

**PAKET INFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR (SD)  
MENGUNAKAN APLIKASI APPSGEYSER DI PERPUSTAKAAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI 11 PADANG SIBUSUK**

**MAKALAH TUGAS AKHIR**

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya  
Informasi Perpustakaan dan Kearsipan**



**ARMILA ANDRIANI  
NIM 2019/19026016**

**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN  
DEPARTEMEN BAHASA DAN SAstra INDONESIA DAN DAERAH  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### MAKALAH TUGAS AKHIR

Judul : Paket Informasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar (SD)  
Menggunakan Aplikasi Appsgesyer di Perpustakaan  
Sekolah Dasar Negeri 11 Padang Sibusuk.

Nama : Armila Andriani

Nim : 2019/ 19026016


Program Studi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah

Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, November 2022

Disetujui Oleh Pembimbing,



Dr. Marlina, S.IPI. MLIS  
NIP. 19810210 200912 2 005

Kepala Departemen,



Dr. Yenni Hayati, S.S., M.Hum.

NIP. 19740110 199903 2 001

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : ARMILA ANDRIANI  
NIM : 19026016/2019

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di depan Tim Penguji  
Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan  
Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang  
dengan judul

**Paket Informasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar (SD) Menggunakan  
Aplikasi Appsgesyer di Perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 11 Padang  
Sibusuk.**

Padang, November 2022

### Tim Penguji

1. Ketua : Dr. Marlini, S.IPI. MLIS
2. Seketaris : Dr. Ardoni, M.Si.
3. Anggota : M. Hafriison, M. Pd

### Tanda Tangan

1. ....  
2. ....  
3. ....



## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya sampaikan bahwa:

1. Karya tulis saya, dengan judul “Paket Informasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar (SD) Menggunakan Aplikasi Appsgesyer di Perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 11 Padang Sibusuk” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya;
2. Karya tulis ini murni gagasan, penelitian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari arahan pembimbing;
3. Dalam karya ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan didalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada daftar kepustakaan;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, November 2022

Saya yang menyatakan,



Armila Andriani

NIM 19026016

## ABSTRAK

**Armila Andriani. 2022.** “Paket Informasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar (SD) Menggunakan Aplikasi Appsgesyer di Perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 11 Padang Sibusuk”. Makalah Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Makalah ini berisikan pembahasan mengenai paket informasi media pembelajaran sekolah dasar (SD) menggunakan aplikasi Appsgesyer di perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 11 Padang Sibusuk. Tujuan penulisan dari makalah ini adalah; (1) mendeskripsikan proses pembuatan paket informasi media pembelajaran sekolah dasar menggunakan aplikasi Appsgesyer di perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 11 Padang Sibusuk; (2) mendeskripsikan hasil validasi dan ujicoba produk dalam pembuatan paket informasi media pembelajaran sekolah dasar menggunakan aplikasi Appsgesyer di perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 11 Padang Sibusuk.

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan melakukan observasi langsung ke perpustakaan sekolah dasar negeri 11 Padang Sibusuk, dan juga melakukan wawancara kepada salah satu guru yang mengerti tentang perpustakaan sekolah ini.

Berdasarkan hasil makalah ini, dapat disimpulkan bahwa tahap-tahapan yang perlu dilakukan dalam pembuatan aplikasi ini sebagai berikut: Pertama, merumuskan tujuan aplikasi yang akan dibuat. Kedua, perancangan aplikasi untuk memproses sesuatu langkah awal yang dikerjakan dengan bervariasi. Ketiga, menentukan isi aplikasi atau isi suatu konten dengan hal yang berkaitan tentang pelajaran anak sekolah dasar. Keempat, desain web atau desain sebuah aplikasi. Sebelum menggunakan aplikasi appsgesyer langsung terlebih dahulu merancangannya menggunakan google site agar memudahkan penulis dalam mendesain melalui suatu website yang setelah itu dapat dipindahkan menjadi aplikasi yang dapat di akses di smartphone masing-masing yang ingin menggunakan. Dan alat bantu dalam menyebarluaskan aplikasi ini dapat di share melalui fitur whatsapp.

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Paket Informasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar (SD) Menggunakan Aplikasi Appsgesyer di Perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 11 Padang Sibusuk”.

Selama proses penyusunan makalah tugas akhir, penulis memperoleh bantuan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada: (1) Dr. Marlini, S.IPI. MLIS selaku dosen pembimbing makalah tugas akhir; (2) Dr. Ardoni, M.Si. selaku penasehat akademik serta dosen penguji; (3) selaku dosen penguji makalah tugas akhir M. Hafriison, M.Pd; (4) Herlin Variani S.Pd, salah satu guru Sekolah Dasar Negeri 11 Padang Sibusuk yang telah memberikan data dan arahan serta bimbingan dalam melaksanakan penulisan tugas akhir ini.

Penulis makalah tugas akhir ini mengingat keterbatasan pengalaman yang masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca maupun pihak-pihak terkait.

Padang, Oktober 2022

Armila Andriani

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Perumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penulisan .....	3
D. Manfaat Penulisan .....	4
E. Tinjauan Pustaka.....	4
1. Informasi .....	4
a. Pengertian Informasi .....	5
2. Paket Informasi .....	5
a. Pengertian Paket Informasi .....	5
b. Fungsi dan Tujuan Paket Informasi .....	7
3. Pendidikan Sekolah Dasar.....	8
4. Perpustakaan .....	10
a. Pengertian Perpustakaan.....	10
b. Jenis-jenis Perpustakaan.....	11
1) Perpustakaan Sekolah .....	12
F. Metode Penelitian .....	14
1. Jenis Penulisan .....	16
2. Lokasi Penelitian .....	17
3. Teknik Pengumpulan Data.....	18
4. Tahapan Kerja .....	18
<b>BAB II PEMBAHASAN .....</b>	<b>20</b>
A. Proses Pembuatan Paket Informasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar (SD) Menggunakan Aplikasi Appsgesyer di Perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 11 Padang Sibusuk .....	20

B. Hasil Validasi dan Uji Coba Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan bantuan Aplikasi Appsgesyer di Perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 11 Padang Sibusuk .....	31
<b>BAB III PENUTUP .....</b>	<b>36</b>
A. Simpulan.....	36
B. Saran.....	37
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>38</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>40</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Aplikasi Appsgesyser .....	14
Gambar 2. Contoh Editing Aplikasi Appsgesyser .....	15
Gambar 3. Tampilan awal Google .....	24
Gambar 4. Masuk ke Google Drive .....	24
Gambar 5. Membuka Google Site.....	25
Gambar 6. Halaman Utama Google Site.....	26
Gambar 7. Memilih Desain Google Site .....	26
Gambar 8. Tampilan sesuai tema .....	27
Gambar 9. Publikasikan web .....	28
Gambar 10. Halaman Utama Aplikasi Appsgesyser.....	28
Gambar 11. Langkah awal aplikasi appsgesyser .....	29
Gambar 12. Melalui website .....	29
Gambar 13. Menyeting nama aplikasi dan menambahkan ikon .....	30
Gambar 14. Download aplikasi.....	31

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Uji Coba Produk.....	34
-------------------------------------	----

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Tahapan Kerja.....	19
-----------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	40
Lampiran 2. Format Wawancara dengan Guru.....	41
Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Guru.....	42
Lampiran 4. Format Wawancara dengan Siswa.....	44
Lampiran 5. Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas 4.....	45
Lampiran 6. Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas 5.....	46
Lampiran 7. Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas 6.....	47
Lampiran 8. Format Konsultasi Bimbingan.....	48
Lampiran 9. Format Validasi Desain Web.....	49
Lampiran 10. Hasil Validasi Desain Web.....	51
Lampiran 11. Format Validasi Isi Konten.....	53
Lampiran 12. Hasil Validasi Isi Konten.....	54
Lampiran 13. Format Validasi Tata Bahasa.....	55
Lampiran 14. Hasil Validasi Tata Bahasa.....	56
Lampiran 15. Format Uji Coba.....	58
Lampiran 16. Hasil Uji Coba Responden 1.....	61
Lampiran 17. Hasil Uji Coba Responden 2.....	62
Lampiran 18. Hasil Uji Coba Responden 3.....	63
Lampiran 19. Hasil Uji Coba Responden 4.....	64
Lampiran 20. Hasil Uji Coba Responden 5.....	65
Lampiran 21. Hasil Uji Coba Responden 6.....	66
Lampiran 22. Hasil Uji Coba Responden 7.....	67
Lampiran 23. Hasil Uji Coba Responden 8.....	68
Lampiran 24. Hasil Uji Coba Responden 9.....	69
Lampiran 25. Hasil Uji Coba Responden 10.....	70
Lampiran 26. Dokumentasi.....	71

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada era digital saat ini perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat dan tidak dapat dihindari pengaruhnya dalam dunia pendidikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Berkembangnya pendidikan di era digital, banyak peserta didik mendapatkan pengetahuan yang lebih dan mudah untuk didapatkan. Dalam kecenderungan ini perubahan dan inovasi memiliki implikasi yang luas dalam dunia pendidikan seperti perubahan dalam program dan teknologi pembelajaran, dan perubahan dalam belajar. Perubahan di dunia pendidikan sangat membutuhkan inovasi dan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran yaitu teknologi baru dengan multimedia mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat tantangan dalam pendidikan di era digital ini yaitu guru harus mampu mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat dilakukan supaya kualitas proses dan hasil pembelajaran yang baik, dan semakin meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Melalui perkembangan internet, teknologi informasi dan komunikasi telah menghasilkan inovatif dalam transaksi di dunia pendidikan yang sangat berdampak. Dengan kemajuan teknologi informasi dalam pengaksesan data atau informasi yang telah tersedia dapat dengan cepat, efisien serta akurat. Perkembangan ilmu dan teknologi ini sangat mendukung berkembang informasi yang ingin di dapatkan. Kemajuan ini dapat merambah dalam pengelolaan sistem perpustakaan serta meningkatkan kualitas pelayanan yang menjadi

kriteria salah satu dalam pelayanan perpustakaan. Perpustakaan pada era sekarang sangatlah bermanfaat terutama perpustakaan yang berada di sekolah dengan fungsi utama membantu tercapainya tujuan sekolah serta dikelola oleh sekolah yang bersangkutan. Sebagian besar perpustakaan belum menggunakan teknologi informasi dan masih menerapkan sistem basis data manual yang prosesnya masih ditulis pada kertas.

Pada umumnya perpustakaan sekolah masih banyak menggunakan sistem manual termasuk Sekolah Dasar Negeri 11 Padang Sibusuk. Dalam sistem data yang manual mengakibatkan pengaksesan data akan lambat, kurang efisien bahkan data atau informasi belum tentu terjamin akurasi. Informasi merupakan kebutuhan umum setiap manusia, perpustakaan sebagai salah satu sumber informasi yang akurat memiliki banyak jenis koleksi umum, referensi dan digital. Salah satu jenis koleksi yaitu sumber rujukan (sumber referensi) yang memiliki beberapa jenis salah satu sumber rujukannya adalah paket informasi yang merupakan sebuah bahan rujukan yang dijilid khusus yang berisi kumpulan daftar isi majalah yang nantinya dikumpulkan menjadi satu. Paket informasi yang dikemas secara instan dengan menyesuaikan kebutuhan informasi bagi pengguna. Seiring dengan perkembangan zaman dan era digital saat ini informasi dapat diberikan dengan ruang lingkup lebih luas.

Peserta didik lebih senang belajar menggunakan smartphone dibandingkan berkunjung ke perpustakaan, dan lebih tertarik jika melihat materi atau video tentang pembelajaran yang menurut siswa tersebut itu lebih menyenangkan. Dengan ini penulis berusaha untuk membuat aplikasi dengan

bantuan aplikasi Appsgesyer. Aplikasi Appsgesyer merupakan perangkat lunak *online* yang memungkinkan pembuatan aplikasi android dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML. Perangkat lunak ini sangat mudah digunakan serta tidak memakan banyak memori dalam pembuatan. Pembuatan aplikasi android melalui Appsgesyer diawali dengan mengunjungi alamat web *http:www.appsgesyer.com*.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis ingin menyusun sebuah makalah yang berjudul **“Paket Informasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar (SD) Menggunakan Aplikasi Appsgesyer di Perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 11 Padang Sibusuk”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang telah penulis paparkan diatas, maka dapat ditarik masalah pokok yang dapat diteliti dalam penulisan ini yaitu: (1) bagaimana proses pembuatan paket informasi media pembelajaran sekolah dasar menggunakan aplikasi Appsgesyer di perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 11 Padang Sibusuk? (2) bagaimana hasil validasi dan uji coba produk dalam pembuatan paket informasi media pembelajaran sekolah dasar menggunakan aplikasi Appsgesyer di perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 11 Padang Sibusuk?

### **C. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penulisan makalah ini adalah (1) mendeskripsikan proses pembuatan paket informasi media pembelajaran sekolah dasar menggunakan aplikasi Appsgesyer di perpustakaan Sekolah Dasar

Negeri 11 Padang Sibusuk; (2) mendeskripsikan hasil validasi dan ujicoba produk dalam pembuatan paket informasi media pembelajaran sekolah dasar menggunakan aplikasi Appsgesyer di perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 11 Padang Sibusuk.

#### **D. Manfaat Penulisan**

Manfaat penulisan makalah tugas akhir ini adalah (1) penulis, dapat menyelesaikan gelar Ahli Madya pada Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah; (2) bagi penulis ini adalah langkah awal penulisan untuk melakukan penelitian sederhana serta menambah wawasan baru dalam pembuatan aplikasi menggunakan appsgesyer berbasis android; (3) penulis mengharapkan dapat memberikan informasi bagi siswa maupun guru yang ingin belajar menggunakan smartphone pada era digital ini; (4) diharapkan para siswa tertarik dalam menggunakan aplikasi yang telah disediakan produk oleh penulis.

#### **E. Tinjauan Pustaka**

##### **1. Informasi**

###### **a. Pengertian Informasi**

Informasi adalah suatu hal yang sangat penting termasuk dalam kehidupan sehari-hari dan menyampaikan informasi yang telah menjadi bagian penting dari kehidupan manusia. Menurut Sutabri (2016) Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung