

Volume 11, Nomor 2, 2023

e-JIPSD DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i2>

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar

Faradila Fatwa Anesya <sup>\*1)</sup>, Mansurdin <sup>2)</sup>

<sup>1-2)</sup> Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

E-mail: [faradilafatwa@gmail.com](mailto:faradilafatwa@gmail.com) <sup>\*1)</sup>, [mansurdin@fip.unp.ac.id](mailto:mansurdin@fip.unp.ac.id) <sup>2)</sup>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : 02-04-2023

Revised : 17-04-2023

Accepted : 20-04-2023

Published : 26-04-2023

### ABSTRACT

*The low use of Android-based interactive learning media is the driving force behind this research. This study aims to determine the validity and applicability of Android-based interactive learning media in integrated theme learning in class V SD by utilizing iSpring Suite and Website 2 APK Builder. Development research (R&D) with the ADDIE paradigm is this type of research. The results of the media material validity test, media validity test, and language validity test all fall into the valid category with a combined percentage of 94.73%, 96.42%, and 87.5% respectively. The percentage of 87.5% for the teacher's response questionnaire and 94.04% was obtained from the results of the practicality test for the student's response questionnaire in the pilot school. The percentage of 87.5% for the teacher response questionnaire and 94.34% was obtained from the practicality test results for the student response questionnaire in research schools. Thus, the integration of theme learning in class V SD with interactive learning media based on Android using iSpring Suite and Website 2 APK Builder is valid and practical.*

### Keywords:

Interactive Learning Media

Android

iSpring Suite

Website 2 APK Builder

Elementary School

### ABSTRAK

Rendahnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android menjadi pendorong dilakukannya penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan aplikatif media pembelajaran interaktif berbasis Android dalam pembelajaran tema terpadu di kelas V SD dengan memanfaatkan *iSpring Suite* and *Website 2 APK Builder*. Penelitian pengembangan (R&D) dengan paradigma ADDIE adalah jenis penelitian ini. Hasil uji validitas materi media, uji validitas media, dan uji validitas bahasa semuanya masuk dalam kategori valid dengan persentase gabungan masing-masing sebesar 94,73%, 96,42%, dan 87,5%. Persentase 87,5% untuk angket respon guru dan 94,04% diperoleh dari hasil uji praktikalitas untuk angket respon siswa di sekolah uji coba. Persentase 87,5% untuk angket respon guru dan 94,34% diperoleh dari hasil uji praktikalitas untuk angket respon siswa di sekolah penelitian. Dengan demikian, pengintegrasian pembelajaran tema di kelas V SD dengan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *iSpring Suite* and *Website 2 APK Builder* adalah valid dan praktis.

Corresponding Author Email <sup>1\*)</sup>: [faradilafatwa@gmail.com](mailto:faradilafatwa@gmail.com)

---

## 1. PENDAHULUAN

Kehidupan manusia saat ini sangat dipengaruhi oleh berkembangnya teknologi di abad 21 dan termasuk dalam aspek pendidikan. *The industrial revolution 4.0 and 21st-century skills leave fundamental problems in the implementation of 2013 curriculum teaching materials with an integrated thematic approach* in elementary schools. It is very important for teachers to integrate technology into learning (Desyandri et al., 2021). Dengan hadirnya perkembangan teknologi, maka dunia pendidikan harusnya juga mampu beradaptasi, dengan tujuan untuk meningkatkan mutu dan kualitas salah satunya yaitu dengan mengembangkan media pembelajarn berbasis android. Hal ini didukung oleh pendapat (Desyandri et al., 2019) yang menyatakan bahwasannya pada masa mendatang pendidikan adalah salah satu investasi, yang tidak akan berkolerasi jika tidak diikuti dengan peningkatan, pengembangan, serta inovasi yang berkelanjutan yang berimbas terhadap penanaman nilai karakter serta budaya bangsa Indonesia.

Adanya kemajuan teknologi yang dikembangkan melalui penggunaan aplikasi pada smartphone, komputer dan internet membuat setiap individu dapat dengan mudah untuk melakukan setiap aktivitasnya secara maksimal dan efektifitas (Arzfi et al., 2022). Rimawati dan Wibowo (2018: 248) menyatakan bahwasannya dengan muncul serta majunya teknologi memberi peluang serta pemerolehan interaksi antara siswa dan guru. Yang mana di zaman digital, pendidik harus piawai dalam memakai media yang berbasis teknologi dan tidak hanya media klasik. Sehingga siswa bisa leluasa untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Memasuki perkembangan IPTEK yang ada maka pendidikan juga mesti bergerak menuju perubahan yang lebih baik lagi. Yang mana perubahan tersebut diharapkan dapat memudahkan guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Masniladevi, Helsa, dan Syarif (2017: 1) yang menyatakan bahwa dampak positif dari perkembangan teknologi ini yaitu dapat membantu guru dan siswa diantaranya pada media pembelajaran.

Pengertian media pembelajaran menurut Hasan dkk. (2021: 29) merupakan semua hal yang bisa dipakai untuk menyampaikan informasi dari pengirim menuju penerima sehingga dapat membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, serta minat dan perhatian siswa sehingga terjadi proses pembelajaran yang optimal. Dalam menciptakan sebuah media, seharusnya dirancang sedemikian rupa untuk siswa dengan memperhatikan kebutuhan dan keadannya. Karena kita berada pada perkembangan teknologi dan siswa juga sudah mulai membaur dalam perkembangannya, maka guru sebagai fasilitator yang juga berperan sebagai penyedia membutuhkan hal baru dalam membuat media pembelajaran. Salah satu pembaruannya yaitu dengan memanfaatkan smartphone android sebagai perkembangan teknologi untuk media pembelajaran. Salah satu inovasi baru dalam pembuatan media pembelajaran adalah pembuatan media pembelajaran interaktif dengan bantuan *iSpring Suite and Website 2 APK Builder*.

Ispring Suite menurut Jannah, Husna, dan Nurhalimah (2020) merupakan perangkat yang bisa mengubah file berbentuk tampilan (ppt) ke dalam bentuk website (html). Sari dan Ridwan (2020) juga memaparkan keunggulan dari Ispring Suite ini yaitu mampu mengkonversi file tampilan menjadi bentuk

flash yang dapat dijalankan di laptop atau computer dan juga android. Sehingga siswa bisa berinteraksi langsung terhadap materi yang disampaikan. Lalu, selain memakai *iSpring Suite*, peneliti memakai Website 2 APK untuk membuat media. *Website 2 APK Builder* adalah aplikasi yang mempermudah melakukan konversi aplikasi berbasis web ke berbasis apk (Yohanes Leo, 2020). 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 siswa. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi perangkat lunak *iSpring Suite and Website 2 APK Builder*.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru di SDN 01 Ulak Karang Selatan, SDN Percobaan, dan SDN 14 Belanti Barat, diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran belum diterapkan dengan optimal terutama media pembelajaran berbasis teknologi dan keaktifan siswa yang kurang dalam proses pembelajarannya karena pembelajaran lebih berpusat kepada guru. Sehingga ini kurang sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yang sejalan dengan pendapat Amini dan Aperta (2021). Kemudian Mansurdin dan Krismayanti (2020) juga berpendapat bahwa pembelajaran tematik terpadu ditunjuk supaya siswa dapat aktif dan mampu mengembangkan potensinya dalam pembelajaran, sehingga berdasarkan hasil observasi serta wawancara yang telah peneliti lakukan dapat terlihat bahwa guru dan peserta didik membutuhkan sebuah inovasi dalam media pembelajaran, salah satunya yaitu dengan media pembelajaran berbasis android yang peneliti kembangkan ini.

Penelitian terdahulu tentang *iSpring Suite* telah dilakukan oleh Nuraini dkk. (2019: iv), pengembangan media pembelajaran pembelajaran berbasis Power Point *iSpring Suite 8* di sekolah dasar. Penelitian Soliha (2019: vi) mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *iSpring Suite* di Kelas V. Penelitian Alfia (2021:iv), pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *iSpring Suite*. Penelitian Kifron (2021: iv) mengembangkan multimedia interaktif berbasis aplikasi *iSpring Suite 9* di kelas V Sekolah Dasar. Pembaruan yang akan peneliti lakukan disini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD. Dari penjelasan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan dengan topik “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan Bantuan *iSpring Suite dan Website 2 APK Builder* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar”.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian dan pengembangan (Research and Development). Sugiyono (2018) mengklaim bahwa penelitian dan pengembangan adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk membuat item tertentu dan mengevaluasi keefektifannya. Model ADDIE adalah model yang digunakan para peneliti dalam penyelidikan ini. Menurut Branch (dalam Batubara, 2020), model

---

ADDIE dikembangkan dalam lima tahap: analisis (tahap pertama), desain (tahap kedua), pengembangan (tahap ketiga), implementasi (tahap keempat), dan evaluasi (tahap kelima).

## 2.2. Prosedur Penelitian

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, prosedur pengembangan yang dilakukan terdiri atas beberapa tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan dari penelitian ini yaitu seperti uraian berikut ini (Batubara, 2020).

### 2.2.1. Analisis (*Analyze*)

Tiga langkah yang membentuk tahap analisis (*analyze*) adalah (a) mengevaluasi kebutuhan guru; (b) melakukan analisis kebutuhan; dan (c) melakukan analisis kurikulum.

### 2.2.2. Perancangan (*Design*)

Peneliti akan menggunakan Ispring Suite untuk membuat materi pembelajaran berbasis android pada tahap perancangan ini. Untuk menyampaikan informasi secara mudah kepada siswa dan memfasilitasi asimilasi informasi tersebut, media pembelajaran harus dirancang. Sumber belajar pada media yang dibuat mengacu pada KI, KD, dan indikator yang dikembangkan sesuai dengan analisis yang telah dilakukan sebelumnya.

### 2.2.3. Pengembangan (*Development*)

Langkah ketiga melibatkan kegiatan pengembangan, yang mencakup tugas untuk membuat media pembelajaran berbasis Android. Tugas termasuk mengetik, menyediakan foto, dan video, dan mengumpulkan informasi. Misalnya, validasi dilakukan sepanjang tahap pembuatan oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Tahap uji validitas dan uji coba produk termasuk dalam tahap pengembangan ini.

### 2.2.4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi media pembelajaran berbasis android, media yang sudah melewati tahap validitas dan tahap uji coba produk. Hasil pengembangan dilaksanakan pada pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap proses pendidikan.

### 2.2.5. Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah terakhir dalam melakukan penelitian adalah evaluasi. Mengetahui apakah media pembelajaran bermanfaat bagi proses pembelajaran merupakan tujuan dari tahap evaluasi. Hasil survei yang diberikan kepada guru dan siswa akan mengungkapkan keberhasilan media tersebut. Tujuan fase ini adalah untuk menentukan apakah media yang dimaksud berhasil dan memenuhi harapan.

## 2.3. Subjek Uji Coba

Anak-anak kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan dan wali kelas dijadikan sebagai subjek penelitian untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan bantuan Ispring Suite dan Website 2 APK Builder. Selain itu, ada tiga ahli: ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi.

---

## 2.4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat untuk mengumpulkan data. Pedoman wawancara dan angket kebutuhan guru, soal validasi, angket respon guru, dan angket respon siswa merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data.

## 2.5. Teknik Analisis Data

Data penelitian ini merupakan hasil verifikasi ahli media pembelajaran berbasis android dengan bantuan *iSpring Suite dan Website 2 APK Builder* dan kepraktisan media pembelajaran berbasis android dengan bantuan *iSpring Suite dan Website 2 APK Builder* oleh siswa dan guru kelas. Informasi yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan dari dua sumber yaitu temuan validasi ahli terhadap media pembelajaran berbasis android yang dibuat dengan *iSpring Suite dan Website 2 APK Builder*, dan penilaian siswa dan guru terhadap kegunaan sumber belajar yang sama. Data yang diambil dari pelaksanaan uji coba berupa data kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis android dengan bantuan *iSpring Suite dan Website 2 APK Builder*. Kriteria penilaian untuk setiap jawaban validator adalah: sangat baik (SB) dengan nilai 4, baik (B) dengan nilai 3, cukup baik (CB) dengan nilai 2, dan kurang baik (KB) dengan nilai 1. Skala penilaian angket guru dan siswa adalah : baik (B) dengan nilai 4, cukup baik (CB) dengan nilai 3, kurang baik (KB) dengan nilai 2, dan tidak baik (TB) dengan nilai 1.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE Berikut merupakan deskripsi data pada tahap penelitian.

### 3.1. Analisis (Analisis)

#### 3.1.1. Analisis kebutuhan

Berdasarkan analisis kebutuhan guru yang telah peneliti lakukan ditemukan bahwasannya guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran. Karena guru masih kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran teknologi membuat pelaksanaan pembelajaran masih kurang maksimal dan kurang sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013. berdasarkan angket kebutuhan guru yang telah diberikan sebelumnya didapatkan hasil bahwasannya guru membutuhkan inovasi pada media pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android ini. Analisis kebutuhan siswa yaitu siswa membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan, terbaru dan interaktif.

#### 3.1.2. Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil perbincangan peneliti, diketahui bahwa kurikulum 2013 diterapkan di sekolah. Tujuan dari studi kurikulum adalah untuk menentukan bagaimana kurikulum digunakan di kelas dan untuk memberikan gambaran umum tentang desain materi pembelajaran yang sesuai yang akan dibuat

sesuai dengan kurikulum 2013. Temuan ini konsisten dengan tesis Widyastuti (2021) yang menjelaskan bahwa kecukupan isi berkenaan dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran dapat mempengaruhi informasi yang disajikan dan karenanya berdampak pada bagaimana siswa mengonsep materi pelajaran secara keseluruhan. Selain itu, penggunaan video di dalam kelas dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan ide-ide abstrak sehingga memudahkan mereka untuk memahami informasi yang disampaikan. Dan peneliti melakukan analisis kurikulum pada mata pelajaran yang di muat di tema 8 subtema 2 pembelajaran 3 dan 4 yang terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS.

### 3.2. Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan ini, peneliti akan menggunakan Ispring Suite untuk merancang media pembelajaran berbasis android. Media pembelajaran perlu dirancang dalam proses penyampaian materi kepada siswa dan memudahkan siswa untuk mengasimilasi bahan yang disampaikan. Penelitian Harsono, dkk yang mendukung temuan tersebut mengungkapkan bahwa desain penyajian media pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan informasi dan dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran. (Harsono dkk., 2019). Bahan pembelajaran pada media yang dirancang mengacu pada KI, KD, dan indikator yang telah dirumuskan. Untuk membuat media pembelajaran berbasis android ini, digunakan aplikasi *iSpring Suite* dan *Website 2 APK Builder*. Hasil perancangan media terlihat pada gambar di bawah ini.



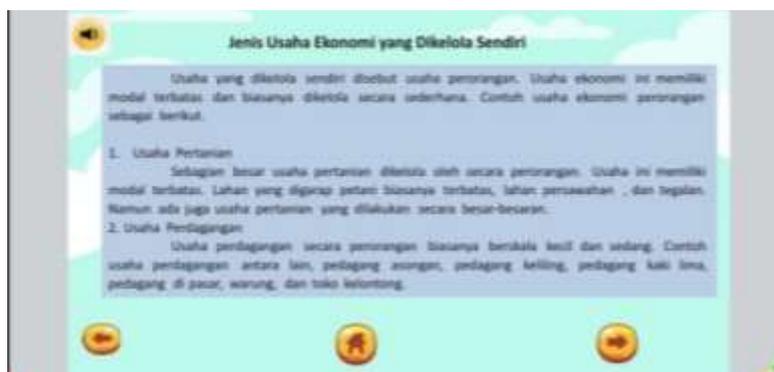
Gambar 1. Tampilan awal media pembelajaran



Gambar 2. Petunjuk media pembelajaran



Gambar 3. KD dan Indikator media pembelajaran



Gambar 4. Materi Pembelajaran



Gambar 5. Evaluasi Pembelajaran



Gambar 6. Profil pengembang

### 3.3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *iSpring Suite* dan *Website 2 APK Builder* meliputi tahap uji validitas dan uji praktikalitas di sekolah uji coba. Media yang sudah dikembangkan oleh peneliti akan diuji kevalidannya oleh dosen ahli di bidangnya dan di sekolah uji coba.

#### 3.3.1. Validasi Materi Pelajaran

Pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali, yang pertama dilakukan dengan pada tanggal 6 Februari 2023. Hasil perhitungan validasi disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Validasi Materi Pelajaran Tahap I**

| No.                         | Butir Penilaian   | Skor                                  |
|-----------------------------|---|---------------------------------------|
| 1                           | Indicator kesesuaian dengan KI memperoleh skor  | 4                                     |
| 2                           | Perumusan indikator pembelajaran  | 4                                     |
| 3                           | Kejelasan tujuan yang dicapai   | 2                                     |
| 4                           | Kebenaran substansi materi pembelajaran tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 2 perubahan lingkungan pembelajaran 3 dan 4    | 3                                     |
| 5                           | Kesesuaian media berbasis android dengan bantuan <i>iSpring Suite</i> dan <i>Website 2 APK Builder</i> sebagai sumber belajar | 3                                     |
| <b>Skor yang diperoleh</b>  |   | 16                                    |
| <b>Skor maksimal</b>        |   | 20                                    |
| <b>Persentase kevalidan</b> |   | <b>84,51%</b>                         |
| <b>Kategori</b>             |   | <b>Valid dengan sedikit perbaikan</b> |

Selanjutnya uji validitas kedua pada tanggal 8 Februari 2023, hasil perhitungan validasi disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 2. Hasil Validasi Materi Tahap II**

| No.                         | Butir Penilaian   | Skor          |
|-----------------------------|---|---------------|
| 1.                          | Indicator kesesuaian dengan KI memperoleh skor  | 4             |
| 2.                          | Perumusan indikator pembelajaran  | 4             |
| 3.                          | Kejelasan tujuan yang dicapai   | 4             |
| 4.                          | Kebenaran substansi materi tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 2 perubahan lingkungan pembelajaran 3 dan 4                 | 3             |
| 5.                          | Kesesuaian media berbasis android dengan bantuan <i>iSpring Suite</i> dan <i>Website 2 APK Builder</i> sebagai sumber belajar | 3             |
| <b>Skor yang diperoleh</b>  |   | 18            |
| <b>Skor maksimal</b>        |   | 20            |
| <b>Persentase kevalidan</b> |   | <b>94,73%</b> |
| <b>Kategori</b>             |   | <b>Valid</b>  |

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas kedua diketahui bahwa pada aspek materi memperoleh persentase 94,73% dengan kategori valid dan layak digunakan untuk penelitian di lapangan..

#### 3.3.2. Validasi Media

Pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali, yang pertama dilakukan pada tanggal 9 Februari 2023. Hasil perhitungan validasi disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3. Hasil Validasi Media Tahap I**

| No.                         | Butir Penilaian   | Skor                                  |
|-----------------------------|---|---------------------------------------|
| 1                           | Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan daya tarik | 4                                     |
| 2                           | Media memberikan interaksi(memberikan respon                | 3                                     |
| 3                           | Desain tampilan menarik                                     | 3                                     |
| 4                           | Urutan sajian sistematis                                    | 3                                     |
| 5                           | Penggunaan tombol media menu                                | 3                                     |
| 6                           | Lay out atau tata letak baik                                | 4                                     |
| 7                           | Gambar dan foto jelas                                       | 3                                     |
| <b>Skor yang diperoleh</b>  |   | 23                                    |
| <b>Skor maksimal</b>        |   | 28                                    |
| <b>Persentase kevalidan</b> |   | <b>82,14%</b>                         |
| <b>Kategori</b>             |   | <b>Valid dengan sedikit perbaikan</b> |

Selanjutnya uji validitas kedua pada tanggal 14 Februari 2023, hasil perhitungan validasi disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 4. Hasil Validasi Media Tahap II**

| No.                         | Butir Penilaian   | Skor          |
|-----------------------------|---|---------------|
| 1.                          | Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan daya tarik | 3             |
| 2.                          | Media memberikan interaksi(memberikan respon                | 4             |
| 3.                          | Desain tampilan menarik                                     | 4             |
| 4.                          | Urutan sajian sistematis                                    | 4             |
| 5.                          | Penggunaan tombol media menu                                | 4             |
| 6.                          | Lay out atau tata letak baik                                | 4             |
| 7.                          | Gambar dan foto jelas                                       | 4             |
| <b>Skor yang diperoleh</b>  |   | 27            |
| <b>Skor maksimal</b>        |   | 28            |
| <b>Persentase kevalidan</b> |   | <b>96,42%</b> |
| <b>Kategori</b>             |   | <b>Valid</b>  |

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas kedua diketahui bahwa pada aspek media memperoleh persentase 96,42% dengan kategori valid dan layak digunakan untuk penelitian di lapangan.

### 3.3.3. Validasi Bahasa

Pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali, yang pertama dilakukan dengan pada tanggal 7 Februari 2023. Hasil perhitungan validasi disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 5. Hasil Validasi Bahasa**

| No.                         | Butir Penilaian  | Skor                                  |
|-----------------------------|--|---------------------------------------|
| 1.                          | Keterbacaan teks   | 4                                     |
| 2.                          | Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat) | 2                                     |
| <b>Skor yang diperoleh</b>  |  | 6                                     |
| <b>Skor maksimal</b>        |  | 8                                     |
| <b>Persentase kevalidan</b> |  | <b>75%</b>                            |
| <b>Kategori</b>             |  | <b>Valid dengan sedikit perbaikan</b> |

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas kedua diketahui bahwa pada aspek materi memperoleh persentase 87,5% dengan kategori valid dan layak digunakan untuk penelitian di lapangan.

---

#### 3.3.4. Respon Guru

Selama pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis android dengan bantuan *iSpring Suite* dan *Website 2 APK Builder* guru mengamati dan memantau siswa dalam proses pembelajaran. Pengambilan respon guru sebagai uji praktikalitas dilakukan oleh Ibu Harmayeni, S.Pd selaku wali kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan pada tanggal 23 Februari 2023. Hasil persentase yang diperoleh yaitu 87,5% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis android dengan bantuan *iSpring Suite* dan *Website 2 APK Builder* ini dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran.

#### 3.3.5. Respon Siswa

Setelah penggunaan media pembelajaran berbasis android dengan bantuan *iSpring Suite* dan *Website 2 APK Builder* sudah dilaksanakan, peneliti menginstruksikan siswa untuk mengisi lembar respon siswa untuk diuji praktikalitassnya. Hasil yang didapatkan pada tanggal 23 Februari 2023 di kelas V SDN 01 Ulak Karang Selatan dengan jumlah siswa 28 orang mendapatkan persentase sebesar 94,04 dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis android dengan bantuan *iSpring Suite* dan *Website 2 APK Builder* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

### 3.4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi media pembelajaran berbasis android, peneliti sudah menerapkan modul digital yang sudah dikembangkan pada kondisi yang sebenarnya. Penelitian dilaksanakan di SDN 20 Kura Pagang. Subjek penelitian sebanyak 28 siswa dan satu orang guru kelas V. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis android di sekolah penelitian, peneliti membagikan angket uji praktikalitas kepada guru dan siswa. Berdasarkan nilai persentase kepraktisan dari respon guru adalah 87,5% tergolong dalam kategori “sangat praktis”. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian yang diberikan guru terhadap produk yang peneliti kembangkan sudah praktis dan mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil uji praktikalitas pembelajaran berbasis android dengan bantuan *iSpring Suite* dan *Website 2 APK Builder* pada angket respon siswa memperoleh hasil 94,34%. Berdasarkan perhitungan lembar praktikalitas respon siswa di atas diketahui bahwa secara umum siswa merasa terbantu dan senang dengan adanya media pembelajaran berbasis android. Menurut penelitian Ekayani yang menjelaskan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang mudah dimengerti dan digunakan oleh peserta didik dan dimanfaatkan oleh siswa untuk merangsang pemikiran mereka dan memfasilitasi proses pembelajaran (Luh & Ekayani, 2021).

---

### 3.5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap akhir penelitian ini yaitu evaluasi. Tahapan evaluasi peneliti lakukan berdasarkan hasil dari angket respon guru dan siswa pada media yang telah peneliti kembangkan. Dari angket tersebut dapat terlihat apakah penerapan media ini sesuai dengan harapan awal atau tidak.

## 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan Bantuan *iSpring Suite and Website 2 APK Builder* mendapatkan hasil dari uji validitas ahli materi dalam kategori valid, uji validitas ahli media dalam kategori valid, dan uji validitas ahli bahasa dalam kategori valid. Menurut temuan uji validitas, media pendidikan tersebut dapat diandalkan dan cocok untuk digunakan dalam pengajaran di kelas. 2) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android dengan bantuan *iSpring Suite and Website 2 APK Builder* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar telah menghasilkan media pembelajaran yang praktis untuk digunakan di Sekolah Dasar. Hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba memperoleh hasil dengan kategori sangat praktis untuk respon guru dan respon siswa Hasil uji praktikalitas respon guru di sekolah penelitian praktis dan hasil uji praktikalitas respon siswa di sekolah penelitian memperoleh hasil dengan kategori sangat praktis. Hasil ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Mansuridin, S.Sn., M.hum selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktunya untuk mengarahkan, menginspirasi, dan memberi saran kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini, serta Bapak Atri Waldi, S .Pd., M.Pd, Ibu Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd.T, dan Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd, yang telah berjasa besar dalam penyempurnaan media pembelajaran ini. terima kasih kepada Ibu Hermayeni, S .Pd dan Ibu Thasya Dewi Hendriyeni, S.Pd, guru dan siswa kelas V yang telah membantu dan mendukung proses penelitian ini.

---

**DAFTAR RUJUKAN**

- Alfia, N. (2021). Pengembangan Meedia Pembelajaran Berbasis Ispring Suite 8 pada Tema Terhadap Makhhluk Hidup Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Nurul Iman Pematang Gajah. *Skripsi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin*, 6.
- Amini, R., & Aperta, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Bebas Kvisoft Flipbook Maker Pro di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1025–1032.
- Arzfi, B. P., Desyandri, D., & Mayar, F. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Seni Musik Materi Tangga Nada Diatonis untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7418–7425. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3537>
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. *Media Pembelajaran Efektif*, November, 43–60.
- Desyandri, D., Yeni, I., Mansuridin, M., & Dilfa, A. H. (2021). Digital Student Songbook as Supporting Thematic Teaching Material in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 342–350. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.36952>
- Desyandri, Muhammadi, Mansuridin, & Fahmi, R. (2019). Development of Integrated Thematic Teaching Material Used Discovery Learning Model in V Grade Elementary School. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(1), 16–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/129400>
- Harsono, H., Yulia Rosanti, S., & Abu Seman, N. A. (2019). The Effectiveness of Posters as a Learning Media to Improve Student Learning Quality. *The Journal of Social Sciences Research, Special Issue 5*, 757–763. <https://doi.org/10.32861/jssr.spi5.757.763>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Nomor Mei). Klaten: Tahta Media Group.
- Jannah, M., Husna, A., & Nurhalimah, S. (2020). Pembuatan Aplikasi Android dengan Cepat Menggunakan Ispring untuk Menunjang Pembelajaran Secara Daring. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(2), 66–72. <https://doi.org/10.35719/vektor.v1i2.8>
- Kifron, M. (2021). Pengembangan Multimedia interaktif Berbasis Aplikasi iSpring Suite 9 pada Pembelajaran IPA Subtema Manusia dan Lingkungan di Kelas V Sekolah Dasar. *Skripsi*. <http://www.ufrgs.br/actavet/31-1/artigo552.pdf>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March, 1–16. <https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/>
- Mansuridin, M., & Krismayanti, W. (2020). Proses Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning ( PBL ) di Sekolah Dasar Integrated Thematic Learning Process with Models Problem Based Learning ( PBL ) in Elementary Schools. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8, 102–110.
- Masniladevi, M., Helsa, Y., & Syarif, I. M. (2017). Media Edugames Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis pada Pembelajaran Penyajian Data di Kelas IV SD. *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3*
- Nuraini, I., Utama, S., & Narimo, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 di Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 31(2), 62–71. <https://doi.org/10.23917/varidika.v31i2.10220>
-

- Rimawati, E., & Wibowo, A. (2018). Analisis Faktor Penerimaan Teknologi Dalam Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Edusaintek*, 248–254.
- Sari, M. P., & Ridwan, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran IPA Kelas IX Di SMP Negeri 5 Panyabungan. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 5(2), 216–223. <https://doi.org/10.32528/ipteks.v5i2.3660>
- Soliha, W. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite dengan Model Pembelajaran Group Investigation pada Mupel IPS Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang. *Skripsi: UNNES*, 1–146.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.CV.
- Widyastuti, N. (2021). *Pengembangan pembelajaran daring berbasis*. Tesis: Universitas Lampung.
- Yohanes Leo, A. D. P. (2020). Game Edukasi Pengenalan Peta Buta Benua Asia Berbasis Android. *Education*, 2(2), 30–36. <https://ejournal.medan.uph.edu/index.php/isd/article/view/389>

Available online at:

