

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* PADA
MATERI DAUR HIDUP HEWAN UNTUK SISWA KELAS
IV SDN 05 SAWAHAN KOTA PADANG**

Oleh
RAZA AZURA
NPM. 1810013411019



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* PADA
MATERI DAUR HIDUP HEWAN UNTUK SISWA KELAS
IV SDN 05 SAWAHAN KOTA PADANG**

Disusun oleh:



Raza Azura
NPM. 1810013411019

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Android* pada Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Sawahan Kota Padang**” untuk persyaratan wisuda 2022.

Padang, 3 Agustus 2022

Disetujui oleh:

Pembimbing



Ashabul Khairi, S.T., M.Kom

Executive Summary

Raza Azura. 2022. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Android* pada Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Sawahan Kota Padang”. Skripsi. Pendidikan Gueu Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing : Ashabul Khairi, S.T., M.Kom

Proses belajar mengajar IPA adalah proses belajar mengajar yang melibatkan mental dan fisik peserta didik melalui hubungan dengan pendidik, lingkungan, dan sumber belajar lainnya yang berhubungan satu sama lain, sehingga memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik. Dalam era globalisasi, perkembangan teknologi memberikan pengaruh terhadap kemajuan dunia pendidikan. Sistem pembelajaran seharusnya sudah lebih maju dari era sebelumnya. *Android* merupakan sistem operasi mobile yang berbasis linux yang dikembangkan oleh *Android Inc* dan kemudian diakuisisi oleh Google. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka (Murtiwiwati dan Lauren, 2013). Pembuatan media pembelajaran bisa menggunakan banyak cara, salah satunya menggunakan *Adobe Flash CS6* (Dewi, 2018).

Pada saat proses pembelajaran siswa kurang aktif dan tidak fokus ketika guru memberikan materi pembelajaran, karena bahan ajar yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran yaitu berupa buku tematik, kemudian guru menggunakan media berupa video pembelajaran yang diambil dari YouTube, benda konkrit jika media yang diperlukan tersedia di sekolah, *Microsoft PowerPoint*, dan guru di SD Negeri 05 Sawahan belum ada mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *Android* yang dibuat dengan *Adobe Flash Professional CS6*. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *Android*. Sesuai dengan hal tersebut, maka telah dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Android* pada Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Sawahan Kota Padang”.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Research and Development (R&D) atau penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Karena keterbatasan kemampuan dan waktu, maka penelitian ini sampai tahap *Implementation*. Subjek uji coba penelitian ini adalah tiga orang validator, satu orang guru kelas dan 26 orang siswa kelas IV SDN 05 Sawahan. Pada tahap validasi, multimedia pembelajaran berbasis *Android* divalidasi oleh 3 orang validator yang terdiri dari 3 orang dosen dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta. Setelah divalidasi dan direvisi, multimedia pembelajaran berbasis *Android* diujicobakan di sekolah. Tahap uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana manfaat dan kemudahan penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *Android* oleh guru dan siswa di SD.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Android* dengan hasil validasi oleh validator mendapatkan penilaian 4,4 dengan kriteria sangat valid dari aspek materi, 3,91 dengan kriteria valid dari aspek media dan 5 dengan kriteria sangat valid dari aspek bahasa. Hasil praktikalitas guru mendapatkan nilai dengan persentase 93,33% dan siswa dengan persentase 93,55% dengan kriteria sangat praktis dari aspek kemudahan pengguna, minat siswa, peningkatan kreatifitas siswa, dan manfaat.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *Android* ini sangat valid dan sangat praktis sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di kelas IV SDN 05 Sawahan Kota Padang.

Kata Kunci : multimedia pembelajaran, *android*, pembelajaran IPA

Executive Summary

Raza Azura. 2022. "Development of Android-Based Learning Multimedia on Animal Life Cycle Materials for Grade IV Students at SDN 05 Sawahan, Padang City". Thesis. Gueu Education Elementary School, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University"

Advisor : Ashabul Khairi, S.T., M.Kom

Science teaching and learning process is a teaching and learning process that involves the mental and physical of students through relationships with educators, the environment, and other learning resources that are related to each other, thus providing a learning experience for students. In the era of globalization, technological developments have an influence on the progress of the world of education. The learning system should have been more advanced than the previous era. Android is a Linux-based mobile operating system developed by Android Inc and later acquired by Google. Android provides an open platform for developers to create their applications (Murtiwiyati and Lauren, 2013). Making learning media can use many ways, one of which is using Adobe Flash CS6 (Dewi, 2018).

During the learning process students are less active and do not focus when the teacher provides learning material, because the teaching materials used by the teacher during the learning process are in the form of thematic books, then the teacher uses media in the form of learning videos taken from YouTube, concrete objects if the required media is available. at school, Microsoft PowerPoint, and teachers at SD Negeri 05 Sawahan have not yet developed Android-based learning multimedia made with Adobe Flash Professional CS6. One of the efforts to overcome these problems is by developing Android-based learning multimedia. In accordance with this, a research has been carried out with the title "Development of Android-Based Learning Multimedia on Animal Life Cycle Materials for Grade IV Students at SDN 05 Sawahan, Padang City".

The type of research conducted is Research and Development (R&D) or development research. The development model used in this study is the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Due to limited ability and time, this research has reached the implementation stage. The subjects of this research trial were three validators, one class teacher and 26 fourth grade students at SDN 05 Sawahan. At the validation stage, Android-based learning multimedia was validated by 3 validators consisting of 3 lecturers from the Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University. After being validated and revised, Android-based learning multimedia was piloted in schools. The practicality test phase was conducted to determine the extent of the benefits and ease of use of Android-based learning multimedia by teachers and students in elementary schools.

Based on the results of the research on the development of Android-based learning multimedia with validation results by the validator, it received an assessment of 4.4 with very valid criteria from the material aspect, 3.91 with valid criteria from the media aspect and 5 with very valid criteria from the language aspect. The results of the practicality of teachers get a score with a percentage of 93.33% and students with a percentage of 93.55% with very practical criteria from the aspect of user convenience, student interest, increasing student creativity, and benefits.

From the results of the study, it can be concluded that this Android-based learning multimedia is very valid and very practical so that it can be used as one of the learning media in class IV SDN 05 Sawahan, Padang City.

Keywords : learning multimedia, android, science learning

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 95–104.
- Hamzah. A. (2020). Metode penelitian & pengembangan research & development. Malang: Literasi Nusantara.
- Murtiwiayati dan Lauren, Glen.2013. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android: *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 12(2) ISSN, 1412-943.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z., & Zuhdiyah, Z. (2019). *The problematics of Islamic religious education teacher in using of instructional media at SD Negeri 06 Pancung Soal Pesisir Selatan*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 26, Number 1, February, 2019, Page 56-64
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z. (2021). *Implementation Of Problem Solving Methods in The Learning of Slamic Religious Education (PAI) Students of Class VI Elementary School*. *Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, Hal.53-59
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A (2020). *Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar*. *Jurnal Tarbiyah al-Awlad*, Volume 10, Nomor 2, 2020, Page 213-222
- Kristiantari, Rini. 2014. Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol.3. No.2.Hlm.460-470
- Kurniati, Annisah. 2016. Pengembangan Modul Matematika Berbasis Konstektual Terintegrasi Ilmu Keislaman.*Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Vol.4. No.1. Hlm. 43-58
- Ratna, Kasni, Yuniendel; Zulvia, Trinova; Vonny, W. M. T. A. (2022). *Analisis Strategi Lightening the Learning Climate pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 1(11), 82–83.
- Tamrin, M., Amrina, Z., Arifin., E. (2014). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD 29 Ganting Utara Kecamatan Padang Timur Kota Padang*. *Jurnal Cerdas Proklamator*, Volume 2, Nomor 2, Desember, 2014, Halaman 114-132
- Tamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. (2017). *Problems faced by the teacher in maximizing the use of learning media in Padang*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 24, Number 1, February, 2017, Page 60-66
- Tamrin, M., Nurman, R. (2021). *Development of IPS Learning Module with Contextual Teaching and Approach Learning for Class IV SD Students*. *Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, M. Tamrin, Hal.45-52
- Trianto. 2009. *Mendesain Model PembelajaranInovatif- Progresif :Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf. (2017). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamediaa Group.