

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV TEMA 6 SUBTEMA 1 DI SEKOLAH DASAR

Nila Sari, Indri Anugraheni

Progdi PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga
Surel: 292017115@student.uksw.edu, indri.anugraheni@uksw.edu

Abstract: Development Of Android-Based Learning Media In Class IV Theme 6 Subtema 1 Thematic Learning In Basic School This study was conducted to determine the feasibility and stages of developing Android-based learning media in the fourth grade thematic learning theme 6 sub-theme 1 in elementary schools. The type of research used is Research and Development (R&D). The data collection technique used an instrument sheet for the evaluation of the validation results of material experts and media experts which was carried out by 2 material experts and 2 media experts. The data analysis technique used is descriptive qualitative and percentage with the results obtained, namely: the results of the material expert validation obtained a percentage of 96.4% with a very high interval, the results of the media expert's assessment obtained a percentage of 91.7% with a very high interval. Based on the results of the validation of material experts and media experts for developing Android-based learning media in thematic learning for class IV theme 6 sub-theme 1 in elementary schools, it is declared valid and feasible to be applied.

Keywords: *Learning Media, Android, Thematic Learning*

Abstrak: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 6 Subtema 1 Di Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada pembelajaran tematik kelas IV tema 6 subtema 1 di sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Teknik pengumpulan data menggunakan lembar instrumen penilaian hasil validasi ahli materi dan ahli media yang dilaksanakan oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan presentase dengan hasil yang diperoleh yaitu: hasil validasi ahli materi memperoleh presentase 96,4% dengan interval sangat tinggi, hasil penilaian ahli media memperoleh presentase 91,7% dengan interval sangat tinggi. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada pembelajaran tematik kelas IV tema 6 subtema 1 di sekolah dasar dinyatakan valid dan layak untuk diterapkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Android, Pembelajaran Tematik

PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini, Pendidikan dijadikan sebagai aspek yang paling penting untuk menentukan kemajuan suatu bangsa. Dengan adanya Pendidikan, maka akan menghasilkan suatu sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas untuk menunjang proses pembangunan dimasa yang akan datang. UU RI Sisdiknas No 20 tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk mendukung

berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dari tujuan tersebut pemerintah berupaya untuk meningkatkan mutu Pendidikan dalam bentuk perbaikan proses belajar mengajar yang memiliki kualitas yang baik.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Pembelajaran ..(Hal. 33-43)

Pada kurikulum 2013 pembelajaran yang diterapkan merupakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran dan dirancang dengan tema-tema tertentu yang diterapkan dalam mempermudah untuk proses pembelajaran bagi siswa (Nurul, 2015: 35). Syaifuddin (2017: 140) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menekankan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran tematik, guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan potensi peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya di kelas terhadap perencanaan atau pelaksanaan kegiatan pembelajaran, serta evaluasi hasil belajar dan mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki.

Kegiatan pembelajaran yang dikembangkan oleh guru saat ini banyak sekali mengalami pengembangan. Salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dimaksudkan agar peserta didik mampu menyerap materi pelajaran yang dibahas dengan maksimal. Media berasal dari Bahasa latin yang disebut sebagai “*medium*” yang berarti pengantar atau perantara. Miarso (2004: 458) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar pada siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan dapat terkendali. Nurseto (2011: 21) media pembelajaran adalah suatu wahana atau penyalur pesan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Pesan yang dimaksud merupakan materi pembelajaran atau

informasi materi pembelajaran. Indri Anugraheni dan Firoslia Kristin (2018: 286) Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Salah satu media pembelajaran yaitu media berbasis *Android*. Listyorini dan Widodo (2013: 26) *Android* adalah suatu sistem operasi berbasis Linux yang digunakan pada *Smartphone* atau komputer tablet. *Android* merupakan generasi baru dari *Platform Mobile* yang dapat memberikan keleluasaan kepada pengembang media berbasis *Android* untuk melakukan pengembangan sesuai dengan tujuan pengembang. Putra dan Nugroho (2016: 28) *Android* adalah suatu sistem operasi yang sifatnya *open source* yang berarti dapat digunakan secara gratis oleh para pengembang aplikasi. Safaat (2012: 4) pengembangan media berbasis *Android* mempunyai beberapa pilihan dalam membuat atau mengembangkan media berbasis *Android*, dimana sebagian besar pengembang media berbasis *Android* menggunakan *Eclipse* yang tersedia secara bebas untuk mengembangkan media berbasis *Android*. Sistem operasi android bersifat *Open Source* sehingga dapat memudahkan penggunaannya untuk menginstal aplikasi di *Smartphone* masing-masing.

Berdasar pada kondisi nyata yang ada, terkait belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi serta kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran maka penulis bermaksud melakukan pengembangan media pembelajaran melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Pembelajaran Tematik kelas IV Tema 6

Subtema 1 disekolah dasar”. Pengembangan media berbasis *Android* dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menambah variasi media yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Sukmadinata (2016: 164) Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan proses serta langkah-langkah mengembangkan suatu produk dalam bentuk *hardware* maupun *software* yang bisa dipertanggungjawabkan. Adapun langkah-langkah atau prosedur penelitian ini berpedoman dari Sukmadinata (2016: 164) yang terdiri dari:

1. Studi pendahuluan

Pada tahap studi pendahuluan dilakukan studi pustaka, survei lapangan dan pengumpulan *draf* produk awal. Studi pustaka dilakukan dengan cara mencari dan mengkaji hasil penelitian yang sudah dilakukan pada penelitian sebelum-sebelumnya. Studi pendahuluan juga dilakukan dengan melakukan wawancara kepada Guru kelas 4 SDN Tegalrejo 01. Hasil dari wawancara berisi informasi terkait analisis kebutuhan sekolah terkait media pembelajaran dan acuan untuk pembuatan media pembelajaran berbasis *Android* untuk siswa kelas 4 SD. *Draf* produk awal adalah pengumpulan data yang terdiri atas kompetensi dasar pada pembelajaran tematik yang dibutuhkan oleh siswa, nilai hasil belajar siswa dalam suatu pembelajaran, buku acuan dan jurnal-jurnal yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Android*.

2. Pengembangan produk

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Pembelajaran ..(Hal. 33-43)

Pengembangan produk dilakukan dengan cara mendesain *draf* produk awal menjadi suatu produk media yang di dalamnya terdapat materi, lembar kerja, game dan kuis yang disertai dengan animasi atau gambar yang menarik sesuai dengan perkembangan usia siswa sekolah dasar. Media pembelajaran dikembangkan untuk menarik minat siswa, menambah variasi media pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah pembuatan media selesai dilakukan uji validasi ahli. Uji validasi ahli terdiri atas uji validasi ahli materi dan uji validasi ahli media yang dilakukan oleh dosen atau praktisi dibidang pendidikan. Setelah melakukan uji validasi ahli materi dan ahli media, langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan media berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media. Setelah dilakukan perbaikan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas. Tetapi uji coba terbatas dan uji coba luas tidak dapat dilaksanakan karena adanya pandemi COVID-19 yang mengharuskan untuk menerapkan kebijakan *physical distancing* sehingga peneliti mengalami kesulitan dalam mengujikan produk untuk mendapatkan sumber data secara langsung. Agar penelitian tetap berjalan dan tidak menghambat kelulusan akhirnya penelitian ini dilaksanakan sampai pada tahap validasi ahli saja.

3. Pengujian produk

Pengujian produk terdiri atas *pretest*, perlakuan atau *treatment* dan *posttest*. Tetapi tahap pengujian produk tidak dilaksanakan karena langkah-langkah atau prosedur

penelitian hanya sampai tahap validasi ahli saja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada pembelajaran tematik kelas IV tema 6 subtema 1 disekolah dasar memiliki langkah-langkah atau prosedur penelitian dalam mengembangkan media tersebut. Adapun langkah-langkah yang diterapkan dalam penelitian ini terdiri atas studi pendahuluan (studi pustaka, survei lapangan dan pengumpulan *draft* produk awal), pengembangan produk (uji validasi ahli, uji coba terbatas dan uji coba luas) dan pengujian produk (*pretest*, perlakuan atau *treatment* dan *postest*). Namun secara keseluruhan langkah-langkah atau prosedur penelitian ini dilaksanakan hanya sampai tahap validasi ahli. Pada tahap validasi ahli, produk atau media pembelajaran yang dikembangkan di uji coba oleh dua ahli materi dan dua ahli media yang mempunyai keahlian dibidang materi dan media. Materi tematik yang disajikan pada media ini adalah materi kelas IV tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 yang di dalamnya memuat materi Bahasa Indonesia tentang ciri-ciri puisi dan materi IPA tentang siklus hidup hewan.

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Android*

Berikut adalah beberapa gambar hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada pembelajaran tematik kelas IV tema 6 subtema 1 di sekolah dasar adalah sebagai berikut:



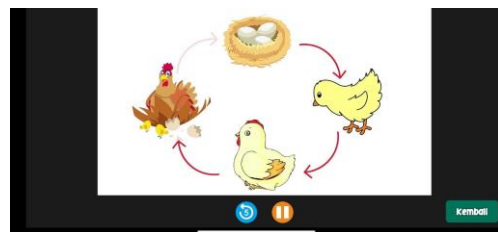
Gambar 1 Tampilan pembuka aplikasi media pembelajaran berbasis *Android*



Gambar 2 Tampilan menu utama



Gambar 3 materi ciri-ciri puisi



Gambar 4 materi siklus hidup hewan



Gambar 5 tampilan lembar kerja



Gambar 6 tampilan game



Gambar 7 tampilan kuis

Pada gambar 1 terdapat tampilan pembuka yang berisi nama aplikasi yang dikembangkan. Dimana nama aplikasi pada penelitian ini adalah Media pembelajaran berbasis *Android*. Pada gambar 2 terdapat menu utama yang terdiri dari materi, lembar kerja game dan kuis. Pada gambar 3 dan gambar 4 terdapat animasi materi ciri-ciri puisi dan siklus hidup hewan serta tambahan tombol *button pause* dan tombol *rewind* untuk kembali ke lima detik sebelumnya. Pada gambar 5 terdapat tampilan lembar kerja berupa penggalan puisi yang pada slide selanjutnya siswa diminta menjawab beberapa pertanyaan berkaitan dengan penggalan puisi tersebut. Pada gambar 6 terdapat tampilan game berupa menyusun siklus hidup hewan pada kotak di atasnya. Pada gambar 7 terdapat tampilan kuis yang dijadikan sebagai evaluasi 1 pembelajaran.

Adapun kategori hasil uji validasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

Interval	Kategori	Keterangan
81-100%	Sangat tinggi	Sangat valid
61-80%	Tinggi	Valid
41-60%	Cukup	Cukup valid
21-40%	Rendah	Kurang valid
1-20%	Sangat rendah	Sangat kurang valid

Tabel 1 kategori uji validasi

Hasil validasi ahli materi

Dalam uji validasi ahli materi yang menjadi validator yaitu Bapak Herry Sanoto, S.Si., M.Pd. yang

merupakan dosen di Universitas Kristen Satya Wacana dan Ibu Evarista Kurnia Wijayanti, S.Pd. yang merupakan guru di SD FX. Marsudirini 78 yang mempunyai latar belakang sesuai dengan isi materi pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Aspek	Indikator	Skor	
		Ahli 1	Ahli 2
Relevansi	1. Kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi yang ingin dicapai.	5	5
	2. Lembar kerja dan kuis sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.	5	5
	3. Cara penyampaian materi sesuai dengan perkembangan siswa.	5	5
	4. Lembar kerja dan kuis sesuai dengan perkembangan siswa.	5	5
	5. Materi yang disajikan lengkap dan isinya sesuai dengan perkembangan siswa.	4	5

	6. Ilustrasi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa.	5	5
Keakuratan	7. Kesesuaian materi dengan bidang keilmuan yang diajarkan.	5	5
	8. Kejelasan konsep materi pembelajaran.	5	5
	9. Keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.	5	4
	10. Kesesuaian skenario pembelajaran dengan tema pembelajaran.	5	5
Sistematika Sajian	11. Materi yang disajikan memadukan muatan pelajaran tematik dalam satu pembelajaran.	5	5
	12. Penjelasan materi pembelajaran	5	4

	n mulai dari hal yang bersifat sederhana lalu ke hal yang bersifat kompleks.		
Desain Pembelajaran	13. Kejelasan tujuan pembelajaran.	5	5
	14. Kesesuaian alokasi waktu.	4	4
	15. Kejelasan tugas yang diberikan.	5	5
	16. Umpan balik dan tindak lanjut pembelajaran.	5	4
	17. Keterlibatan siswa dalam penggunaan teknologi.	5	5
Jumlah		83	81
Total		164	
Rata-rata		82	

Tabel 2 Hasil validasi ahli materi

Data yang digunakan pada validasi materi adalah data dari ahli 1 dan ahli 2 dengan ahli 1 memperoleh skor 83 dan ahli 2 memperoleh skor 81. Sehingga jika dijumlahkan total skor yang diperoleh adalah 164 dan jika dirata-rata memperoleh skor 82. Hasil skor yang diperoleh berdasarkan 2 ahli materi kemudian dijumlahkan dengan menggunakan rumus yaitu:

$$Ap = \frac{SKOR\ AKTUAL}{SKOR\ IDEAL} \times 100\%$$

Skor aktual diperoleh dari jumlah rata-rata dari skor yang diperoleh. Skor ideal

diperoleh dari jumlah indikator dikalikan dengan jumlah poin tertinggi. Maka hasil yang diperoleh yaitu:

$$A_p = \frac{82}{85} \times 100\%$$

$$A_p = 96,4\%$$

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi memperoleh skor 96,4% dalam interval 81-100% dengan kategori sangat tinggi. Adapun saran perbaikan materi yaitu petunjuk penggunaan aplikasi atau tahapannya sebaiknya diberikan untuk panduan pengguna aplikasi.

Hasil validasi ahli media

Dalam uji validasi ahli media yang menjadi validator yaitu Bapak Adriyanto Juliastomo Gundo, S.Si., M.Pd. yang merupakan dosen di Universitas Kristen Satya Wacana dan Ibu Lucia Fantri Yunita, S.Pd. yang merupakan guru di SD FX. Marsudirini 78 yang mempunyai latar belakang sesuai dalam bidang media.

Aspek	Indikator	Skor	
		Ahli 1	Ahli 2
Tampilan	1. Kesesuaian antara media dengan materi pembelajaran.	5	5
	2. Visual Background yang digunakan.	4	5
	3. Ketepatan pemilihan Background dengan materi pembelajaran.	4	5
	4. Kesesuaian gambar animasi dan video dengan	4	5

	materi pembelajaran.		
	5. Ketepatan tata letak gambar pada media	4	5
	6. Ketepatan bentuk dan ukuran gambar pada media.	4	5
	7. Ketepatan pemilihan jenis font pada media.	4	5
	8. Ketepatan pemilihan ukuran huruf.	4	5
Kontrol	9. Kemudahan dalam penggunaan tombol untuk akses materi.	4	5
	10. Kemudahan dalam penggunaan tombol akses lembar kerja, game dan kuis.	4	5
	11. Kemudahan dalam penggunaan tombol untuk interaktivitas.	4	5
Interaksi	12. Materi pembelajaran yang disajikanurut.	5	5
	13. Umpan balik terhadap siswa ketika menekan tombol.	4	5

	14. Umpan balik berupa skor atau hasil yang diperoleh siswa setelah mengisi kuis.	5	5
Bentuk	15. Kesesuaian animasi dengan materi pembelajaran.	4	5
	16. Visual animasi yang digunakan.	4	5
	17. Kemudahan mengakses media pembelajaran.	4	5
Jumlah		71	85
Total		156	
Rata-rata		78	

Tabel 3 Hasil validasi ahli media

Data yang digunakan pada validasi media adalah data dari ahli 1 dan ahli 2 dengan ahli 1 memperoleh skor 71 dan ahli 2 memperoleh skor 85. Sehingga jika dijumlahkan total skor yang diperoleh adalah 156 dan jika dirata-rata memperoleh skor 78. Hasil skor yang diperoleh berdasarkan 2 ahli materi kemudian dijumlahkan dengan menggunakan rumus yaitu:

$$Ap = \frac{SKOR\ AKTUAL}{SKOR\ IDEAL} \times 100\%$$

Skor aktual diperoleh dari jumlah rata-rata dari skor yang diperoleh. Skor ideal diperoleh dari jumlah indikator dikalikan dengan jumlah poin tertinggi. Maka hasil yang diperoleh yaitu:

$$Ap = \frac{78}{85} \times 100\%$$

$$Ap = 91,7\%$$

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media memperoleh skor 91,7% dalam interval 81-100% dengan kategori

sangat tinggi. Adapun saran perbaikan media pada menu materi tombol (*button*) seperti angka 5 sedikit membingungkan fungsinya. Sehingga sebaiknya tombol diubah menjadi kata selanjutnya atau berikutnya supaya tidak membingungkan pengguna media.

Pembahasan hasil validasi

Berdasarkan hasil uji validasi ahli yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media memperoleh skor antara lain, uji validasi ahli materi yang dilakukan oleh 2 ahli materi memperoleh skor 96,4% dalam interval 81-100% dengan kategori sangat tinggi dan uji validasi ahli media yang juga dilakukan oleh 2 ahli media memperoleh skor 91,7% dalam interval 81-100% dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* yang dikembangkan dari segi materi dan segi media layak digunakan.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* yang dikembangkan layak untuk diterapkan dan dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan Azhar Arsyad (2014: 4) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan batasan medium sebagai perantara yang menghantar informasi antara sumber dan penerima serta Rusman (2013: 164) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang baik memiliki manfaat untuk menarik perhatian siswa, mempermudah siswa memahami materi pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan bervariasi dan banyak terjadi aktivitas langsung oleh siswa.

Penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian lainnya yang

menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Indra Kartika Sari dan Mawardi (2020: 4) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran tematik berbasis *Android* (MEPTISAN) mendapatkan hasil validasi dengan kategori sangat tinggi dan valid hal ini dinilai sebagai suatu cara yang efektif untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian terdahulu juga dilakukan oleh Liza Ainul Mila (2019: 83) yang melakukan penelitian pengembangan media berbasis *Android* pada pembelajaran matematika realistik mendapatkan hasil validasi sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian terdahulu juga dilakukan oleh Hamdan Husein Batubara (2017: 12) dengan judul penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Android* untuk siswa SD/MI mendapatkan hasil validasi dengan kategori sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa media *Android* yang dikembangkan bisa digunakan dalam pembelajaran. Penelitian terdahulu juga dilakukan oleh Prasetyo (2017: 121) melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *Android* untuk siswa SD/MI mendapatkan hasil validasi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan. Penelitian lain juga dilakukan oleh Abdul Karim dan Dini Safitri (2020: 63) melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Android* dikelas 4 sekolah dasar memperoleh hasil validasi dalam kategori baik dan menunjukkan media pembelajaran layak untuk dilaksanakan

disekolah dasar. Hasil uji validasi materi dan media pada penelitian ini masuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada pembelajaran tematik kelas IV tema 6 subtema 1 disekolah dasar sangat valid dan layak untuk digunakan.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada pembelajaran tematik kelas IV tema 6 subtema 1 disekolah dasar memiliki langkah-langkah antara lain: studi pendahuluan (studi pustaka, survei lapangan dan pengumpulan *draft* produk awal), pengembangan produk (uji validasi ahli, uji coba terbatas dan uji coba luas) dan pengujian produk (*pretest*, perlakuan atau *treatment* dan *posttest*). Namun pelaksanaan penelitian ini memiliki kelemahan yaitu hanya sampai pada tahap validasi ahli. Untuk menyempurnakan penelitian ini peneliti menyarankan agar dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran berbasis *Android* pada pembelajaran tematik kelas IV tema 6 subtema 1 disekolah dasar sampai pada tahap uji coba terbatas dan uji coba luas disekolah. Diharapkan para pendidik juga mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dalam penyampaian materi yang bervariasi sehingga lebih menarik minat belajar bagi siswa.

Hasil uji validasi yang diperoleh adalah sebagai berikut: penilaian hasil validasi ahli materi memperoleh kategori sangat tinggi dengan presentase 96,4%. Penilaian hasil validasi media memperoleh kategori sangat tinggi dengan presentasi 91,7%. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media menunjukkan media

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Pembelajaran ..(Hal. 33-43)

pembelajaran berbasis *Android* pada pembelajaran tematik kelas IV tema 6 subtema 1 disekolah dasar yang dikembangkan sangat valid dan layak digunakan untuk pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugraheni, I., & Kristin, F. (2018). Pengembangan media pembelajaran kurikulum 2013 di kelas IV tema 9 subtema 1. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(3), 285-292.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12-27.
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran tematik integratif di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 34-49.
- Indonesia, P. R. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Karim, A., & Savitri, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android dikelas 4 sekolah dasar. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 1(2), 63-75.
- Listyorini, T. (2013). Perancangan mobile learning mata kuliah sistem operasi berbasis android. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 3(1), 25-30.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana.
- Mila, L. A. (2019). *Pengembangan media berbasis Android pada pembelajaran Matematika Realistik*. Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1).
- Prasetyo, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(1).
- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1).
- Rusman, B., & berbasis Komputer, P. (2013). Mengembangkan Profesionalisme Abad 21. *Bandung: Alfabeta*.
- Safaat, N. (2012). *Android; Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*.
- Sari, I. K., & Mawardi, M. (2020). Pengembangan MEPTISAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 5 (1), 1-5.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan, PT Remaja Rosdakarya*.
- Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Pembelajaran ..(Hal. 33-43)



Syaifuddin, M. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 139-144.