

ABSTRAK

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan di Kelas V SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukittinggi.

Oleh: Maulidia Annisa

Penelitian ini dilatar belakangi oleh Kemajuan teknologi saat ini berkembang sangat pesat dalam kehidupan masyarakat. Hal ini berdampak bagi peserta didik terutama dalam belajar. Tidak jarang peserta didik lebih senang belajar menggunakan handphone yang terhubung ke internet atau yang lebih sering disebut dengan android dibandingkan dengan belajar menggunakan buku pelajaran. Berdasarkan observasi pada kelas V Digital SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukittinggi, proses pembelajaran yang dilakukan telah menggunakan laptop dan handphone berbasis android. Aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran seperti aplikasi Edmodo, Quizizz, dan Kahoot yang tidak lepas oleh pengawasan guru. Berdasarkan observasi tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas V SD yang valid dan praktis. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model yang dikemukakan oleh Thiagarajan dan Semmel (dalam Pratiwi, 2016), dengan tahap define, design, develop dan disseminate. Akan tetapi, pada tahap disseminate tidak dilakukan dikarenakan keterbatasan biaya dan tenaga. Media pembelajaran yang dirancang divalidasi oleh validator kemudian diujicobakan di kelas V Digital SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukittinggi untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil penelitian dari media pembelajaran yang dikembangkan, diperoleh hasil tingkat validitas media pembelajaran dengan jumlah keseluruhan nilai validasi 80 dalam kategori baik. Hal ini juga terlihat dari hasil respon guru dan hasil respon siswa, yang mana respon guru mendapatkan nilai 91,67% dengan kategori sangat praktis dan untuk respon dari siswa mendapat hasil rata-rata 89,4 dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis android pada materi pecahan dinyatakan valid dengan kategori baik dan sangat praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Android, Model Pembelajaran