



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI PERISTIWA PROKLAMASI KEMERDEKAAN KELAS V SDN SRENGAT 02 KABUPATEN BLITAR

Afrizal Zuhri Zahrowi¹, Dra. Sri Murdiah, M.Pd², Arda Purnama Putra, S.Pd, M.Pd²
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang
Jl Semarang No. 5 Malang, Indonesia
E-mail: afrizalazzahrowi@gmail.com.

Abstract: Based on interviews and observations at SDN Srengat 02 Blitar, it was found that the problems felt by class V students were difficulties in understanding social studies material which tended to be boring and lack of interest in learning because the packaging of learning for social studies often used printed media. The purpose of research and development of android-based interactive learning media on the material for the Proclamation of Independence in class V SDN Srengat 02 Blitar Regency is valid by material experts, media experts and teachers as well as practical and interesting for students. The research and development model uses R&D by Borg and Gall. These research and development steps include: (1) potential and problems; (2) data collection; (3) product design; (4) product validation; (5) product revision; (6) product trial; (7) product revision; (8) trial use; (9) product revision; and (10) mass production. Data collection techniques by observation, interviews and questionnaires. The data analysis technique uses percentages, then the results are categorized. Questionnaire analysis of material experts, media experts, and users used a Likert scale. While the student response questionnaire was analyzed using the Guttman scale. The results of validity and practicality, the product was validated by material experts at 96.87% with a valid category, media experts rated the product at 96.87% and the teacher gave a score of 100% in the very valid category and can be used without revision. The results of the student response questionnaire on product trials and usage trials with an average of 97% with very practical and interesting categories and can be used. The conclusions from the research and development of android-based interactive learning media on the material for the proclamation of independence for class V are valid according to material experts, media experts and teachers, as well as practical and interesting for students. Suggestions for users in using android-based learning media is that this learning media can be used to attract the attention of students and can create a learning atmosphere.

Keywords: Media, Android Based, Proclamation of Independence Event.

Abstrak: Berdasarkan kegiatan wawancara dan observasi di SDN Srengat 02 Blitar ditemukan masalah yang dirasakan oleh peserta didik kelas V yaitu kesulitan dalam memahami materi IPS yang cenderung membosankan dan kurangnya minat dalam pembelajaran karena pengemasan pembelajaran untuk IPS sering menggunakan media cetak. Tujuan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan di kelas V SDN Srengat 02 Kabupaten Blitar adalah valid oleh ahli materi, ahli media dan guru serta praktis dan menarik bagi peserta didik. Model penelitian dan pengembangan menggunakan R&D oleh Borg dan Gall. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini meliputi: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi produk; (5) revisi produk; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; dan (10) produksi massal. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data menggunakan persentase, kemudian hasilnya dikategorisasikan. Analisis angket ahli materi, ahli media, dan pengguna menggunakan skala Likert. Sedangkan angket respon peserta didik dianalisis menggunakan skala Guttman. Hasil kevalidan dan kepraktisan, produk divalidasi oleh ahli materi sebesar 96,87% dengan kategori valid, ahli media menilai produk sebesar 96,87% dan guru memberi nilai 100% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba produk dan uji coba pemakaian dengan rata-rata sebesar 97% dengan kategori sangat praktis dan menarik dan dapat digunakan. Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan kelas V valid menurut ahli materi, ahli media dan guru, serta praktis dan menarik bagi peserta didik. Saran bagi pengguna dalam penggunaan media pembelajaran berbasis android adalah media pembelajaran ini dapat digunakan agar menarik perhatian peserta didik serta dapat menciptakan suasana belajar perlu diperhatikan ketersediaan fasilitas smartphone yang dimiliki agar terlaksana secara maksimal.

Kata kunci: Media, Berbasis Android, Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan.

Salah satu kebutuhan penting bagi manusia adalah pendidikan. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dituliskan bahwa pendidikan adalah usaha terencana dan sadar untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Artinya, secara sadar dan terencana guru sebagai pendidik harus mempunyai tanggung jawab untuk mendidik.

Proses dan tujuan pendidikan dapat dicapai melalui proses pembelajaran. Maka dari itu, proses pembelajaran di sekolah hendaknya dipersiapkan dengan sebaik-baiknya dan menyenangkan agar pengembangan potensi peserta didik dapat dicapai dengan maksimal. Artinya diciptakan suasana belajar mengajar sedemikian rupa agar peserta didik lebih memusatkan perhatiannya ketika proses pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan Inah (2015) proses belajar mengajar yang interaktif tentu lebih disukai peserta didik karena lebih menyenangkan dibandingkan bila hanya mendengar dan mencatat penjelasan guru.

Pembelajaran pada masa pandemi ini yang belum jelas kapan akan berakhir, serta kemajuan dalam dunia teknologi informasi yang berkembang pesat pada saat ini menuntut guru untuk melakukan inovasi pada pembelajaran. Salah satu bentuk contoh kemajuan teknologi yang berkembang pesat saat ini ialah sistem operasi android yang menguasai banyak perangkat. Sistem operasi android banyak digunakan pada *smartphone* (ponsel pintar) hal ini dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam pembelajaran daring dari rumah. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran interaktif untuk menunjang agar peserta didik mudah memahami materi tersebut serta memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran daring seperti saat ini. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Adam,dkk (2015) bahwa media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dapat menimbulkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Sesuai dengan pendapat Hamalik (1989) media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik dalam komunikasi dan interaksi antar guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah agar lebih efektif. Karena pada media pembelajaran interaktif berbasis android menampilkan materi disertai animasi yang menarik bagi peserta didik. Tujuan dikembangkan media pembelajaran ini adalah memudahkan guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik dan juga mendorong peserta didik untuk belajar mandiri menggunakan *smartphone* dirumah. Adapun manfaat dari pengembangan media ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran lebih menyenangkan, memberikan gambaran kepada peserta didik dengan gambar sehingga mudah dipahami. Oleh karena itu peneliti mengembangkan muatan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) pada tema 7 subtema 2 materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan yang cenderung hanya membaca buku peserta didik dan menghafalkan materi saja sehingga media pembelajaran berbasis aplikasi android cocok digunakan dalam materi tersebut.

Kesulitan memahami materi IPS dirasakan peserta didik kelas V SDN Srengat 02. Berdasarkan kegiatan wawancara dan observasi di SDN Srengat 02 dengan guru kelas V pada 01 Maret 2021 mengenai pembelajaran IPS menyatakan sebagian besar dari peserta didik cenderung kurang meminati materi tersebut dikarenakan media yang di gunakan hanya menggunakan media cetak.. Sedangkan untuk mempermudah peserta didik di kelas V di masa pandemi seperti saat ini, supaya dapat memahami dan mengingat materi yang telah disampaikan perlu adanya media yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi android yang bisa diakses lewat *smartphone* android dari rumah.

Hasil penelitian peningkatan hasil belajar oleh (Ariefin, 2020) menunjukkan hasil dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Qr-Code Materi Karangan Narasi dengan Penguatan Karakter

Rasa Ingin Tahu Kelas V SDN Srengat 01” berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa ahli materi sebesar 91% yang berarti media pembelajaran layak dan tidak perlu revisi. Sedangkan menurut ahli media mendapat nilai 87% dan pada kualifikasi layak dan tidak perlu revisi. Kemudian menurut guru mendapat nilai 100% yang berarti media pembelajaran tersebut layak dan tidak perlu revisi. Selain itu respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran narasi berbasis multimedia hasilnya 100% termasuk praktis dan menarik sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Dari hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

METODE

Metode penelitian pengembangan ini menggunakan model R & D dari Borg dan Gall dalam Sugiyono (2016: 408). Penelitian dilakukan dengan sepuluh langkah yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN Srengat 01 Kabupaten Blitar. Pengumpulan data melalui wawancara, angket, dan observasi. Wawancara dan observasi digunakan untuk mengidentifikasi potensi dan permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran. Angket yang digunakan ada 2 yaitu angket analisis respon peserta didik dan angket validasi produk. Validatornya adalah ahli materi, ahli media, dan guru.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk analisis saran dan komentar dari validator. Sedangkan, analisis kuantitatif digunakan untuk uji kevalidan dan kepraktisan dan kemenarikan produk. Angket validasi ahli materi, ahli media, dan pengguna menggunakan skala Likert. Sedangkan angket respon peserta didik menggunakan skala Guttman. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan persentase. Hasil penghitungan persentase kevalidan diinterpretasikan, dimaknai, dan dikategorisasikan seperti pada tabel 1.

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
86,00 – 100,00	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
71,00 – 85,00	Valid	Dapat digunakan, namun perlu revisi
56,00 – 70,00	Cukup valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
41,00 – 55,00	Kurang valid	Tidak boleh digunakan dan perlu revisi
25,00 – 40,00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

Sumber: Akbar (2017:78)

Berdasarkan tabel 1, media pembelajaran interaktif berbasis android dapat digunakan jika persentase kevalidan di atas 71%. Hasil penghitungan persentase kepraktisan dan kemenarikan diinterpretasikan, dimaknai, dan dikategorisasikan seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kategorisasi Kepraktisan dan Kemenarikan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
81,00 – 100,00	Sangat menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
61,00 – 80,00	Menarik	Dapat digunakan, namun perlu revisi
41,01 – 60,00	Cukup menarik	Boleh digunakan dengan revisi besar
21,00 – 40,00	Kurang menarik	Tidak boleh digunakan dan perlu revisi
00,00 – 20,00	Tidak menarik	Tidak boleh digunakan

Sumber: Akbar (2017:82)

Berdasarkan tabel 2, media pembelajaran interaktif berbasis android dapat digunakan jika persentase kepraktisan dan kemenarikan di atas 61%. Apabila tingkat persentase kepraktisan dan kemenarikan belum mencapai 61%, maka perlu dilakukan revisi menurut saran dan masukan peserta didik.

HASIL

Penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan berdasarkan langkah-langkah R & D Borg dan Gall dalam Sugiyono (2016:408). Langkah pertama yaitu potensi dan masalah. Berdasarkan hasil observasi ditemukan potensi di SDN Srengat 02 Kabupaten Blitar. Ditemukan masalah yaitu kurangnya minat belajar peserta didik terhadap materi IPS di kelas V SDN Srengat 02 Blitar dan hanya menggunakan media cetak yang cenderung membosankan. Serta ditemukan potensi peserta didik dapat mengoperasikan perangkat smartphone android dan menyukai pembelajaran yang memanfaatkan media. Tetapi di masa pandemi yang mengharuskan pembelajaran dari rumah, maka peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android untuk menunjang pembelajaran dari rumah serta bahan ajar yang digunakan hanya satu yaitu buku tematik Kurikulum 2013, materi pada buku masih terlalu umum dan singkat, media pembelajaran yang kurang bervariasi dan menarik. Diperlukan adanya penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis android materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan di kelas V SDN Srengat 02 Kabupaten Blitar

Pengumpulan data dilakukan berdasarkan hasil analisis potensi dan masalah serta identifikasi media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Data yang dikumpulkan adalah bahan dan materi untuk mengembangkan produk, kemudian menganalisis KI dan KD dari Permendikbud (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan) Nomor 37 Tahun 2018. Setelah itu, pengembangan dilanjutkan ke langkah mendesain produk.

Desain produk dilakukan secara 2 tahap yaitu merancang produk media pembelajaran interaktif berbasis android dan instrumen penilaian. Merancang produk media pembelajaran interaktif berbasis android dimulai dengan menganalisis KI dan KD pada subtema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan, merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran, mencari materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan, dan mendesain produk media pembelajaran interaktif berbasis android dengan aplikasi *Microsoft Office Powerpoint 2019, iSpring Suite, Web2APK Builder*. Kemudian, merancang instrumen untuk 3 validitas (materi, media, dan guru) dan angket respon untuk peserta didik. Desain produk dan instrumen penelitian

dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan direvisi. Setelah revisi selesai, dilanjutkan ke langkah validasi produk.

Produk divalidasi oleh 3 orang ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan guru kelas V. Validasi produk bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan kelas V yang valid. Data hasil validasi dan uji kepraktisan dan kemenarikan dipaparkan pada tabel 3.

Tabel 3 Rekapitulasi Data Hasil Validasi

No.	Aspek	Penilaian dalam %			Rata-rata	Kategori
		Ahli Materi	Ahli media	Guru		
1	Isi Materi	75	-	100	87,5	Sangat valid
2	Kebahasaan Materi	100	-	100	100	Sangat Valid
3	Keluasan mater	100	-	100	100	Sangat valid
4	Penyajian materi	100	-	100	100	Sangat Valid
5	Kemenarikan produk	-	75	100	87,5	Sangat valid
6	Kepraktisan produk	-	100	100	100	Sangat valid
7	Keseuaian produk	-	100	100	100	Sangat valid
8	Teknik penyajian media	-	100	100	100	Sangat valid
Jumlah		375	375	800	774	
Rata-rata		93,75	93,75	100	96,75	
Kategori		Sangat valid				
Keputusan		Dapat digunakan tanpa revisi				

Berdasarkan tabel 3, hasil validasi produk media pembelajaran interaktif berbasis android oleh ahli materi memperoleh persentase 93,75% dengan kategori sangat valid. Ahli media menilai validitas produk sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid. Sedangkan, pengguna memberikan nilai sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Validasi produk mendapat rata-rata penilaian 96,75% dengan kategori sangat valid, sehingga produk layak digunakan dalam pembelajaran.

Langkah kelima yaitu revisi produk. Revisi dilakukan dengan mengubah dan memperbaiki produk berdasarkan hasil validasi ketiga ahli. Ahli materi memberi saran agar yaitu tujuan pembelajaran dan hirarki perlu diperbaiki. Ahli media memberi saran ditambahkan animasi pada media. Guru tidak memberi saran apapun.

Uji coba produk dilakukan pada tanggal 14 Juni 2021 dengan subyek 4 peserta didik kelas V SDN Srengat 02 Kabupaten Blitar. Uji coba produk bertujuan untuk memperoleh data kepraktisan dan kemenarikan serta meminimalisir kekurangan produk sebelum uji coba pemakaian. Di awal pembelajaran, peserta didik diberikan pengarahan untuk cara menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android. Peserta didik dengan mudah memahami dan menggunakan produk ini. Terlihat dari antusias peserta didik yang tertarik dengan media yang dijalankan di smartphone. Di akhir pembelajaran, peserta didik diberikan angket respon terhadap produk media pembelajaran interaktif berbasis android.

Langkah selanjutnya adalah revisi berdasarkan saran dari peserta didik dan masalah yang ditemukan ketika uji coba produk. Revisi dilakukan pada bagian soal terlalu sepi dan penambahan animasi karakter. Setelah produk selesai direvisi, maka siap untuk dilakukan uji coba pemakaian.

Uji coba pemakaian dilakukan pada tanggal 17 Juni 2021 dengan subjek 14 peserta didik kelas V SDN Srengat 02 Kabupaten Blitar. Dikarenakan jumlah smartphone peserta didik yang terbatas, maka dari itu peserta didik dikelompokkan jadi 7 kelompok, 1 smartphone bisa digunakan 2-3 peserta didik dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis android.

Pada uji coba produk diperoleh hasil kepraktisan dan kemenarikan sebesar 100% dengan kategori sangat praktis dan menarik. Kemudian, pada uji coba pemakaian diperoleh hasil kemenarikan 94% dengan kategori sangat praktis dan menarik. Sehingga, produk media pembelajaran interaktif berbasis android layak digunakan dalam pembelajaran.

Langkah selanjutnya adalah revisi berdasarkan saran dari peserta didik dan masalah yang ditemukan ketika uji coba pemakaian. Revisi dilakukan pada bagian tulisan soal dan jawaban yang terlalu kecil, sehingga susah untuk di sentuh. Sehingga dilanjutkan memproduksi media pembelajaran interaktif berbasis android secara massal.

Langkah terakhir yaitu produksi massal, dilakukan dengan mengunggah produk media pembelajaran interaktif berbasis android ke *website itch.io* dengan link: <https://bit.ly/3rvCdKC> atau mengirim lewat aplikasi Whatsapp. Sehingga guru dan peserta didik dari sekolah lain yang ingin menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android ini dapat mengunduh dan menggunakannya dengan mudah.

PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis android yang valid menurut ahli materi, ahli media, guru dan praktis dan menarik menurut peserta didik. Model penelitian dan pengembangan ini menggunakan model Borg & Gall dengan langkah yaitu (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) membuat produk; (4) Validasi

produk, (5) revisi produk 1; (6) uji coba produk; (7) revisi produk 2; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) produksi massal.

Validasi ahli materi pada produk meliputi 4 aspek yaitu kesesuaian isi materi, kebahasaan materi, keluasan materi, dan penyajian materi. Berdasarkan validasi yang dilakukan ahli materi terhadap media pembelajaran diperoleh hasil kevalidan sebesar 96%. Maka presentase ini masuk ke dalam interval 85%-100% yang artinya media pembelajaran berbasis android pada media pembelajaran interaktif berbasis android sangat valid dan dapat digunakan. Hasil ini cukup baik karena sebelumnya Ariefin (2020) memperoleh presentase 91% pada penelitiannya tentang pengembangan media video pembelajaran berbasis powtoon qr-code materi karangan narasi dengan penguatan karakter rasa ingin tahu kelas V SDN Srengat 01.

Validator ahli materi memberikan masukan dan saran sebagai penyempurnaan produk yang dibuat antara lain, cakupan materi perlu memperhatikan urutan tingkat materi yang diberikan. Untuk teknik penyajian materi validator memberikan saran materi dalam penyajian perlu memperhatikan hirarki. Hal ini sejalan dengan pendapat Gagne (dalam Sutomo, 2017) tentang penyajian pembelajaran perlu direncanaan secara hirarki (tingkatan) agar peserta didik memahami tentang materi dalam bentuk yang paling mudah sampai dengan bentuk materi yang paling sulit. Dengan ini peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan.

Validasi ahli media pada produk meliputi 4 aspek yaitu kemenarikan produk, kepraktisan produk, kesesuaian produk, dan teknik penyajian materi. Berdasarkan validasi yang dilakukan ahli media terhadap media pembelajaran diperoleh hasil kevalidan sebesar 96%. Maka presentase ini masuk ke dalam interval 85%-100% yang artinya media pembelajaran interaktif berbais android pada materi peristiwa seputar proklamasi sangat valid dan dapat digunakan. Hasil ini cukup baik karena sebelumnya Ariefin (2020) memperoleh presentase 87% pada penelitiannya tentang pengembangan media video pembelajaran berbasis powtoon qr-code materi karangan narasi dengan penguatan karakter rasa ingin tahu kelas V SDN Srengat 01.

Validator ahli media memberikan masukan dan saran sebagai penyempurnaan produk yang dibuat antara lain, dari segi tampilan, penulisan, dan font warna agar lebih diperhatikan. Tampilan untuk penulisan pembuat produk menurut ahli media juga harus diperhatikan huruf yang digunakan dan tata letaknya agar terlihat lebih menarik ketika digunakan pengguna. Hal ini sejalan dengan pendapat (Putra dkk., 2020) yang menyatakan bahwa tampilan yang menarik dan penggunaan bahasa yang komunikatif dalam media pembelajaran akan menumbuhkan motivasi dalam belajar.

Validasi guru dilakukan oleh guru kelas V SDN Srengat 2 Kota Blitar yang meliputi 8 aspek yaitu kesesuaian isi materi, kebahasaan materi, keluasan materi, penyajian materi, kemenarikan produk, kepraktisan produk, kesesuaian produk, dan teknik penyajian materi. Berdasarkan validasi pengguna yang dilakukan guru kelas V SDN Srengat 02 Kabupaten Blitar terhadap media pembelajaran diperoleh hasil kevalidan sebesar 100%. Maka presentase ini masuk ke dalam interval 85%-100% yang artinya media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan sangat valid dan dapat digunakan. Hasil ini cukup baik karena sebelumnya Ariefin (2020) memperoleh presentase 100%, pada penelitiannya tentang pengembangan media video pembelajaran berbasis powtoon qr-code materi karangan narasi dengan penguatan karakter rasa ingin tahu kelas V SDN Srengat 01.

Berdasarkan kepraktisan dan kemenarikan yang dilakukan oleh peserta didik kelas V SDN Srengat 02 Kabupaten Blitar terhadap media pembelajaran diperoleh hasil kepraktisan dan kemenarikan sebesar 97%. Maka presentase ini masuk ke dalam interval 85-100% yang artinya media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan sangat praktis dan menarik dan dapat digunakan. Hasil ini sangat praktis dan menarik dan dapat digunakan. Hasil ini sejalan dengan Ariefin (2020) memperoleh presentase 100%, pada penelitiannya tentang pengembangan media video pembelajaran berbasis powtoon qr-code materi karangan narasi dengan penguatan karakter rasa ingin tahu kelas V SDN Srengat 01.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis android yang valid menurut ahli materi, ahli media, guru dan praktis dan menarik menurut peserta didik. Hasil validasi ahli materi sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli media 96% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi guru 100% dengan kategori sangat valid. Dari presentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi peristiwa seputar proklamasi sangat valid untuk digunakan tanpa revisi. Hasil kepraktisan dan kemenarikan dari angket respon peserta didik pada uji coba produk menunjukkan presentase 100% dan pada uji coba pemakaian memperoleh hasil presentase sebesar 94% dengan hasil tersebut menunjukkan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi peristiwa seputar proklamasi sangat menarik dan dapat digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adam, Steffi & Syastra, Muhammad Taufik. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Peserta didik Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3 No 2(ISSN 2337-8794), 78-90.
- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Ariefin, Mokhammad. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Qr-Code Materi Karangan Narasi Dengan Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Kelas V SDN Srengat 01.
- Ety Nur Inah. 2015. Peran Komunikasi Dalam Interaksi Guru dan Peserta didik.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya,1989)
- Permendikbud. 2018. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37
- Putra, I Nyoman Tri Anindia, dkk. 2020. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(2), 43–52.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R &D*. Bandung:ALVABETA
- Sutomo, M. (2017). Kapabilitas Belajar dalam Proses Pembelajaran (Kajian Konsep Teori Gagne dalam Praktek Pembelajaran). *FALASIFA: Jurnal Studi Keislaman*, 8(1), 97–108.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.