

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI WEB 2 APK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF
SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR
TEMA 7 SUB TEMA 2**

SKRIPSI

Oleh:
ALI MUSTOPA
NIM. 1786206006



UNIVERSITAS ISLAM

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

Agustus 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI WEB 2 APK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF
SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR
TEMA 7 SUB TEMA 2**

SKRIPSI

Diajukan kepada

**Fakultas Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh:

**ALI MUSTOPA
NIM. 1785206006**



UNIVERSITAS ISLAM

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

Agustus 2021

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI WEB 2 APK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF
SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR
TEMA 7 SUB TEMA 2**

SKRIPSI

Oleh:

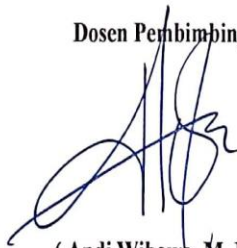
Ali Mustopa

NIM. 1786206006

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 15 Juli 2021

Dosen Pembimbing



(Andi Wibowo, M. Pd)

NIDN. 0718128902

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
Agustus 2021**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Pada hari : Senin

Tanggal : 26 Juli 2021

Anggota I,



(Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd)

NIDN. 0721069102

Anggota II,



(Diana Kusumaningrum, M.Pd)

NIDN. 0720068803

Ketua Penguji,



(Andi Wibowo, M.Pd)

NIDN. 0718128902

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Raden Rahmat Malang



(Diana Kusumaningrum, M.Pd)

NIDN. 0720068803

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ali Mustopa
NIM : 1786206006
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar- benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 26 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,



Ali Mustopa

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat, taufiq beserta hidayahnya dan memberikan nikmat serta kekuatan dalam segala hal sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir (Skripsi) ini dengan tepat waktu. Sholawat beserta salam semoga tetap terlantunkan keharibaan Nabi Besar Muhammad Saw yang telah menuntun umat manusia dari zaman kebodohan ke zaman yang berilmu pengetahuan yakni dengan adanya agama Islam. Skripsi ini mengambil judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Web 2 APK Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Pada Tema 7 Sub Tema 2 . Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid, SE. M.SI selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Diana Kusumaningrum, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Yulia Eka Yanti, M. Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta staf pengajar Prodi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M. Pd, selaku Penguji Utama Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
5. Diana Kusumaningrum, M. Pd, selaku Sekretaris Penguji Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
6. Andi Wibowo, M. Pd, selaku Dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sejak awal penulisan.

7. Lilik Wahyuni, S. Pd, selaku kepala sekolah SDN 3 Kademangan yang telah mengizinkan penulis melaksanakan pengambilan data.
8. Andi Mulyanto, S. Pd, selaku wali kelas 3 yang telah membantu dan mendampingi dalam pengambilan data.
9. Bapak dan ibuku tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, memberikan arahan, memberikan semangat dan motivasi serta doa yang tak pernah henti demi kelancaran penyelesaian skripsi.
10. Dinda Rastya Kartiningrum, S.T selaku istri tercinta yang telah membantu dan memberikan semangat dan motivasi tiada henti serta memberikan dukungan selama penyusunan skripsi ini.
12. Teman-teman senasib seperjuangan PGSD khususnya kelas B dan sahabat-sahabat terbaikku yang menemani selama menjalani kuliah sampai akhir dan selalu memberikan semangat serta pengalaman yang luar biasa.
13. Teman-teman satu bimbingan yang saling membantu dan saling berbagi untuk dapat menyelesaikan skripsi.

Semoga Allah SWT melimpahkan taufik dan hidayah-Nya serta memberikan pahala yang setimpal kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan ataupun saran-saran dalam pembuatan skripsi

Penulis menyadari dengan sepenuh hati bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan tentunya masih banyak kesalahan dalam penulisan maupun kekurangan yang lain. Penulis berharap skripsi yang disusun ini dapat bermanfaat bagi pembaca, dan menjadi suatu karya yang baik serta menjadi persembahan bagi para dosen di Universitas Islam Raden rahmat Malang.

Amiiinn

Malang, 26 Juli 2021

Ali Mustopa
(1786206006)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN JUDUL PROPOSAL LEMBAR KEDUA.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Spesifikasi Produk	7
G. Manfaat Pengembangan	8
H. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Media Pembelajaran	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	12
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	16
B. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	17
C. Muatan pelajaran	20
D. Aplikasi Web 2 APK.....	24
E. Hasil Belajar Kognitif.....	26
1. Pengertian Hasil Belajar	26
2. Faktor faktor hasil belajar	27
3. Indikator Hasil belajar Kognitif.....	27
4. Penelitian Terkait.....	29
5. Kerangka berpikir.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	35
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	36
C. Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan	39
D. Rancangan Uji Coba Produk	42

E. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	51
1. Deskripsi dan desain produk	51
2. Hasil Desain Media Interaktif	53
B. Hasil Uji Coba Produk	62
1. Uji Coba Respon Siswa.....	62
2. Hasil Uji Coba Produk Aspek Kognitif.....	65
C. Revisi Produk	70
D. Kajian Produk Akhir	72
E. Keterbatasan Penelitian	79
BAB V PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	81
DAFTAR RUJUKAN.....	82
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Bangun Datar	20
2.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Tema 7 Sub Tema 2	25
2.3 Kata Kerja Operasional	32
3.1 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa	47
3.2 Kriteria Tingkat Kelayakan Produk	52
3.3 Kriteria Rata-Rata Hasil Belajar Kognitif Siswa Klasikal	54
4.1. Hasil Validasi Ahli Media	63
4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	65
4.3 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil	67
4.4 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar	69
4.5 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Kognitif	71
4.6 One Group Pretest-Posttest Design	72
4.7 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Kognitif Siswa	73
4.8 One Group Pretest-Posttest Design	74
4.9 Rekapitulasi Kelayakan Produk	79

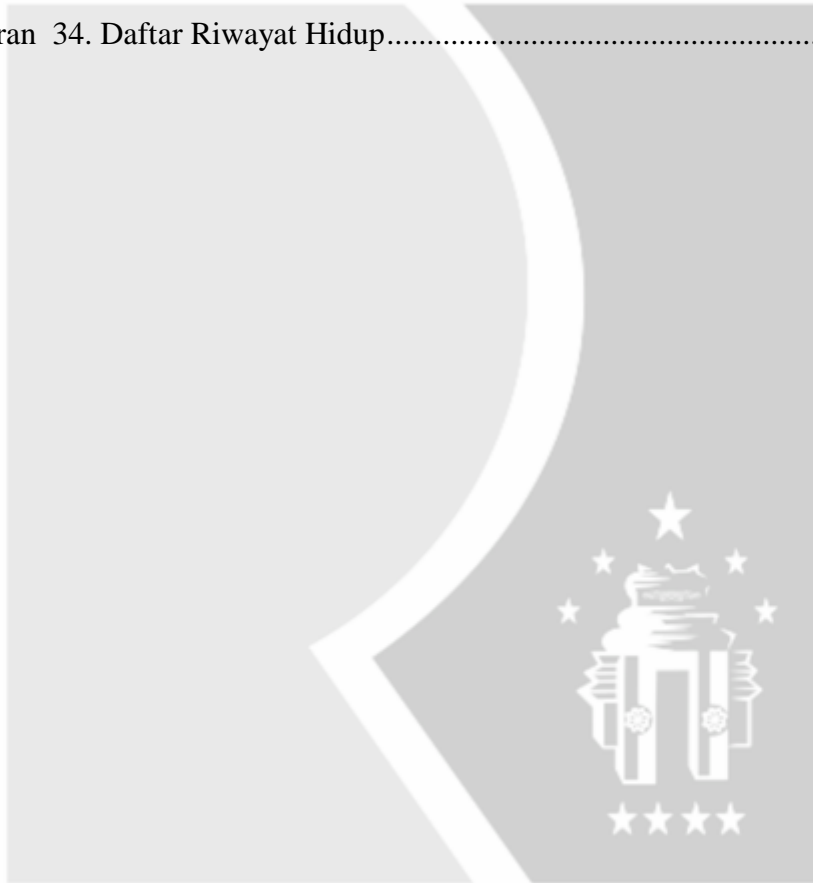
DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Gambar Aplikasi Web 2 Apk	26
2.2 Gambar Kerangka Berpikir	37
3.1 Gambar Model Pengembangan ADDIE	39
3.2 Gambar Menu Intro	43
3.3 Gambar Menu Utama	44
3.4 Gambar Menu Mata Pelajaran	45
3.5 Gambar Menu Evaluasi	45
4.1 Gambar Tahapan Pembuatan Media Interaktif	58
4.2 Gambar Cover Depan	58
4.3 Gambar Menu Utama	59
4.4 Gambar Petunjuk Penggunaan	59
4.5 Gambar Kompetensi Dasar	60
4.6 Gambar Materi Pelajaran	60
4.7 Gambar Menu Kuis	61
4.9 Gambar Profil Pengembang	62
4.10 Gambar Diagram Persentase Validasi Ahli Media	64
4.11 Gambar Diagram Persentase Validasi Ahli Materi	66
4.12 Gambar Diagram Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil	68
4.13 Gambar Diagram Hasil Respon Siswa Kelompok Besar	70
4.14 Gambar Diagram Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Klasikal	75
4.15 Gambar Revisi Ahli Materi	76
4.16 Gambar Revisi Ahli Materi	79
4.17 Gambar Diagram Rekapitulasi Kelayakan Produk	80
4.18 Gambar Diagram Rekapulasi Hasil Aspek Kognitif Klasikal	80
4.19 Gambar Diagram Peningkatan Hasil Belajar	83

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	85
Lampiran 2. Studi Pendahuluan	86
Lampiran 3. Lembar Wawancara	87
Lampiran 4. Kisi-Kisi Observasi Awal Terhadap Proses Pembelajaran.....	90
Lampiran 5 .Lembar Observasi Pembelajaran	91
Lampiran 6. Data Nilai Siswa Sebelum Dilakukan Penelitian	93
Lampiran 7. Kisi-Kisi Ahli Media	94
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Media	95
Lampiran 9. Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi	98
Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Materi.....	99
Lampiran 11. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	101
Lampiran 12. Lembar Angket Kemenarikan Media	102
Lampiran 13 Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	104
Lampiran 14. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	107
Lampiran 15 . Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Pretest</i>).....	109
Lampiran 16. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Posttest</i>)	111
Lampiran 17: Hasil Uji Coba Kelompok Besar (<i>pretest</i>)	113
Lampiran 18. Hasil Uji Coba Kelompok Besar (<i>posttest</i>).....	116
Lampiran 19. Data Hasil Validasi Ahli Media.....	119
Lampiran 20. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	121
Lampiran 21. Kritik dan Saran Ahli Media	122
Lampiran 22. Data Asli Hasil Penilaian Ahli Materi.....	123
Lampiran 23. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi.....	124
Lampiran 24. Saran dan Kritik Ahli Materi	125
Lampiran 25. Data hasil uji coba respon siswa kelompok kecil	126
Lampiran 26. Rekapitulasi respon siswa kelompok kecil.....	128

Lampiran. 27. Data Hasil Uji Coba Respon Siswa Kelompok Besar	129
Lampiran 28. Rekapitulasi Respon Siswa Kelompok Besar.....	130
Lampiran 29. Hasil Rekapitulasi Level Kognitif Siswa.	131
Lampiran 30. RPP Tema 7 Sub Tema 2.....	132
Lampiran 31. Silabus Tema 7 Sub Tema 2.....	140
Lampiran 32 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kognitif.....	144
Lampiran 33. Dokumentasi Penggunaan Media Pembelajaran	150
Lampiran 34. Daftar Riwayat Hidup.....	154



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Mustopa, Ali. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Web 2 Apk Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Tema 7 Sub Tema 2*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Andi Wibowo, M. Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Media *Interaktif*, Hasil Belajar Kognitif

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi web 2 apk bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang variatif serta mampu menghasilkan produk yang valid dan layak digunakan pada proses pembelajaran pada tema 7 sub tema 2 tentang perkembangan teknologi sandang. Manfaat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi web 2 apk akan mempermudah siswa untuk belajar secara mandiri dan dapat menjadi sumber belajar untuk meningkatkan motivasi, minat belajar siswa terutama pada siswa kelas 3 sekolah dasar sehingga hasil belajar kognitifnya meningkat.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD (*Research and Development*) dengan pengembangan ADDIE menurut Pribadi dengan 5 tahapan (1) *Analisis* (2) *Design* (3) *Development* (4) *Implementation* (5) *Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik tes tulis, dokumentasi, wawancara dan angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi web 2 apk layak sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi berdasarkan saran ahli materi dan ahli media. Persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media yaitu 98% dan oleh ahli materi 98% dengan kriteria valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 60% yakni pada rata-rata *pretest* hasil belajar sebesar 60 dan *posttest* 83, pada kelompok besar mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 73% yakni dengan rata-rata hasil belajar *pretest* sebesar 54 dan *posttest* 84. Uji coba perorangan dengan angket respon siswa tentang penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan web 2 apk sebesar 94% sedangkan pada kelompok besar sebesar 93,57% menunjukkan bahwa media interaktif kualifikasi valid/ layak. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan, media interaktif menggunakan aplikasi web 2 apk pada tema 7 sub tema 2 tentang perkembangan teknologi sandang efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil kognitif belajar siswa kelas 3 Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Mustopa, Ali. 2021 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Web 2 Apk Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Tema 7 Sub Tema 2*. Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Educational Sciences, Raden Rahmat Islamic University Malang. Supervisor: Andi Wibowo, M. Pd.

Keywords: Development, *Interactive Media*, Cognitive Learning Outcomes

The development of interactive learning media using the 2 apk web application aims to produce varied learning media and be able to produce products that are valid and suitable for use in the learning process on theme 7 sub-theme 2 about the development of clothing technology. The benefits of interactive learning media using the 2 apk web application will make it easier for students to learn independently and can be a source of learning to increase motivation, student interest in learning, especially in third grade elementary school students so that cognitive learning outcomes increase.

This study uses the type of research RnD (Research and Development) with the development of ADDIE according to Personal with 5 stages (1) Analysis (2) Design (3) Development (4) Implementation (5) Evaluation. Data collection techniques used are written test, documentation, interviews and questionnaires.

The results showed that the development of interactive learning media using the 2 apk web application was feasible as a learning medium by making revisions based on the advice of material experts and media experts. The percentage of eligibility given by media experts is 98% and by material experts 98% with valid and appropriate criteria for use in the learning process. The results of the small group trial showed an increase in learning outcomes by 60%, namely the average pretest learning outcome was 60 and posttest 83, in the large group there was an increase in learning outcomes by 73%, with an average pretest learning outcome of 54 and 84 posttest. Individual trials with student response questionnaires about the use of interactive learning media using web 2 apk are 94% while in large groups of 93.57% indicate that the qualifications of interactive media are valid/feasible. Based on the results of research and development carried out, interactive media using a web application 2 apk on theme 7 sub-theme 2 about the development of clothing technology is effectively used as a learning medium in improving cognitive learning outcomes for third grade elementary school students.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan saat ini mengalami tantangan yang sangat berat sejak terdeteksi masuknya virus Covid 19 di Indonesia. Proses pembelajaran di sekolah yang biasanya dilakukan dengan tatap muka diganti dengan pembelajaran jarak jauh/pembelajaran dalam jaringan (*daring*). Pembelajaran *daring* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi atau jaringan internet dalam proses pembelajarannya (Sanjaya, 2020: 14). Pemberlakuan tersebut berdasarkan surat edaran dari Kemendikbud RI Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Corona Virus Disease (COVID-19) pada Satuan Pendidikan dan Surat Sekjen Mendikbud nomor 35492/A.A5/HK/2020 tanggal 12 Maret 2020 perihal Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).

Peraturan tersebut juga dikuatkan dengan pernyataan surat edaran resmi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 2 yang menyebutkan bahwa proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut; (1) belajar dari rumah melalui pembelajaran *daring*/ jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.(2) belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid 19.

Pembelajaran *daring* yang dilakukan ternyata mempunyai hambatan tersendiri diantaranya; (1) proses pembelajaran yang dilakukan cenderung menggunakan metode penugasan karena keterbatasannya kemampuan dalam

menggunakan teknologi yang ada; (2) proses pembelajaran dituntut menggunakan ICT (*Information Communication Tecnplogy*). ICT merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi komputer sebagai sarana untuk berinteraksi bersama siswa. Dalam proses pembelajarannya dapat menggunakan laptop, LCD, proyektor, internet, serta progam aplikasi yang mendukung dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2013: 19); (3) siswa yang kurang mempunyai motivasi belajar cenderung gagal dalam belajar, karena siswa kesulitan memahami materi pelajaran tanpa penjelasan secara langsung; (4) belum meratanya fasilitas internet yang tersedia ditempat yang bermasalah dengan listrik, telepon, dan komputer (Siahaan, 2005:45), sehingga proses pembelajaran menjadi terhambat. Namun demikian proses pembelajaran harus tetap berjalan meskipun proses belajarnya dilakukan dari rumah, sehingga kompetensi dasar yang diharapkan dapat tercapai pada satuan pendidikan.

Permasalahan di atas berdampak sangat besar terhadap hasil belajar kognitif siswa, khususnya siswa kelas rendah. Hasil belajar kognitif merupakan hasil yang dicapai dalam bentuk angka – angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran (Dimiyati, 2009: 88). Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran (Mujiono, 2006: 4). Hasil belajar kognitif tersebut menjadi permasalahan tersendiri bagi pendidik kelas 3 terkait kurikulum K -13 tentang pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi pada beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema (Prasetya, 2016: 55). Hal tersebut senada dengan Trianto (2010: 78) menyatakan bahwa pembelajaran

tematik yaitu pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu yang ditinjau dari berbagai mata pelajaran.

Muatan pelajaran yang terdapat dalam pembelajaran tematik kelas 3 yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, Seni Budaya dan Prakarya, serta Pendidikan Jasmani dan olah Raga. Beberapa muatan pelajaran dipadukan dalam 1 tema, sehingga banyak siswa yang mengalami kesulitan ketika belajar mandiri di rumah. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa kelas 3 sebanyak 18 siswa, hanya 5 siswa dengan nilai rata-rata secara klasikal 83 atau 28% siswa nilainya mendapatkan kategori baik, sedangkan 13 siswa lainnya mendapatkan nilai dengan rata-rata klasikal 57 atau 72% siswa mendapatkan nilai dengan kategori kurang. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa sebesar 72% siswa kelas 3 nilainya rendah. Salah satu faktor hasil belajar yang rendah tersebut adalah belum adanya media interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut dikuatkan dengan hasil observasi awal yang telah dilakukan pada 4 Januari 2021 di SDN 3 Kademangan dengan bapak Andi Mulyanto, S.Pd selaku wali kelas 3 menyatakan bahwa pada proses pembelajaran *daring* yang sedang dilakukan terdapat banyak hambatan terutama dalam pemanfaatan media elektronik yang ada, serta belum adanya media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh sekolah untuk menunjang proses pembelajaran *daring*. Media interaktif adalah sistem penyajian bahan pembelajaran yang direkam dan ditampilkan dengan kontrol komputer, serta pengguna dapat berinteraksi dengan aktif terhadap penyajian program tersebut (Pujiriyanto, 2012: 153).

Manfaat media pembelajaran interaktif menurut Sanjaya (2012: 302), antara lain; (a) memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik; (b)

memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat; (c) menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu (d) memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu; (e) menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Adapun tujuan dari pengembangan media pembelajaran interaktif antara lain; (1) Untuk mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi; (2) mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis; (3) untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi (Surjono, 2017: 6).

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Begitu pula pendidik sebagai komunikator memiliki tugas untuk membimbing dan mengarahkan siswa dalam belajar agar memperoleh pemahaman dan hasil yang maksimal dari kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran (Sukiman, 2012: 30).

Hasil wawancara dan observasi yang didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sigit Pandu Cahyono (2015) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran

interaktif menjadikan siswa senang, antusias dalam melakukan proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan dari nilai rata-rata *pretest* 58,5 menjadi nilai rata-rata *posttest* 80, dengan kenaikan *pretest* sebesar 21,5 dan kenaikan *posttest* sebesar 17,1%. Kemudian penelitian Kusprimanto (2014) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Pencernaan Pada Manusia Untuk Siswa Kelas V Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran materi pencernaan pada manusia termasuk kategori sangat baik ditinjau dari aspek tampilan dan aspek *content*. Aspek tampilan merupakan penilaian dari segi desain, bentuk dan pewarnaan, sedangkan aspek *content* merupakan penilaian dari segi kesesuaian materi yang disajikan dengan kurikulum, kompetensi, dan karakteristik siswa kelas V SD. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa aspek tampilan termasuk kategori baik dengan rata-rata skor 4,00 dan hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa aspek *content* termasuk kategori baik dengan rata-rata skor 4,10. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media memiliki kriteria sangat baik dengan rata-rata skor 4,25.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka perlu adanya penelitian yang dapat membantu siswa dalam meningkat hasil belajar kognitif yakni melalui penelitian dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Web 2 APK Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 2.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat ditemukan berbagai macam masalah pembelajaran yang terjadi antara lain.

1. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran *daring* yang belum optimal sehingga hasil belajar kognitif siswa kelas 3 rendah khususnya pada pembelajaran tema 7 sub tema 2;
2. Belum adanya aplikasi media pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa dalam melakukan pembelajaran mandiri di rumah sehingga siswa terkadang kesulitan dalam mengerjakan tugas yang ada;
3. Proses pembelajaran jarak jauh masih cenderung menggunakan metode penugasan semata sehingga timbul kejenuhan pada siswa.

C. Batasan Masalah

Keterbatasan pengembangan produk pada media interaktif sebagai berikut.

1. Produk pengembangan media dibuat dengan menggunakan aplikasi power point yang nanti di *publish* pada *aplikasi ispring suite* dan web 2 apk;
2. Materi pada media interaktif yang dikembangkan hanya terbatas pada tema 7 sub tema 2 tentang perkembangan teknologi sandang yang meliputi muatan pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP, dan PJOK;
3. Cakupan materi dalam aspek kognitif siswa terbatas pada level C3;
4. Penelitian dan pengembangan produk hanya mengukur pada aspek kognitif siswa;
5. Hasil pengembangan media interaktif menggunakan web 2 apk terdiri 2 aplikasi, setiap aplikasi hanya terdiri dari 15 *slide* yang dapat digunakan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain.

1. Bagaimana kelayakan produk pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi web 2 apk untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada tema 7 sub tema 2 berdasarkan penilaian para validator?
2. Apakah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi web 2 apk dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada tema 7 sub tema 2?

E. Tujuan Pengembangan

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti.

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain.

1. Mengetahui kelayakan produk pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan 2 apk untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada tema 7 sub tema 2 oleh validator;
2. Mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi web 2 apk dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada tema 7 sub tema 2.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini antara lain.

1. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini berupa aplikasi sederhana yang nantinya dapat diinstal pada *hand phone* siswa, sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri;
2. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan didalamnya memuat petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, materi, kuis, daftar pustaka, dan profil pengembang;

3. Media pembelajaran interaktif ini memungkinkan mempermudah siswa untuk mudah mempelajari materi pelajaran, karena media pembelajaran ini bersifat interaktif, sehingga siswa bisa menentukan pilihan materi yang dikehendaki sesuai mata pelajaran pada tema 7 sub tema 2;
4. Media pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan video penjelasan serta gambar-gambar yang memuat materi pelajaran sehingga menarik perhatian siswa;
5. Media pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan kuis yang nantinya siswa dapat mengetahui seberapa besar pemahaman yang diperoleh;
6. Hasil pengembangan media interaktif berupa aplikasi dapat dibagikan kepada siswa dengan *whatsapp* serta dapat digunakan secara *off line/on line*.

G. Manfaat Pengembangan

Melalui penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Web 2 APK Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 2 di SDN 3 Kademangan Tahun Ajaran 2020/2021, maka terdapat berbagai macam manfaat yang dapat diperoleh baik secara teoritis dan secara praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada khususnya dalam pembelajaran tematik.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi web 2 apk ini dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sehingga kompetensi dasar yang diharapkan dapat tercapai.

b. Bagi Guru

Memberikan wawasan serta memanfaatkan teknologi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran tematik dengan memanfaatkan sebuah aplikasi yang nanti hasilnya dapat diakses di *hand phone* siswa.

c. Bagi Peneliti

Mendapatkan ilmu dan pengalaman baru yang sangat berharga dalam sumbangsuhnya kepada dunia pendidikan melalui pemanfaatan teknologi yang ada dengan harapan nantinya produk yang dikembangkan dapat dinikmati oleh semua lembaga pendidikan sekolah dasar dalam meningkat hasil belajar kognitif siswa.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat memotivasi para pendidik untuk mampu memanfaatkan teknologi terutama dalam hal membuat aplikasi sederhana sendiri dalam pembelajaran tematik.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian pengembangan media interaktif ini antara lain.

1. Media pembelajaran interaktif merupakan pengembangan media dengan memanfaatkan aplikasi sederhana dengan menggunakan *power point* yang di *publish* pada *Ispring suite* dan aplikasi web 2 apk, sehingga nantinya

aplikasi tersebut dapat diinstal pada *handphone* siswa dan siswa dapat belajar secara mandiri lebih aktif serta mampu berinteraksi dengan media tersebut;

2. Peningkatan hasil belajar kognitif adalah kemampuan atau kompetensi yang dimiliki siswa setelah mendapat perlakuan dari proses pembelajaran berupa penguasaan pengetahuan yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam level kognitif yang meliputi memahami (C1), mengaplikasi (C2), dan kemampuan menganalisis (C3);
3. Aplikasi Web 2 APK adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan berbasis android yang nantinya hasil media tersebut dapat diinstal di *handphone* siswa, sehingga siswa nantinya mampu untuk belajar secara mandiri;
4. Tematik adalah pembelajaran yang konsentrasi pada tema yang didalamnya terdapat beberapa mata pelajaran meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn, SBdP, dan PJOK yang semuanya saling berhubungan satu sama lain untuk mendapatkan konsep belajar siswa secara utuh serta meningkatkan kebermaknaan dalam belajar bagi siswa sekolah dasar.