

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTRAKTIF BERBASIS
ANDROID PADA MATERI SEJARAH PERGERAKAN DI LAMPUNG
KELAS XI SMA NEGERI 1 PUNGGUR**



OLEH

HERO PUSPO AJI GUMELAR

NPM. 15220022

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO
2020**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTRAKTIF BERBASIS
ANDROID PADA MATERI SEJARAH PERGERAKAN DI LAMPUNG
KELAS XI SMA NEGERI 1 PUNGGUR**

SKRIPSI

**Diajukan
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana**

**Hero Puspo Aji Gumelar
NPM. 1522022**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO**

2020

Abstrak

Gumelar, Hero Puspo Aji. 2020. Development of Android-Based Intractive Learning Media on the History of Movement in Lampung SMA Negeri 1 Punggur. Essay. Department of Social Studies Education. History Education Study Program. FKIP Muhamaddiyah Metro University. Advisor I Bobi Hidayat, M.Pd. Advisor II Kuswono, M.Pd.

Keywords : instructional media, interactive media, history of movement in Lampung.

This research is based on the background that SMA Negeri 1 Punggur already has adequate facilities but the use of learning media is not maximal, the use of Android smartphones is only limited to accessing evaluation, if the number of users exceeds it will experience difficulties in accessing it. With adequate facilities and infrastructure, Android-based intractive learning media will be developed which can be accessed via an Android smartphone.

The purpose of this development is to produce a product in the form of Android-based intractive learning media that is feasible and practical for students to use by SMA Negeri 1 Punggur students. This type of research is research and development (R and D). By using the 4-D model (define), the design stage (design), the development stage (development) and the trial stage (disseminate). The data collection instrument used two questionnaires, namely the expert validation questionnaire and the student response questionnaire. The expert validation questionnaire consists of two aspects: material validation and media validation. This research was conducted as a trial with a small group of 10 class XI students. The data analysis technique used in this study includes several steps, namely data analysis, data tabulation, and interpreting the percentage of the questionnaire.

The results showed that the percentage obtained from the validation of media experts was 86% and the validation of material experts was 84% with an average of 85% in the very feasible category. The results of the small group trial got a percentage of 80% in the practical category. Based on predetermined criteria, Android-based intractive learning media are declared feasible and practical.

Abstrak

Gumelar, Hero Puspo Aji.2020. Pengembangan Media Pembelajaran Intraktif Berbasis Android Pada Materi Sejarah Pergerakan Di Lampung SMA Negeri 1 Punggur. Skripsi. Jurusan Pendidikan IPS. Program Studi Pendidikan Sejarah. FKIP Universitas Muhamaddiyah Metro. Pembimbing I Bobi Hidayat, M.Pd . Pembimbing II Kuswono, M.Pd.

Kata Kunci : Media pembelajaran, media intraktif, sejarah pergerakan di Lampung.

Penelitian ini dilatar belakangi, di SMA Negeri 1 Punggur sudah memiliki fasilitas yang cukup memadai akan tetapi penggunaan media pembelajaran belum maksimal, penggunaan *smartphone android* hanya sebatas mengakses evaluasi, apabila jumlah pengakses melebihi maka akan mengalami kesulitan dalam mengakses. Dengan sarana dan prasarana sudah memadai maka akan dikembangkannya media pembelajaran intraktif berbasis android yang dapat diakses melalui *smartphone android*.

Tujuan dari pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran intraktif berbasis android yang layak dan praktis digunakan oleh siswa untuk digunakan siswa SMA Negeri 1 Punggur. Jenis penelitian ini merupakan *research and development* (R and D). Dengan menggunakan model 4-D pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap uji coba (*disseminate*). Intrumen pengumpulan data menggunakan dua angket yaitu angket validasi ahli dan angket respon siswa. Angket validasi ahli terdiri dua aspek: validasi materi dan validasi media. Penelitian ini dilakukan uji coba dengan kelompok kecil 10 siswa kelas XI. teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup beberapa langkah, yaitu analisis data, tabulasi data, dan menafsirkan presentase angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase yang didapat dari validasi ahli media sebesar 86% dan validasi ahli materi 84% dengan rata-rata 85% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba kelompok kecil mendapat presentase 80% dengan kategori praktis. Berdasarkan dengan kriteria yang sudah ditentukan maka media pembelajaran intraktif berbasis android dinyatakan layak dan praktis.

RINGKASAN

Diera globalisasi pada saat ini menjukan perkembangan teknologi yang sangat cepat dalam bidang teknologi dan pendidikan. Perkembangan teknologi pada masa kini sangatlah berpengaruh dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran sejarah. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan, maka berbagai bahan pembelajaran telah diproduksi dan disajikan dalam bentuk yang bervariasi. Selama ini telah mengenal bahkan menggunakan teknologi untuk membantu kegiatan pendidikan, beberapa alat tersebut seperti LCD Projector dan penggunaan komputer. Beberapa alat tersebut dapat membantu menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut peraturan pemerintah Nomor 24 tahun 2012 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan menyatakan bahwa “Memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi sebagai sumber belajar yang dapat diakses setiap saat”. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, asalkan pemilihan dan penggunaan media pembelajarannya tepat.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Punggur pada tanggal 07 Februari 2019 didapatkan hasil : 1) Ketersediaan bahan ajar yang ada disekolah sudah cukup memadai namun terhalang kurangnya minat siswa dalam membaca, 2) Sarana dan prasarana yang memadai seperti adanya Wi-Fi, diperbolehkannya siswa membawa *smartphone* kesekolah, namun pemanfaatan dalam hal tersebut masih kurang. 3) Tersedianya *LCD Projector* sebagai media pembelajaran. Namun karena terbatasnya jumlah *LCD Projector* maka penggunaan *LCD Projector* dikelas juga terbatas, 4) Siswa kurang minat terhadap mata pelajaran sejarah, karena kurang adanya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan keterbatasan dalam pembuatannya. Berdasarkan masalah tersebut maka peneliti akan mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sejarah Pergerakan Di Lampung Kelas XI di SMA Negeri 1 Punggur”.

Selanjutnya rumusan masalah pada penelitian ini adalah : 1) Bagaimana cara menumbuhkan minat belajar siswa melalui pembelajaran intraktif berbasis

android?, 2) Bagaimana cara memanfaatkan sarana dan prasarana yang memadai di sekolah seperti penggunaan media pembelajaran Intraktif berbasis android?, 3) Bagaimana cara memaksimalkan penggunaan *smartphone* android sebagai media pembelajaran di sekolah? 4) Apakah layak tidaknya media pembelajaran intraktif berbasis android menurut validator?. Penelitian ini memiliki tujuan antarlain : 1) Untuk mengetahui cara menumbuhkan minat belajar siswa melalui media pembelajaran intraktif berbasis android. 2) Untuk mengetahui pemanfaatan sarana dan prasarana yang memadai di sekolah pada penggunaan media pembelajaran intraktif berbasis android. 3) Untuk mengetahui cara memaksimalkan penggunaan *smartphone* android sebagai media pembelajaran di sekolah. 4) Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android.

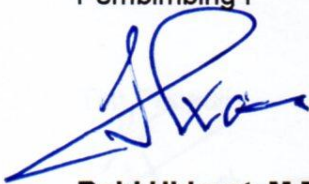
Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase yang didapat dari validasi ahli media sebesar 86% dan validasi ahli materi 84% dengan rata-rata 85% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba kelompok kecil mendapat presentase 80% dengan kategori praktis. Berdasarkan dengan kriteria yang sudah ditentukan maka media pembelajaran intraktif berbasis android dinyatakan layak dan praktis.

PERSETUJUAN

Skripsi oleh HERO PUSPO AJI GUMELAR ini,
Telah diperbaiki dan disetujui untuk diuji

Metro, 2020

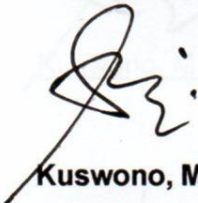
Pembimbing I



Bobi Hidayat, M.Pd

NIDN. 02190985202


Pembimbing II



Kuswono, M.Pd

NIDN. 0229118701

Ketua Program Studi



Kuswono, M.Pd

NIDN. 0229118701

PENGESAHAN

Skripsi oleh **HERO PUSPO AJI GUMELAR** ini,

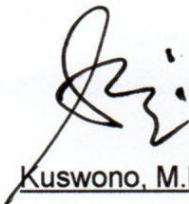
Telah dipertahankan di depan tim penguji

Pada tanggal 18 Agustus 2020

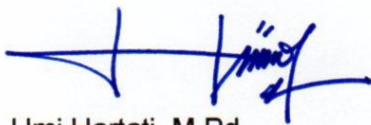
Tim Penguji



Bobi Hidayat, M.Pd ,Ketua



Kuswono, M.Pd ,Sekertaris



Umi Hartati, M.Pd. ,Penguji Utama

Mengetahui

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Drs. PARTONO, M.Pd.

NIP. 196604131991031003

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.s. Al-Baqarah : 286)

PERSEMBAHAN

Dengan memohon rahmat dan rasa syukur kepada Allah SWT, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya Ayah dan Ibu (Untung Daliman Dan Sumiyati) yang saya sayangi dan cintai. Terimakasih atas segala doa yang telah diberikan disetiap langkahku dan pengorbanan tulus yang tak bisa diukur selama hidupku ini, sehingga aku kuat untuk menjalani berbagai rintangan dalam hidupku ini. Semoga ayah ditempatkan disini yang paling indah di surga Allah SWT.
2. Kedua Kakakku tercinta (Erwi Dan Siska) terimakasih untuk semangat, motivasi dan do'a yang selalu diberikan kepada ku.
3. Keluarga besar yang selalu memberikan do'a, semangat serta nasihat demi mencapai keberhasilanku.
4. Sahabat-sahabatku (keluarga besar Pendidikan Sejarah Angkatan 15) untuk canda tawa, semangat, motivasi yang kalian berikan untuk menyelesaikan skripsi ini dan telah mengukir kenangan manis yang tidak akan terlupakan.
5. Bapak Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah membimbing dan memberikan semangat serta motivasi selama perkuliahan.
6. Kepada Dosen Pembimbing 1 Bapak Bobi hidayat. M.Pd dan Pembimbing 2 Bapak Kuswono. M.Pd yang telah membimbing dan membantu dalam penyelesaian skripsi saya.
7. Semua orang yang telah memberikan inspirasi, semangat, dan motivasi untuk saya.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI SEJARAH PERGERAKAN DI LAMPUNG KELAS XI DI SMA NEGERI 1 PUNGGUR"

Penulis skripsi ini sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan, Jurusan Pendidikan IPS, Program Studi Pendidikan Sejarah pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro.

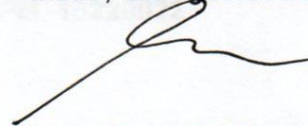
Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Drs. H. Jazim Ahmad, M.Pd. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Metro.
2. Bapak Drs. Partono, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro.
3. Bapak Kuswono, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Muhammadiyah Metro, sekaligus sebagai pembimbing II, yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam penulisan skripsi ini sampai selesai.
4. Bapak Bobi Hidayat, M.Pd. selaku pembimbing I, yang telah memberikan arahan serta membimbing dalam menulis skripsi ini sampai selesai.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, atas ilmu yang telah diberikan selama menempuh program sarjana pendidikan di Universitas Muhammadiyah Metro.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dalam berbagai hal, karena itu, saran, kritik, dan pendapat yang membangun, sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penulisan di masa mendatang.

Wassalamualaikum Wr. WB

Metro, 22 Agustus 2020



Hero Puspo Aji Gumelar
NPM. 15220022

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hero Puspo Aji Gumelar
NPM : 15220022
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan IPS
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI SEJARAH PERGERAKAN DI LAMPUNG KEALS XI DI SMA NEGERI 1 PUNGGUR”** adalah benar-benar karya saya dan bukan hasil plagiat.

Apabila di kemudian hari terdapat unsur plagiat dalam skripsi tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar akademik sarjana dan akan mempertanggungjawabkannya secara hukum.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya.

Metro, 22 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,




Hero Puspo Aji Gumelar
NPM. 15220022



UNIT PUBLIKASI ILMIAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
METRO



SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (*SIMILARITY CHECK*)

Nomor: 1376/II.3.AU/F/UPI-UK/2020

Unit Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Metro dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : HERO PUSPO AJI GUMELAR
NPM : 15220022
Jenis Dokumen : SKRIPSI

Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI SEJARAH PERGERAKAN DI LAMPUNG KELAS XI SEKOLAH SMA NEGERI 1 PUNGGUR

Telah dilakukan validasi berupa Uji Kesamaan (*Similarity Check*) dengan menggunakan aplikasi *Turnitin*. Dokumen yang telah diperiksa dinyatakan telah memenuhi syarat bebas uji kesamaan (*similarity check*) dengan persentase kesamaan $\leq 20\%$. Hasil pemeriksaan uji kesamaan terlampir.

Demikian kami sampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Metro, 28 Juli 2020
Kepala Unit,

Swaditya Rizki, S.Si., M.Sc.
NIDN. 0224018703

alamat:

Jl. Hajar Dewantara No.116
Kemulyo, Kec. Metro Timur Kota
Metro, Lampung, Indonesia

website: www.upi.ummetro.ac.id

email: upi.ummetro@gmail.com

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
LEMBAR LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
ABSTRAK.....	iv
RINGKASAN	vi
PERSETUJUAN	viii
PENGESAHAN	ix
MOTTO	x
HALAMAN PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR	xii
PERNYATAAN TIDAK PELAGIAT	xiii
SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN	xiv
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Pengembangan Produk.....	4
D. Kegunaan pengembangan Produk.....	4
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	5
F. Urgensi Pengembangan	6
G. Keterbatasan Pengembangan	6
Bab II Kajian Pustaka	
A. Pengembangan.....	8
B. Media Pembelajaran	10
C. Media Pembelajaran Intraktif	13
D. Android	14
E. Sejarah Pergerakan di Lampung	16
F. Wabsaite 2 APK Builder.....	17
G. Penelitian Yang Relevan.....	18
H. Kerangka Berpikir.....	20
Bab III Metode Pengembangan	
A. Model Pengembangan.....	21
B. Prosedur Pengembangan	22
1. <i>Define</i>	22
2. <i>Design</i>	24
3. <i>Development</i>	25
4. <i>Disseminate</i>	25
C. Uji Coba Produk	25
1. Desain Uji Coba	26
2. Subjek Coba.....	26
3. Jenis Data	27

4. Instrumen Pengumpulan Data	27
a. Angket Validasi Produk oleh Ahli	27
b. Angket Kepraktisan Produk oleh Siswa	28
5. Teknik Analisis Data	29
a. Analisis Validasi Produk	29
b. Analisis Kepraktisan Produk	30
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
A. Penyajian Data Uji Coba	32
1. Tahap Pendefinisian	32
2. Tahap Perancangan	35
3. Tahap Pengembangan	37
4. Tahap Penyebarluasan	46
B. Analisis Data	46
1. Analisis Data Hasil Validasi oleh Ahli	46
2. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	48
C. Revisi Produk	50
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	55
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.....	9
Gambar 2.....	15
Gambar 3.....	16
Gambar 4.....	18
Gambar 5.....	20
Gambar 6.....	21
Gambar 7.....	40
Gambar 8.....	42
Gambar 9.....	46
Gambar 10.....	47
Gambar 11.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 1.....	29
Tabel 2.....	30
Tabel 3.....	36
Tabel 4.....	38
Tabel 5.....	40
Tabel 6.....	42
Tabel 7.....	43
Tabel 8.....	44
Tabel 9.....	48
Tabel 10.....	50
Tabel 11.....	50