



Pengembangan Media Pembelajaran *Android* untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD

Ririn Aizia P Bala¹, Naniek Sulistya Wardani²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

E-mail: 292018070@student.uksw.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-12-02	This study aims to determine 1) steps for developing <i>Android</i> media to improve the creative thinking ability of class V students at SD Negeri Tegalrejo 01 and SD Negeri Dukuh 03, 2) the quality of <i>Android</i> media development products on the creative thinking ability of class V students at SD Negeri Tegalrejo 01 and SD Negeri Dukuh 03, 3) the feasibility of <i>Android</i> media for use by class V students at SD Negeri Tegalrejo 01 and SD Negeri Dukuh 03 Salatiga. This type of research is research and development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model, the research stage consists of preliminary studies, product development, and product testing. Data collection techniques use test and non-test techniques. The development stage according to the design that has been made by utilizing the Microsoft Office application program which is useful as a presentation medium using several slides, namely Microsoft <i>Powerpoint</i> , combined with the <i>iSpring Suite 11</i> toolkit with free mode, published through <i>iSpring Suite 11</i> and changed to the .apk system through <i>Website 2 APK Builder Pro</i> . The results of this study show that the <i>Android</i> -based learning media developed is very suitable for use by grade V students of SD N Dukuh 03 Salatiga and SD N Tegalrejo 01 Salatiga.
Keywords: <i>Development;</i> <i>Android;</i> <i>Creative Thinking.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-12-02	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) langkah-langkah pengembangan media <i>Android</i> untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas V di SD Negeri Tegalrejo 01 dan SD Negeri Dukuh 03, 2) kualitas produk pengembangan media <i>Android</i> terhadap kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas V di SD Negeri Tegalrejo 01 dan SD Negeri Dukuh 03, 3) kelayakan media <i>Android</i> untuk digunakan peserta didik kelas V di SD Negeri Tegalrejo 01 dan SD Negeri Dukuh 03 Salatiga. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau <i>Research and Development (R&D)</i> dengan model ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation</i>), tahapan penelitiannya terdiri dari studi pendahuluan, pengembangan produk, dan pengujian produk. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Tahap pengembangan sesuai rancangan yang telah dibuat dengan memanfaatkan program aplikasi microsoft office yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa slide yaitu Microsoft <i>Powerpoint</i> , dikombinasi dengan <i>toolkit iSpring Suite 11</i> dengan mode gratis, di <i>publish</i> melalui <i>iSpring Suite 11</i> dan diubah ke sistem .apk melalui <i>Website 2 APK Builder Pro</i> . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis <i>Android</i> yang dikembangkan sangat layak digunakan siswa kelas V SD N Dukuh 03 Salatiga dan SD N Tegalrejo 01 Salatiga.
Kata kunci: <i>Pengembangan;</i> <i>Android;</i> <i>Berfikir Kreatif.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pemberlakuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dianggap masih kurang memenuhi tuntutan perkembangan abad ke-21 sehingga dilakukan penyempurnaan yang memunculkan kurikulum baru yang biasa disebut kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menerapkan suatu pembelajaran yang disebut dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang di dalamnya terdapat beberapa muatan pembelajaran yang disesuaikan dengan muatan-muatan pembelajar-

an yang muatan pembelajarannya dirangkum dari subtema yang termuat dalam satu tema. Penerapan pembelajaran tematik dilaksanakan untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih terpadu, bermakna dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam penerapannya pembelajaran tematik dilaksanakan dengan menentukan jaring-jaring tema dan kemudian mengembangkan tema-tema dengan disesuaikan pada mata pelajaran yang akan dikembangkan. Media yang digunakan oleh guru berupa buku, gambar, ataupun media cetak lainnya. Namun per-

kembangan teknologi juga saat ini semakin mengalami kemajuan dibidang elektronik.

Media elektronik memiliki kelebihan dalam menyediakan berbagai *fitur* secara langsung dalam satu aplikasi yang dapat di akses melalui *Smartphone*. pada saat ini *Smartphone* dapat digunakan sebagai alat komunikasi seperti telepon dan sms, dapat pula untuk bermain *game*, pembelajaran *online* dan berbagai manfaat prak-tis dalam bentuk aplikasi yang menarik untuk digunakan. *Smartphone* bisa dikatakan memiliki kemampuan yang sangat modern dan sangat canggih karena dapat menjalankan aplikasi-aplikasi sekaligus dalam suatu sistem operasi. Adapun sistem operasi yang beredar contohnya *windows phone*, *Symbian os*, *Blackberry os*, *ios* dan *Android*. Namun, yang paling populer dan banyak digunakan yaitu *Android*. Proses pembelajaran tematik bertujuan agar guru mampu mengem-bangkan kegiatan atau proses pembelajaran dapat mengoptimalkan potensi yang ada pada diri peserta didik. Baik dalam mengembangkan kemampuannya di kelas maupun dalam evaluasi hasil belajar dan mengembangkan potensi lainnya yang dimiliki. Kegiatan belajar yang di-kembangkan para guru mengalami banyak sekali pengembangan. Contoh pengembangan pembelajaran tematik berupa pengembangan media pembelajaran.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2018: 297) Penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan suatu metode pada penelitian yang berguna untuk menghasilkan suatu produk serta bertujuan untuk menguji efektivitas suatu produk. Sedangkan Sukmadinata (2016: 164) Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah langkah-langkah dalam mengemb-angkan produk atau media dalam bentuk *hardware* maupun *software* yang bisa dipertang-gung-jawabkan. Media pembelajaran berbasis *Android* dapat diakses dengan menggunakan *Smartphone* yang memiliki sistem operasi *Android*. Sedangkan untuk materi yang dibahas adalah materi kelas V pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 5 tentang Organ Gerak Hewan dan Manusia. Pada penelitian ini media yang dikembangkan akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD N Dukuh 03 sebanyak 27 peserta didik dan SD N Tegalrejo 1 sebanyak 30 peserta didik. Namun karena kondisi sekarang ini yang sedang dalam masa

pandemi, maka akan terjadi perubahan agar penelitian dapat tetap dilaksanakan. Perubahan yang akan dilakukan yaitu pada tahap uji coba produk. Tahap uji coba akan dilaksanakan di dua sekolah yaitu SD N Dukuh 03 sebanyak 30 peserta didik dan SD N Tegalrejo 1 sebanyak 27 peserta didik. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 27 peserta didik kelas V SD N Tegalrejo 01, uji coba kelompok besar dilakukan dengan 30 peserta didik SD N Dukuh 03. Hal ini dikarenakan kegiatan observasi akan dilaksanakan secara langsung terhadap penggunaan media pembe-lajaran *Android* dan mendapatkan respon secara langsung untuk melaksanakan tahap selanjutnya. Sehingga tujuan penelitian untuk mendapatkan hasil yang diinginkan akan tercapai. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meng-gunakan 5 tahap yaitu: penyebaran angket, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah media pembelajaran android dengan nama ORGANGERAKKU. Media pembelajaran android ini digunakan untuk kelas 5 Sekolah Dasar (SD) dengan mengambil tema satu berjudul Organ Gerak Hewan dan Manusia, subtema satu Organ Gerak Hewan, dalam pembelajaran lima yaitu Sistem Gerak Hewan dan Manusia. Aplikasi yang dihasilkan yaitu berbentuk file dengan ekstensi .apk dan di instal di *smartphone* dengan sistem operasi *Android*. Hasil pengembangan yang dihasilkan melalui tahap-tahap yang digunakan dalam model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develo-pment, Implementation, dan Evaluation*) seperti yang sudah dijelaskan pada BAB III. Hasil penelitian ini untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media *Android* untuk meningk-atkan kemampuan berfikir kreatif siswa, meng-etahui kualitas produk pengembangan *Android* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa, dan Mengetahui kelayakan media *Android* layak digunakan pada siswa.



Gambar 1. Tampilan Logo aplikasi Organgerakku



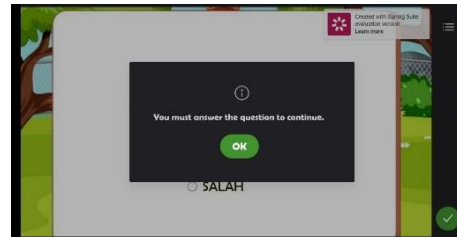
Gambar 2. Halaman Utama



Gambar 8. Contoh halaman pilihan kuis



Gambar 3. Halaman Judul



Gambar 9. Contoh halaman jika peserta didik tidak menjawab pertanyaan



Gambar 4. Tampilan Halaman Menu



Gambar 10. Contoh tampilan pada materi IPA



Gambar 5. Tampilan Halaman pilihan Materi



Gambar 11. Contoh tampilan pada materi Bahasa Indonesia



Gambar 6. Tampilan Halaman pilihan Latihan Soal



Gambar 7. Contoh halaman pada soal Tebak Gambar



Gambar 12. Contoh tampilan pada materi SBDP

Media pembelajaran ini dibuat melalui *Powerpoint* dikombinasikan dengan *toolkit iSpring Suite 11* dengan mode gratis, kemudian setelah media pembelajaran siap, kemudian media pembelajaran di *publish* melalui *iSpring Suite 11 free mode*. Setelah media pembelajaran selesai di *publish* langkah selanjutnya media pembelajaran diubah ke sistem .apk melalui *Website 2 APK Builder Pro* yang berguna untuk merubah media pembelajaran yang telah di *publish* tadi berubah ke sistem .apk, agar dapat digunakan melalui sistem operasi Android. Menggunakan media pembelajaran android *Organgerakku*, belajar menjadi hal yang lebih menyenangkan. Sehingga diharapkan dapat lebih mudah memahami materi dan menumbuhkan minat baca untuk mendalami ilmunya sehingga siswa dapat berfikir kreatif. Dengan menggunakan *software* media pembelajaran android tersebut guru dapat menyampaikan materi dengan pilihan animasi baik yang dibuat sendiri ataupun diperoleh dari internet. Hal ini dirasa jauh lebih murah dibandingkan dengan jika harus mengadakan alat peraga fisik. Dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar ataupun animasi, dengan musik yang ada pada media pembelajaran supaya membaca dan belajar menjadi tidak membosankan.

Media pembelajaran android *Organgerakku* ini dibuat sesuai dengan Standar Kompetensi Dasar pada mata pembelajaran tematik kelas V (lima) dengan mengambil tema satu "Organ Gerak Hewan dan Manusia" subtema satu "Organ Gerak Hewan" pembelajaran lima "Sistem Gerak Hewan dan Manusia". Media pembelajaran android *Organgerakku*, sudah melalui tahap penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan uji coba pengguna, berikut ini adalah hasil yang didapat: Hasil analisis skor penilaian kelayakan pada media pembelajaran android *Organgerakku* yang telah dinilai oleh ahli media, dapat dilihat tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Nilai Kelayakan dari Ahli Media

Jumlah Skor	71
Skor Maksimal	100
Persentase (%)	71
Kategori	Baik

Berdasarkan dari tabel 1 diatas, diperoleh hasil skor persentase kelayakan media pembelaj-

aran berbasis Android adalah sebesar 71%, sehingga media pembelajaran Android *Organgerakku* pada pembelajaran tematik kelas 5 (lima) dengan tema satu "Organ Gerak Hewan dan Manusia" subtema satu "Organ Gerak Hewan", pada pembelajaran 5 "Sistem Gerak Hewan dan Manusia", mendapatkan nilai dengan kategori "Baik" sehingga dapat digunakan namun dengan saran yang telah diberikan oleh ahli media. Penilaian pada lembar angket validasi ahli materi dengan jumlah pertanyaan 21 butir. Sama halnya ahli media, pada ahli materi juga menggunakan skala *linkert* interval 1 sampai dengan 5. Diketahui skor maksimal didapat dari point tertinggi 5 (lima) dan dikalikan dengan jumlah butir pertanyaan. Hasil analisis data validasi ahli materi SD N Dukuh 03 Salatiga dan SD N Tegalrejo 01 Salatiga yang menilai persentase kelayakan media pembelajaran *Organgerakku* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi pada APK *Organgerakku*

No	Nama Sekolah	Skor diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
1	SD N Dukuh 03 Salatiga	88	105	83,81%
2	SD N Tegalrejo 01 Salatiga	91	105	86,66%

Berdasarkan tabel 2 diatas, dapat diketahui bahwa pada Sekolah Dasar Negeri Dukuh 03 Salatiga persentase kelayakan media pembelajaran android *Organgerakku* berjumlah 83,81% dengan kategori sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi, sedangkan untuk Sekolah Dasar Negeri Tegalrejo 01 Salatiga berjumlah 86,66% dengan kategori sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi. Dari 24 murid kelas 5 SD N Dukuh 03 Salatiga diketahui skor maksimal seluruh aspek adalah 1200. Pada siswa kelas 5 SD N Tegalrejo 01 Salatiga dengan siswa yang berjumlah 28 orang maka diketahui skor maksimal seluruh aspek adalah 1400. Skor maksimal ini didapat dari jumlah skor maksimal dalam skala *likert* 5 (lima) dikalikan jumlah item pertanyaan 10 (sepuluh) dikalikan jumlah responden.

Tabel 3. Hasil Analisis Pengguna *Organgerakku*

No	Nama Sekolah	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
1	SD N	867	1200	72,25%

Dukuh 03 Salatiga				
2	SD N Tegalrejo 01 Salatiga	1179	1400	84,21%

Berdasarkan pada tabel 3 diatas dapat dilihat bahwa persentase kelayakan media pembelajaran android Organgerakku pada peserta didik kelas 5 SD N Dukuh 03 Salatiga sebesar 72,25% dengan kategori baik dan dapat digunakan dengan revisi. Sedangkan pada peserta didik kelas 5 SD N Tegalrejo 01 Salatiga dengan skor persentase sebesar 84,21% dengan kategori sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pembuatan media pembelajaran android Organgerakku dibuat dengan memanfaatkan program aplikasi Microsoft *Powerpoint*, dikombinasi dengan *toolkit iSpring Suite 11* dengan mode gratis, di *publish* melalui *iSpring Suite 11* dan diubah ke sistem .apk melalui *Website 2 APK Builder Pro*. Hasil dari pengembangan media pembelajaran ini adalah berupa aplikasi berbasis Android dengan format .apk. Media pembelajaran android Organgerakku, sudah melalui tahap penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli media dengan persentase nilai adalah sebesar 71% dengan kategori kelayakan "Baik". Dari ahli materi baik ahli materi dari SD N Dukuh 03 Salatiga dan SD N Tegalrejo 01 Salatiga menemukan hasil kelayakan media "Sangat Baik" dengan persentase sebesar 83,81% dan 86,66%. Adapun hasil uji kelayakan oleh siswa SD N Dukuh 03 Salatiga adalah sebesar 72,25% dengan kategori kelayakan media "Baik" dan pada SD N Tegalrejo 01 Salatiga persentase kelayakan media sebesar 84,21% dengan kategori kelayakan "Sangat Baik". Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan sangat layak digunakan siswa kelas V SD N Dukuh 03 Salatiga dan SD N Tegalrejo 01 Salatiga.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan mengenai media Poedu, Peneliti memberikan saran yaitu:

1. Hasil penelitian dan pengembangan media Poedu ini bisa menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Hasil penelitian ini bisa menjadi referensi untuk kegiatan pembelajaran online maupun onsite.
3. Hasil penelitian dan pengembangan media Poedu ini bisa dikembangkan pada materi yang lebih dalam dan lebih luas lagi.

DAFTAR RUJUKAN

Abdul Azis, dkk. (2018). *Bermain Android Studio Itu Mudah Studi Kasus Pembuatan eM-Tilang*. Yogyakarta: Deepublish.

Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

AECT. 1979. *Definisi Teknologi Pendidikan Satuan Tugas: Definisi Terminologi*. (D. Miarso, Penerj.) Jakarta: C.V Rajawali.

Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.

Diningsih, A., & Wardani, N. S. (2021). Pengembangan Game Mari Belajar Untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(2), 539-548.

Effendi, E., & Zhuang, H. (2005). *E-learning, konsep & aplikasi*.

Enterprise, J. (2015). *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Elex Media Komputindo.

Hanafri, M. I., Iqbal, M., & Prasetyo, A. B. (2019). Perancangan Aplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis *Android*. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1).

Kurniawati, D., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Gotong Royong dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 640-648.

Kurniawati, D., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Gotong Royong dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 640-648.

- Listyorini, T., & Widodo, A. (2013). *Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android*. Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer.
- Mawardi, M. (2014). *Model Desain Pembelajaran Kosep Dasar PKn Berbasis Belajar Mandiri Menggunakan Moodle*. Kab. Semarang. Widya Sari Press.
- Ningsih, R. A. P., & Wardani, N. S. (2021). Pengembangan Aplikasi Keliling Nusantara sebagai Media Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2278-2283.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Prasetyo, S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI*. JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education),1 (1).
- Rarastie, Y. I., Retno, R. S., & Dayu, D. P. K. (2021, November). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship* (Vol. 1, No. 1).
- Rusman. 2010. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rizal, R. S., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Pembelajaran Daring dengan Model STAD Berbantuan Power Point di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1067-1075.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Syabrina, M., & Sulistyowati, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 25-36.
- Tim pusat kurikulum 2006. *Pembelajaran Tematik, Kelas Awal Sekolah Dasar*. Jakarta: Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., Nyoto, A., & Malang, U. N. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* (Vol. 1, No. 26, pp. 263-278).