

**PENGEMBANGAN APLIKASI “SMART PLUS” SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE* BERBASIS *ANDROID*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 7 SUBTEMA 2
KELAS IV SD**

SKRIPSI

OLEH:

ATIK KHUSNIAH

NIM: 1786206007



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

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

**PENGEMBANGAN APLIKASI “SMART PLUS” SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE* BERBASIS *ANDROID*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 7 SUBTEMA 2
KELAS IV SD**

SKRIPSI

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

Oleh:

ATIK KHUSNIAH ★★★★★

NIM: 1786206002

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT
AGUSTUS 2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN APLIKASI “*SMART PLUS*” SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE* BERBASIS *ANDROID*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 7 SUBTEMA 2
KELAS IV SD**

SKRIPSI

Oleh:

ATIK KHUSNIAH

NIM: 1786206007

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 18 Agustus 2021

Dosen Pembimbing



(Diana Kusumaningrum M. Pd)

NIDN. 0720068803

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


HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini 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 : Jum'at

Tanggal : 20 Agustus 2021

Anggota I



(Prof. Dr. Suryaman, M.Pd)
NIDN. 19580305198603102

Anggota II



(Wuli Oktiningrung, M.Pd)
NIDN. 0730108803


Ketua Penguji



(Diana Kusumaningrum, M.Pd)
NIDN. 0720068803

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 : Atik Khusniah

NIM : 1786206007

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, Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,



Atik Khusniah

Atik Khusniah

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas segala rahmat, hidayah serta nikmat-nyalah kami dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, dan tidak lupa pula shalawat serta salam kami berikan pada junjungan kami Nabi Muhammad Saw, karena atas kehadirannya kita terhindar dari kesesatan yang menjauhkan kita dari bimbingan Allah SWT.

Selama penulis menyusun proposal skripsi ini, banyak hal yang kami pelajari. hal ini tidak terlepas dari bimbingan dan arahan dari berbagai pihak yang mendukung terutama peran dosen pembimbing dan guru. Peneliti menyadari ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan berbagai pihak untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terimakasih kepada semua pihak, khususnya kepada:

1. Drs. KH Imron Rosyadi Hamid, SE. M.Si selaku rektor Unira Malang
2. Diana Kusumaningrum M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Unira Malang sekaligus Pembimbing.
3. Yulia Eka Yanti, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang telah memberi izin penelitian.
4. Bapak/ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Islam Raden Rahmat
5. Bapak Samidi S.Pd selaku kepala sekolah SDN 01 Jatikerto.
6. Emmi Suaida S.Pd Selaku Guru Kelas IV yang telah mendampingi dalam

pengambilan data.

7. Orang tua, kakak dan saudara –saudara kami atas doa, bimbingan, bantuan serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
8. Teman-teman seperjuangan, dan sahabat-sahabat terbaikku yang selalu membantu dan memberikan semangat serta pengalaman yang luar biasa dalam penyusunan proposal skripsi ini.
9. 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. penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran untuk membangun penulis sebagai pedoman untuk memperbaiki penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik lagi.

Malang, Agustus 2021

Penulis

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

Atik Khusniah
NIM. 1786206007

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk	8
H. Definisi Operasional	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media	11
B. Pengertian Media	12
C. Manfaat Media Pembelajaran.....	13
D. Karakteristik Media Pembelajaran	14
E. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	16
F. Klasifikasi Media Pembelajaran	17
G. Media Pembelajaran Online Berbasis Android	17
H. Minat Belajar	22
I. Pembelajaran Temati	26
J. Penelitian Terkait	30
K. Kerangka Berfikir	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan	35
C. Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan (<i>Story Board</i>)	39
D. Rancangan Uji Coba Produk	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	50
B. Hasil Uji Coba Produk	56

C. Revisi Produk	66
D. Kajian Produk Akhir	68
E. Keterbatasan Penelitian	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	88
RIWAYAT HIDUP	162



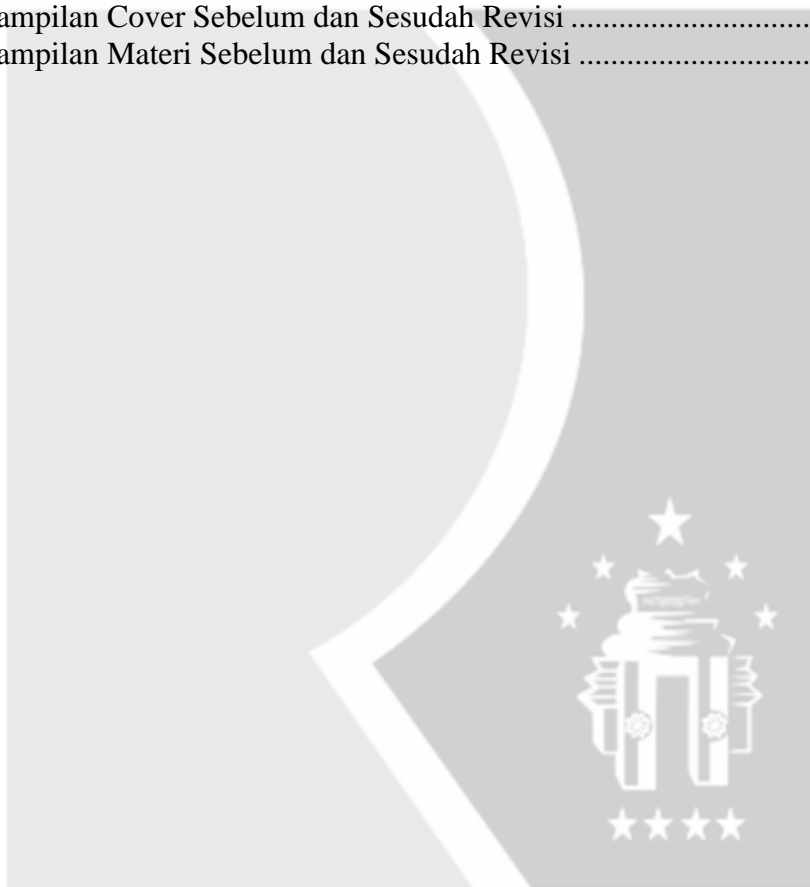
UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Tema 7 Subtema 2	30
3.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase.....	46
3.2 Kualifikasi untuk Ketertarikan Siswa	46
3.3 Kriteria Presentase Tanggapan Siswa	47
3.4 Kategori Skor Penilaian Instrumen Angka Skala Likert.....	47
3.5 Kriteria Presentase Tanggapan Siswa	48
3.6 Kriteria Penilaian Minat Belajar Siswa.....	49
4.1 Produk Awal Media Pembelajaran Aplikasi <i>Smart Plus</i>	52
4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	56
4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	56
4.4 Hasil Ketertarikan Siswa Kelompok Kecil Terhadap Media Aplikasi <i>Smart Plus</i>	58
4.5 Hasil Keterbacaan Media oleh Kelompok Kecil.....	58
4.6 Hasil Minat Belajar Siswa oleh Kelompok Kecil	59
4.7 Hasil Minat Belajar Siswa oleh Kelompok Kecil Desain <i>preetest-posttest</i>	60
4.8 Hasil Ketertarikan Siswa Kelompok Besar Terhadap Media Aplikasi <i>Smart Plus</i>	61
4.9 Hasil Keterbacaan Media oleh Guru	62
4.10 Hasil Keterbacaan Media oleh Siswa.....	63
4.11 Hasil Minat Belajar Siswa oleh Kelompok Besar.....	64
4.12 Hasil Minat Belajar Siswa oleh Kelompok Besar.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berfikir.....	34
3.1 Diagram pengembangan ADDIE	36
4.1 Diagram Minat Belajar Siswa Kelompok Kecil	60
4.2 Diagram Minat Belajar Siswa Kelompok Besar	65
4.3 Tampilan Cover Sebelum dan Sesudah Revisi	66
4.4 Tampilan Materi Sebelum dan Sesudah Revisi	77



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Studi Pendahuluan	89
Lampiran 2 Pedoman Wawancara	91
Lampiran 3 Hasil Wawancara	92
Lampiran 4 Lembar Observasi	93
Lampiran 5 Kisi-Kisi Validasi	94
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi.....	96
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media	99
Lampiran 8 Kisi-Kisi Instrumen Ketertarikan Siswa.....	102
Lampiran 9 Lembar Angket Ketertarikan Siswa	104
Lampiran 10 Kisi-Kisi Minat Belajar Siswa.....	106
Lampiran 11 Lembar Angket Minat Belajar Siswa	107
Lampiran 12 Kisi-Kisi Keterbacaan Media	109
Lampiran 13 Lembar Angket Keterbacaan Media.....	110
Lampiran 14 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.....	112
Lampiran 15 Hasil Validasi Ahli Media	124
Lampiran 16 Hasil Validasi Ahli Materi.....	127
Lampiran 17 Angket Ketertarikan Siswa Kelompok Kecil	130
Lampiran 18 Angket Keterbacaan Media Kelompok Kecil.....	134
Lampiran 19 Angket Minat Kelompok Kecil	136
Lampiran 20 Angket Ketertarikan Siswa Kelompok Besar	144
Lampiran 21 Angket Keterbacaan media kelompok besar	148
Lampiran 22 Angket keterbacaan media oleh guru	150
Lampiran 23 Angket minat kelompok besar	152
Lampiran 24 Dokumentasi Kegiatan	160

ABSTRAK

Khusniah, Atik 2021 “Pengembangan Aplikasi “*Smart Plus*” Sebagai Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2 Kelas IV SD”. Skripsi, Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Diana Kusumaningrum, M.Pd

Kata Kunci:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Jaticerto dikarenakan adanya sistem pembelajaran daring (dalam jaringan). Adapun faktor yang peneliti temui yaitu siswa lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game* pada *smartphone* yang mereka miliki daripada dimanfaatkan untuk belajar. Maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi yang diberi nama *smart plus*.

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah: 1) Bagaimana kelayakan media *smart plus* sebagai media pembelajaran *online* berbasis android pada pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2 kelas IV SD? 2) Apakah media *smart plus* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD?. Sedangkan tujuannya untuk: 1) Mengetahui kelayakan media *smart plus* sebagai media pembelajaran online berbasis android pada pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2 kelas IV SD, 2) Mengetahui apakah media *smart plus* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD.

Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model pengembangan ADDIE yaitu : (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (desain atau perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi). Subjek dalam penelitian ini yaitu menggunakan 15 siswa SD Negeri 01 Jaticerto pada uji coba lapangan utama dan 5 siswa pada uji coba lapangan pendahuluan menggunakan teknik dan instrumen yaitu wawancara, observasi dan angket.

Hasil penelitian menuntukan bahwa media *smart plus* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian dapat dilihat dari hasil presentase ahli media sebesar 88%. Kemudian hasil presentase dari ahli materi sebesar 74%. Hasil presentase ketertarikan siswa pada uji coba lapangan pendahuluan sebesar 82%. Hasil presentase ketertarikan siswa pada uji coba lapangan utama sebesar 87% . Hasil keterbacaan media oleh guru sebesar 90%. Hasil keterbacaan media oleh siswa pada uji coba lapangan pendahuluan sebesar 91%. Hasil keterbacaan media oleh siswa pada uji coba lapangan utama sebesar 89%. Hasil minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran pada uji coba lapangan pendahuluan sebesar 90%. Hasil minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran pada uji coba lapangan utama sebesar 87%.

ABSTRACT

Khusniah, Atik 2021 "Development of the "Smart Plus" Application as an Android-Based Online Learning Media to Increase Students' Interest in Learning Thematic Learning Theme 7 Sub-theme 2 Grade IV Elementary School". Thesis, Elementary School Teacher Education Program, Raden Rahmat Islamic University, Malang. Supervisor: Diana Kusumaningrum, M.Pd

Keywords: Learning media development, Android, R&D, Interest, Feasibility

This research is motivated by the lack of interest in learning for fourth grade students at SD Negeri 01 Jatikerto because of the brave learning system (on the network). The factors that the researchers encountered were that students spent more time playing games on their smartphones than they used to study. So to overcome this problem, the researcher aims to develop an Android-based learning media in the form of an application called Smart Plus.

The formulation of the research problem is: 1) How is the application of smart plus media as an android-based online learning media in thematic learning of Theme 7 Sub-theme 2 for fourth grade elementary school? 2) Can smart plus media increase the learning interest of fourth grade elementary school students?. The objectives are: 1) To know smart plus media as an android-based online learning media in thematic learning of Theme 7 Sub-theme 2 for fourth grade elementary school, 2) To find out whether smart plus media can increase interest in learning for fourth grade elementary school students.

The type of research used is R&D with the ADDIE development model, namely: (1) Analysis (analysis), (2) Design (design or design), (3) Development (development), (4) Implementation (implementation), (5) Evaluation (evaluation). The subjects in this study were 15 students of SD Negeri 01 Jatikerto in the main field trial and 6 students in the preliminary field trial using techniques and instruments, namely interviews, observations and questionnaires.

The results of the study indicate that smart plus media is feasible to be used as a learning medium. The results of the study can be seen from the results of the percentage of media experts by 88%. Then the percentage of material experts is 74%. The result of the percentage of student interest in the preliminary field trial was 82%. The results of the percentage of student interest in the main field trial 87%%. The result of media readability by the teacher is 90%. The result of media readability by students in the preliminary field trial was 91%. The result of media readability by students in the main field trial was 89%. The results of interest in learning before using learning media in the preliminary field trial were 90%. The results of interest in learning before using learning media in the main field trial were 87%.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diinikasikan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, kecakapan keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar (Trianto, 2010: 9) . Belajar dapat dilakukan bagi setiap diri orang dari lahir sampai akhir hayatnya. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk belajar, dimulai dari kegiatan sehari-hari hingga kegiatan belajar yang diadakan oleh lembaga pendidikan yaitu pendidikan formal dan atau pendidikan nonformal. Pendidikan merupakan suatu yang sangat penting bagi pembangunan Indonesia.

Berdasarkan UU No 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan nasional yang berisikan :

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan program pemerintah yang tersirat dalam UU No 20 tahun 2003 di atas, pendidikan dapat membantu siswa untuk mendapatkan kesempatan, harapan dan pengetahuan agar dapat mencapai kehidupan yang lebih baik. Besarnya kesempatan dan harapan sangat bergantung pada pendidikan yang ditempuh. Pendidikan formal dimulai dari pendidikan

sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya, oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan optimal (Aka, 2016: 35). Namun, saat ini dunia pendidikan menghadapi kendala pada proses pembelajaran dikarenakan adanya virus corona sehingga proses pembelajaran di kelas seperti biasanya sementara ini dipindahkan menjadi di rumah.

Tahun 2020 terjadi wabah penyakit yang disebabkan oleh virus *corona* atau dikenal dengan istilah covid-19 (*Corona Virus diseases-19*). Penanganan wabah ini membuat pemerintah menerapkan kebijakan ketat untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19. Bidang pendidikan juga ikut terdampak kebijakan ini. Salah satu dampaknya adalah dengan memindahkan proses pembelajaran dari sekolah/madrasah menjadi di rumah. Era teknologi modern saat ini tidak dapat dijadikan alasan lagi bagi para peserta didik untuk tidak melaksanakan pembelajaran di rumah. Siswa dapat melakukan pembelajaran di rumah melalui alat komunikasi *smartphone* yang di dalamnya terdapat berbagai aplikasi seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Zoom*, *Google Meet* dan lain-lain sebagai media untuk memudahkan hubungan antara siswa dengan guru. Walaupun demikian keadaan saat ini tidak sedikit memberikan dampak negatif bagi siswa khususnya pada siswa kelas 4 SD Negeri 01 Jatikerto.

Hasil wawancara kepada Ibu Emmy Suaida S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri 01 Jatikerto yang dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2020, diperoleh

hasil bahwa keadaan saat ini siswa lebih sering menghabiskan waktunya dengan bermain *game* pada *smartphone* yang mereka miliki daripada memanfaatkan untuk belajar. Minat belajar siswa yang sebelumnya sudah dinyatakan kurang oleh guru kelas IV SD Negeri 01 Jatikerto, saat ini menjadi semakin menurun setelah adanya wabah *covid-19* dimana proses pembelajaran dipindahkan yang semula di kelas menjadi di rumah. Siswa juga menjadi sulit belajar walaupun sudah ada dorongan dari orang tua untuk belajar. Minat dan semangat siswa saat mengerjakan tugas bertambah menurun karena tidak ada teman kelas seperti biasanya sehingga siswa merasa tidak ada rekan bersaing dan menjadi kurang termotivasi untuk belajar dan mengerjakan tugas.

Kurangnya minat belajar siswa biasanya disebabkan oleh kurangnya keefektifan pada proses pembelajaran. Kondisi saat ini banyak siswa, guru, bahkan orang tua yang mengeluh dengan adanya sistem pembelajaran daring atau sistem belajar *online* karena prosesnya yang kurang efektif menyebabkan siswa mengalami keterbatasan dalam pemahamannya. Siswa kesulitan menerima pelajaran yang dijelaskan oleh guru yang hanya melalui media *smartphone*. Sebagai guru dalam menghadapi kondisi demikian harus memiliki pemikiran yang kreatif untuk menciptakan ide-ide sebagai solusi agar pembelajaran daring dapat menarik, efektif dan efisien. Ada banyak cara menjadi guru yang kreatif dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar.

Menurut Ibrahim, dkk (2000:4), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pada materi pembelajaran,

sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik, dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Berkaitan dengan pernyataan tersebut, kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan penulis memiliki solusi sebagai jalan keluar untuk membantu proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien dengan melakukan pengembangan aplikasi *Smart Plus* sebagai media pembelajaran *online* berbasis android.

Pengembangan media tersebut diperkuat dari penelitian yang dilakukan oleh Muryoah & Fajartia (2017) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi*. Hasil penelitian menunjukkan adanya keefektifan hasil belajar pada mata pelajaran Biologi dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran ceramah. Hal ini dapat terjadi dikarenakan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis android dapat memotivasi siswa untuk mempelajari materi yang diberikan dengan cepat. Menurut Penelitian yang dilakukan oleh Mila (2019) dengan judul *Pengembangan Media Berbasis Android Pada Pembelajaran Matematika Realistik*, berdasarkan uji coba produk melalui pembelajaran menunjukkan bahwa media dinyatakan valid kemudian praktis secara praktik dan dinyatakan efektif.

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian di atas, media pembelajaran berbasis *android* ini memiliki kelebihan yaitu media ini memiliki tampilan desain yang menarik baik dari segi warna, tulisan, gambar dan animasi. Kelebihan lainnya

yaitu media ini dapat digunakan secara mandiri karena media ini mudah didapatkan cukup *mendownload* melalui *Google Drive* maka dapat digunakan dengan praktis. Namun, pada penelitian di atas masih ada beberapa yang belum disajikan dalam media yaitu seperti audio, video, dan soal yang dikemas dengan permainan. Jadi, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* ini berdasarkan beberapa yang belum tersajikan dalam media pada penelitian di atas yaitu dengan menambahkan audio visual, video, dan soal latihan yang dikemas dengan permainan yang akan membuat media pembelajaran semakin menarik.

Berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan, penulis termotivasi untuk mengembangkan aplikasi *Smart Plus* sebagai media pembelajaran *online* berbasis android pada peserta didik Kelas IV SD Negeri 01 Jatikerto, karena pembelajaran melalui media *smartphone* akan lebih praktis dilakukan di mana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam belajar. Pembelajaran yang dikemas dalam aplikasi *Smart Plus* yang berisi materi dengan kajian video atau audio visual serta soal latihan yang dikemas dengan permainan akan membantu menerangkan materi yang sudah ada pada bahan ajar buku tematik sehingga peserta didik tidak merasakan bosan dan lebih semangat dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin mengadakan suatu penelitian yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *Smart Plus* Sebagai Media Pembelajaran *Online* Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2 Kelas IV SD Negeri 01 Jatikerto”

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Jatikerto pada masa pandemi Covid-19 karena menggunakan sistem belajar *online*.
2. Belum adanya media pembelajaran *online* berbasis android yang di terapkan di SD Negeri 01 Jatikerto kelas IV.
3. Fungsionalitas *Smartphone Android* masih belum dapat dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran siswa kelas IV SD Negeri 01 Jatikerto.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah dalam bentuk Aplikasi Berbasis Android. Media pembelajaran berupa Aplikasi yang akan dikembangkan hanya membahas Tema 7 pada kelas IV yaitu Indahny Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahny Keragaman Budaya Negeriku yang terdiri dari pembelajaran 1-6.
2. Penulis melakukan penelitian di kelas IV SD Negeri 01 Jatikerto Kecamatan Kromengan, Kabupaten Malang.
3. Pengembangan aplikasi *Smart Plus* sebagai media pembelajaran *online* berbasis android pada pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2 kelas IV SD Negeri 01 Jatikerto digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah-masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media *Smart Plus* sebagai media pembelajaran *online* berbasis android pada pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2 kelas IV SD Negeri 01 Jatikerto?
2. Apakah media *Smart Plus* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Jatikerto?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk.

1. Mengetahu kelayakan media *Smart Plus* sebagai media pembelajaran *online* berbasis android pada pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2 kelas IV SD Negeri 01 Jatikerto?
2. Mengetahui apakah media *Smart Plus* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Jatikerto?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat.

Beberapa manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini antara lain.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media teknologi dan

informasi, khususnya media pembelajaran *online* berbasis android pada aplikasi *Smart Plus* yang dikembangkan oleh penulis.

2. Manfaat Praktis

a. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagaimana cara pembuatan media serta pengaplikasiannya dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat pada kegiatan pembelajaran Tematik.

b. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran Tematik kepada peserta didik serta dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android .

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis Android yang memiliki fungsi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dapat diinstal di *smartphone* dengan sistem oprasi Android.
2. Media pembelajaran dapat digunakan oleh siswa kelas IV SD pada pelajaran Tematik Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku.

3. Hal yang dimuat dalam media pembelajaran antara lain: materi, Video dan Audio visual yang berkaitan dengan materi serta soal latihan yang dikemas dengan permainan.
4. Media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Flash*.

H. Definisi Operasional

Istilah terkait judul dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai berikut.

1. Aplikasi *Smart Plus*

Aplikasi *Smart Plus* merupakan aplikasi pembelajaran Tematik yang menggunakan *platform* Android. Aplikasi ini merupakan sejenis *Electronic book (E-book)* yang berisi materi pembelajaran Tematik kelas 4 Sekolah Dasar. Aplikasi tersebut diberi nama *Smart Plus* dikarenakan peneliti berharap aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti dapat membangkitkan minat belajar siswa sehingga membuat siswa semangat dan menambah kemampuan siswa dalam belajar.

2. Media Pembelajaran *Online* Berbasis Android

Media pembelajaran *online* berbasis android merupakan sarana untuk belajar secara *online* melalui website dan aplikasi yang hanya bisa diakses dengan internet menggunakan android. Android adalah sebuah sistem operasi berbasis *linux* yang digunakan untuk telepon seluler seperti *smartphone* dengan berbagai fitur-fitur di dalamnya.

3. Minat Belajar

Minat adalah suatu kecenderungan seseorang dalam memperhatikan suatu obyek, dimana perhatian tersebut menimbulkan keinginan untuk

mengetahui, mempelajari serta membuktikan lebih lanjut. Belajar adalah perubahan dalam diri pelajarnya yang berupa pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku. Minat belajar adalah suatu ketertarikan terhadap suatu pelajaran kemudian dapat mendorong individu/ siswa untuk mempelajari dan menekuni pelajaran tersebut dan kemudian diikuti dengan perasaan senang. Adapun indikator minat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT