

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
DENGAN BANTUAN *ISPRING SUITE* DAN *WEBSITE 2 APK BUILDER*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh
FARADILA FATWA ANESYA
19129114

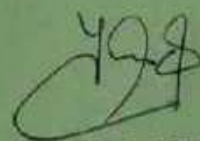
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
DENGAN BANTUAN *ISPRING SUITE* DAN *WEBSITE 2 APK BUILDER*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama : Faradila Fatwa Anesya
NIM : 19129114
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP


Dra. Yeti Ariani, M.Pd
NIP. 19601202 198803 2 001

Padang, Mei 2023
Disetujui
Pembimbing


Marsudin, S.Su, M.Hum
NIP. 19660818 19930 3 1 001




PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan
Bantuan Ispring-Suite dan Webite 2 APK Builder pada
Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar
Nama : Faradila Farwa Anesya
NIM : 19129114
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Mansuridin, S.Sn., M.Hum	1. 
2. Anggota	Prof. Dr. Rida Amini, MP	2. 
3. Anggota	Masniladevi, S.Pd., M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faradila Fatwa Anesya
NIM : 19129114
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan Bantuan *Ispring Suite* dan *Website 2 APK Builder* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan maka saya bersedia bertanggungjawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 02 Mei 2023

Saya yang menyatakan

A 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10.000', 'METERAL TEMPEL', and the serial number 'A74N0216608032'.

Faradila Fatwa Anesya

NIM. 19129114

ABSTRAK

Faradila Fatwa Anesya, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Bantuan *Ispring Suite* dan *Website 2 APK Builder* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran serta media pembelajaran yang kurang bervariasi yang hanya menggunakan media papan tulis dan tempelan gambar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan bantuan *Ispring Suite* dan *Website 2 APK Builder* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar yang valid dan praktis.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE dengan lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Data diperoleh berdasarkan angket validasi ahli materi, ahli media, dan ahli kebahasaan serta angket praktikalitas dari respons gurudan respons peserta didik. Sekolah uji coba pada penelitian ini adalah kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan dengan 28 orang peserta didik yang terdiri dari 16 orang peserta didik laki-laki dan 12 orang peserta didik perempuan. Sedangkan, sekolah penelitian adalah kelas V SDN 20 Kurao Pagang dengan 28 orang peserta didik yang terdiri dari 10 orang peserta didik laki-laki dan 18 orang peserta didik perempuan.

Hasil uji validitas materi pada media pembelajaran berbasis android dengan bantuan *Ispring Suite* dan *Website 2 APK Builder* ini memperoleh persentase sebesar 94,73% dengan kategori valid, hasil uji validitas media sebesar 96,42% dengan kategori valid, dan hasil uji validitas bahasa sebesar 87,5% dengan kategori valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat praktis untuk angket respons guru dan 94,04% untuk angket respons peserta didik dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas di sekolah penelitian mendapat hasil 87,5% dengan kategori sangat praktis untuk angket respon guru dan 94,34% dengan kategori sangat praktis untuk angket respon peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android dengan bantuan *Ispring Suite* dan *Website 2 APK Builder* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar telah valid dan praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Ispring Suite*, *Website 2 APK Builder*, *ADDIE*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamiin, puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya, nikmat, kesempatan dan kemampuan kepada peneliti sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Bantuan *Ispring Suite* dan *Website 2 APK Builder* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar”. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan sampai kepada alam terang benderang, berilmu pengetahuan yang kita nikmati saat sekarang ini.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti mendapatkan bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M. Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dan Ibu Mai Sri Lena, M. Pd selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Elfia Sukma, M. Pd, Ph. D selaku koordinator UPP I Air Tawar

yang telah memberikan kemudahan dalam perkuliahan dan terwujudnya skripsi ini.

3. Bapak Mansuridin, S.Sn, M.Hum selaku pembimbing yang telah memberikan nasehat, saran, masukan serta dukungan yang sangat berharga, dan senantiasa membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Prof.Dr.Risda Amini, MP selaku dosen penguji I yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
6. Bapak Atri Walidi, S.Pd., M.Pd , Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T, dan Ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli materi, media, dan bahasa yang telah banyak memberikan masukan serta saran dalam perbaikan produk media pembelajaran ini.
7. Bapak dan Ibu staf dosen Departemen S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah mendidik dan memberikan motivasi selama peneliti menimba ilmu.
8. Bapak Syaiful., S.Pd selaku kepala sekolah SDN 01 Ulak Karang Selatan dan Ibu Harmayeni, S.Pd selaku guru kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan. Ibu Desmawita, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 20 Kurao Pagang dan Ibu Thasya Dewi Hendriyeni, S.Pd selaku guru

kelas V SDN 20 Kurao Pagang yang telah membantu proses penelitian baik waktu, tenaga dan pikiran sehingga penelitian ini berjalan dengan baik dan tepat pada waktunya.

9. Keluarga tercinta, Papa (Syaharuddin) dan Mama (Ida Rosneli, S.Pd), Kakak (Jihan Fatwa Anesya, A.Md.Keb), Abang (Julindo Fadhi, S.KM) Abang (Muhammad Agung Patra Yuda, S.E), dan Adik (M. Gemilang Patra Yuda) yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan yang tak hingga, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Keluarga besar, Kakek, Nenek, Tante, Om, serta semua saudara sepupu yang selalu memberikan doa, semangat serta dukungan yang tak hingga, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman, Agil, Aca, Nanik, Dinara, Elvira, Dea, Rico, Caca, dan Ulfah yang selalu memberikan semangat dan dukungan serta mengingatkan peneliti untuk selalu menyelesaikan skripsi.
12. Kepada teman-teman seperjuangan, khususnya teman-teman 19 AT 02 dan pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu.

Padang, Mei 2023

Faradila Fatwa Anesya
NIM.19129114

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
E. Manfaat Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
G. Definisi Istilah	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Landasan Teori	14
1. Hakikat Media Pembelajaran	14
2. Media Pembelajaran Berbasis IT (Android)	22
3. Aplikasi	26
4. <i>Ispring Suite</i>	26
5. Website 2 APK Builder	31
6. Hakikat Tematik Terpadu	35
B. Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Berpikir	43
BAB III METODE PENGEMBANGAN	45
A. Model Pengembangan	45
B. Prosedur Pengembangan	46
C. Uji Coba Produk	50
1. Subjek Uji Coba	50
2. Jenis Data	50

3.Instrumen Pengumpulan Data	50
a.Instrumen Validasi Media Pembelajaran	51
b.Instrument Praktikalitas Media Pembelajaran	51
D. Teknik Analisis Data	52
1.Analisis Data Validitas Media Pembelajaran	52
2.Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
A. Penyajian Data Uji Coba	56
1.Penyajian Produk Hasil Pengembangan	56
2.Penyajian Data Hasil Uji Coba	71
B. Analisis Data	84
1. Analisis Data Uji Validitas Media Pembelajaran Berbasis Android	85
2. Analisis Data Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Android ...	86
C. Revisi Produk	89
1.Hasil Revisi Ahli Materi	91
2.Hasil Revisi Ahli Media	92
3.Hasil Revisi Ahli Bahasa	92
D. Pembahasan	93
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran	97
DAFTAR RUJUKAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1 . Skala Penilaian untuk Angket Validasi	53
Tabel 2 . Kategori Kevalidan Media Pembelajaran	53
Tabel 3 . Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik	54
Tabel 4 . Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran	55
Tabel 5 . Nama Dosen Validator	71
Tabel 6 . Hasil Analisis Respon Guru (Sekolah Uji Coba)	80
Tabel 7 . Hasil Analisis Respon Peserta Didik (Sekolah Uji Coba)	80
Tabel 8 .Hasil analisis respon guru (sekolah penelitian)	82
Tabel 9 .Hasil Analisis Respon Peserta Didik (Sekolah Penelitian)	83
Tabel 10 . Saran dan Revisi Validasi oleh Ahli Materi	91
Tabel 11 . Saran dan Revisi Validasi oleh Ahli Media	92
Tabel 12 .Saran dan Revisi Validasi oleh Ahli Bahasa	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 .Download Aplikasi <i>Ispring Suite</i>	29
Gambar 2 . Tampilan Awal Aplikasi <i>Ispring Suite</i>	29
Gambar 3 . Tampilan Ikon yang Tersedia pada Aplikasi <i>Ispring Suite</i>	30
Gambar 4 . Rancangan Media Pembelajaran	30
Gambar 5 . Tampilan Media yang Sudah Siap dan Akan Dipublish	30
Gambar 6 . Aplikasi <i>Website 2 APK Builder</i>	33
Gambar 7 . Tampilan Awal Aplikasi <i>Website 2 APK Builder</i>	34
Gambar 8 . Tampilan Penggunaan Aplikasi <i>Website 2 APK Builder</i>	34
Gambar 9 . Aplikasi <i>Website 2 APK Builder</i> Sedang Berjalan	35
Gambar 10 . Tahapan Model <i>ADDIE</i>	46
Gambar 11 . Tampilan Awal Aplikasi <i>Ispring Suite</i>	66
Gambar 12 .Tampilan Ikon yang Tersedia pada Aplikasi <i>Ispring Suite</i>	67
Gambar 13 .Rancangan Media Pembelajaran	67
Gambar 14 .Tampilan Media yang Sudah Siap dan Akan Dipublish	67
Gambar 15 .Software Aplikasi <i>Website 2 APK Builder</i>	68
Gambar 16 . Hasil Media yang Sudah Menjadi Apk	69
Gambar 17 .Hasil Media Pembelajaran yang Sudah Diinstal di Android	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 .Surat Izin Observasi	105
Lampiran 2 .Surat Balasan Observasi	108
Lampiran 3 .Hasil Kegiatan Wawancara	111
Lampiran 4 .Dokumentasi di SDN 01 Ulak KarangSelatan	117
Lampiran 5 .Dokumentasi di SDN Percobaan Padang	117
Lampiran 6 .Dokumentasi di SDN 14 Belanti Barat	118
Lampiran 7 .Hasil Angket Kebutuhan Guru	119
Lampiran 8 . Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	131
Lampiran 9 . Surat Permohonan Validasi	201
Lampiran 10 . Hasil Uji Validitas Materi	202
Lampiran 11 .Hasil Uji Validitas Media	214
Lampiran 12 . Hasil Uji Validitas Bahasa	224
Lampiran 13 . ACC Penelitian	229
Lampiran 14 . Surat Izin Uji Coba	230
Lampiran 15 . Surat Balasan Uji Coba	231
Lampiran 16 .Surat Izin Penelitian	232
Lampiran 17 .Surat Balasan Penelitian	233
Lampiran 18 . Hasil Uji Praktikalitas Guru (Sekolah Uji Coba)	234
Lampiran 19 .Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik (Sekolah Uji Coba)	238
Lampiran 20 .Hasil Uji Praktikalitas Guru (Sekolah Penelitian)	254
Lampiran 21 . Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik (Sekolah Penelitian)	258
Lampiran 22 .Dokumentasi Uji Coba di SDN 01 Ulak Karang Selatan	274
Lampiran 23 .Dokumentasi Penelitian di SDN 20 Kurao Pagang	276
Lampiran 24 .Hasil Produk	279

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi pada abad 21 ini sangat mempengaruhi semua lini kehidupan manusia dan dirasakan disemua aspek kehidupan, khususnya aspek pendidikan. Sehingga dalam dunia pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi saat ini, yang bertujuan untuk meningkatkan mutu dan kualitas. Hal ini didukung oleh pendapat Mansurdin,dkk (2019) bahwasannya pendidikan sebagai salah satu investasi di masa yang akan datang, tidak akan berarti apa- apa jika tidak diiringi dengan senantiasa melakukan peningkatan, pengembangan, dan inovasi pembelajaran yang berkelanjutan yang berpengaruh pada penanaman nilai karakter dan budaya bangsa Indonesia.

Seperti yang dijelaskan oleh Rimawati dan Wibowo (2018) bahwasannya dengan kehadiran serta kemajuan teknologi memberikan peluang serta perluasan interaksi antara peserta didik dan guru. Yang mana di era digital, pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern. Karena banyak manfaat yang dapat diperoleh dari perkembangan IPTEK menurut Jamuan (2018), yaitu sebagai berikut :

- 1) pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik, 2) dapat

menjelaskan sesuatu yang sulit / kompleks, 3) mempercepat proses yang lama.

Sehingga untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada maka pendidikan juga harus bergerak menuju perubahan yang lebih baik lagi. Yang mana perubahan tersebut diharapkan bisa memudahkan guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Masniladevi, Helsa, dan Syarif (2017) yang menyatakan bahwa dampak positif dari perkembangan teknologi ini yaitu dapat membantu guru dan peserta didik salah satunya pada media pembelajaran.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi memang sangat di butuhkan, terutama di bidang pendidikan seperti mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, dimana perubahan tersebut menuntut pendidik bisa memunculkan ide baru yang kreatif dan juga inovatif .

Pengertian media pembelajaran menurut Hasan dkk. (2021) merupakan semua hal yang bisa dipakai untuk menyampaikan informasi dari pengirim menuju penerima sehingga dapat membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian , serta minat dan perhatian peserta didik sehingga terjadi proses pembelajaran yang optimal. Dimana media pembelajaran menurut Hasan dkk. (2021) memiliki fungsi yang sangat berperan penting dalam pendidikan, misalnya seperti alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran

dan mampu memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran.

Dalam menciptakan sebuah media, seharusnya dibuat sesuai dengan kebutuhan dan keadaan peserta didik. Karena kita berada pada perkembangan teknologi dan peserta didik juga sudah mulai membaaur dalam perkembangannya, maka guru sebagai fasilitator yang juga berperan sebagai penyedia hal baru dalam membuat media pembelajaran. Salah satu pembaruannya yaitu dengan memanfaatkan *smartphone android* sebagai perkembangan teknologi untuk media pembelajaran.

Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (dalam Sutarsih,dkk (2020) pelanggan telepon seluler di Indonesia hingga tahun 2020 mencapai 355,62 juta pelanggan. Dan di tahun 2020 ini menurut Paridawati dkk. (2021), dari total 272,1 juta penduduk pengguna internet mencapai 175,4 juta jiwa. Menariknya, jumlah *smartphone* yang terkoneksi mencapai 338,2 juta unit, hampir dua kali lipat jumlah pengguna internet. Artinya, hampir rata-rata orang Indonesia punya lebih dari satu *smartphone*. Hal ini tentunya menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* pada kategori usia anak-anak dan remaja juga mengalami peningkatan drastis. Tentu hal tersebut sangatlah tinggi, maka sangat memungkinkan sekali untuk mengembangkan media pembelajaran di ponsel pintar.

Saat sekarang ini banyak berkembang software yang dapat digunakan sebagai pengembangan aplikasi yang dapat dijalankan dengan android oleh guru misalnya seperti *Adobe Flash*, *Macromedia Flash*, *Power Point*, dan sebagainya. Salah satu inovasi baru dalam pembuatan media pembelajaran adalah pembuatan media pembelajaran berbantuan *Ispring Suite*. Pemanfaatan *Ispring Suite* sebagai media pembelajaran dengan penyajian yang menarik dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar peserta didik. Karena media yang komunikatif dapat menyajikan informasi materi atau konsep yang ada pada media sebagai sumber pesan kepada peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Martiningsih, 2018).

Ispring Suite merupakan perangkat untuk membuat media pembelajaran yang bersifat presentasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang memuat aspek media audio, visual, audio visual, dan beragam jenis evaluasi yang sudah disediakan. Selain itu, *Ispring Suite* dapat mengkonversi file powerpoint menjadi bentuk flash yang atraktif.

Berdasarkan penjelasan di atas *Ispring Suite* merupakan perangkat yang dapat mengkonversi file berbentuk presentasi (ppt) ke dalam bentuk website (html). Sehingga peserta didik bisa berinteraksi langsung terhadap materi yang disampaikan. Kemudian selain menggunakan *Ispring Suite*, peneliti menggunakan *Website 2 APK*

dalam pembuatan media. *Website 2 APK Builder* merupakan aplikasi yang dijalankan pada sistem operasi windows dimana aplikasi ini berguna untuk mempermudah melakukan konversi aplikasi berbasis web ke berbasis apk.

Untuk mewujudkan sebuah pembelajaran yang inovatif maka diperlukan inovasi dalam pembelajaran. Guru membutuhkan media yang menarik dan lebih modern untuk digunakan, menyenangkan, mudah untuk dipahami, dan dapat diulang kembali oleh peserta didik. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi perangkat lunak *Ispring Suite* dan *Website 2 APK Builder*. Aplikasi ini merupakan salah satu media yang membuat pembelajaran menjadi .

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan penulis bersama wali kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan pada tanggal 24 September 2022 terdapat beberapa informasi yaitu kurikulum yang digunakan pada tahun ajaran 2022/2023 adalah Kurikulum 2013. Oleh karena itu analisis kebutuhan dapat diketahui bahwa secara prosedur guru sudah merancang proses pembelajaran sesuai dengan Kurikulum 2013. Kemudian sekolah juga sudah memfasilitasi guru dengan adanya fasilitas LCD proyektor dan laptop untuk menunjang proses pembelajaran, tetapi guru masih jarang memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan lebih cenderung berupa media konvensional dalam proses pembelajarannya.

Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis android dengan bantuan Ispring Suite.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SDN Percobaan Padang pada tanggal 10 Oktober 2022 diperoleh informasi bahwa guru masih cukup sering menggunakan media konvensional seperti atlas. Terkadang guru menggunakan *Power Point* atau video dari youtube. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis android dengan bantuan *Ispring Suite*. Dan dalam proses pembelajarannya peneliti mengamati bahwasannya peserta didik sangat tertarik dalam pembelajaran saat guru menggunakan media pembelajaran berbasis *IT*.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan bersama wali kelas V SDN 14 Belanti Barat pada tanggal 17 Oktober 2022 terdapat beberapa informasi dan beberapa permasalahan yang peneliti peroleh yaitu sekolah sudah memfasilitasi guru dengan adanya LCD proyektor dan laptop untuk menunjang proses pembelajaran, tetapi guru masih jarang memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Peneliti juga menemukan bahwa guru masih menggunakan media yang sangat sederhana, diantaranya menggunakan media papan tulis, tempelan gambar -gambar yang terdapat dalam buku peserta didik yang diprint dan ditempel di depan kelas. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis android dengan bantuan *Ispring Suite*.

Dari beberapa sekolah yang telah peneliti lakukan analisis diketahui bahwa: 1) kurikulum yang diterapkan di kelas V adalah Kurikulum 2013, 2) penerapan media pembelajaran belum optimal, terutama media pembelajaran berbasis *IT*, 3) dalam proses pembelajaran media pembelajaran masih jarang digunakan oleh guru karena keterbatasan waktu dan pengetahuan guru dalam memanfaatkan teknologi, 5) guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis android dengan bantuan *Ispring Suite*. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan bantuan *Ispring Suite*.

Penelitian yang dilakukan oleh Nuraini dkk. (2019) membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Power Point Ispring Suite* 8 di sekolah dasar pada konsep pembelajaran sistem pemerintah pusat dan daerah. Penelitian yang dilakukan oleh Soliha (2019) membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *I-Spring* dengan model pembelajaran *group investigation* pada muatan pelajaran IPS kelas V di SD. Alfia (2021) membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV di MI. Putri (2021) membahas tentang pengembangan multimedia menggunakan *Ispring Suite* dengan materi pecahan pada peserta didik kelas II SD. Penelitian yang dilakukan oleh Kifron (2021) membahas tentang pengembangan

multimedia berbasis aplikasi *Ispring Suite 9* pada pembelajaran IPA subtema manusia dan lingkungan di kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian terdahulu tentang *Ispring Suite* telah dilakukan oleh Nuraini dkk. (2019), pengembangan media pembelajaran pembelajaran berbasis *Power Point Ispring Suite 8* di sekolah dasar . Penelitian Soliha (2019) mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite* di Kelas V. Penelitian Alfia (2021), pengembangan media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite*. Penelitian Kifron (2021) mengembangkan multimedia berbasis aplikasi *Ispring Suite 9* di kelas V Sekolah Dasar.

Keempat penelitian terdahulu di atas mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Ispring Suite*. Sedangkan pengembangan media pembelajaran berbasis android minim dilakukan. Oleh karena itu pembaruan penelitian yang akan peneliti lakukan disini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD.

Berdasarkan pembahasan di atas, penelitian ini mengangkat tentang pemanfaatan *smartphone* android sebagai media pembelajaran bagi peserta didik SD kelas V pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 2 Perubahan Lingkungan Pembelajaran 3 dan 4. Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan dengan topik “**Pengembangan Media Pembelajaran**

Berbasis Android dengan Bantuan *Ispring Suite* dan *Website 2 APK Builder* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan bantuan *Ispring Suite* dan *Website 2 APK Builder* untuk pembelajaran tematik terpadu di kelas V yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan bantuan *Ispring Suite* dan *Website 2 APK Builder* untuk pembelajaran tematik terpadu di kelas V yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan bantuan *Ispring Suite* dan *Website 2 APK Builder* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V yang valid.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan bantuan *Ispring Suite* dan *Website 2 APK Builder* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi android ini dikembangkan berbasis kurikulum 2013.
2. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan *Ispring* dan *Website 2 APK Builder*.
3. Jenis aplikasi media pembelajaran ini adalah .apk, yang bisa digunakan di *smartphone* android.
4. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan menu utama yaitu, deskripsi, kompetensi inti, kompetensi dasar, materi, video, dan soal.

E. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian yang akan dilaksanakan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kegiatan pembelajaran di kelas, terutama yang berhubungan langsung dengan kegiatan pembelajaran peserta didik di sekolah dasar menggunakan *Ispring Suite*. Sehingga temuan penelitian ini akan memperkaya ilmu pengetahuan di bidang media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran agar mudah dalam menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik.
- 2) Diharapkan dapat membantu guru dalam menyiapkan sumber media pembelajaran untuk mengajar secara efektif, kreatif, dan menyenangkan.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Dengan adanya media pembelajaran yang tepat diharapkan peserta didik dapat lebih mudah mengingat dan mengembangkan daya pikirnya untuk menyerap materi pelajaran.
- 2) Diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran tematik terpadu Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 2 Perubahan Lingkungan Pembelajaran 3 dan 4.

c. Bagi Peneliti

- 1) Diharapkan dapat menambah wawasan serta keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat

digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

- 2) Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Mengingat keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka penelitian akan difokuskan pada:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan bantuan aplikasi *Ispring Suite* dan aplikasi *Website 2 Builder*.
2. Produk yang dihasilkan hanya dapat dipakai di *smartphone* android.
3. Penelitian ini dibatasi dengan pokok Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 2 Perubahan Lingkungan Pembelajaran 3 dan 4 di kelas V.

Dalam penelitian ini didapat asumsi bila media pembelajaran yang dikembangkan dengan tepat dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian, minat, dan memotivasi belajar peserta didik untuk aktif serta dapat diuji kelayakannya melalui uji validitas dan praktikalitas.

4. Pembatasan penelitian pengembangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan model ADDIE. Pada langkah implementasi, karena keterbatasan peneliti dari berbagai hal baik

dari segi tenaga, biaya, dan waktu, maka langkah implementasi (implementation) peneliti lakukan dalam satu kelas saja.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran berbasis android adalah media pembelajaran yang dapat dijalankan menggunakan android.
2. *Ispring Suite* dan *APK Builder* adalah aplikasi yang berfungsi untuk merancang aplikasi android.
3. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk.
4. Model ADDIE dengan langkah analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
5. Validitas adalah kelayakan dalam suatu produk. Kegiatan validasi dilakukan dilakukan untuk menilai apakah rancangan prosuk secara rasional oleh para ahli untuk mengetahui kekurangan atau kelemahan produk.
6. Praktikalitas adalah tingkat keterpakain dan keterlaksanaan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan penilaian dari validator.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media menurut Setiawan, dkk (2022) berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari kata medium yang secara arti perantara atau pengantar. Pengertian media pembelajaran menurut Hasan dkk.(2021) merupakan semua hal yang bisa dipakai untuk menyampaikan informasi dari pengirim menuju penerima sehingga dapat membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian , serta minat dan perhatian peserta didik sehingga terjadi proses pembelajaran yang optimal.

Media pembelajaran menurut Nurdyansyah (2019) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, maka media adalah perantara antara pengantar pesan dan penerima pesan untuk