

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID TEMA 7 SUBTEMA 1
“KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA
DI NEGERIKU”
UNTUK KELAS IV MI/SD**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

**Disusun oleh:
Laili Nur Azizah Mutiati
NIM.: 17104080045**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA
2021**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Laili Nur Azizah Mutiati
NIM : 17104080045
Program Studi : PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini adalah asli hasil karya / penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya / penelitian orang lain, serta tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjana di suatu perguruan tinggi lainnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 08 Desember 2021

Yang menyatakan



Laili Nur Azizah Mutiati

NIM. 17104080045

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Hal : Peretujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp :-

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Laili Nur Azizah Mutiati
NIM : 17104080045
Program Studi : PGMI
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android
Tema 7 Subtema 1 "Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku" untuk Kelas IV MI/SD

sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera diajukan/dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum. Wr. Wb.

Yogyakarta, 10 Desember 2021
Pembimbing

Andhika Yahya Putra, M.Or
NIP. 19911119 201903 1 011

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adinucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-351/Un.02/DT/PP.00.9/02/2022

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
TEMA 7 SUBTEMA 1 "KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI
NEGERIKU" UNTUK KELAS IV M/SD

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : LAILI NUR AZIZAH MUTIATI
Nomor Induk Mahasiswa : 17104080045
Telah diujikan pada : Rabu, 29 Desember 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Andhika Yahya Putra, M.Or.
SIGNED

Valid ID: 61f0a6976b39



Penguji I

Des Anafiyah, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 61f944c21887



Penguji II

Sigit Prasetyo, S.Pd.I., M.Pd.Si.
SIGNED

Valid ID: 61f8a08656c9



Yogyakarta, 29 Desember 2021
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sei Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 61fa79158777

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN MOTTO

“Sebaik-baik manusia diantaramu adalah
yang paling banyak manfaatnya bagi orang lain.”

(H.R. Ahmad, ath-Thabrani, ad-Duruqutni)¹



¹ Tim Penulis, “*Sebaik-baik Manusia Adalah yang Paling Bermanfaat Bagi Manusia*” dihasankan oleh al-Albani di dalam *Shahihul Jami’* no 3289, dalam laman <https://cintasedekah.org> diakses pada 8 Desember 2021.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Laili Nur Azizah Mutiati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Tema 7 Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku untuk Kelas IV MI/SD”. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2021.

Tujuan dari penelitian ini: (1) menghasilkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android, (2) memperoleh media pembelajaran interaktif berbasis android yang layak, dan (3) mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan.

Jenis penelitian ini penelitian R&D (*Research and Development*) dengan prosedur mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Subjek coba pada penelitian ini meliputi para ahli, guru kelas IV MI/SD, *peer reviewer* (teman sejawat), dan peserta didik kelas IV MI/SD. Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif yang terdiri dari validasi para ahli, guru kelas, dan *peer reviewer* menggunakan angket serta data kualitatif melalui wawancara. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif.

Hasil penelitian ini: (1) menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis android dengan karakteristik yang terdiri dari proses meliputi analisis (*analysis*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*), serta produk dengan karakteristik berupa aplikasi pembelajaran interaktif memuat gambar, video, dan audio yang dapat dioperasikan dengan sistem operasi android minimal versi 7.0 Nougat, dan dapat dijalankan secara *online* dan *offline* tanpa jaringan data; (2) media yang dikembangkan memperoleh kategori Sangat Layak digunakan berdasarkan validasi ahli media dengan persentase 90 %, ahli materi dengan persentase sebesar 88 %, guru kelas IV MI/SD sebesar 99,16 %, dan *peer reviewer* sebesar 95,33 %; (3) berdasarkan pengujian terhadap 10 peserta didik kelas IV MI/SD didapatkan respon Sangat Positif dengan persentase 99%.

Kata Kunci : Media pembelajaran interaktif, Android, MIT App Inventor.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ
اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ . أَمَّا بَعْدُ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah atas segala limpahan rahmat, taufik, hidayah, dan petunjuk-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian sampai pada penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam tak lupa selalu tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang kita harapkan syafaatnya di akhirat kelak.

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Tema 7 Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku untuk Kelas IV MI/SD” ini disusun guna mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu dari Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan berupa moril maupun materiil dari berbagai pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung. Peneliti tidak dapat memberikan apapun, hanya Allah SWT yang dapat memberikan balasan atas bantuan dan amal kebaikan pihak-pihak tersebut. Dengan segala kerendahan hati, peneliti hendak menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta seluruh staff dan jajarannya, yang telah membantu peneliti menyelesaikan studi Strata Satu Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Ibu Dr. Maemonah, M.Ag. dan Ibu Fitri Yuliawati, S.Pd.Si.,M.Pd.Si., selaku Ketua dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan banyak masukan kepada peneliti selama menjalani studi Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Bapak Andika Yahya Putra, M.Or., selaku pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dan mencurahkan pikiran untuk selalu membimbing dan mengarahkan peneliti sejak awal penulisan proposal hingga selesainya penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
4. Ibu Luluk Mauluah, M.Pd., selaku penasehat akademik yang telah meluangkan waktu, membimbing, serta memberi nasihat kepada peneliti.
5. Bapak Dr. M. Agung Rokhimawan, M.Pd. dan Bapak Ari Cahya Mawardi, M.Pd., selaku validator ahli media yang telah memberikan banyak masukan kepada peneliti sehingga tercipta produk dengan kualitas media yang baik.
6. Ibu Anita Ekantini, M.Pd., Ibu Izzatin Kamala, M.Pd., Ibu Dra. Asnafiyah, M.Pd., dan Ibu Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd., selaku validator ahli materi yang telah memberikan banyak masukan kepada peneliti sehingga tercipta produk dengan kualitas materi yang baik.

7. Segenap dosen dan karyawan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Bapak Kaharudin, S.Pd., selaku kepala sekolah SD Al Islam Yogyakarta dan Bapak Risky Cahya Pratama, S.Pd., selaku kepala madrasah MI Nurul Ummah Kotagede, yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
9. Ibu Ria Halimah Suryaningtyas, S.Pd. dan Ibu Dewi Maryam S.Pd., selaku guru kelas IV yang telah membantu dan bersedia menjadi *reviewer* produk peneliti.
10. Bapak Baryadi dan Ibu Harni selaku orangtua peneliti, juga segenap keluarga serta kerabat yang telah memberikan dukungan dan doa agar peneliti dapat terus bersemangat menyelesaikan studi untuk menggapai cita-cita selanjutnya.
11. Teman-teman seperjuangan peneliti di Acarya Prahasta, Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga angkatan 2017 (Nada, Nasri, Diah, Jihan, Zulfa, dkk) yang selalu memotivasi peneliti selama menuntut ilmu bersama-sama.
12. Serta semua pihak yang telah berjasa membantu selesainya skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu peneliti berharap kritik dan saran yang membangun guna perbaikan karya-karya peneliti di kemudian hari. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti sendiri dan umumnya bagi seluruh pembaca.

Yogyakarta, 9 Desember 2021

Peneliti



Laili Nur Azizah Mutiati
NIM. 17104080045

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan.....	10
F. Definisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Landasan Teori.....	12
B. Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Pikir	31
D. Hipotesis	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Model Pengembangan.....	33
B. Prosedur Pengembangan.....	34
C. Uji Coba Produk	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	45
A. Data Uji Coba	45
B. Analisis Data.....	76
C. Revisi Produk.....	95
D. Kajian Produk Akhir	95
BAB V PENUTUP	98
A. Kesimpulan	98

B. Keterbatasan Penelitian.....	99
C. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	104



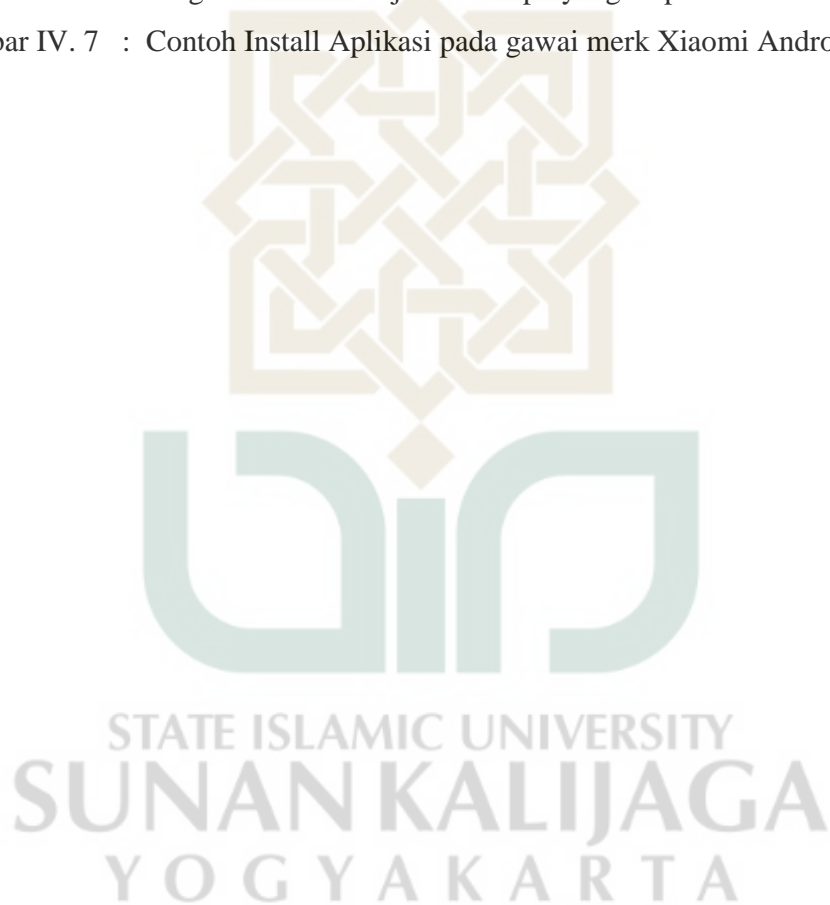
DAFTAR TABEL

Tabel II. 1	: Kompetensi Dasar Materi Kelas IV Tema 7 Subtema 1.....	27
Tabel III. 1	: Daftar Nama Ahli Media.....	36
Tabel III. 2	: Daftar Nama Ahli Materi	36
Tabel III. 3	: Daftar Nama <i>Peer Reviewer</i>	37
Tabel III. 4	: Daftar Nama Guru <i>Reviewer</i>	37
Tabel III. 5	: Daftar Nama Peserta Didik.....	38
Tabel III. 6	: Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	40
Tabel III. 7	: Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	40
Tabel III. 8	: Kisi-kisi Instrumen Guru Kelas dan <i>Peer Reviewer</i>	40
Tabel III. 9	: Kisi-kisi Instrumen Peserta Didik	41
Tabel III. 10	: Kriteria Skala <i>Likert</i>	42
Tabel III. 11	: Penentuan Kualitas Media.....	42
Tabel III. 12	: Kategori Kelayakan.....	43
Tabel III. 13	: Pengkategorian Respon Peserta Didik.....	44
Tabel IV. 1	: Tabel Masukan dan Saran dari Ahli Instrumen.....	56
Tabel IV. 2	: Tabel Masukan dan Saran Ahli Media I.....	57
Tabel IV. 3	: Tindak Lanjut Masukan dan Saran Ahli Media I.....	58
Tabel IV. 4	: Tabel Masukan dan Saran Ahli Media II	59
Tabel IV. 5	: Tindak Lanjut Masukan dan Saran Ahli Media II.....	60
Tabel IV. 6	: Tabel Masukan dan Saran Ahli Materi I	63
Tabel IV. 7	: Tindak Lanjut Masukan dan Saran Ahli Materi I	63
Tabel IV. 8	: Tabel Masukan dan Saran Ahli Materi II.....	64
Tabel IV. 9	: Tindak Lanjut Masukan dan Saran Ahli Materi II	64
Tabel IV. 10	: Tabel Masukan dan Saran Ahli Materi III	65
Tabel IV. 11	: Tindak Lanjut Masukan dan Saran Ahli Materi III.....	66
Tabel IV. 12	: Tabel Masukan dan Saran Materi IV	68
Tabel IV. 13	: Tindak Lanjut Masukan dan Saran Ahli Materi IV.....	69
Tabel IV. 14	: Tabel Masukan dan Saran Pengguna (Guru I)	70
Tabel IV. 15	: Tabel Masukan dan Saran Pengguna (Guru II).....	70
Tabel IV. 16	: Tabel Masukan dan Saran Pengguna (Peer Reviewer I)	71
Tabel IV. 17	: Tindak Lanjut Masukan dan Saran Peer Reviewer I.....	72
Tabel IV. 18	: Tabel Masukan dan Saran Pengguna (Peer Reviewer II).....	72

Tabel IV. 19 : Tindak Lanjut Masukan dan Saran Peer Reviewer II	73
Tabel IV. 20 : Tabel Masukan dan Saran Pengguna (Peer Reviewer III)	74
Tabel IV. 21 : Tabel Masukan dan Saran Pengguna (Peer Reviewer IV)	74
Tabel IV. 22 : Tindak Lanjut Masukan dan Saran Peer Reviewer IV	75
Tabel IV. 23 : Hasil Penilaian Ahli Media	77
Tabel IV. 24 : Aspek 1 dan Kriteria Penilaian Ahli Media	78
Tabel IV. 25 : Aspek 2 dan Kriteria Penilaian Ahli Media	80
Tabel IV. 26 : Pengalaman Uji Coba Media di Beberapa Versi Android	81
Tabel IV. 27 : Aspek 3 dan Kriteria Penilaian Ahli Media	82
Tabel IV. 28 : Hasil Penilaian Ahli Materi.....	82
Tabel IV. 29 : Aspek 1 dan Kriteria Penilaian Ahli Materi.....	83
Tabel IV. 30 : Aspek 2 dan Kriteria Penilaian Ahli Materi.....	84
Tabel IV. 31 : Aspek 3 dan Kriteria Penilaian Ahli Materi.....	85
Tabel IV. 32 : Aspek 4 dan Kriteria Penilaian Ahli Materi.....	85
Tabel IV. 33 : Aspek 5 dan Kriteria Penilaian Ahli Materi.....	86
Tabel IV. 34 : Hasil Penilaian Guru Kelas	87
Tabel IV. 35 : Hasil Penilaian <i>Peer Reviewer</i>	90
Tabel IV. 36 : Persentase Respon Setiap Peserta Didik	93
Tabel IV. 37 : Persentase Respon Peserta Didik Tiap Aspek.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. 1	: Grafik Perkiraan Pengguna Gawai di Indonesia Hingga 2021.....	3
Gambar IV. 1	: <i>Storyboard</i> Halaman Utama.....	51
Gambar IV. 2	: Desain Tombol Navigasi dan Menu.....	52
Gambar IV. 3	: Merancang Halaman Utama.....	53
Gambar IV. 4	: Mengatur Block Program Aplikasi.....	54
Gambar IV. 5	: Proses <i>Building</i> Aplikasi.....	54
Gambar IV. 6	: Program Telah Menjadi File .apk yang Dapat Diunduh.....	55
Gambar IV. 7	: Contoh Install Aplikasi pada gawai merk Xiaomi Android 8.0.....	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi.....	104
Lampiran II	: Berita Acara Seminar Proposal	105
Lampiran III	: Surat Izin Penelitian SD Al Islam	106
Lampiran IV	: Surat Izin Penelitian MI Nurul Ummah.....	107
Lampiran V	: Surat Keterangan Penelitian di SD Al Islam	108
Lampiran VI	: Surat Keterangan Penelitian di MI Nurul Ummah	109
Lampiran VII	: Kartu Bimbingan Skripsi	110
Lampiran VIII	: <i>Storyboard</i> Desain Produk.....	111
Lampiran IX	: Tampilan Produk Akhir	115
Lampiran X	: Catatan Lapangan	118
Lampiran XI	: Dokumentasi Uji Coba Terbatas.....	120
Lampiran XII	: Lembar Validasi Instrumen Penelitian	121
Lampiran XIII	: Instrumen Penilaian Ahli Media	124
Lampiran XIV	: Instrumen Penilaian Ahli Materi	132
Lampiran XV	: Instrumen Penilaian Guru dan <i>Peer Reviewer</i>	142
Lampiran XVI	: Instrumen Respon Peserta Didik	152
Lampiran XVII	: Sertifikat PBAK.....	153
Lampiran XVIII	: Sertifikat Sosialisasi Pembelajaran (SOSPEM)	154
Lampiran XIX	: Sertifikat ICT.....	155
Lampiran XX	: Sertifikat PKTQ.....	156
Lampiran XXI	: Sertifikat TOEC.....	157
Lampiran XXII	: Sertifikat Praktik Kerja Lapangan (PKL).....	158
Lampiran XXIII	: Sertifikat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)	159
Lampiran XXIV	: Sertifikat PLP-KKN Integratif Tematik.....	160
Lampiran XXV	: Sertifikat User Education	161
Lampiran XXVI	: Surat Pernyataan Memakai Jilbab	162
Lampiran XXVII	: Daftar Riwayat Hidup	163

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini dunia telah berada di era revolusi industri 4.0, dimana kehidupan sudah berhubungan erat dengan teknologi dan digitalisasi yang meleburkan dunia fisik, adanya kecerdasan artifisial dalam wujud robot, serta konsep otomatisasi yang telah banyak diterapkan di perusahaan-perusahaan. Hal ini berdampak besar bagi para pelaku industri terkait efisiensi waktu, biaya, dan tenaga.² Namun revolusi industri 4.0 tidak hanya mempengaruhi dunia industri saja, tetapi juga berdampak signifikan pada sektor-sektor kehidupan lainnya tak terkecuali sektor pendidikan hingga kemudian dikenal istilah pendidikan 4.0.

Pendidikan era 4.0 ialah respon terhadap kebutuhan-kebutuhan dari revolusi industri 4.0 itu sendiri, sebab sudah pasti dunia industri kelak membutuhkan generasi dengan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhannya. Hal ini menyebabkan berbagai perubahan dalam dunia pendidikan seperti tujuan, kompetensi yang harus dicapai, bahkan praktik pendidikan atau strategi pembelajaran itu sendiri. Menurut Fisk yang dikutip oleh Hussin, pendidikan 4.0 memiliki sembilan poin kecenderungan yang berbeda dengan pendidikan di era sebelumnya, sebagai berikut³:

Pertama, pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Berbeda dengan era sebelumnya yang terbatas pada ruang kelas dan jam sekolah saja, pendidikan era 4.0 lebih fleksibel dan tak terbatas. Kedua, pembelajaran dapat disesuaikan dengan individualitas peserta didik sesuai dengan kemampuannya sehingga guru lebih dapat mengetahui kekurangan setiap peserta didik. Ketiga, peserta didik dapat menentukan cara belajar sesuai dengan minatnya sehingga lebih dapat mengeksplor kemampuannya. Keempat, pembelajaran berbasis proyek dimana peserta didik diajarkan untuk dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilannya dalam suatu proyek.

² Listhari Baenanda, "Mengenal Lebih Jauh Revolusi Industri 4.0," *Binus University* (blog), Mei 2019, <https://binus.ac.id/knowledge/2019/05/mengenal-lebih-jauh-revolusi-industri-4-0/>. diakses pada tanggal 17 Februari 2021 pukul 21.38 WIB.

³ Anealka Aziz Hussin, "Education 4.0 Made Simple: Ideas for Teaching," *International Journal of Education and Literacy Studies* Vol. 6, No.3 (2018): 92–93.

Kelima, lebih banyak pembelajaran lapangan yang memberi pengalaman langsung kepada peserta didik.

Keenam, peserta didik dilatih untuk cakap menerapkan pengetahuan teoretis ke angka-angka dan menggunakan keterampilannya untuk membuat kesimpulan berdasarkan data yang ada. Ketujuh, penilaian autentik terhadap semua aspek (pengetahuan, keterampilan, dan sikap). Kedelapan, pendapat peserta didik diakui dan dijadikan pertimbangan dalam menentukan materi atau kurikulum pembelajaran. Terakhir, peserta didik lebih mandiri dalam belajar dengan pendampingan guru sebagai fasilitator saat proses pembelajaran.

Pendidikan era 4.0 erat kaitannya dengan teknologi dan digitalisasi. Meskipun begitu, peran guru utamanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran era 4.0 tetap menduduki fungsi vital dan tak tergantikan. Guru dituntut dapat melaksanakan pembelajaran yang fleksibel, menarik, kreatif, dan menyenangkan. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi untuk menunjang pembelajaran. Sesuai dengan Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 bahwa guru harus memanfaatkan teknologi untuk kepentingan pembelajaran. Sejalan dengan itu, Peraturan Pemerintah RI nomor 74 tahun 2008 juga mengatur mengenai kompetensi pedagogik guru salah satunya terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran, yang dinyatakan dalam pasal tiga ayat empat.⁴

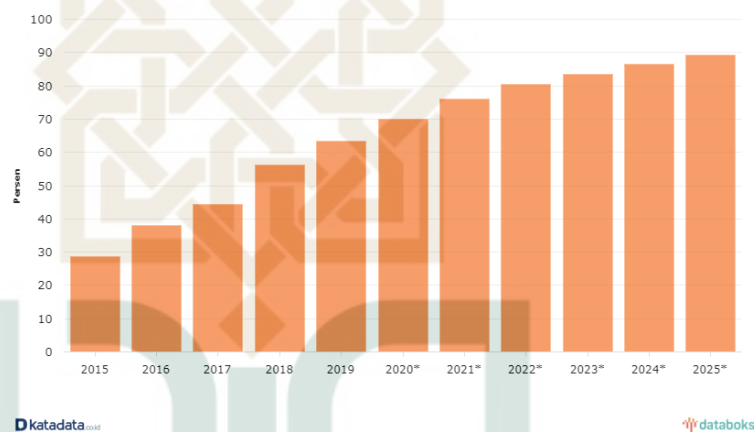
Untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang fleksibel, menarik, kreatif, dan menyenangkan, salah satu hal yang penting keberadaannya ialah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang fungsinya untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih baik.⁵ Apabila dikaitkan dengan konsep pendidikan era 4.0 maka media pembelajaran yang lebih diutamakan ialah

⁴ Fanny Rahmatina Rahim, Dea Stevani Suherman, dan Murtiani, "Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi 4.0," *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP) Universitas Negeri Padang* Vol.3, No.2 (2019): 135.

⁵ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2020), 8.

media-media yang berbasis teknologi dan digitalisasi. Sebab media yang demikian lebih bersifat fleksibel dan relevan dengan tren kemajuan zaman.

Gawai ialah salah satu teknologi yang berkembang begitu pesat di era sekarang ini. Para produsen berlomba-lomba memproduksi gawai dengan teknologi mutakhir untuk memikat konsumen. Akibatnya harga gawai menjadi semakin terjangkau di pasaran yang kemudian berimbas pada semakin banyak masyarakat yang menggunakannya. Dilansir dari website databoks.katadata.com yang mengutip dari Statista, pengguna gawai di Indonesia pada tahun 2019 sebanyak 63,3% dan terus meningkat setiap tahunnya hingga diperkirakan pada tahun 2025 sudah mencapai 89,2% populasi di Indonesia telah menjadi pengguna aktif.⁶



Gambar I. 1 Grafik Perkiraan Pengguna Gawai di Indonesia Hingga 2021 oleh Statista

Masyarakat menggunakan gawai dengan berbagai alasan seperti tuntutan pekerjaan, mempermudah mendapatkan informasi dan komunikasi, untuk hiburan, bahkan sekedar untuk memenuhi tuntutan gaya hidup. Penggunaanya pun sangat global sehingga tidak terbatas status sosial, profesi, maupun usia. Gawai terlebih yang menggunakan sistem operasi android bukan lagi menjadi hal yang asing dikalangan masyarakat luas, tak terkecuali anak usia sekolah jenjang MI/SD.

⁶ Yosepha Pusparisa, "Pengguna Smartphone Diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025," *databoks* (blog), 15 September 2020, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>. Diakses pada tanggal 19 Februari 2021 pukul 09.45 WIB.

Gawai yang digunakan oleh masyarakat luas sebagian besar menggunakan sistem operasi android yang memiliki banyak kelebihan, diantaranya: merupakan sistem terbuka (*open source*), ROM dapat disesuaikan, dapat dipakai diberbagai media, dan pengguna dapat mengembangkan aplikasi dengan mudah.⁷ Hal ini dapat menjadi peluang yang baik untuk dapat memanfaatkan gawai android menjadi media untuk belajar yang menarik bagi peserta didik.

Gawai android dapat dimanfaatkan menjadi media belajar dengan adanya sebuah aplikasi pembelajaran interaktif berbasis android yang dapat diakses oleh peserta didik. Hal ini dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri seperti kecenderungan pendidikan era 4.0. Pembelajaran mandiri ialah sebuah model pembelajaran yang bertujuan untuk mengajak peserta didik bertindak secara mandiri atas kesadarannya untuk menghubungkan pengetahuan kognitif dengan kehidupannya sehari-hari sehingga mendapatkan pengetahuan baru untuk terampil memecahkan masalahnya sendiri.⁸

Belajar secara mandiri dapat memberikan keleluasaan pada peserta didik untuk dapat mengeksplor kemampuan dirinya sesuai minat yang dimiliki. Seperti yang kita ketahui bahwa setiap anak memiliki keunikan masing-masing, memiliki keunggulan dalam bidang yang berbeda-beda yang tidak dapat disamaratakan. Disamping itu pula, media pembelajaran berbasis android ini juga dapat menjadi solusi terkait pembelajaran jarak jauh yang sedang diberlakukan di Indonesia akibat adanya pandemi Covid-19.

Berdasarkan wawancara dengan orang tua wali peserta didik kelas IV MI/SD, diketahui bahwa anak sudah terbiasa menggunakan gawai di kesehariannya. Mereka sudah dapat mengoperasikan gawai yang menggunakan sistem operasi android. Bagi anak yang belum mempunyai gawai sendiri, mereka cenderung menggunakan gawai orang tuanya rata-rata selama 2-3 jam dalam satu hari. Mereka hanya menggunakannya untuk bermain *games*, atau aplikasi *chatting* WhatsApp. Anak-anak masih belum memanfaatkan gawai untuk media belajar. Penggunaan gawai untuk belajar

⁷ Tim Penulis, "Kelebihan dan Kekurangan Android," *TREQ* (blog), t.t., <http://www.treq.co.id/content/108-kelebihan-dan-kekurangan-android>. Diakses pada tanggal 19 Februari 2021 pukul 11.32 WIB

⁸ Muhamad Arif, "Model Pembelajaran Mandiri dalam Mengembangkan Kemampuan Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Islamic Elementary School STAI Al-Azhar* Vol. 3, No.2 (2018): 6.

sebatas grup WhatsApp sekolah yang dipakai untuk komunikasi pemberian tugas ketika pembelajaran jarak jauh.⁹

Hal ini sejalan dengan penuturan Ibu Ria Halimah, selaku wali kelas IV A SD Al Islam Yogyakarta yang menyatakan bahwa anak-anak didiknya sudah sangat familiar dengan teknologi khususnya gawai. Ibu Ria sering mendapatkan cerita dari anak didiknya terkait hal tersebut. Namun penggunaan gawai dikalangan mereka masih sebatas untuk hiburan seperti bermain games atau menonton di kanal Youtube. Pengalaman Ibu Ria terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring antara lain menggunakan Zoom, Quiziz, atau Microsoft PowerPoint. Sedangkan penggunaan gawai dalam pembelajaran hanya grup WhatsApp untuk komunikasi dan koordinasi saja.¹⁰

Selanjutnya jika dilihat dari perkembangan kemampuan kognitifnya, peserta didik kelas IV jenjang MI/SD yang rata-rata berusia sepuluh tahun memiliki daya kritis yang lebih baik dari pada tingkat sebelumnya sehingga mereka sudah mampu menelaah suatu hal dari berbagai sudut pandang. Anak usia sepuluh tahun berada pada ranah kognitif C3 (menerapkan) yang lebih baik, dan mulai memasuki jenjang ranah kognitif C4 (menganalisis).¹¹ Jika dilihat dari segi perkembangan sosialnya, mereka sudah mulai mampu bertanggung jawab akan peraturan yang ada. Sehingga sudah mulai memiliki kesadaran akan hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan.¹²

Dari uraian di atas, dapat dirincikan permasalahan yang ada yakni:

1. Pendidikan saat ini sedang berada di era 4.0 yang tidak dapat dipisahkan dari teknologi dan digitalisasi
2. Guru dituntut dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, contohnya dengan menyediakan media pembelajaran berbasis teknologi

⁹ Wawancara dengan Tri Purwantini dan Sri Suparni selaku orang tua peserta didik kelas IV MI/SD pada hari Rabu, 17 Februari 2021 pukul 17.00 WIB

¹⁰ Wawancara dengan Ria Halimah Suryaningtyas selaku wali kelas IV A SD Al Islam Yogyakarta pada hari Jumat, 3 Desember 2021 pukul 10.49 WIB.

¹¹ Nazilatul Mifroh, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI," *Jurnal Pendidikan Tematik* Vol. 1, No. 3 (Desember 2020): 257.

¹² Mera Putri Dewi, Neviyarni, dan Irdamurni, "Perkembangan Bahasa, Emosi, dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah: Pendidikan Dasar* Vol. VII, No. 1 (Januari 2020): 9.

3. Gawai dengan sistem operasi android sangat marak dikalangan masyarakat termasuk anak kelas IV MI/SD, namun belum dimanfaatkan sebagai media untuk belajar sedangkan sangat berpotensi
4. Aplikasi belajar yang tersedia di Play Store mayoritas hanya *games* edukatif dan *e-book* yang merupakan buku tematik tanpa dikembangkan

Berdasarkan analisis permasalahan di atas, peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Tema 7 Subtema 1 “Keragaman Budaya dan Agama di Negeriku” Untuk Kelas IV MI/SD.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, berikut rumusan masalah yang dibahas pada penelitian ini:

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Tema 7 Subtema 1 “Keragaman Budaya dan Agama di Negeriku” Untuk Kelas IV MI/SD?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Tema 7 Subtema 1 “Keragaman Budaya dan Agama di Negeriku” Untuk Kelas IV MI/SD yang telah dikembangkan?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Tema 7 Subtema 1 “Keragaman Budaya dan Agama di Negeriku” Untuk Kelas IV MI/SD yang telah dikembangkan?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

- a. Mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android tema 7 subtema 1 “Keragaman Budaya dan Agama di Negeriku” untuk kelas IV MI/SD

- b. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android tema 7 subtema 1 “Keragaman Budaya dan Agama di Negeriku” untuk kelas IV MI/SD yang sudah dikembangkan.
- c. Mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android tema 7 subtema 1 “Keragaman Budaya dan Agama di Negeriku” untuk kelas IV MI/SD yang sudah dikembangkan.

2. Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat bermanfaat dan berguna bagi beberapa pihak, yakni:

a. Bagi peneliti

Peneliti berharap penelitian ini dapat menambah pengetahuan, memperluas wawasan, serta memperbanyak pengalaman dalam bidang pengembangan media pembelajaran bagi peneliti sendiri. Juga untuk memberikan sumbangsih pada dunia pendidikan, serta mempersiapkan diri menjadi calon pendidik yang tidak buta teknologi di masa mendatang.

b. Bagi guru

Penelitian ini memberikan ide alternatif kepada guru dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga lebih variatif dan menarik. Serta media pembelajaran hasil pengembangan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan secara langsung dalam pembelajaran.

c. Bagi peserta didik

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis android yang menarik dan tidak membosankan, sehingga diharapkan dapat memberikan suasana baru yang menyenangkan saat peserta didik belajar.

d. Bagi orang tua peserta didik

Hasil penelitian ini yakni media pembelajaran interaktif berbasis android dapat memberikan solusi untuk permasalahan orang tua jika ada kesulitan dalam membimbing putra

putrinya melakukan pembelajaran dari rumah. Serta apabila anak cenderung senang bermain gawai maka dapat menggunakan media pembelajaran ini untuk memberikan semangat belajar yang baru bagi anak.

e. Bagi Prodi PGMI

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi mahasiswa PGMI untuk referensi saat perkuliahan maupun apabila hendak melakukan penelitian yang serupa.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan ialah media pembelajaran interaktif berbasis android dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media berbentuk aplikasi yang dapat diakses melalui gawai dengan sistem operasi android minimal 7.0 Nougat setelah dilakukan proses instalasi.
2. Produk berupa aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran individu peserta didik.
3. Produk ditujukan utamanya untuk peserta didik kelas IV MI/SD, guru-guru, atau masyarakat umum.
4. Produk berisi materi, gambar, video, serta audio yang mendukung terkait pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 “Keberagaman Agama dan Budaya di Negeriku”.
5. Produk merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang ketika dibuka akan menampilkan halaman utama yang berisi nama media pembelajaran dan tema pembelajaran. Pada halaman utama terdapat tombol menu yang jika diklik akan membuka halaman lain sebagai berikut:

a. Tombol menu

1) Panduan

Berisi panduan penggunaan aplikasi secara ringkas.

2) Tentang

Menu tentang berisi identitas aplikasi, identitas pengembang aplikasi, serta daftar sumber gambar-gambar atau media lain yang digunakan dalam media tetapi tidak

dibuat sendiri oleh peneliti (mengunduh dari internet baik itu secara langsung maupun dengan penyuntingan terlebih dahulu).

3) Kompetensi dasar

Menu KD berisi uraian kompetensi dasar setiap mata pelajaran serta tujuan dari setiap pembelajaran.

4) Materi

Menu materi jika diklik akan menampilkan sebuah halaman yang berisi enam tombol untuk menuju pada enam pembelajaran. Masing-masing pembelajaran disajikan dalam tiga halaman sesuai materi yang terkandung di dalamnya.

Untuk membuka setiap pembelajaran dapat dengan cara meng-klik tombol pilihan pembelajaran, atau dengan melanjutkan dari satu pembelajaran ke pembelajaran lainnya.

Materi disajikan dalam 4 kegiatan, yakni Ayo Membaca, Ayo Mengamati, Ayo Mencoba, dan Ayo Bernyanyi, sesuai dengan mata pelajarannya.

5) Evaluasi

Menu evaluasi berisi soal evaluasi pembelajaran yakni 25 soal pilihan ganda dengan rincian: 5 soal Bahasa Indonesia, 5 soal IPS, 5 soal PKn, 5 soal IPA, dan 5 soal SBdP. Soal evaluasi disajikan dengan model otomatis yakni setelah mengerjakan nomor 1 akan otomatis lanjut nomor 2, dan seterusnya. Setelah selesai mengerjakan 25 soal, skor dapat langsung diketahui.

b. Tombol lainnya

1) Tombol musik

Ketika aplikasi dibuka maka otomatis akan terdengar musik pembuka. Namun musik tersebut dapat dinyalakan atau dimatikan menggunakan tombol ini.

2) Tombol keluar

Setelah selesai menggunakan aplikasi, jika pengguna hendak menutup aplikasi maka dapat menggunakan tombol ini atau dengan menggunakan tombol back pada gawai.

E. Asumsi dan Batasan Pengembangan

Asumsi dan batasan pengembangan media pembelajaran berbasis android Tema 7 Subtema 1 “Keragaman Budaya dan Agama di Negeriku” untuk kelas IV MI/SD ini antara lain:

1. Dapat tercipta media pembelajaran interaktif berbasis android Tema 7 Subtema 1 “Keragaman Budaya dan Agama di Negeriku” untuk kelas IV MI/SD sesuai dengan tujuan dan manfaat yang telah direncanakan.
2. Produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android yang dihasilkan dari penelitian ini hanya memuat materi tema 7 subtema 1 “Keragaman Budaya dan Agama di Negeriku” untuk kelas IV MI/SD yang mengacu pada buku tematik yakni buku guru dan buku siswa terbitan Kemendikbud revisi tahun 2018.
3. Pengujian kelayakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis android ini hanya terbatas pada pengujian validitas oleh 2 ahli media, 4 ahli materi, 2 guru kelas IV, 4 *peer reviewer* (penilaian teman sejawat), serta 10 respon dari peserta didik kelas IV.
4. Tahap penelitian hanya sampai pada tahap pengembangan kemudian uji kelayakan dan uji respon peserta didik, tidak sampai tahap implementasi dan evaluasi produk secara menyeluruh.
5. Tidak ada pengujian terkait hasil pembelajaran atau prestasi peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan media tersebut.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan persepsi, berikut penjabaran definisi istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. *Research and development* (R&D) atau metode penelitian dan pengembangan ialah suatu metode ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi, serta menguji validitas produk yang telah dihasilkan.¹³
2. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang fungsinya untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih baik.¹⁴
3. Android merupakan suatu *Operation System* (OS) atau sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk dipasang pada telepon pintar serta tablet.¹⁵ Sistem operasi android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk mengembangkan aplikasi – aplikasi yang dapat digunakan di android.¹⁶
4. App Inventor adalah sebuah aplikasi web sumber terbuka (*open source*) yang awalnya dikembangkan oleh Google dan saat ini dikelola oleh Massachusetts Instituts of Technology (MIT) sehingga lebih lanjut disebut MIT App Inventor. MIT App Inventor merupakan sebuah perangkat untuk membuat aplikasi android berbasis visual *block programming* tanpa kode satupun.¹⁷

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD* (Bandung: Alfabeta, 2019), 396.

¹⁴ Kustandi dan Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 8.

¹⁵ Zahra Fadhilah Abubakar, "Android (Sistem Operasi): Pengertian, Sejarah, dan Nama Versi," Desember 2019, <https://teknoforesteract.com/android/>.

¹⁶ H Nazaruddin Safaat, *Android (Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android)* (Bandung: Teknik Informatika, 2011).

¹⁷ Yoyon Efendi, "Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor," *Jurnal Intra-Tech* Vol. 2, No. 1 (April 2018): 42.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis android tema 7 subtema I “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” yang dikembangkan dengan prosedur mengadaptasi model pengembangan ADDIE dengan karakteristik proses dan produk. Karakteristik proses meliputi tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), sampai pada tahap uji coba terbatas. Karakteristik produk yang dihasilkan ialah aplikasi pembelajaran interaktif memuat gambar, video, dan audio yang dapat dijalankan pada gawai dengan sistem operasi android minimal versi 7.0 Nougat, dapat dijalankan secara *online* maupun *offline* tanpa jaringan data.
2. Media yang dikembangkan memperoleh kategori Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didasarkan pada penilaian dari ahli media produk memperoleh kategori kualitas Sangat Baik (SB) skor rata-rata 4,50 dan persentase sebesar 90 %, penilaian dari ahli materi produk memperoleh kategori kualitas Sangat Baik (SB) dengan skor rata-rata 4,40 dan persentase 88 %, penilaian dari guru kelas IV MI/SD memperoleh kategori kualitas Sangat Baik (SB) dengan skor rata-rata 4,96 dan persentase 99,16 %, penilaian dari *peer reviewer* memperoleh kategori kualitas Sangat Baik (SB) dengan skor rata-rata 4,77 dan persentase 95,33 %.
3. Berdasarkan pengujian terhadap 10 peserta didik menunjukkan bahwa respon peserta didik Sangat Positif dengan skor 99 dari skor maksimal 100 dan memperoleh persentase sebesar 99%. Sehingga produk media pembelajaran interaktif berbasis android Tema 7 Subtema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” untuk kelas IV MI/SD dapat digunakan dalam pembelajaran.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android yang telah dilakukan memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

1. Materi yang dikembangkan masih terbatas pada 1 Tema dan 1 Subtema untuk kelas IV MI/SD saja, dan hanya dapat memuat materi KI 3 (Kognitif) dan KI 4 (Psikomotorik) pada materi tertentu.
2. Peneliti belum dapat menindaklanjuti saran beberapa penilai mengenai penambahan gambar pada soal evaluasi dan menambahkan indentasi pada paragraf, dikarenakan keterbatasan pengetahuan peneliti dalam pengaturan *block*-nya.
3. Penyebarluasan aplikasi masih terbatas pada penggunaan bluetooth dan Google Drive yang mana akan muncul banyak peringatan karena dianggap bukan berasal dari sumber terpercaya, meskipun aplikasi telah dijamin tidak berbahaya.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan penilaian oleh beberapa ahli serta pengguna, juga merujuk pada keterbatasan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android ini bertujuan untuk menunjang kegiatan belajar peserta didik sehingga perlu diperhatikan dan ditindaklanjuti beberapa hal berikut:

1. Saran pemanfaatan produk

Berdasarkan hasil penilaian dan respon peserta didik yang menyatakan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis android yang dihasilkan memperoleh kategori kualitas Sangat Baik dan Sangat Layak digunakan, untuk itu peneliti menyarankan agar media yang telah dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran, baik itu untuk pembelajaran pribadi peserta didik maupun dengan arahan guru kelas. Untuk media pembelajaran pribadi media ini dapat menjadi alternatif Program Pengayaan untuk peserta didik sehingga menambah pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Pengembangan produk lebih lanjut

- a) Produk yang telah dihasilkan dapat dikembangkan lagi untuk memaksimalkan kualitas berdasarkan keterbatasan penelitian yang telah dialami.
- b) Pengembangan media pembelajaran sejenis dapat menggunakan *software* Kodular yang dapat diakses melalui laman <https://www.kodular.io>. Software ini tidak jauh berbeda dari MIT App Inventor namun memiliki fitur-fitur yang lebih baik dan lebih disempurnakan.
- c) Produk hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android Tema 7 Subtema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” untuk kelas IV MI/SD dapat diunggah pada Google Playstore sehingga dapat lebih mudah digunakan dan dapat menjangkau kalangan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mushab. "Pengembangan Media Pembelajaran Android Berbasis Adobe Flash Professional CS6 Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 2 Pembelajaran 4 Kelas IV SD/MI." Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017.
- Abubakar, Zahra Fadhilah. "Android (Sistem Operasi): Pengertian, Sejarah, dan Nama Versi," Desember 2019. <https://tekno.foresteract.com/android/>.
- Arif, Muhamad. "Model Pembelajaran Mandiri dalam Mengembangkan Kemampuan Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Islamic Elementary School STAI Al-Azhar* Vol. 3, No.2 (2018).
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016.
- Baenanda, Listhari. "Mengetahui Lebih Jauh Revolusi Industri 4.0." *Binus University* (blog), Mei 2019. <https://binus.ac.id/knowledge/2019/05/mengetahui-lebih-jauh-revolusi-industri-4-0/>.
- Dewi, Mera Putri, Neviyarni, dan Irdamurni. "Perkembangan Bahasa, Emosi, dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah: Pendidikan Dasar* Vol. VII, No. 1 (Januari 2020).
- Efendi, Yoyon. "Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor." *Jurnal Intra-Tech* Vol. 2, No. 1 (April 2018).
- Ernawati, Iis, dan Totok Sukardiyono. "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server." *Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education) Universitas Negeri Yogyakarta* Vol. 2, No. 2 (November 2017).
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, Masrul, Melani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin, dan Janner Simarmata. *Media Pembelajaran*. I. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Hermawan, Stephanus. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset, t.t.
- Hussin, Anealka Aziz. "Education 4.0 Made Simple: Ideas for Teaching." *International Journal of Education and Literacy Studies* Vol. 6, No.3 (2018).
- Ibda, Fatimah. "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget." *Jurnal Intelektualita UIN Ar-Raniry* Vol. 3, No. 1 (2015).
- Khoiriah, Iswatun. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Bangun Ruang untuk kelas IV SD/MI." Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru

- Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2017.
- Kurniawan, Deni. *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. I. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Group, 2020.
- Majid, Abdul. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. II. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Mamat SB, Abdul Munir, Suwendi, Asep Taufik Akbar, dan Hasani Asro. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Dirjen Kelembagaan Agama Islam, DEPAG RI, 2005.
- Mifroh, Nazilatul. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI." *Jurnal Pendidikan Tematik* Vol. 1, No. 3 (Desember 2020).
- Prasetyo, Sigit. "Pengembangan Media Lectora Inspire dalam Pembelajaran Sains di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 5, No. 2. Desember 2015.
- Prasetyo, Sigit. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Android untuk Siswa SD/MI." *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education* Vol. 1, No. 1 (2017).
- Prastowo, Andi. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana Prenada Group, 2019.
- Pusparisa, Yosepha. "Pengguna Smartphone Diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025." *databoks* (blog), 15 September 2020. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>.
- Rahim, Fanny Rahmatina, Dea Stevani Suherman, dan Murtiani. "Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi 4.0." *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP) Universitas Negeri Padang* Vol.3, No.2 (2019).
- Sadiman, Arief. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Rajawali Pers, 1990.
- Safaat, H Nazaruddin. *Android (Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android)*. Bandung: Teknik Informatika, 2011.
- Sanaky, Hujair. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Group, 2012.

- Setyawan, Arnanda. "Pengembangan Android Mobile Learning Menggunakan App Inventor sebagai Media Pembelajaran Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs." Skripsi, Pendidikan Fisika UIN Sunan Kalijaga, 2015.
- Sudaryono, Gaguk Margono, dan Wardani Rahayu. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Cet. I. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset, 2009.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. I. Yogyakarta: Pedagogia Pustaka Insan Madani, 2012.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Tim Penulis. "Inilah Urutan Lengkap Versi Android dari Awal Hingga Terbaru (Lengkap)." *Dicoding* (blog), September 2020. <https://www.dicoding.com/blog/urutan-versi-android/>.
- . "Kelebihan dan Kekurangan Android." *TREQ* (blog), t.t. <http://www.treq.co.id/content/108-kelebihan-dan-kekurangan-android>.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Cet. II. Yogyakarta: PGMI PRESS UIN SUKA, 2018.
- Ulfa, Ellistya Hayati. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Media Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI." Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung, 2020.
- Walter, Derek, dan Mark Shermer. *Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps*. Indiana: Addison Wesley, 2015.
- Widoyoko, S. Eko Putro. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah Edisi Revisi*. Cet. III. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2018.
- Yamasari, Yani. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas," Agustus 2010, Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS.
- Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Group, 2018.