

DOI: <https://doi.org/10.37850/cendekia>.  
<https://journal.stitaf.ac.id/index.php/cendekia>.

---

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR (SAC) PADA SEKOLAH DASAR**

**Allinda Hamidah<sup>1</sup>, Choirun Nisa<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Fattah, Siman Lamongan

Pos-el: [lindaalinda68@gmail.com](mailto:lindaalinda68@gmail.com)  
[choirunnisaabidin@gmail.com](mailto:choirunnisaabidin@gmail.com)

### **Abstrak**

*Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran inetaktif berbasis android dengan bantuan software Smart Apps Creator (SAC), untuk pembelajaran Tematik yang praktis dan efektif bagi peserta didik. media berisi Bahan ajar tentang Huruf Kapital dan Tanda Baca, dilengkapi dengan, audio, backsound suara, contoh bergambar dan latihan soal. Jenis penelitian ini adalah penelitian Research and Development (RnD) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan/langkah dari model pengembangan ADDIE, yaitu 1) Analysis, yaitu menganalisis permasalahan, kebutuhan pengguna, dan sistem bagi guru dan peserta didik; 2) Design, yaitu perancangan produk yang akan dikembangkan; 3) Development, yaitu pengembangan dan pembuatan produk; 4) Implementation, yaitu proses uji validasi para ahli dan penerapannya; dan 5) Evaluation, yaitu melakukan evaluasi dengan tujuan melengkapi kekurangan dan kebutuhan agar produk layak diterapkan. Produk aplikasi ini dilakukan uji validasi oleh 3 ahli, yaitu ahli materi (isi), media, desain, uji kepraktisan dilakukan oleh wali kelas, serta pendapat dari peserta didik untuk mendapatkan tanggapan dari penerapan aplikasi ini. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, data yang didapatkan dan diolah menghasilkan skor rata-rata dari ahli materi sebesar 4,1, ahli media 4,2, dan ahli desain 4,4, di mana dari ketiga ahli ini termasuk dalam kategori valid; skor rata-rata penilaian kepraktisan sebesar 4,5 termasuk dalam kategori praktis; dan skor penilaian keefektifan mengalami peningkatan sebesar 0,59 termasuk dalam kategori tinggi dan dikatakan efektif, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android cocok dan layak diterapkan sebagai media pembelajaran. Serta dapat membantu proses pembelajaran agar lebih praktis dan efektif pada pembelajaran tematik.*

**Kata kunci:** ADDIE; Media; Pembelajaran; Pengembangan, Sekolah Dasar.

### **Abstract**

*This research and development aim to produce products in the form of interactive learning media based on Android with the help of Smart Apps Creator (SAC) software, for valid, practical, and effective Thematic learning for students. The media contains teaching materials about Capital Letters and Punctuation, equipped with audio, illustrated examples, and practice questions. This type of research is Research and Development (RnD) research using the ADDIE development model. The stages/steps of the ADDIE development model, namely 1) Analysis, namely analyzing problems, user needs, and systems for teachers and students; 2) Design, namely the design of the product to be developed; 3) Development, namely product development and manufacture; 4) Implementation, namely the process of testing the validation of experts and their application; and 5) Evaluation, namely conducting an evaluation with the aim of completing the shortcomings and needs so that the product is feasible to apply. This application product was validated by 3 experts, namely material*

(content) experts, media, design, practicality tests carried out by the homeroom teacher, as well as opinions from students to get responses from the application of this application. Based on the research that has been done, the data obtained and processed resulted in an average score of 4.1 material experts, 4.2 media experts, and 4.4 design experts, which these three experts were included in the valid category; the average score of the practicality assessment of 4.5 is included in the practical category, and the effectiveness assessment score has increased by 0.59 including in the high category and is said to be effective, it can be concluded that android-based interactive learning media is suitable and feasible to be applied as a learning medium. And can help the learning process to be more practical and effective in thematic learning.

**Keywords:** ADDIE; Development, Elementary School; Learning; Media.

---

## PENDAHULUAN

Segala bentuk dalam kegiatan mengajar dapat berjalan efektif dan menggembarakan apabila pendidik mampu memberikan inovasi kepada peserta didik. sebagaimana Peraturan Pemerintah RI No. 74 Th. 2008 tentang Guru pasal 3 ayat 4 bahwa guru harus menguasai kompetensi pedagogik dalam mengelola pembelajaran bagi peserta didik, Maka setidaknya guru menyediakan alat bantu dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Alat bantu tersebut yang dimaksud, yaitu berupa sarana dan prasarana yang berkaitan dengan substansi dan materi pelajaran.

Peningkatan kualitas dan keberhasilan belajar peserta didik bisa dilihat dari kemampuan guru dalam memilih dan menentukan media yang dipakai. Ketersediaan media memiliki arti yang cukup berpengaruh dalam proses pembelajaran karena kurang jelasnya materi yang disampaikan dapat dibantu dengan media yang berfungsi sebagai perantara. Media pembelajaran mampu menggantikan apa yang guru sampaikan melalui lisan atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakkan bahan dapat diwujudkan dengan ketersediaan media (Djamarah, 2014). Media pembelajaran dapat dipakai sebagai suatu media untuk memberikan dan memperjelas sebuah informasi, serta penyajian pesan sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik (Miarso, 2009). Media pembelajaran yang kerap kali dipakai di dalam kelas adalah *Microsoft Power Point*, LKS (Lembar Kerja Siswa), buku ajar, video pembelajaran, dan media visual lainnya.

Kondisi kegiatan proses pembelajaran mengalami perubahan semenjak adanya pandemi Covid-19 di Indonesia. Dimulai sejak bulan Maret tahun 2020, Indonesia menjadi bagian Negara yang terdampak akibat Covid-19. Hampir semua sektor mengalami dampak dari Covid-19, salah satunya adalah sektor bidang pendidikan. Tiap sekolah tidak lagi diizinkan untuk melakukan proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas karena khawatir akan menjadi sumber penyebaran Covid-19. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran dilakukan secara jarak jauh sehingga peserta didik belajar dari rumah (daring) dengan bimbingan orang tua di bawah koordinasi guru (Aswat, dkk., *Jurnal Basicedu*: 763).

Para peserta didik diwajibkan untuk melakukan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) dan menerima materi yang diberikan guru melalui berbagai media. Media



pembelajaran yang biasa digunakan oleh para pengajar, yaitu *Google Classroom*, *Zoom Meeting*, *Edmodo*, *Live Conference*, ataupun melalui *WhatsAppGroup*.

Kebijakan tersebut menimbulkan kesulitan dan keterbatasan yang dirasakan oleh guru, diantaranya: 1) guru tidak memikirkan jika pembelajaran akan dilakukan secara *full online*; 2) tidak semua guru mahir dalam penggunaan teknologi digital yang sama, misalnya ada guru yang relatif lebih mampu beradaptasi, namun ada pula yang tidak mampu beradaptasi sehingga mereka mengalami kesusahan untuk pembelajaran secara daring; 3) tidak semua guru dan peserta didik memiliki perangkat atau *smartphone* yang bisa dipakai; dan 4) kualitas koneksi internet dan ketersediaan paket data yang sangat terbatas dan membutuhkan biaya tambahan sehingga hal ini menjadi hambatan (Hamdani dan Priatna, 2020).

Permasalahan lain muncul dari guru pembelajaran tematik pada saat pembelajaran jarak jauh, kesulitan dalam mengontrol penggunaan huruf kapital, dan tanda baca pada tulisan peserta didik. Peserta didik masih ada yang tidak memakai huruf kapital pada awal kalimat, dan tidak memakai tanda baca titik pada akhir kalimat. (wawancara, Ulfa, 2021). Pada dasarnya, dalam meningkatkan kemahiran berbahasa peserta didik dibutuhkan pengetahuan dasar mengenai keterampilan komunikasi sehingga peserta didik dapat dengan mudah menyampaikan informasi dan pesan kepada orang lain (Husna, 2014).

Maka dari itu, satu hal penting untuk mengatasi situasi tersebut, seorang guru harus pandai dalam menciptakan suasana proses pembelajaran, terutama dalam menjelaskan materi yang disampaikan pada masa pembelajaran jarak jauh dan alternatifnya adalah guru dapat memakai media pembelajaran interaktif dikemas dalam bentuk aplikasi android yang dapat diakses langsung tanpa internet yang dibantu *Software Smart Apps Creator* (SAC).

Media Interaktif adalah alat bantu multimedia yang dapat memaparkan suatu pesan ataupun data dari guru kepada siswa yang pada prosesnya berlangsung komunikasi aktif dua arah antara media dengan pengguna. Sedangkan Android ialah media ataupun perangkat yang berjalan pada operating system untuk *handphone* yang berbasis linux. Penggunaan system operasi android banyak digunakan pada telepon seluler peserta didik, system ini juga kompetibel pada banyaknya aplikasi. (Teguh Arifianto, 2011). *Smart apps creator* merupakan aplikasi untuk membuat app mobile android ataupun ios tanpa kode pemrograman, serta outputnya html5 dan exe. Dengan demikian menggunakan aplikasi yang berbasis android sangat mudah diterapkan pada peserta didik.

Penelitian dari (Rangga Hasian Prakoso, 2020) menunjukkan bahwa Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan Smart App Creator Pada Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan Di Kelas IV Sekolah Dasar, dapat memberikan kesan positif peserta didik dengan skor rata-rata yang didapatkan sebesar 8,6% yakni **sangat aktif**. Penelitian lainnya yang relevan dilakukan oleh (Rori Khoirudi, Ashadi, dan Mohammad Maskhuri, 2021) *Smart Apps Creator 3 to Improve Student Learning Outcomes During the Pandemic of COVID-19*. menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar secara klasikal adalah 59,37% (pra siklus) dan

93,75% (siklus II). Dengan demikian, Smart Apps Creator 3 dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari 2 penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android mendapatkan tanggapan yang baik dari para ahli dan peserta didik.

Melihat kondisi tersebut maka peneliti tertarik melakukan Penelitian dan pengembangan media pembelajaran inetaktif berbasis android dengan bantuan *software Smart Apps Creator (SAC)*, untuk pembelajaran Tematik yang praktis dan efektif bagi peserta didik. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi “pandai ceria” media tersebut berisi Bahan ajar tentang Huruf Kapital dan Tanda Baca, dilengkapi dengan, audio, backsound suara, contoh bergambar dan latihan soal.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (Rnd). (Sugiyono, 2013) menyatakan bahwa penelitian ini untuk menciptakan sebuah produk dan menguji keefektifan produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran berbasis *Android* atau aplikasi Pandai Ceria materi penggunaan huruf kapital dan tanda baca.

Adapun model pengembangan yang dipakai, yaitu model pengembangan ADDIE. Mulyatiningsih (2019) menyatakan model pengembangan ADDIE ini untuk merancang suatu sistem pembelajaran. Tahapan dari model pengembangan ADDIE ada 5, yaitu 1) *Analysis*, yaitu menganalisis permasalahan, kebutuhan pengguna, dan sistem bagi guru dan peserta didik; 2) *Design*, yaitu perancangan produk yang akan dikembangkan; 3) *Development*, yaitu pengembangan dan pembuatan produk; 4) *Implementation*, yaitu proses uji validasi para ahli dan penerapannya; dan 5) *Evaluation*, yaitu melakukan evaluasi dengan tujuan melengkapi kekurangan dan kebutuhan agar produk layak diterapkan.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan menggunakan 2 instrumen berupa: 1) Angket, yaitu angket validasi bagi para ahli, praktisi, dan peserta didik; dan 2) Soal tes (pre-test dan posttest). Lembar angket diberikan kepada para ahli di bidangnya untuk memvalidasi produk media pembelajaran berbasis *Android*, lembar kepraktisan diberikan kepada guru tematik, dan peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 26 peserta didik.

Data yang sudah didapatkan kemudian dianalisis dengan langkah sebagai berikut:

1. Data pertama yang didapatkan berupa data kuantitatif, kemudian dirubah menjadi data kualitatif dengan pedoman seperti pada Tabel 1.

**Tabel 1: Pedoman Pengubahan Data Kuantitatif Menjadi Data Kualitatif**

Nilai	Kriteria	Data Kualitatif
A	$X > 4.21$	Sangat Baik
B	$3.40 < X \leq 4.21$	Baik
C	$2.60 < X \leq 3.40$	Cukup Baik
D	$1.79 < X \leq 2.60$	Kurang
E	$X \leq 1.79$	Sangat Kurang

2. Langkah selanjutnya, menentukan nilai rata-rata skor yang didapatkan dari masing-masing aspek dengan rumus:

$$\text{Rata-rata Penilaian} = \frac{\text{jumlah skor yang di dapat}}{\text{jumlah aspek}}$$

3. Menghitung tingkat keefektifan dari media pembelajaran berbasis *Android* dengan rumus N Gain (g)

$$\text{N Gain (g)} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Tingkat keefektifan dilakukan dengan cara memberikan lembar soal pre-test sebelum diterapkan media pembelajaran berbasis *Android* dan memberikan lembar soal posttest dan lembar angket respon peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran berbasis *Android*. Data dari hasil pre-test dan posttest kemudian dianalisis signifikansi peningkatannya menggunakan rumus N Gain dengan klasifikasi berikut:

**Tabel 2. Klasifikasi Kategori N-Gain**

Interval	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kelayakan Media Berbasis *Android*

Media pembelajaran berbasis *Android* ini telah diterapkan pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data, yaitu hasil validasi dari ahli materi, media, dan desain, hasil kepraktisan dari guru Tematik, dan hasil pre-test & posttest, serta lembar pendapat atau tanggapan dari peserta didik mengenai produk media pembelajaran berbasis *Android*. Dari semua data yang diperoleh, dilanjutkan dengan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

#### Hasil Validitas Ahli

Media pembelajaran berbasis *Android* ini divalidasi oleh 3 orang ahli pada bidangnya, yaitu ahli materi (isi), media, dan desain. Validasi ahli dilakukan untuk mendapatkan masukan, kritik, dan saran yang akan digunakan untuk acuan perbaikan dalam pengembangan produk. Hal ini dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan dapat diterapkan pada peserta didik. Instrumen validasi dibagi menjadi beberapa aspek yang disesuaikan dengan kebutuhan penilaian para ahli. Aspek materi (isi) terdiri dari 4 aspek, 18 indikator; aspek media terdiri dari 9 aspek, 18 indikator; dan aspek desain terdiri 2 aspek, 10 indikator.

#### Tabel 3: Kritik dan Saran oleh Ahli Materi (Isi)

Nama Subjek	Kritik dan Saran
Khumaidi Abdillah, M.Pd.	Masih terdapat beberapa contoh kalimat yang masih terlalu kompleks

(Sumber Kolom Kritik dan Saran pada Angket Validasi Ahli)

**Tabel 4: Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek yang Dinilai	Skor
<b>Pembelajaran</b>	
1. Kejelasan rumusan Kompetensi Dasar	5
2. Kejelasan tujuan pembelajaran	5
3. Relevansi antara KD, Indikator, Materi, dan Evaluasi	5
4. Pembelajaran berpusat pada siswa	5
<b>Penyusunan Materi</b>	
1. Sistematis penyajian materi	4
2. Kemudahan materi untuk dipahami pengguna	3
3. Kecukupan latihan untuk menguasai konsep	3
<b>Isi Ku alitas (Evaluasi)</b>	
1. Kesesuaian materi dengan kompetensi	4
2. Kejelasan materi yang disajikan	4
3. Kesesuaian materi dengan tingkatan kelas	3
4. Keruntutan penyajian materi	5
5. Kesesuaian gambar/animasi dengan materi	5
6. Kesesuaian contoh dengan materi	4
7. Ketersediaan bahan evaluasi	4
<b>Bahasa</b>	
1. Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	2
2. Kesesuaian bahasa dengan EYD	4
3. Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)	3
4. Pemilihan jenis huruf dan warna	4
Jumlah Skor Maksimal	90
Jumlah Skor	74
Rata-rata Penilaian = $\frac{\text{jumlah skor yang di dapat}}{\text{jumlah aspek}}$	4,1

(Sumber Perhitungan dari Hasil Angket)

**Tabel 5: Kritik dan Saran oleh Ahli Media**

Nama Subjek	Kritik dan Saran
Rofi'atun Nisa, M.Pd.	Media pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum yang saat ini berlaku, tidak lagi memperkenalkan mata pelajaran kepada peserta didik, akan tetapi tema Gunakan tombol <i>next</i> & <i>back</i> pada setiap slide Tambahkan lagu untuk lebih menarik

(Sumber Kolom Kritik dan Saran pada Angket Validasi Ahli)

**Tabel 6: Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek yang Dinilai	Skor
<b>Kualitas Isi (Materi)</b>	
1. Kebenaran materi	4
2. Ketepatan materi	4
3. Keseimbangan presentasi ide-ide	4
4. Sesuai dengan detail tingkatan	5



<b>Pembelajaran</b>	
1. Kejelasan tujuan pembelajaran	5
2. Proses kegiatan	4
3. Penilaian	4
4. Karakteristik peserta didik	5
<b>Umpan Balik dan Adaptasi</b>	
Konten adaptasi atau <i>feedback</i> (umpan balik) dapat digerakkan oleh peserta didik yang berbeda atau model pembelajaran	4
<b>Motivasi</b>	
Kemampuan untuk memotivasi dan menarik perhati dari para peserta didik	4
<b>Desain Presentasi</b>	
Desain dari informasi visual dan audio untuk meningkatkan pembelajaran dan mengefisiensikan proses mental	4
<b>Interaksi Penggunaan</b>	
1. Kemudahan navigasi	4
2. Tampilan <i>interface</i> yang proporsional	4
3. Kualitas dari <i>interface for help</i>	4
<b>Akseibilitas</b>	
1. Kemudahan akses	5
2. Desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai pelajar	4
<b>Reusabilitas</b>	
Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan peserta didik yang berbeda	5
<b>Standar</b>	
Kepatuhan terhadap standar internasional dan spesifikasinya	3
Jumlah Skor Maksimal	90
Jumlah Skor	76
Rata-rata Penilaian = $\frac{\text{jumlah skor yang di dapat}}{\text{jumlah aspek}}$	4,2

(Sumber Perhitungan dari Hasil Angket)

**Tabel 6. Kritik dan Saran oleh Ahli Desain**

Nama Subjek	Kritik dan Saran
Cukup Abadi, S.Kom, M.Kom.	Buat semenarik mungkin agar anak-anak bisa belajar sambil bermain

(Sumber Kolom Kritik dan Saran pada Angket Validasi Ahli)

**Tabel 7: Hasil Validasi Ahli Desain**

Aspek yang Dinilai	Skor
<b>Desain Pembelajaran</b>	
1. Ukuran unsure tata letak pada tampilan media pembelajaran proporsional, tampilan media pembelajaran mempunyai irama yang jelas	5
2. Memiliki tata warna dan kombinasi media yang harmonis dengan katakter materi dan sasaran pengguna	5
3. Media dapat memberikan gambaran tentang materi ajar	4
4. Bentuk visual media pembelajaran sesuai dengan materi pembahasan	4
5. Bentuk visual media pembelajaran mampu merefleksikan isi materi	5
6. Kualitas visual cocok dalam media pembelajaran	5
7. Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi	5
<b>Operasional</b>	
1. Kesesuaian perintah dengan penyelesaian	5

2. Media menggunakan alat evaluasi yang menyenangkan sehingga peserta didik bersemangat mengerjakan	4
3. Kombinasi antara background dan suara membuat peserta didik nyaman untuk mendengarkan	2
Jumlah Skor Maksimal	50
Jumlah Skor	44
Rata-rata Penilaian = $\frac{\text{jumlah skor yang di dapat}}{\text{jumlah aspek}}$	4,4

(Sumber Perhitungan dari Hasil Angket)

**Hasil Data Responden Dari Instrumen Angket Kepraktisan**

Kepraktisan media pembelajaran berbasis *Android* dinilai berdasarkan hasil analisis data kepraktisan memakai lembar instrumen angket respon media pembelajaran berbasis *Android*. Responden dari instrumen angket kepraktisan adalah guru Tematik dan Siswa.

**Tabel 8. Hasil Respon Guru**

Aspek yang Dinilai	Skor
<b>Materi</b>	
1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
2. Kejelasan bahasa yang dipakai	5
3. Kejelasan materi yang disajikan	5
4. Keruntutan penyajian materi	4
5. Kecukupan latihan soal	4
6. Manfaat materi dalam kehidupan	5
<b>Tampilan Media</b>	
1. Kejelasan petunjuk penggunaan media	5
2. Kemudahan penggunaan	4
3. Pemilihan jenis dan ukuran huruf	4
4. Ketetapan pemilihan warna	4
5. Kualitas tampilan gambar/animasi	5
6. Membangkitkan motivasi peserta didik	5
Jumlah Skor Maksimal	60
Jumlah Skor	55
Rata-rata Penilaian = $\frac{\text{jumlah skor yang di dapat}}{\text{jumlah aspek}}$	4,5

(Sumber perhitungan dari hasil Angket)

**Tabel 9. Hasil Respon Peserta Didik**

Aspek yang Dinilai	Penilaian					Total Skor
	5	4	3	2	1	
<b>Materi</b>						
1. Bagaimana kesesuaian materi dalam media pembelajaran yang diajarkan	14	12	0	0	0	118
2. Bahasa yang mudah dipahami	10	13	3	0	0	111
3. Kemudahan dan kejelasan materi dalam media pembelajaran	11	9	5	0	0	109
4. Penyajian materi dalam media pembelajaran membuat focus	8	13	5	0	0	107
5. Latihan soal yang cukup mudah dipahami	10	10	6	0	0	100
6. Manfaat materi dalam kehidupan mudah diterapkan	6	10	10	0	0	100





<b>Tampilan Media</b>						
1. Petunjuk penggunaan media dijelaskan dengan baik dan benar sehingga mudah dipahami	11	14	1	0	0	114
2. Media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan	11	12	3	0	0	112
3. Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca	9	14	3	0	0	110
4. Pemilihan warna terlihat baik pada penglihatan	11	11	4	0	0	111
5. Kualitas tampilan gambar/animasi terlihat jelas	9	12	5	0	0	108
6. Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi peserta didik	11	11	4	0	0	111
Jumlah Skor						1.311
Rata-rata						4,2

(Sumber perhitungan dari hasil Angket)

### Data Uji Keefektifan

Data uji keefektifan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* dinilai dari hasil lembar pendapat peserta didik, serta melihat perubahan pada hasil pretest dan posttest yang dilakukan dengan cara menganalisis memakai uji N-gain.

### Hasil Data Pendapat Peserta Didik

#### 6. Komentar dan kesan saat memakai media pembelajaran Aplikasi Pandai Ceria!

aplikasi ini sangat menyenangkan hampir sama seperti belajar online dan media pembelajaran dapat motivasi

#### 6. Komentar dan kesan saat memakai media pembelajaran Aplikasi Pandai Ceria!

1.aplikasi ini menyenangkan  
2.mudah

(Sumber kolom komentar pada angket siswa )

**Gambar 1. Lembar Pendapat Peserta Didik**

**Tabel 10. Hasil Pretest dan Post test Peserta Didik**

No.	Nomor Absen Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	001	45	70

2.	002	50	75
3.	003	85	95
4.	004	60	75
5.	005	90	100
6.	006	50	75
7.	007	40	70
8.	008	40	65
9.	009	80	90
10.	010	60	85
11.	011	65	80
12.	012	55	75
13.	013	50	70
14.	014	45	70
15.	015	75	95
16.	016	80	95
17.	017	85	100
18.	018	55	80
19.	019	60	80
20.	020	80	95
21.	021	50	75
22.	022	50	75
23.	023	50	70
24.	024	50	80
25.	025	50	85
26.	026	45	70
	Jumlah	1.545	2.175
	Rata-rata	59,4	83,6
	N-gain		0,59
	Kriteria		Tinggi

(Sumber nilai pre tes dan post tes peserta didik )

### **Analisis Data Validasi Ahli**

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari beberapa ahli, media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan pada materi Huruf Kapital dan Tanda Baca dinyatakan “valid” untuk digunakan. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor 74 atau rerata sebesar 4,1. Hasil penilaian ahli media mendapatkan skor 76 atau rerata sebesar 4,2. Hasil penilaian ahli desain mendapatkan skor 44 atau rerata sebesar 4,4. Sehingga secara akumulatif hasil penilaian dari tiap ahli berjumlah 194 atau rerata sebesar 4,23. Setelah itu, dilanjutkan dengan mengkonversikan hasil rata-rata ke dalam *skala likert* 1 – 5 sehingga didapatkan hasil rata-rata 4,4 dari skala 5. Maka bisa dikatakan bahwa hasil penilaian masuk ke dalam kategori “**Sangat Baik**”. Dari data yang disebutkan di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* yang dikembangkan dikatakan **valid**.

### **Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis *Android***



Kepraktisan media pembelajaran berbasis *Android* dinilai berdasarkan hasil analisis data kepraktisan memakai lembar instrumen angket respon media pembelajaran berbasis *Android*. Responden dari instrumen angket kepraktisan adalah guru Tematik dan Siswa. Berdasarkan analisis data kepraktisan diperoleh skor, hasil respon guru rata-rata sebesar 4,5 yang termasuk dalam kategori **Sangat Baik**. Dan hasil respon peserta didik yang diikuti sebanyak 26 anak dapat dilihat bahwa rata-rata respon peserta didik dari keseluruhan aspek adalah 4,2. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* dikatakan praktis untuk dipakai.

### **Analisis Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis *Android***

Data hasil *pre-test* dan *posttest* yang telah dilakukan, selanjutnya dianalisis signifikansi peningkatan dengan memakai rumus N Gain. Dari rumus N Gain, dapat diperoleh hasil peningkatan sebesar 0,59 dan termasuk dalam klasifikasi peningkatan tinggi. Peningkatan yang cukup signifikansi dan termasuk tinggi pada peserta didik yang dilakukan pembelajaran memakai media pembelajaran berbasis *Android* ini dapat dikatakan **efektif** bagi peserta didik tingkat sekolah dasar. Didukung dengan hasil respon peserta didik, dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *Android* ini memiliki tampilan yang menarik. Peserta didik berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis *Android* ini menyenangkan karena dilengkapi dengan berbagai pilihan yang tersedia sehingga pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Hal ini sesuai dengan artikel yang ditulis (Rangga Hasian Prakoso, 2020) berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan Smart App Creator Pada Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Hasil penelitian menunjukkan hasil kevalidan produk oleh ahli materi mendapatkan skor 72% (valid), ahli bahasa mendapatkan skor 70% (valid) dan ahli media sebesar 82% (valid), hasil kepraktisan produk oleh guru mendapat skor 80% (praktis) dan Peserta didik sebesar 86% (sangat praktis), hanya saja dalam penelitian RHP belum di uji keefektifan produk. Sedangkan dalam penelitian ini telah dilengkapi uji keefektifan produk yang diambil dari hasil penilaian *pre-test* dan *posttest* Peserta didik. penelitian lain ditulis oleh Rori Khoirudi, Ashadi, dan Mohammad Masykuri yang berjudul "*Smart Apps Creator 3 to Improve Student Learning Outcomes During the Pandemic of COVID-19*". menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar secara klasikal adalah 59,37% (pra siklus) dan 93,75% (siklus II). Dengan demikian, *Smart Apps Creator 3* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Akan tetapi Penelitian yang dilakukan KA merupakan penelitian jenis Tindakan kelas. Sehingga perlu pengembangan aplikasi. Dari 2 penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan bantuan aplikasi *Smart Apps Creator* mendapatkan tanggapan yang baik dari para ahli dan peserta didik.

Dari hasil dan pembahasan di atas, Secara keseluruhan dapat disimpulkan, respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Android* mendapat tanggapan yang positif. Kesimpulannya adalah media pembelajaran berbasis *Android* yang dinamakan dengan Aplikasi Pandai Ceria pada materi penggunaan huruf kapital dan tanda baca telah valid praktis dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Tematik.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* yang dikembangkan pada materi Huruf Kapital dan Tanda Baca dinyatakan "**valid**" untuk digunakan. secara akumulatif hasil penilaian dari tiap ahli berjumlah 194 atau rerata sebesar 4,23. Setelah itu, dilanjutkan dengan mengkonversikan hasil rata-rata ke dalam *skala likert* 1 – 5 sehingga didapatkan hasil rata-rata 4,4 dari skala 5. Kepraktisan media Produk dinyatakan "**Praktis**" diperoleh dari data hasil respon guru rata-rata sebesar 4,5, hasil rata-rata respon peserta didik dari keseluruhan aspek adalah 4,2. Keefektifan produk dilihat dari data hasil *pre-test* dan *posttest*. yang telah dianalisis signifikansi peningkatan dengan memakai rumus N Gain. Dari rumus N Gain, dapat diperoleh hasil peningkatan sebesar 0,59 dan termasuk dalam klasifikasi peningkatan tinggi. Maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* dinyatakan "**efektif**" bagi peserta didik Sekolah Dasar.

Penelitian ini tentu memiliki keterbatasan yakni Uji coba Penelitian hanya dilakukan pada satu lokasi/sekolah. Maka harapannya terdapat penelitian lanjutan untuk dilakukan uji coba produk di beberapa Sekolah Dasar. Dan produk dikembangkan pada materi yang lain.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afandi, M. (2015). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Semarang: Unissula Press.
- Amajida, Jundina, (2021). *Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021*. Perpustakaan IAIN Salatiga.
- Arifin, Zainal. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.cet. ke-xvi.
- Astra, I Made., Nasbey, H., & Nugraha, A. (2015). "Development of an Android Application in the Form of a Simulation Lab as Learning Media for Senior High School Students", in *Journal Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*. 1081-1088.



- Aswat, Hijrawatil, dkk. (2021). "Implikasi Distance Learning di Masa Pandemi COVID 19 terhadap Kecerdasan Emosional Anak di Sekolah Dasar", dalam Jurnal BASICEDU, 761-771.
- Depdiknas. (2007). Materi Sosialisasi dan Pelatihan Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP). Sinar Grafika. Jakarta.
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. (2020). "Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar", dalam Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. 55-61.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Rineka Cipta. Jakarta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2014). Strategi Belajar Mengajar. Rineka Cipta. Jakarta.
- Endang, Mulyatingsih. (2019). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. CV Alfabeta, Bandung. cet ke-i.
- Ibrahim, Nurwahyuningsih dan Ishartiwi. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Smp", dalam Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 80-88.
- Ihsan, N., Valentino, R. (2019). "Development of Pencak Silat Learning Media Based on Macromedia Flash 8", dalam Gladi: Jurnal Ilmu Keolahragaan. 15-19.
- Kadir, Abdul dan Hanun Asrohah. (2014). Pembelajaran Tematik. Rajawali Press. Jakarta.
- Mashuri, Sufri. (2019). Media Pembelajaran Matematika. CV Budi Utama. Yogyakarta
- Nurkholis, Nurkholis. (2013). "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi", dalam Jurnal Kependidikan IAIN Purwokerto. 24-44.
- Pribadi, Benny A. (2017). Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. Kencana. Jakarta/
- Yayuk, Erna dan Kuncahyono, (2017). "Pengembangan Digibook dalam Pembelajaran Tematik Tema Daerah Tempat Tinggalku untuk Sekolah Dasar", dalam JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education. 155-171. <http://dx.doi.org/10.32934/jmie.v1i2.36.2017.1.2.155-171>.