombongkan
 - h. jelek-jelekkkan
31. Kita dapat menemukan keberagaman di...
- e. lingkungan keluarga
 - f. lingkungan sekolah
 - g. lingkungan masyarakat
 - h. mana saja
32. Contoh perbedaan karakter individu yang dapat memberi manfaat bagi diri sendiri dan orang lain adalah...
- e. pemaarah
 - f. pendiam
 - g. suka menolong
 - h. acuh terhadap orang lain
33. Karya sastra yang merupakan hasil cerita khayalan disebut cerita...
- e. fiksi

- f. nonfiksi
 - g. sastra
 - h. nonsastra
34. Karya sastra yang berisikan cerita hewan-hewan disebut...
- e. fabel
 - f. sage
 - g. mite
 - h. legenda
35. Berikut ini yang termasuk cerita fiksi adalah...
- e. Pengalaman Liburan ke Bali
 - f. Kisah Timun Mas
 - g. Pengalaman yang Sangat Lucu
 - h. Pengalaman Menjadi Juara Kelas
36. Berikut bukan cerita legenda adalah...
- e. Kisah Banyuwangi
 - f. Buaya yang Serakah**
 - g. Rawa Pening
 - h. Danau Toba
37. Menendang bola menggunakan gaya...
- e. pegas
 - f. otot**
 - g. magnet
 - h. gravitasi bumi
38. Perubahan gerak benda dipengaruhi oleh...
- e. letak benda
 - f. besar benda
 - g. berat benda
 - h. gaya**
39. Bila tidak ada gaya yang mengenai suatu benda, maka benda itu akan...
- e. berpindah
 - f. diam saja**
 - g. berubah bentuk
 - h. bergerak semakin cepat
40. Perubahan bentuk benda akibat gaya adalah...
- e. bola yang ditendang
 - f. telur pecah karena dijatuhkan**
 - g. buku dipindah dari meja ke lemari
 - h. bola yang dilambungkan ke udara
41. Unsur musik yang menandakan cepat atau lambatnya lagu yang dinyanyikan disebut...
- e. tempo**
 - f. dinamik
 - g. birama

- h. nada
- 42. Tanda tempo yang lambat menggambarkan suasana yang...
 - e. semangat
 - f. riang
 - g. gembira
 - h. tenang
- 43. Tokoh dalam cerita yang memiliki perilaku baik disebut...
 - e. protagonis**
 - f. antagonis
 - g. tritagonis
 - h. ditragonis
- 44. Bawang Putih tinggal bersama ibu tiri dan seorang saudara tirinya bernama Bawang Merah. Namun, mereka memiliki sifat yang jahat. Mereka bersikap baik kepada Bawang Putih hanya ketika ayahnya ada bersamanya. Tokoh utama dalam penggalan dongeng tersebut adalah...
 - e. Ayah
 - f. Ibu Tiri
 - g. Bawang Merah
 - h. Bawang Putih**
- 45. Ketika tengah menyusuri sungai, Bawang Putih melihat sebuah gubug milik nenek sebatang kara. Atas seizin nenek tersebut, Bawang Putih akhirnya menginap di gubug itu... Peristiwa dalam kutipan dongeng tersebut terjadi di...
 - e. rumah Bawang Putih
 - f. sungai dan gubug**
 - g. pasar
 - h. hutan
- 46. Buah yang jatuh dari pohonnya merupakan contoh dari gaya...
 - e. magnet
 - f. gesek
 - g. gravitasi
 - h. gerak
- 47. Contoh gaya gesek antara lain...
 - e. ban mobil dan jalan raya**
 - f. kipas angin dan tembok
 - g. buah kelapa jatuh ke tanah
 - h. dua magnet yang berdekatan
- 48. Pengaruh gaya terhadap benda yaitu...
 - e. benda dapat berubah wujud
 - f. benda dapat berubah warna
 - g. benda dapat berubah bentuk
 - h. benda dapat berubah sifat**
- 49. Gerakan yang membutuhkan dorongan adalah...
 - e. melempar**

- f. menarik tali
 - g. mangangkat
 - h. mengambil benda
50. Kegiatan “Tarik tambang” memerlukan gaya karena adanya...
- e. tarikan**
 - f. perubahan
 - g. dorongan
 - h. perpindahan

LAMPIRAN X**DOKUMENTASI****Wawancara****Penggunaan media pembelajaran Tematik berbasis android dikelas eksperimen****Kelas Ekperimen**



Kelas Kontrol