

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SIBANDO
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN PEMAHAMAN
MATERI TEKS FIKSI PADA PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**



Oleh :
MUHAMMAD FERI
NIM: 21204081005

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA
2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Feri

NIM : 21204081005

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk pada sumbernya.

Yogyakarta, 9 Maret 2023

atakan



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Feri

NIM : 21204081005

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 9 Maret 2023



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1022/Un.02/DT/PP.00.9/04/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SIBANDO UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN PEMAHAMAN MATERI TEKS FIKSI PADA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD FERI, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 21204081005
Telah diujikan pada : Kamis, 13 April 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Hj. Maemonah, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 645332b4c6e2f



Penguji I
Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd
SIGNED

Valid ID: 6476900fb68fb



Penguji II
Dr. Drs. Ichsan, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 64758d719687b



Yogyakarta, 13 April 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6476b30a39dc9

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penelitian tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SIBANDO
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN PEMAHAMAN
MATERI TEKS FIKSI PADA PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Yang ditulis oleh:

Nama : Muhammad Feri

NIM : 21204081005

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahwa naskah tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 9 Maret 2023

Saya yang menyatakan



Dr. Maemonah, M.Ag
NIP. 197303092002122006

MOTTO

“Pelajaran yang diberikan guru adalah sebab keluarnya manusia dari sifat kebinatangan dan memasuki batas kemanusiaan”¹

-Imam Al-Ghazali-



¹ Muhammad Jamaludin Alqasimi Addimasyqi, *Mau'izhatul Mukminin*, terj. Moh. Abdai Rathony (Cv Dipenogoro: Bandung, 1986), hlm. 23

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada:

Almamater

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri

Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Muhammad Feri, NIM.21204081005.*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sibando Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Pemahaman Materi Teks Fiksi Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.* Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.2023

Latar belakang masalah penelitian ini adalah penggunaan Android yang tertanam pada *smartphone* merambah hingga kalangan pelajar. Sudah menjadi kewajiban bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran terutama yang berbasis teknologi, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android sudah sering dilakukan sebelumnya, untuk menunjukkan ciri khas media yang dikembangkan ini maka digunakan nama Sibando yang merupakan singkatan dari aplikasi bahasa indonesia. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif Sibando, mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif Sibando dan mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif Sibando untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi teks fiksi pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yaitu penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif Sibando pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Model R&D yang digunakan adalah ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Subjek ujicoba produk adalah peserta didik kelas V SD N 25 Langki Kabupaten Sijunjung yang berjumlah 25 orang.

Hasil pengembangan berupa media pembelajaran interaktif Sibando pada materi teks fiksi. Hasil validasi ahli menunjukkan media pembelajaran interaktif Sibando mendapatkan kriteria valid dengan perolehan skor dari ahli media sebesar 91,66% dan ahli materi sebesar 87,5 %. Hasil ujicoba menunjukkan bahwa adanya peningkatan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif Sibando. Dari segi minat belajar, terdapat peningkatan nilai rata-rata dari 74,6 menjadi 83,88. Dari segi pemahaman materi, terdapat peningkatan nilai rata-rata dari 65,86 menjadi 83,73. Sehingga bisa disimpulkan media pembelajaran interaktif Sibando yang dikembangkan layak digunakan dan efektif untuk diterapkan pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Android, Media Pembelajaran, Teks fiksi

ABSTRACT

Muhammad Feri, NIM.21204081005. *Development of Sibando Interactive Learning Media to Increase Learning Interest and Understanding of Fictional Text Material in Class V Elementary School Students. Thesis.* Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.3023

The background of this research problem is the use of Android embedded in smartphones reaching students. It is an obligation for teachers to develop learning media, especially those based on technology, so as to create a pleasant learning atmosphere. The development of Android-based interactive learning media has often been done before, to show the characteristics of the media being developed, the name Sibando is used which stands for Indonesian language application. The purpose of this study was to determine the process of developing Sibando interactive learning media, to determine the validity of Sibando's interactive learning media and to determine the effectiveness of Sibando's interactive learning media to increase interest in learning and understanding of fictional text material in fifth grade elementary school students.

This research is Research and Development (R&D), namely the development of Sibando interactive learning media for fifth grade elementary school students. The R&D model used is ADDIE. The ADDIE model has 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Data analysis in this study used qualitative and quantitative analysis. The subjects of the product trial were 25 fifth grade students at state elementary school 25 Langki, Sijunjung Regency.

The results of the development are Sibando interactive learning media on fiction text material. The results of the expert validation showed that Sibando's interactive learning media obtained valid criteria with a score of 91.66% from media experts and 87.5% from material experts. The test results show that there is an increase between before and after the use of Sibando interactive learning media. In terms of interest in learning, there was an increase in the average score from 74.6 to 83.88. In terms of understanding the material, there was an increase in the average score from 65.86 to 83.73. So that it can be concluded that the Sibando interactive learning media developed is suitable for use and effective for application to fifth grade elementary school students.

Keywords: Android, Learning Media, Fiction Text

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ، وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا،
مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ، وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ
وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ

Puji dan syukur peneliti sampaikan kehadiran Allah swt yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Sehingga peneliti bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar tanpa halangan yang berarti. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad saw yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat

Penyusunan tesis ini merupakan kajian penelitian jenis *Research* dan *Development* (R&D) mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif Sibando untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi peserta didik pada materi teks fiksi kelas V SD N 25 Langki Kabupaten sijunjung. Penyusun menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Istriku tercinta Iwel Darlina, S.Pd yang telah setia mendampingi peneliti tanpa mengeluh selama pendidikan sarjana dan Magister peneliti.
2. Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sunan Kalijaga

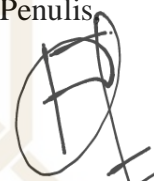
4. Ketua dan Sekretaris Program studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Dr. Maemonah, M.Ag selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kritik dan saran terhadap perbaikan tesis ini.
6. Segenap Dosen dan Karyawan Program Studi Magister PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang memberikan kasih dan bimbingan kepada peneliti selama perkuliahan.
7. Ibu Kepala Sekolah beserta para Bapak dan Ibu Guru SD N 25 Langki Kabupaten Sijunjung yang telah memberikan kesempatan dan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dalam menyelesaikan tesis ini.
8. Ibu Endang, S.Pd selaku guru kelas V SD N 25 Langki Kabupaten Sijunjung yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama pelaksanaan penelitian.
9. Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd dan Haryadi, M.Kom selaku ahli media pembelajaran yang telah memberikan masukan dan saran terhadap perbaikan media yang dikembangkan.
10. Ibu Vini Wela Septiana, M.Pd dan Ibu Dini Susanti, M.Pd selaku ahli materi pembelajaran yang telah memberikan masukan dan saran terhadap perbaikan media yang dikembangkan

11. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan tesis ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah swt dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya, amin.

Yogyakarta, 9 Maret 2023

Penulis



Muhammad Feri
NIM. 21204081005



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	
1. Tujuan	7
2. Manfaat Penelitian.....	8
D. Kajian Pustaka.....	9
E. Kerangka Teoritik	
1. Media Pembelajaran	
a. Pengertian Media Pembelajaran	14
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran	16
2. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	17
3. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif.....	18
4. Android	19
5. Media Pembelajaran Interaktif Sibando	25

6. Konsep Minat Belajar	
a. Pengertian Minat Belajar	28
b. Macam-macam dan ciri-ciri Minat Belajar	29
c. Indikator Minat Belajar	31
d. Sebab Timbulnya Minat Belajar.....	32
7. Pemahaman Materi	
a. Pengertian Pemahaman Materi	35
b. Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Materi	36
8. Pembelajaran Bahasa Indonesia	37
9. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia	37
10. Materi Teks Fiksi Kelas V Sekolah Dasar	38
11. Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Android	39
F. Sistematika Pembahasan.....	42
BAB II METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Model Desain Pengembangan.....	45
C. Prosedur Pengembangan.....	46
D. Jenis Data.....	48
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	49
F. Analisis Data.....	51
BAB III HASIL PENGEMBANGAN	
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sibando	
1. <i>Analyze</i>	53
2. <i>Design</i>	56
3. <i>Development</i>	65
4. <i>Implementation</i>	69
5. <i>Evaluation</i>	72
B. Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif Sibando	
1. Analisis Data Validasi Ahli Media	73
2. Analisis Data Validasi Ahli Materi	75
C. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Sibando	

a. Analisis Data Minat Belajar	78
b. Analisis Data Pemahaman Materi	82
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Proses Pengembangan Media Interaktif Sibando.....	86
B. Kevalidan Media Interaktif Sibando	87
C. Kajian Efektivitas Media Interaktif Sibando	88
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kisi-kisi Ahli Media	49
Tabel 2.2 Kisi-kisi Ahli Materi	50
Tabel 2.3 Skala Likert	51
Tabel 3.1 Kompetensi Inti Pembelajaran Kelas V	56
Tabel 3.2 KD dan Indikator.....	56
Tabel 3.3 Fungsi Tombol Operasional sibando.....	59
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Ahli.....	65
Tabel 3.5 Data Kuantitatif Ahli Media	67
Tabel 3.6 Data Kualitatif Ahli Media	67
Tabel 3.7 Data Kuantitatif Ahli Materi.....	69
Tabel 3.8 Data Kualitatif Ahli Materi.....	69
Tabel 3.9 Data Minat Belajar	71
Tabel 3.10 Data Pemahaman Materi.....	72
Tabel 3.11 Data Deskriptif Minat Belajar	79
Tabel 3.12 Uji Normalitas Data Minat Belajar	79
Tabel 3.13 Uji Homogenitas Data Minat Belajar	80
Tabel 3.14 Hasil Uji <i>Paired Sample t Test</i>	81
Tabel 3.15 Data Deskriptif Pemahaman Materi	82
Tabel 3.16 Uji Normalitas Data Pemahaman Materi	83
Tabel 3.17 Uji Homogenitas Data Pemahaman Materi	84
Tabel 3.18 Uji <i>Paired Sample t Test</i> data pemahaman Materi	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap Model ADDIE.....	46
Gambar 3.1 Tampilan Link Download Sibando.....	57
Gambar 3.2 Kotak Dialog Instal Aplikasi Sibando	58
Gambar 3.3 Tampilan Icon Sibando Pada Layar Utama	58
Gambar 3.4 Halaman Loading Media	60
Gambar 3.5 Halaman Pembuka Media	60
Gambar 3.6 Halaman Menu Utama	61
Gambar 3.7 Halaman Pilihan Materi	62
Gambar 3.8 Halaman Materi	62
Gambar 3.9 Halaman Video.....	63
Gambar 3.10 Halaman Soal Latihan	63
Gambar 3.11 Halaman Profil Pengembang.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Surat Permohonan Izin Penelitian	97
Lampiran II. Surat Keterangan Penelitian.....	98
Lampiran III. Rekapitulasi Penilaian Harian Peserta Didik.....	99
Lampiran IV. Lembar Validasi Ahli Media	100
Lampiran V. Lembar Validasi Ahli Materi	102
Lampiran VI. Angket Minat Belajar.....	104
Lampiran VII. Soal Pemahaman Materi	106
Lampiran VIII. Hasil Validasi Ahli Media	108
Lampiran IX. Hasil Validasi Ahli Materi	109
Lampiran X. Data Minat Belajar	111
Lampiran XI. Data Pemahaman Materi	112
Lampiran XII. Dokumentasi	113
Lampiran XIII. Link Download Produk	114
Lampiran XIV. Riwayat Hidup Peneliti	115

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHALUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang ada pada zaman sekarang ini tidak bisa terlepas dengan pengaruh perkembangan bidang teknologi yang selalu menunjukkan peningkatan dalam berbagai aspek kehidupan. Perkembangan teknologi secara dasar digunakan untuk memudahkan pekerjaan manusia dalam segala bidang.¹ Perkembangan teknologi dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk mempermudah berbagai pelaksanaan dalam pendidikan.² Penggunaan teknologi memiliki peluang yang sangat besar untuk pembelajaran serta pengembangan keterampilan peserta didik dalam pelaksanaan belajar mengajar.³ Dalam hal pemanfaatan teknologi guru juga dituntut untuk bisa membuat media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.⁴ Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis android. Pemilihan media pembelajaran berbasis android bukanlah tanpa alasan, hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis android efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Annas Ribab Sibilina dalam penelitiannya mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis android efektif dalam meningkatkan minat dan

¹ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 1

² Resti Yektyastuti, Jaslin Ikhsan, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA”, dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Vol. 2 , Nomor 1, 2016, hlm.88-99

³ Chuang, Y. T. “Increasing learning motivation and student engagement through the technology-supported learning environment”, *Jurnal Creative Education*, Vol. 5, Nomor 00, 2014, hlm. 1969-1978.

⁴ Joko Kuswanto1, Ferri Radiansah, ”Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI” *Jurnal Media Infotama* Vol. 14 Nomor. 1, Februari 2018, hlm. 15-20

hasil belajar peserta didik.⁵ Fenomena yang terjadi sekarang juga menunjukkan bahwa pelajar sudah tidak bisa lepas dari *smartphone* bahkan sudah seperti kebutuhan pokok. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Maulana Habibi dan Sigit Sunyata bahwa pelajar ingin selalu bersama *smartphone* kemanapun mereka pergi, bahkan merasa kehilangan jika *smartphone* tersebut tidak berada ditangannya.⁶ Berdasarkan hasil penelitian dan fenomena tersebut pemilihan media pembelajaran berbasis android sangat tepat. *Smartphone* bisa digunakan kapan dan dimana saja baik disekolah maupun diluar sekolah.

Peningkatan jumlah penggunaan *smartphone* android pada kalangan peserta didik di Indonesia dilatarbelakangi juga oleh pandemi covid-19 yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara online.⁷ Pelaksanaan pembelajaran secara daring ini tentunya mengharuskan masing-masing peserta didik untuk memiliki alat komunikasi yang dalam hal ini adalah *smartphone* android. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 25 Langki Kabupaten Sijunjung menyatakan bahwa keseluruhan peserta didik sudah memiliki *smartphone* android masing-masing. Oleh sebab itu pendidik tidak boleh lepas tangan dari perkembangan teknologi ini. Penggunaan *smartphone* android ini dalam media pembelajaran masih bisa tetap dilaksanakan untuk menghindari dampak negatif bagi peserta didik. Berbagai cara sudah dilakukan guru untuk memanfaatkan *smartphone* android

⁵ Annas Ribab Sibilina, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas V SD N 2 Malang*,” Tesis (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016), 120

⁶ A. Maulana Habibi, “An Initial Study In The Development of Smartphone Addiction Scale For Student (SAS),” *Couns-Edu*, 3(September,2018), hlm. 97-98

⁷ Sahira Kartika Sari, Habibi, *Implementasi Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 di Tingkat SD/MI*, (Banten: Media Madani, 2020) hlm. 2

dalam pembelajaran salah satunya dengan *Whatsapp group*. Pelaksanaan pembelajaran dengan group WA yang dilakukan guru masih belum mampu meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar. materi yang disampaikan guru sulit dipahami oleh siswa. Hal ini tentunya tidak sejalan dengan prinsip pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM).

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan pada tanggal 20 Juli 2022 di Sekolah Dasar Negeri 25 Langki Kabupaten Sijunjung terhadap pelaksanaan pembelajaran menunjukkan guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif. Pada saat pelaksanaan pembelajaran guru belum melibatkan peserta didik secara aktif. Hal ini dibuktikan dengan media yang digunakan guru adalah buku ajar yang disediakan oleh sekolah.⁸ Pembelajaran seperti ini belum mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik terlihat bosan dan tidak semangat dalam pembelajaran serta pemahaman materi peserta didik masih rendah. Rendahnya pemahaman materi peserta didik dapat dilihat dari hasil penilaian harian materi teks fiksi yang terdapat pada lampiran III. Hasil penilaian harian menunjukkan jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 hanya 5 orang dari 25 peserta didik. Nilai terendah diperoleh oleh IF dengan nilai 40 sedangkan nilai tertinggi diperoleh oleh RS dengan nilai 90. Sedangkan nilai rata-rata penilaian harian peserta didik adalah sebesar 65. Sebagai bentuk upaya meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi peserta didik perlu

⁸ Observasi Pada Kelas V SD N 25 Langki, tanggal 20 Juli 2022

diterapkan strategi pembelajaran interaktif sehingga proses pembelajaran melibatkan peserta didik secara aktif dan proses belajar mengajar tidak terjadi satu arah.⁹ Pembelajaran interaktif dapat dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan terjadi interaksi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat berupa media berbasis android yang bisa digunakan pada *smartphone* peserta didik. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guruk kelas V SD N 25 Langki menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android belum digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan selama ini hanya media cetak yang berupa modul dan buku ajar yang dimiliki guru dan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut peneliti menilai perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android yang bisa digunakan oleh guru untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini untuk memaksimalkan penggunaan *smartphone* android yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga *smartphone* android. Pengembangan media pembelajaran berbasis android sudah sering dilakukan oleh peneliti sebelumnya pada berbagai sekolah dan materi pembelajaran. Sebagai bentuk keunikan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sebelumnya memberi nama media pembelajaran yang dikembangkannya. Sebagai contoh media pembelajaran yang dikembangkan oleh Umi Lailatul Qoidah yang diberi nama

⁹ Nugroho Widiyanto dan Nyoto Harjono, Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD”, *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol.7, No 3, 2017

Sipanca. Sipanca adalah media pembelajaran berbasis android yang memuat materi tentang sila-sila Pancasila.¹⁰ Berdasarkan hal tersebut pada penelitian ini media yang dikembangkan diberi nama Sibando (Aplikasi Bahasa Indonesia). Pemberian nama Sibando bertujuan untuk menunjukkan ciri khas media pembelajaran yang dikembangkan dengan media pembelajaran berbasis android yang lain. Sibando adalah media pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang bisa dioperasikan pada *smartphone* android peserta didik. Materi pembelajaran yang akan dibahas dalam Sibando adalah materi bahasa Indonesia kelas V SD tentang teks fiksi. Perbedaan media pembelajaran Sibando dan Sipanca adalah materi yang digunakan. Selain itu pada media pembelajaran Sipanca belum diberikan nilai ketika peserta didik menjawab soal latihan sedangkan pada media pembelajaran interaktif Sibando setiap jawaban yang benar maka nilai peserta didik secara otomatis akan bertambah pada kolom yang sudah dibuat.

Sebagai bentuk upaya mendukung penggunaan *smartphone* android sebagai media pembelajaran maka diperlukan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Metode *Research and Development* (R&D) ini digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji kelayakan dan keefektifan tersebut untuk bisa digunakan sesuai

¹⁰ Umi Lailatul Qoidah, "Pengembangan Media Pembelajaran Sipanca Berbasis Android Pada Materi Pancasila Untuk Siswa Kelas IV sekolah Dasar", *JPGSD*, Vol. 09 no. 07, 2021

karakteristiknya.¹¹ Model R&D yang digunakan adalah model ADDIE karena lebih relevan dengan pengembangan media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android adalah *software smart apps creator*. *Software* ini cukup bagus digunakan untuk membuat produk media pembelajaran karena mudah dioperasikan dan tidak menggunakan penyimpanan yang besar pada perangkat komputer. *Software smart apps creator* memiliki versi gratis sehingga bisa digunakan tanpa harus membayar biaya pemakaian. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi yang bisa langsung digunakan pada semua jenis *smartphone* android. Sehingga bisa dipakai oleh peserta didik secara mandiri dirumah. Apalagi pada aplikasi market maupun *playstore* belum dijumpai aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran kelas V Sekolah Dasar.

Pada kegiatan ujicoba peneliti memilih SD N 25 Langki Kabupaten Sijunjung. Peneliti memilih sekolah ini karena belum pernah dikembangkan media pembelajaran berbasis android sebelumnya di SD N 25 Langki Kabupaten Sijunjung dan seluruh peserta didik kelas V sudah memiliki *smartphone* android.¹²

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 297

¹² Wawancara Ibu Endang, Guru Kelas V SD N 25 Langki pada tanggal 20 Juli 2022

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, berikut rumusan dalam penelitian ini:

1. Bagaimanakah Proses Pengembangan Produk Media Pembelajaran Interaktif Sibando Pada Materi Teks Fiksi Kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah Kevalidan Produk Media Pembelajaran Interaktif Sibando Pada Materi Teks Fiksi Kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Sibando Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Materi Teks Fiksi Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengembangkan suatu produk dan menguji kevalidan dan keefektifan produk tersebut. Sedangkan tujuan secara khusus adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui Proses Pengembangan Produk Media Pembelajaran Interaktif Sibando Pada Materi Teks Fiksi Kelas V Sekolah Dasar
- b. Mengetahui Kevalidan Produk Media Pembelajaran Interaktif Sibando Pada Materi Teks Fiksi Kelas V Sekolah Dasar
- c. Mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Sibando Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Materi Teks Fiksi Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Akademis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pemikiran sebagai bahan kajian kearah pengembangan media pembelajaran untuk diterapkan pada materi Bahasa Indonesia di Sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis

Secara umum manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan motivasi kepada semua guru dalam merapkan media pembelajaran.

Adapun secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi siswa
 - a) Dapat meningkatkan semangat dan memotivasi siswa dalam belajar.
 - b) Siswa dapat mengeksplorasi pembelajaran dengan media tersebut.
 - c) Dapat membantu melengkapi kurangnya media yang dimiliki guru
- 2) Bagi sekolah
 - a) Dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar Kelas V
 - b) Dapat memaksimalkan pembelajaran PAI melalui media tersebut.
- 3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan atau sebagai bahan kajian kearah pengembangan media pembelajaran.

D. Kajian Pustaka

Karya hasil penelitian yang peneliti jadikan sebagai kajian pustaka untuk menghindari kemiripan dan duplikasi pada penelitian ini adalah penelitian Rina Rahmawati dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 60 Moncongloe Lappara Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran video interaktif dinyatakan layak berdasarkan penilaian ahli rata-rata sangat valid serta respon angket siswa dengan kategori sangat setuju serta ada perbedaan peningkatan minat dan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran video interaktif pembelajaran IPA pada materi organ gerak hewan dan manusia. Berdasarkan hasil pengujian t hitung ini menunjukkan bahwa hasil uji pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai t hitung $> t$ tabel ($8.339 > 2.160$) dan pada uji gain dengan kategori terbanyak sedang 11 siswa dari 14 siswa.¹³ Persamaan penelitian terletak pada jenis media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada model pengembangan yang digunakan. Pada penelitian sebelumnya menggunakan model *four D* sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Penelitian Layyinatul Af-Idah dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al-*

¹³ Rina Rahmawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk meningkatkan Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 60 Moncongloe Lappara Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros* (Makasar : UNISMUH Makasar, 2121), hlm.7

Qur'an Hadits Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Kota Batu".¹⁴

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang menarik berbasis android yang sesuai dengan kebutuhan siswa menurut perkembangan zaman. Produk dikembangkan melalui 4 tahap yaitu Analysis, Design, Development dan Implementation. Nilai rata-rata sebelum diterapkan media 64,29 sesudah diterapkan menjadi 86,27. Nilai t hitung $42,270 > t$ -tabel 1,690 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,5$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Persamaan penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis android. Sedangkan perbedaannya dapat dilihat pada model pengembangan yang digunakan yang mana peneliti sebelumnya menggunakan model *four D* sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model ADDIE. Selanjutnya perbedaan juga dapat dilihat pada satuan pendidikan yang mana penelitian sebelumnya meneliti pada kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri sedangkan penelitian ini akan dilakukan pada kelas V Sekolah dasar.

Penelitian Muhammad Khoirun Aziz yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI*".¹⁵ Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan antara sebelum dengan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis android ini. Dari segi partisipasi

¹⁴ Layyinatul Af-Idah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata PAI kelas IV MIN 1 Kota Batu* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019), hlm.8

¹⁵ Muhammad Khoirun Aziz, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2015), hlm. 4

siswa terdapat peningkatan 18,75% dari segi hasil belajarn siswa diperoleh peningkatan 14,7 poin. Sehingga disimpulkan aplikasi yang dikembangkan peneliti layak digunakan untuk siswa SD Kelas V. Persamaan penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis android. Perbedaan penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada tingkat satuan pendidikan yang mana penelitian sebelumnya meneliti pada kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri sedangkan penelitian ini akan dilakukan pada kelas V Sekolah dasar.

Penelitian Muhammad Fatchul Aziz yang berjudul *Pengembangan Media Berbasis Android Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SD Negeri 9 Malang*. Pada penelitian disimpulkan bahwa hasil pengembangan berupa media pembelajaran PAI berbasis android yang sangat layak dan efektif. Hal ini berdasarkan pada hasil validasi ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 85,3% hasil validasi ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 94,6%. Hasil validasi pembelajaran guru PAI mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 85,3%.¹⁶

Penelitian Savitri Dini yang berjudul *pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android dikelas 4 sekolah dasar*. Hasil review oleh ahli media terhadap seluruh aspek yang dinilai rata-rata yang

¹⁶ Fatchul Muhammad, *Pengembangan Media Berbasis Android Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri 9 Malang*, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020)

diperoleh yaitu sebesar 3,71 yang berarti termasuk dalam kategori baik, oleh ahli materi diperoleh rata-rata sebesar 3,75 dengan kategori baik, serta oleh pengguna yaitu sebesar 4,625 juga termasuk kedalam kategori sangat baik. Sehingga diperoleh rata-rata keseluruhan hasil review ahli dan pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan yaitu sebesar 4,02 yang termasuk kedalam kategori baik. Berdasarkan hasil review oleh ahli tersebut maka media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam proses belajar peserta didik.¹⁷

Penelitian Aulia Ridha dalam *Pengembangan Media Simach Land Berbasis Android Di Sekolah Dasar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi oleh validator ahli media mendapatkan skor presentase sebesar 85,29% dengan kategori kelayakan baik dan hasil validasi oleh validator ahli materi mendapatkan skor presentase sebesar 86% dengan kategori kelayakan sangat baik. Berdasar dari perolehan data yang dihasilkan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “SiMach Land” berbasis Android untuk materi pesawat sederhana kelas 5 Sekolah Dasar layak digunakan.¹⁸

Penelitian Ririn Windawati yang berjudul *pengembangan game edukasi berbasis untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa data hasil uji validasi ahli diperoleh sebagai berikut: (1) persentase yang diperoleh dari uji validasi ahli materi sebesar 73% dengan kriteria penilaian yang didapatkan adalah tinggi; (2)

¹⁷ Savitri dini, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Dikelas 4 Sekolah Dasar”, *Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika dan Statistika*, Vol. 1, No 2, 2020

¹⁸ Aulia Ridha, “Pengembangan Media Simach Land Berbasis Android Di Sekolah Dasar”, *Jurnal basicedu*, Vol. 5 No. 4, 2021

presentase yang diperoleh dari uji validasi ahli media sebesar 97% dengan kriteria penilaian yang didapatkan adalah sangat tinggi. Berdasarkan uji validasi dari ahli media dan ahli materi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa game edukasi berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar tema 7 Pada Siswa Kelas IV dapat dikatakan layak digunakan.¹⁹

Penelitian Milda Asti yang berjudul *pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android pada konsep system peredaran darah disekolah dasar*. Hasil uji validasi oleh ahli memperoleh rata-rata skor 84% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Pemahaman konsep anak didik setelah menggunakan media didapatkan dari hasil skor pretest dan posttest yang dihitung yakni sebesar 0,8 dengan kategori “Tinggi”. Respon anak didik terhadap penggunaan media pembelajaran dengan rata-rata skor 83,8% dengan kategori “Sangat Baik”.²⁰

Penelitian Abdul Rohman yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*”. Pada penelitian menunjukkan hasil uji normalitas menunjukkan nilai Sig. sebesar 0,094 dan 0,101 lebih besar 0,05 dengan kesimpulan hasil belajar terdistribusi normal. Sedang uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi hasil belajar 0,215 lebih besar 0,05 dengan kesimpulan varian data hasil belajar sama. Nilai t-hitung 2,442 lebih besar dari t-tabel 2,032, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima asumsi terdapat perbedaan

¹⁹ Windawati Ririn, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*. Vol. 5 No. 2, 2021

²⁰ Asti Milda 2021”, Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep System Peredaran Darah Disekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*. Vol. 5 No. 1, 2021

signifikan hasil belajar dengan media pembelajaran yang berbeda. Nilai n-Gain sebesar 0,467 pada tabel n-gain berada pada kategori sedang. Kesimpulannya adalah penggunaan media pembelajaran matematika berbasis android efektif meningkatkan minat siswa mempelajari matematika.²¹ Persamaan penelitian adalah sama-sama mengembangkan media interaktif berbasis android di kelas V sekolah Dasar. Sedangkan perbedaannya terlihat pada mata pelajaran yang mana peneliti sebelumnya meneliti pada mata pelajaran matematika materi pecahan sementara itu penelitian yang akan dilakukan mengacu pada materi pembelajarn teks fiksi. Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu belum ditemukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif Sibando pada materi teks fiksi Kelas V Sekolah Dasar.

E. Kerangka Teoritik

1. Media Pembelajaran Interaktif Sibando

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media menurut Suryani adalah teknologi yang digunakan untuk memyajikan, membagi, merekam dan menyebarkan simbol dengan ransangan indra yang disertai dengan informasi yang terstruktur.²² Pada bahasa arab media juga disebut (*wasail*) yang berarti perantara atau pengantar yang mengirimkan pesan kepada penerima.²³ Media menurut Arsyad dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu arti secara sempit dan

²¹ Abdul Rohman, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar* (Kudus: Universitas Muria Kudus, 2020), hlm. 6

²² Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran...*, hlm. 2

²³ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran...", hlm.3

secara luas.²⁴ Secara sempit media diartikan sebagai grafik, alat elektronik, mekani dan foto yang dipakai untuk memperoleh, mengolah serta menyampaikan suatu informasi. Sedangkan dalam artian luas media yaitu kegiatan yang dapat menghasilkan sebuah kondisi sehingga peserta didik dapat menerima pengetahuan, sikap dan keterampilan yang baru.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan informasi kepada peserta didik yang bisa berupa bentuk fisik maupun nonfisik sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima secara utuh dan dapat dipahami oleh peserta didik secara efektif dan efisien.

Dalam dunia pendidikan media pembelajaran sudah mengalami perkembangan dari masa kemasa. UNESCO menyebutkan perkembangan media telah terjadi dalam beberapa fase diantaranya diakibatkan oleh berkembangnya teknologi, ekonomi, sosial, dan arus globalisasi.²⁵ Menurut Ashby dalam dunia pendidikan sudah terjadi revolusi yang mempengaruhi media pembelajaran. Revolusi awal terjadi dalam beberapa abad yang lalu ketika orangtua sudah menyerahkan kepada guru untuk mendidik anaknya. Revolusi selanjutnya adalah ketika bahasa dan tulisan dipakai sebagai sarana pendidikan. Revolusi berikutnya adalah

²⁴ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2012), hlm. 26

²⁵ Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran...*, hlm. 5

ketika ditemukannya mesin sebagai alat percetakan dan puncaknya adalah pemanfaatan teknologi dalam media terjadi secara luas.²⁶

b. Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki tiga ciri yang menjadi pertimbangan mengapa media tersebut digunakan dan apasaja yang dapat dihasilkan oleh media pembelajaran yang tanpa media tersebut guru tidak bisa menyampaikan materi pembelajaran secara maksimal. Ciri tersebut adalah *fixative property*, *manipulative property* dan *distributive property*.²⁷

1) *Fixative property* (ciri fiksatif)

Pada ciri ini menjelaskan kemampuan media dalam merekam, mengumpulkan, menyimpan mengelola suatu kejadian atau objek. Kejadian atau objek tersebut bisa kembali disusun dengan media fotografi, audio tape, disket video, film dan komputer.

2) *Manipulative property* (ciri manipulatif)

Transformasi objek dan kejadian memungkinkan terjadi karena media mempunyai ciri manipulatif. Peristiwa yang terjadi dalam waktu yang lama dapat ditampilkan kepada peserta didik dengan waktu beberapa menit. Sebagai contoh proses tumbuhnya biji-bijian yang memakan waktu sehari-hari dapat ditampillan dengan cepat menggunakan rekaman video.

²⁶ Ashby, *The Fourth Revolution: Instructional Technology in Higher Education : A Report of the Carnegie Commission on Higher Education*, (Newyork: McGraw-Hill Book Co, 1972), hlm. 76

²⁷ Musfiqon, *Pengembangan Media ...*, hlm. 29

3) *Distributive property* (ciri distributif)

Media yang memiliki ciri distributif memungkinkan suatu kejadian atau objek ditampilkan melalui ruang secara bersamaan kepada banyak peserta didik. media pembelajaran bisa diakses secara bersamaan oleh banyak orang tanpa terbatas ruang dan waktu.

2. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif menurut Surjono ialah media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi antara media tersebut dengan peserta didik sehingga pembelajaran tidak terjadi satu arah.²⁸ Menurut Lestari media interaktif berupa : hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD).²⁹

Media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat mengimplemantasikan media pembelajaran berbasis media interaktif pada pembelajaran. Contoh media interaktif adalah pembelajaran interaktif berupa aplikasi game, dan lain-lain.³⁰ Media pembelajaran interaktif digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

²⁸ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), hlm. 41

²⁹ Lestari N, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Klaten : Penerbit Lakeisha, 2020), hlm. 43

³⁰ Lailiyah, N, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash untuk pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas IV SD” *JPGSD*. Vol. 06, No. 07, 2018, hlm. 1150 – 1159.

3. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Setiap produk pasti memiliki karakteristik khusus yang akan membedakan produk tersebut dengan produk sejenis lainnya, begitu juga dengan media pembelajaran. Karakteristik imedia pembelajaran interaktif tidak dapat dipisahkan dari peran dan kemampuan yang dimilikinya. Media pembelajaran interaktif harus memiliki karakteristik sebagai berikut:³¹

- a. Memiliki lebih dari satu jenis media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. Untuk dapat dikatakan sebagai media pembelajaran interaktif, setidaknya dalam program atau aplikasi tersebut menyajikan dua jenis media.
- b. Bersifat interaktif, yang berarti memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna atau siswa. Kegiatan mengakomodasi respon ini terdiri dari kontrol pengguna untuk mengoperasikan media serta respon (feedback) dari program.
- c. Bersifat mandiri, memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakannya tanpa harus dibimbing orang lain. Pada praktiknya dalam pembelajaran, media pembelajaran interaktif perlu dirancang bersifat mandiri agar siswa dapat belajar secara lebih leluasa.

Karakteristik media pembelajaran interaktif juga dapat ditunjang dari segi fungsi yang diperankannya untuk mendukung proses pembelajaran. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang mampu

³¹ Rudi Susilana & Cepi Riyana, *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian*, (Bandung: FIP-Universitas Pendidikan Indonesia, 2013), hlm. 92

mendukung proses pembelajaran, media pembelajaran interaktif memiliki fungsi sebagai berikut:³²

- a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- b. Mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c. Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
- d. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain lain.

4. Android

Android Menurut Masruri adalah sebuah sistem operasi yang berbasis linux sebagai perangkat mobile yang bersifat gratis dan *open source* yang berarti android menyiapkan platform yang terbuka bagi setiap pengembang yang ingin menciptakan aplikasi pribadi yang bisa digunakan pada android.³³ Android pertama kali dirilis pada tahun 2007 bersama *Open Handset Alliance* menyatakan dukungan untuk pengembangan *open source* pada perangkat *mobile*.³⁴ Pada tahun 2007 Google menawarkan *Nexus One*, satu jenis *smartphone* yang sudah memakai android untuk sistem operasinya. Sampai saat ini sebagian besar perusahaan *smartphone* sudah memproduksi *smartphone* berbasis

³² Munir, *Multimedia pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 73

³³ M. Himi Masruri, *Buku Pintar Android*, (Jakarta: PT Gramedia, 2015), hlm.

³⁴ *Ibid.*, hlm 3

android. Android sudah mengalami perkembangan sejak pertama kali munculnya. Berikut dibawah ini urutan detail perkembangannya.³⁵

1) Android 1.0 Astro

Pertama kali dirilis pada 23 September 2008. Android versi pertama ini akan dinamai dengan nama “Astro” tapi karena alasan hak cipta dan trademark nama ”Astro” tidak jadi disematkan pada versi pertama dari OS Android ini. HTC Dream adalah ponsel pertama yang menggunakan OS ini.

2) Android 1.1 Bender

Pertama kali dirilis pada 9 Februari 2009. Versi Android kedua ini lagi mengalami masalah penamaan yang sama dengan versi pertamanya. Pada awalnya Android ini akan diberi nama “Bender” akan tetapi karena alasan melanggar trademark, nama “Bender” tidak jadi disematkan pada versi Android ini. Awalnya versi OS Android ini dirilis untuk perangkat T-Mobile G1 saja. Versi ini merupakan update untuk memperbaiki beberapa bugs, mengganti API dan menambahkan beberapa fitur.

3) Android 1.5 *Cupcake*

Pertama kali dirilis pada 30 April 2009. Nah, mulai versi Android ini penamaan menggunakan nama makan pencuci mulut

³⁵ <https://toghr.com/perkembangan-android-sistem/8di> akses tanggal 07 Desember 2022, Pukul 09.33

(*dessert*) mulai digunakan, karena ini merupakan versi yang ketiga maka penamaan diawali dengan hurufs “C” dan jadilah “*Cupcake*” menjadi nama resmi dari versi OS Android ketiga ini. Sistem operasi versi paling awal ini memiliki fitur yang dibidang sudah lazim saat ini seperti kemampuan merekam dan menonton video dengan modus kamera, mengunggah video ke Youtube dan gambar ke Picasa langsung dari telepon, dukungan *Bluetooth* A2DP.

4) Android 1.6 *Donut*

Dirilis pertama kali pada 15 September 2009. perubahan pada fitur pencarian dan UI yang lebih user friendly. Pada versi ini juga sudah mendukung teknologi CDMA/EVDO, 802.1x, VPNs. Donut menandai titik dimana Android sudah bisa disematkan dalam di perangkat dengan beberapa ukuran layar yang berbeda.

5) Android 2.0 2.1 *Eclair*

Pada 3 Desember 2009 kembali diluncurkan ponsel Android dengan versi 2.0/2.1 *Eclair*, untuk pertama kalinya membawa fitur baru untuk mempermudah pengguna dalam bepergian, yakni Google Map. Perubahan UI dengan browser baru dan dukungan HTML5, daftar kontak yang baru, dukungan flash untuk kamera 3,2 MP, digital Zoom, dan *Bluetooth* 2.1.

6) Android 2.2 *Froyo (Frozen Yoghurt)*

Pada 20 Mei 2010, Android versi 2.2 (Froyo) diluncurkan. Perubahan-perubahan umumnya terhadap versi-versi sebelumnya antara lain dukungan Adobe Flash 10.1, kecepatan kinerja dan aplikasi 2 sampai 5 kali lebih cepat, integrasi V8 Java Script engine yang dipakai Google Chrome yang mempercepat kemampuan rendering pada browser.³⁶

7) Android 2.3 *Gingerbread*

Pada 6 Desember 2010, Android versi 2.3 (*Gingerbread*) diluncurkan. Perubahan-perubahan umum yang didapat dari Android versi ini antara lain peningkatan kemampuan permainan (gaming), peningkatan fungsi copy paste, layar antar muka (*User Interface*) didesain ulang, dukungan format video VP8 dan WebM.

8) Android 3.0/3.1 *Honeycomb*

Pertama kali diperkenalkan pada 22 Februari 2011 dan Motorola Xoom adalah yang pertama kali menggunakannya. Android versi ini merupakan OS yang didesain khusus untuk pengoptimalan penggunaan pada tablet PC. *Honeycomb* juga mendukung multi prosesor dan juga akselerasi perangkat keras (hardware) untuk grafis.

9) Android 4.0 *Ice Cream Sandwich*

³⁶ [https://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi))

Diumumkan pada tanggal 19 Oktober 2011, membawa fitur Honeycomb untuk smartphone dan menambahkan fitur baru termasuk membuka kunci dengan pengenalan wajah, jaringan data pemantauan penggunaan dan kontrol, terpadu kontak jaringan sosial, perangkat tambahan fotografi, mencari email secara offline, dan berbagi informasi dengan menggunakan NFC.

10) Android 4.1/4.2/4.3/ *Jelly Bean*

Sistem Operasi Android berikutnya pada 2012 masih memiliki nomor versi “4”, tapi memiliki julukan baru, yakni *Jelly bean* (versi 4.1). Di sinilah Google mulai menerapkan teknologi asisten digital Google Now yang bisa diakses dengan sapuan jari dari home screen. (versi 4.2) Fitur photo sphere untuk panorama, daydream sebagai *screensaver*, *power control*, *lock screen widget*, menjalankan banyak *user widget* terbaru. (versi 4.3).

11) Android 4.4 KitKat

Pada tanggal 3 september 2013. Meskipun pada awalnya diberi nama “*Key Lime Pie*” (“KLP”), nama itu berubah karena “sangat sedikit orang benar-benar tahu rasa key lime pie.” Sistem operasi Android KitKat membawa banyak peningkatan yang cukup signifikan.

12) Android 5.0 *Lollipop*

Android *Lollipop* adalah versi stabil terbaru dengan versi antara 5.0 dan 5.1. Diresmikan pada 25 Juni 2014 saat Google I / O, Salah satu perubahan yang paling menonjol dalam rilis *Lollipop* adalah user interface yang didesain ulang dan dibangun dengan yang dalam bahasa desain disebut sebagai “material design”.

13) Android 6.0 *Marshmallow*

Tahun 2015 Untuk menyudahi kekecewaan pengguna Android terhadap *Lollipop*, Android kembali merilis sistem operasi baru yaitu *Marshmallow*. Beberapa fitur baru yang ada di *Marshmallow* di antaranya adalah: Doze untuk menghemat baterai, dukungan sensor sidik jari untuk buka kunci layar, dukungan USB tipe C.

14) Android 7.0 *Nougat*

Nougat (versi 7.0) keluaran 2016 adalah salah satu *upgrade* terbesar untuk sistem operasi Android. Sistem operasi *Nougat* adalah pengembangan dari *Marshmallow*. Versi Android ini membawa peningkatan performa dan antarmuka yang lebih intuitif. Dengan fitur ini, pengguna bisa pakai 2 aplikasi bersamaan, misalnya nonton *YouTube* sambil balas pesan *WhatsApp*.³⁷

³⁷ [https://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi))

15) Android 8.0 Oreo

Setelah Nougat, Android Oreo(versi 8.0) yang dirilis pada 2017 menambah lebih banyak fitur *multi-tasking* seperti *Picture-in-Picture*. Bagian notifikasi ikut dirombak. Pengguna bisa mengatur notifikasi mana saja yang akan ditampilkan dan apa yang dilakukan perangkat saat menyuguhkannya.

16) Android 9.0 Pie

Inilah perkembangan Android sistem teranyar yang baru saja diresmikan pada Agustus 2018 lalu. Android Pie (versi 9.0) mengganti tiga tombol navigasi dengan tombol tunggal berbentuk elips. Versi Android terbaru dengan nama kue Pie ini membawa lompatan baru dalam sejarah sistem operasi handphone. Android Pie sudah didukung kemampuan kecerdasan buatan (AI). Jadi dapat ditarik kesimpulan perkembangan Android sistem sendiri kurang lebih sudah 10 tahun menguasai dunia. Berkat perkembangan android sistem ini setiap orang bisa menikmati komunikasi yang lebih mudah dan murah. Urutan sistem operasi Android dari awal hingga yang terbaru masing-masing memiliki kelebihan dibanding pesaingnya di masanya.

5. Media Pembelajaran Interaktif Sibando

Sibando atau aplikasi bahasa indonesia adalah media pembelajaran interaktif berbasis android yang memuat materi tentang teks fiksi. Pemilihan

materi teks fiksi pada media pembelajaran interaktif Sibando adalah karena pada media pembelajaran yang hampir sama dengan lebih menekankan kepada materi yang lebih rumit seperti novel dan cerpen.³⁸ Media pembelajaran interaktif Sibando bisa dioperasikan pada semua jenis *smartphone* android sehingga lebih memudahkan peserta didik dalam menggunakannya. Media pembelajaran berbasis android menjadi pilihan yang sangat tepat bagi guru dalam menerapkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga bisa meningkatkan minat belajar peserta didik.³⁹

Media pembelajaran berbasis android sudah banyak dikembangkan oleh peneliti sebelumnya diantaranya adalah:

a. Sipanca

Sipanca adalah media pembelajaran berbasis android yang memuat materi tentang sila-sila yang terdapat dalam pancasila.⁴⁰ Perbedaan Sipanca dengan Sibando terdapat pada penetapan skor pada soal latihan. Pada media pembelajaran Sipanca tidak terdapat skor pada jawaban yang diberikan oleh peserta didik. Sedangkan pada media pembelajaran interaktif Sibando terdapat kolom skor yang akan bertambah secara otomatis ketika peserta didik menjawab soal latihan dengan benar.

³⁸ Abdul Rozak, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android Siswa Kelas VI Sekolah Dasar* (Kudus: Universitas Muria Kudus, 2020), hlm. 6

³⁹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hlm.141.

⁴⁰ Umi Lailatul Qaidah, *Pengembangan Media Pembelajaran....* , hlm. 2816-2825

b. Aplikasi *SiMach Land*

SiMach Land adalah media pembelajaran berbasis android yang memuat materi tentang pesawat sederhana kelas V Sekolah Dasar.⁴¹ Perbedaan Aplikasi *SiMach Land* dengan Sibando terletak pada materi yang dibahas. Selanjutnya pada media pembelajaran *SiMach Land* tidak dilengkapi dengan video terkait materi pembelajaran. Sedangkan pada media interaktif Sibando dilengkapi dengan video tentang materi pembelajaran.

c. Media Pembelajaran *Sirera*

Sirera adalah media pembelajaran berbasis android yang memuat materi tentang konsep peredaran darah pada manusia.⁴² Perbedaan media pembelajaran *Sirera* dengan media pembelajaran interaktif Sibando pada materi yang digunakan. Selanjutnya pada media pembelajaran *Sirera* tidak terdapat skor pada jawaban yang diberikan oleh peserta didik. Sedangkan pada media pembelajaran interaktif Sibando terdapat kolom skor yang akan bertambah secara otomatis ketika peserta didik menjawab soal latihan dengan benar.

⁴¹ Rida Aulia Putri, “ Pengembangan Media *Simach Land* berbasis Nadroid di Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, vol. 5 No. 4, 2021.

⁴² Milda Asti Widiastika dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran darah di Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 1, 2021

6. Konsep Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat menurut Slameto adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.⁴³ Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Maka berbeda dengan perhatian karena perhatian sifatnya sementara atau tidak dalam waktu yang lama dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.⁴⁴ Sedangkan menurut Khairani minat adalah suatu gejala psikologis, adanya pemusatan perhatian, perasaan senang terhadap sesuatu dan adanya kemauan atau kecenderungan untuk melakukan kegiatan agar mencapai suatu tujuan.⁴⁵

Bahan pelajaran yang menarik minat belajar siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar. Jika terdapat siswa yang kurang berminat dalam belajar dapatlah diusahakan agar dia mempunyai minat yang sangat besar yaitu dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan bahan

⁴³ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 57

⁴⁴ Akrim, *Strategi Meningkatkan Minat Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), hlm. 24

⁴⁵ M. Khairani, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), hlm.

pelajaran yang dipelajari itu.⁴⁶ Minat belajar merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran, dengan adanya minat belajar akan membuat peserta didik lebih serius dan bertanggung-sungguh dalam ketika belajar.⁴⁷

b. Macam- macam dan Ciri-ciri Minat

Adapun beberapa jenis atau macam-macam minat menurut Susanto adalah sebagai berikut :⁴⁸

- 1) Minat terhadap alam sekitar, adalah minat pada pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang, serta tumbuhan.
- 2) Minat mekanis, merupakan minat terhadap pekerjaan yang bertalian dengan mesin-mesin atau alat mekanik.
- 3) Minat hitung menghitung, yaitu minat pada pekerjaan yang membutuhkan perhitungan.
- 4) Minat terhadap ilmu pengetahuan, adalah minat untuk menemukan fakta-fakta baru dan pemecahan masalah.
- 5) Minat persuasive, adalah minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, serta kreasi tangan.
- 6) Minat leterer, merupakan minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis sebagai karangan.

⁴⁶ Sutarto Dkk, "Teacher Strategies In Online Learning to Increase Student Interest In Learning During Covid-19 Pandemic", *Cosnseling and Education Journal*, Vol 8, no 3, 2020

⁴⁷ D. Cheung, " They key Factor s Affecting Student Individual Interest In School Science Lesons", *International Journal Of Education*, Vol 4 No 1, 2018

⁴⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm .60

- 7) Minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik, seperti menonton konser.
- 8) Minat layanan sosial, adalah minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain.
- 9) Minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif.

Sedangkan menurut Rusydi minat belajar terdiri dari 4 aspek diantaranya:⁴⁹

- 1) Kesadaran

Seseorang dikatakan berminat terhadap sesuatu objek apabila orang tersebut menyadari akan adanya objek tersebut.

- 2) Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa yang tertuju pada suatu objek sehingga memunculkan untuk menyertai dengan aktifitas.

- 3) Kemauan

Kemauan dimaksudkan sebagai dorongan yang terarah pada suatu tujuan tertentu.

- 4) Perasaan Senang

Minat dan perasaan senang terdapat timbal balik, sehingga tidak diragukan jika peserta didik berperasaan tidak senang maka akan kurang berminat dalam melakukan sesuatu.

⁴⁹ Rusdy Ananda dan Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*, (Medan : Pusdika Mitra Jaya, 2020), hlm. 143

c. Indikator Minat Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya minat belajar menurut Darmadi adalah :⁵⁰

- 1) pelajaran akan menarik siswa jika terlihat adanya hubungan antara pelajaran dan kehidupan nyata,
- 2) bantuan yang diberikan guru terhadap anak didiknya dalam mencapai tujuan tertentu,
- 3) adanya kesempatan yang diberikan guru terhadap siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar,
- 4) sikap yang diperlihatkan guru dalam usaha meningkatkan minat siswa, sikap seorang guru yang tidak disukai oleh anak didik tertentu akan mengurangi minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru yang bersangkutan.

Selanjutnya indikator dari minat belajar adalah:⁵¹

- 1) perasaan senang
- 2) ketertarikan untuk belajar
- 3) menunjukkan perhatian saat belajar
- 4) keterlibatan dalam belajar.

Dari beberapa indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar adalah :

- 1) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran

⁵⁰ Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hlm 317

⁵¹ Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegar, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung: Refika Aditama, 2017), hlm 94

- 2) adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran
- 3) adanya kemauan untuk belajar
- 4) adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran
- 5) adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar.

d. Sebab-Sebab Timbulnya Minat Belajar

Minat pada dasarnya timbul didahului oleh suatu pengalaman disamping adanya rangsangan-rangsangan dari suatu obyek (pelajaran) yang ada kaitannya dengan kebutuhan dirinya. Sehubungan dengan proses meningkatkan minat belajar ini, guru di hadapkan terutama dengan penemuan yang diperoleh pada suatu tingkat belajar, sehingga akan dapat merencanakan pelajarannya untuk menentukan tingkat perbedaan perhatian-perhatian yang timbul dari pengalaman-pengalaman. Adapun sebab-sebab yang menimbulkan minat belajar adalah sebagai berikut :⁵²

1) Menguasai Bahan atau Materi

Sebagai seorang guru atau pembimbing harus menguasai materi yang akan diberikan atau disampaikan kepada siswa, karena ketelitian dan kejelian seseorang dalam menerima pelajaran dapat pula akan menjatuhkan wibawa seorang guru, apabila tidak menguasai bahan yang diajarkan. Seorang guru harus sanggup menguasai mata

⁵² Maria Theresia Hery, “ Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Penerapan Pembelajaran Berbasis Multimedianteraktif, *Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika (JIEM)*, Vol.1, No.1, 2015

pelajaran yang diberikan serta memperdalam pengetahuannya tentang itu sehingga janganlah pelajaran itu bersifat dangkal tidak melepaskan dahaga dan tidak mengenyangkan lapar.⁵³

2) Penggunaan Metode

Penggunaan metode pengajaran yang baik membuat para siswa dapat menangkap dengan baik. Siswa akan merangsang minat untuk dapat belajar dengan sungguh-sungguh, penggunaan metode merupakan faktor penting dalam membuka cakrawala pengetahuan dan pandangan yang luas, sebagai sarana pengaplikasian ilmu secara sistematis. Penggunaan metode pengajaran yang tidak sesuai dengan apa yang diberikan, akan memalingkan dari materi yang akan diajarkan serta menimbulkan kebosanan dalam diri mereka. Zakiyah Darajat mengemukakan bahwa : “Metode mengajar sebagai proses belajar mengajar yang tepat harus dapat membuat proses belajar mengajar sebagai pengalaman hidup yang menyenangkan dan berarti bagi anak didik.”

3) Penampilan (Performance) dalam Mengajar

Penampilan yang diberikan dalam mengajar seharusnya menarik, menyenangkan dan lugas, sehingga memberikan wahana pesona bagi siswa untuk dapat menerima pelajaran dan meningkatkan kemampuannya. Penampilan guru yang baik dapat membantu menumbuhkan dan membangkitkan minat belajar siswa, dapat

⁵³ Fikri Abdul Aziz, “Moral Peserta Didik dan Pendidikan Islam menurut Pemikiran ‘Athiyah Al-abrosiy”, *Jurnal El-Tarbawi*, Vol. 13 No. 1, 2020

membantu memusatkan perhatian siswa, dapat mengurangi kelelahan belajar.⁵⁴

4) Kegairahan dan Kesiediaan Untuk Belajar

Seorang guru yang pengalamannya luas tidak akan memaksa muridnya untuk mempelajari sesuatu diluar kemampuannya dan tidak akan memompa otaknya dengan kemampuan yang tidak sesuai dengan kematangannya atau tidak sejalan dengan pengalaman yang lalu serta tidak akan menggunakan metode yang tidak sesuai dengan mereka dan tidak membangkitkan keadaan jiwa mereka.

5) Mengevaluasi Suatu Pelajaran

Mengadakan evaluasi terhadap satuan pelajaran adalah suatu pekerjaan yang penting bagi seorang guru untuk mengetahui sejauh mana hasil proses belajar mengajar. Bagi siswa kegiatan evaluasi tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kemampuannya dalam mengikuti pelajaran yang diajarkan oleh guru. Dalam mengevaluasi ini guru mempersoalkan sampai manakah tujuan yang dicapai.⁵⁵

⁵⁴ Nieuwazny, J., Nowakowski, K., Ptaszynski, M., Masui, F., Rzepka, R., & Araki, K. (2021). Does change in ethical education influence core moral values? Towards history- and culture-aware morality model with application in automatic moral reasoning. *Cognitive Systems Research*, 66, 89–99. <https://doi.org/10.1016/j.cogsys.2020.10.011>

⁵⁵ Alan Wighfield, “Perceived Teaching Effectiveness And Student Interest”, *Elsevier*, Vol. 07, No 3, 2017

7. Pemahaman Materi

a. Pengertian Pemahaman Materi (*Understanding*)

Sardiman menjelaskan pemahaman materi (*understanding*) dapat diartikan sebagai menguasai sesuatu dengan pikiran yang dalam proses pembelajarannya harus mengerti secara mental makna dan filosofinya, maksud dan implikasi serta aplikasinya sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi.⁵⁶

Pemahaman materi tidak hanya sekedar ingin tahu, tetapi juga menghendaki agar subjek belajar dapat memanfaatkan bahan-bahan yang telah dipahami. Pemahaman dalam belajar tidak dapat dipisahkan dari unsur – unsur psikologis yang lain. Jacobsen menjelaskan bahwa memahami adalah tingkatan selanjutnya dalam ranah kognitif yang mengharuskan siswa untuk menunjukkan pemahamannya dengan mengubah atau memanipulasi informasi.⁵⁷ Memahami tidak hanya sekedar mengingat saja, tetapi juga mensyaratkan siswa untuk mentransformasikan informasi ke dalam suatu bentuk yang dapat mereka pahami. Sependapat dengan pendapat para ahli lainnya, Sudjana mengatakan bahwa “tipe hasil belajar yang tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman”.⁵⁸

⁵⁶ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar*, hlm.67

⁵⁷ Jacobsen, David A., Pauleggen & Kauchak, Donald “*Methods For Teaching (Metode – Metode Pengajaran Meningkatkan Belajar Siswa TK-SMA)*” Penerjemah: Achmad Fawaid & Khoirul Anam. ed. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009, hlm.94-95

⁵⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), hlm.31

b. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Materi

Pemahaman berhubungan dengan kompetensi untuk menjelaskan pengetahuan yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. Dalam hal ini diharapkan siswa dapat menterjemahkan atau menyebut kembali yang telah didengar dengan kata-kata sendiri. Indikator atau kata kerja operasional dalam pemahaman antara lain adalah membedakan, menjelaskan, menyimpulkan, merangkum, dan memperkirakan.⁵⁹

Memahami sesuatu dengan baik sesuai dengan kata kerja operasional tidak dapat terjadi secara langsung secara tiba-tiba, tetapi juga melalui proses dan tahapan pemahaman baik secara fisik maupun psikologis. Sardiman mengemukakan ada delapan faktor psikologis yang mendukung proses pemahaman siswa dalam belajar dan tidak dapat dipisahkan dalam proses pemahaman yaitu : 1) Perhatian, 2) Pengamatan, 3) Tanggapan, 4) Fantasi, 5) Ingatan, 6) Berfikir, 7) Bakat dan 8) Motif.⁶⁰ Melalui perhatian dan pengamatan, siswa dapat menanggapi informasi yang disampaikan, kemudian membayangkan sesuatu dalam fantasi masing-masing sehingga melekat pada ingatan memoty siswa. Ketika diberikan masalah atau kasus baru, siswa dapat memikirkannya kembali melalui pemahaman yang telah tersimpan dalam pikiran. Pemahaman siswa juga dapat dipengaruhi oleh bakat yang telah dimiliki serta motivasi dalam dirinya untuk mempelajari sesuatu.

⁵⁹ Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007) hlm.6-7

⁶⁰ Sardiman. “*Interaksi dan Motivasi*” hlm .44-45

8. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan. Pada kurikulum 2013 bahwa kompetensi belajar bahasa Indonesia diarahkan kedalam empat sub aspek yaitu membaca, berbicara, menyimak dan mendengarkan.⁶¹

Menurut Barisan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi. Kemampuan yang dikembangkan adalah daya tangkap makna, peran, daya tafsir, menilai, dan mengekspresikan diri dengan berbahasa. Semua dikelompokkan menjadi kebahasaan, pemahaman, dan penggunaan.

9. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Dengan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia ini bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:⁶²

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.

⁶¹ Asih Yusari, *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2016), hlm. 44

⁶² Asih Yusari, *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2016), hal. 44, hlm. 188

- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- e. Meningkatkan dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

10. Materi Teks Fiksi Kelas V Sekolah Dasar

Cerita Fiksi atau rekaan adalah cerita yang sengaja dikarang oleh pengarang. Teks cerita fiksi merupakan karya sastra berbentuk prosa. Teks fiksi bersumber dari fikiran pengarang yang dibuat dalam bentuk cerita dengan tujuan untuk menghibur pembaca.⁶³

Jenis-jenis teks fiksi adalah sebagai berikut:

1) Cerita Jenaka

Cerita jenaka adalah bagian dari cerita rakyat yang bersifat lucu sehingga bisa membuat tertawa.

2) Mitos

⁶³ Heny Kusumawati, *Lingkungan Sahabat Kita: Buku Tematik Kurikulum terpadu 2013*, (Kemendikbud; 2017), hlm. 11

Mitos adalah cerita dari masa lalu yang tidak benar-benar terjadi, akan tetapi diyakini oleh sebagian masyarakat sebagai sebuah fakta.

3) Fabel

Fabel adalah cerita tentang kehidupan hewan yang berperilaku seperti manusia.

4) Legenda

Legenda adalah cerita tentang zaman dahulu yang berhubungan dengan sejarah asal usul suatu tempat.

5) Saga

Saga adalah kisah lama yang menceritakan tentang kepahlawanan dan keberanian tokoh dalam cerita.

6) Cerpen

Cerpen adalah prosa fiksi yang menceritakan suatu peristiwa yang dialami oleh tokoh utama.

7) Novel

Novel adalah karya sastra hasil imajinasi yang membahas kehidupan seseorang atau berbagai tokoh.

11. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sibando

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan

dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.⁶⁴

Maka pengembangan pembelajaran lebih realistis, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis. Penelitian pengembangan adalah suatu atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.⁶⁵ Tujuan dari jenis penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan.

Penelitian pengembangan merupakan usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif berupa materi pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran, untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori.⁶⁶ Penelitian pengembangan bersifat analisis kebutuhan dan dapat menguji keefektifan produk yang dihasilkan supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas. Prosedur penelitian terdiri dari dua

⁶⁴ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), Hlm. 24.

⁶⁵ Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung : Pustaka Setia, 2013), Hlm. 125

⁶⁶ Wasis D Dwiyojo, *Konsep Penelitian dan Pengembangan*, (Jurnal Malang: Universitas Negeri Malang 2004)

tahap yaitu mengembangkan produk model dan menguji kualitas dan atau efektifitas produk yang dihasilkan. Dalam penelitian pengembangan ada beberapa model pengembangan yang biasa digunakan. Dalam penelitian dan pengembangan ini model yang dipilih adalah model ADDIE. Model adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implementation dan Evaluation*.⁶⁷

Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan system yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Model ADDIE merupakan salah satu model desain system pembelajaran yang sistematis.⁶⁸ Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama yaitu (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation. Model ini merupakan model yang sangat umum yang biasanya digunakan oleh para developer sistem dalam membangun sebuah sistem. Selain itu, Molenda juga menjelaskan bahwa ADDIE adalah model yang mudah digunakan dan diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. Cheung menyatakan *“The advantage of the addie model is that it is simple to use and can be applied to curriculum that teaches knowledge,*

⁶⁷ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (Athens GA : University Of Georgia, 2009), hlm. 2

⁶⁸ Mulyanta Dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif-Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Universitas Atma Jaya, 2013), hlm. 5

skill, or attitudes".⁶⁹ Selain itu, menurut Mulyatiningsih model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan bahan ajar.⁷⁰

Pengembangan media pembelajaran interaktif Sibando adalah pengembangan media pembelajaran berbasis android yang membahas materi teks fiksi pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

F. Sistematika Pembahasan

Tesis dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian utama dan bagian akhir. Pada bagian awal terdiri dari Halaman sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, pernyataan bebas plagiasi, halaman pengesahan, halaman dewan penguji, halaman pengesahan pembimbing, halaman nota dinas, halaman transliterasi, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan abstrak. Bagian utama berisi uraian penelitian yang terdiri dari bagian pendahuluan sampai bagian penutup dan daftar pustaka yang tersusun dari bab-bab dalam satu kesatuan. Sedangkan bagian akhir terdiri dari lampiran-lampiran serta daftar riwayat hidup penulis.

⁶⁹ Lawrence Cheung, "Using ADDIE Model of Instructional Design to teach chest radiograph Interpretation", *Journal Of Biomedical Education*, vol. 6, no 1, 2016

⁷⁰ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian terapan*, (Bandung: Alfabeta, 2014) hlm. 73

BAB I tesis berisi gambaran umum penulisan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teoritik, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II tesis berisi metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, model desain pengembangan, prosedur pengembangan, subjek ujicoba, jenis data, teknik dan instrumen pengumpulan data dan analisis data.

BAB III tesis berisi hasil pengembangan produk aplikasi media pembelajaran interaktif sibando, hasil penilaian oleh ahli, hasil revisi, hasil uji coba dan keefektifan produk terhadap siswa kelas V SD N 25 Langki Kabupaten Sijunjung. BAB IV tesis adalah pembahasan yang berisi kajian tentang hasil penelitian. BAB V tesis adalah penutup yang berisi kesimpulan dan saran.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif Sibando menggunakan model pengembangan ADDIE yang mengadopsi desain yang dikembangkan oleh Januszewski dan Molenda dengan 5 tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Pemilihan model ADDIE mengacu pada beberapa alasan, yaitu diantaranya model pengembangan ADDIE lebih simpel, sistematis dan cocok untuk pengembangan media pembelajaran interaktif Sibando. Pengembangan media pembelajaran interaktif Sibando menggunakan aplikasi *smart apps creator for windows* yang bisa dioperasikan pada perangkat komputer. Hasil dari pengembangan yang dilakukan berupa produk media pembelajaran interaktif Sibando yang menarik dan efektif dalam proses pembelajaran.
2. Berdasarkan pada pedoman kevalidan media pembelajaran yang menggunakan skala likert diperoleh hasil validasi ahli media mendapatkan kriteria sangat valid dengan nilai 91,66%. Hasil validasi ahli materi mendapatkan kriteria valid dengan nilai 87,5%.
3. Media pembelajaran interaktif Sibando efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada bukti-bukti empiris data minat belajar dan pemahaman materi peserta didik. Hasil *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif Sibando mendapatkan nilai

rata-rata 74,6 pada minat belajar dan 65,86 pada pemahaman materi peserta didik. Hasil *posttest* sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif Sibando mendapatkan nilai rata-rata 83,88 pada minat belajar dan 83,73 pada pemahaman materi peserat didik. Dari hasil tersebut kemudian diuji dengan menggunakan paired sample t-test, adapun hasilnya Berdasarkan nilai probabilitas atau Sig. (2-tailed) Probabilitas $< 0,05 = 0,000 < 0,025$ Dari perolehan hasil tersebut ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif Sibando. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajatan interaktif Sibando efektif digunakan dalam pembelajaran

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan berikut saran dalam penelitian ini

1. Pada peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang sejenis disarankan menggunakan model pengembangan yang lebih komplit sehingga produk yang dikembangkan menjadi lebih berkualitas.
2. Pada tahap validasi sebaiknya peneliti melibatkan ahli IT dan ahli pembelajaran untuk mengetahui lebih dalam kevalidan produk yang dikembangkan.
3. Pada tahap ujicoba peneliti selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih dari satu subjek ujicoba untuk melihat efektivitas produk yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Af-Idah, Layyinatul. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Akrim. 2021. *Strategi Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Ananda, Rusdy dan Hayati, Fitri. 2020. *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan : Pusdika Mitra Jaya.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta; PT Raja Grafindo
- Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Ashby. 1972. *The Fourth Revolution: Instructional Technology in Higher Education : A Report of the Carnegie Commission on Higher Education*. Newyork: McGraw-Hill Book Co.
- Asnawir dan Usman, Basyiruddin. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputra Press.
- Aziz, Fikri Abdul. 2020. *Moral Peserta Didik dan Pendidikan Islam menurut Pemikiran 'Athiyah Al-abrosiy*. Jurnal El-Tarbawi.
- Aziz, Muhammad Khoirun. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Branch, Robert Maribe . 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York:Springer.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Aproach*. Athens GA : University Of Georgia.
- Cheung, D. 2018. *They key Factor s Affecting Student Individual Interest In School Science Lesons*. International Journal Of Education.
- Cheung, Lawrence. 2016. *Using ADDIE Model of Instructional Design to teach chet radiograph Interpretation*. Journal Of Biomedical Education.
- Chuang, Y. T. 2014. *Increasing learning motivation and student engagement through the technology-supported learning environment*. Jurnal Creative Education.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Din, Savitri. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Dikelas 4 Sekolah Dasar*. Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika.
- Dwiyogo, Wasis D . 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Jurnal Malang: Universitas Negeri Malang.

- Habibi, Maulana. 2018. *An Initial Study In The Development of Smartphone Addicition Scale For Student (SAS)*. Couns-Edu.
- Hamid, Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hery, Maria Theresia. 2015. *Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Penerapan Pembelajaran Berbasis Multimedianteraktif*. Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika (JIEM)
- Indah, dkk. 2018. *Pengembangan Modul Kimia Reaksi Reduksi Oksidasi Kelas X SMA*. Palembang: Universitas Sriwijaya
- Jacobsen, David A., Pauleggen & Kauchak., Donald. 2009. *Methods For Teaching (Metode – Metode Pengajaran Meningkatkan Belajar Siswa TK-SMA*. Penerjemah: Achmad Fawaid & Khoirul Anam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Januszewski, Alan dan Molenda, Michael. 2010. *Educational Technology*. NewYork: Taylor & Francis Group.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Puskurbuk Balitbang Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 18 a Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum 2013*.
- Khairani, M. 2017. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusumawati, Heny. 2017. *Lingkungan Sahabat Kita: Buku Tematik Kurikulum terpadu 2013*. Kemendikbud
- Kuswanto, Joko dan Radiansah, Ferri. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. Jurnal Media Infotama.
- Lailiyah, N. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash untuk pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas IV SD*. JPGSD.
- Lestari dan Yudhanegar, Mokhammad Ridwan. 2017. *Peneltian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Lestari, N. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten : Penerbit Lakeisha.
- Lubis, Isma Ramadhani dan Ikhsan, Jaslin. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA*, Jurnal Inovasi Pendidikan IPA Universitas Negeri Yogyakarta.

- Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mardiah. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqh Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik*. Pare-Pare : IAIN Pare-Pare.
- Masruri, M Himi. 2015. *Buku Pintar Android*. Jakarta: PT Gramedia.
- McLeod, S. A. *Likert scale Simply Psycholog*. www.simplypsychology.org/likert-scale.html www.surveymonkey.com/mp/likert-scale/. Diakses tanggal 07 November 2022
- Milda, Asti. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep System Peredaran Darah Disekolah Dasar*. Jurnal Basicedu.
- Muhammad, Fatchul. 2021. *Pengembangan Media Berbasis Android Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri 9 Malang*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mulyanta dan Leong, Marlon.2013. *Tutorial Membangun Media Interaktif-Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Atma Jaya.
- Mulyatiningsih, Endang.2014. *Metode Penelitian terapan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Nieuwazny, J., Nowakowski, K. 2021. *Does change in ethical education influence core moral values? Towards history- and culture-aware morality model with application in automatic moral reasoning*. Cognitive Systems Research.
- Putri, Rida Aulia. 2021. *Pengembangan Media Simach Land berbasis Nadroid di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu.
- Rahmawati, Rina. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk meningkatkan Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 60 Moncongloe Lappara Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros*. Makasar : UNISMUH Makasar,
- Ridha, Aulia. 2020. *Pengembangan Media Simach Land Berbasis Android Di Sekolah Dasa*. Jurnal basicedu.
- Ririn, Windawati. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu.
- Rohman, Abdul. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. Kudus: Universitas Muria Kudus
- Rohman, Abdul. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. Kudus: Universitas Muria Kudus

- Rosyida, Mustaji dan W.T Subroto. 2017. *The Development of Comic Media based on CTL in Elementary School*. Jurnal The 1st International Conference on Education Innovation.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, Sahira Kartika dan Habibi. 2020. *Implementasi Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 di Tingkat SD/MI*. Banten: Media Madani.
- Seels, B.B & Richey, R.c. 1994. *Instructional Technology; The Defenitions and Domains of the Fields*, Washington. DC : AECT.
- Seels, Barbara dan Glasgow, Zita. 1998. *Making Instructional Design Decision*. New Jersey: Prentice Hall.
- Setyosari, Punaji . 2020. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Sudjono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk dkk. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani, Nunuk dan Setiawan, Ahmad. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Sutarto dkk,. 2020. *Teacher Strategies In Online Learning to Increase Student Interest In Learning During Cocid-19 Pandemic*. Cosnseling and Education Journal.
- Widiastika, Milda Asti dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran darah di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu.
- Wighfield,Alan. 2017. *Perceived Teaching Effectivines And Student Interest*”, Elsevier.
- Yanto, Doni Tri Putra. 2019. *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik*. Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi.
- Yektyastuti, Resti dan Ikhsan, aslin. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA*. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA.
- Yusari, Asih. 2016. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: CV Pustaka Setia.