

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2022

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Kurang cakap dapat diilangkan dengan pengalaman, kurang cerdas dapat diperbaiki dengan belajar. Namun, tidak jujur dapat diperbaiki. (Mohammad Hatta)
2. Kekalahan pertama memang menyakitkan, tapi karena itulah yang membuat permainan jadi menyenangkan. (Sora)
3. Memikirkan kegagalan adalah hal yang bodoh. (Lupusregina Beta)
4. Aku bukanlah malas, akan tetapi menghemat tenaga. (Oreki Hotarou)
5. Lebih baik terluka daripada melukai orang lain. (Kaneki Ken)
6. Bersakit-sakit dahulu, berfoya-foya kemudian. Diatas langit masih ada Satelit. (Akmal Haikal)

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas rahmat dan ridho yang telah Allah SWT berikan sehingga penelitian pengembangan dalam tugas akhir ini dapat terselesaikan. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

1. Orang tua (Kusnanto dan Siti Khalimah) yang selalu memberikan dukungan moral maupun finansial serta do'anya.
2. Keluarga besar yang memberikan motivasi dan semangat.
3. Siti Masfuah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Lovika Ardana Riswari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu serta membimbing dan memberi arahan peneliti dengan tulus dan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus, terutama Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberi arahan sepenuh hati.
5. Bapak/Ibu Guru serta staff SD 7 Gondosari.
6. Sahabat karib Imam Azhari yang sangat berandil besar dalam membantu menyelesaikan tugas akhir, serta Edi Permadi, Heru Kasmantoro, Riyanto

Setiawan, Alvin Atmojo yang selalu membantu memberi bantuan tempat untuk mengerjakan skripsi.

7. Sahabat karib Imam Azhari serta teman seperjuangan Akhmad Veriawan, Dhani Aditya Maula, Gesit Logos Pamungkas, Muhammad Muhamimin yang telah membantu memotivasi dan memberi dukungan dalam bentuk ngopi bersama dalam rangka menghilangkan stres dan beban pikiran.
8. Muhammad Taufik selaku pemilik channel YouTube LemauDev yang telah memberi bantuan dan juga arahan atas media yang peneliti buat.
9. Teman-teman UKM Seni Kampus yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah berkontribusi dan mendukung pengerjaan tugas akhir.
10. Teman-teman PGSD, Jancukerz, Stereogun, MENGHADEH, Uma Musume Pretty Derby Indonesia dan seluruh organisasi atau komunitas yang bersedia mengingatkan dan memberi sumbangsih baik ilmu maupun semangat untuk menuntaskan kewajiban dalam pengerjaan tugas akhir jenjang strata satu ini.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Cempaka Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD 7 Gondosari* oleh Akmal Haikal NIM 201733115 ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Kudus, 29 Agustus 2022

Pembimbing I



Siti Masfuah, M.Pd.

NIDN. 0615129001

Pembimbing II



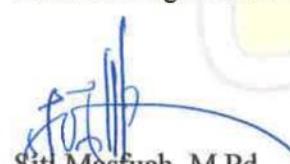
Lovika Ardana Riswari, M.Pd

NIDN. 0624089301

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Siti Masfuah, M.Pd.

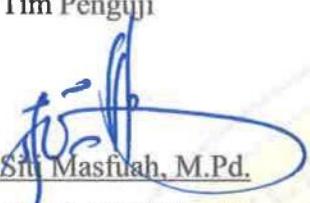
NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Cempaka Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD 7 Gondosari* oleh Akmal Haikal NIM 201733115 ini telah dipertahankan di depan Tim Pengaji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

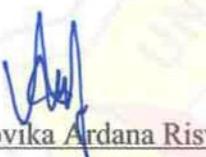
Kudus, 31 Agustus 2022

Tim Pengaji


Sri Masfiah, M.Pd.

NIDN. 0615129001

Ketua


Lovika Ardana Riswari, M.Pd.

NIDN. 0624089301

Anggota


Fina Fakhriyah, M.Pd.

NIDN. 0616098701

Anggota


Sekar Dwi Ardianti, M.Pd.

NIDN. 0623119001

Anggota

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,


Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.

NIDN. 0629086302

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya. Peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Cempaka Berbasis *Android* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Gondosari.

Skripsi ini disusun guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekola Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, motivasi, maupun dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan yang berharga ini, peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Kusnanto dan Ibu Siti Khalimah selaku orang tua.
2. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Drs. Sucipto, M.Pd.Kons., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus.
4. Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
5. Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya serta membimbing dengan sabar dan tulus.
6. Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya serta membimbing dengan sabar dan tulus.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu bermanfaat selama perkuliahan.
8. Suwandi, S.Pd.SD selaku Kepala SD 7 Gondosari yang telah memberikan izin kepada peneliti.
9. Noor Zohani, S.Pd.SD selaku wali kelas 5 SD 7 Gondosari yang telah memberikan informasi kepada peneliti.
10. Siswa SD 7 Gondosari yang bersedia menjadi subjek penelitian.
11. Semua pihak yang membantu secara langsung maupun tidak langsung, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengharap kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca pada umumnya.

Kudus, 28 Agustus 2022

Peneliti



ABSTRAK

Haikal, Akmal. 2022. **Pengembangan Media Pembelajaran Cempaka Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD 7 Gondosari.** Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muria Kudus. Pembimbing (I) Siti Masfuah, M.Pd. (II) Lovika Ardana Riswari, M.Pd.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Berbasis Android, Peningkatan Hasil Belajar

Pembelajaran yang monoton cenderung membosankan menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa karena selain pembelajaran yang monoton juga kurangnya media pembelajaran yang mendukung selama kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan yang ditemui di SD 7 Gondosari kelas 5 yang berjumlah 21 siswa dengan persentase kurang dari KKM 71,4% dalam muatan IPA dan persentase kurang dari KKM 61,9% dalam muatan IPS, maka diperlukan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan jembatan yang membantu siswa menerima dan mempermudah pemahaman saat melakukan pembelajaran. Media “Cempaka” (Cerdas dan Pintar bersama PGSD UMK) adalah sebuah media pembelajaran berbasis *Android* yang didalamnya terdapat materi IPA, IPS dan permainan kuis sebagai evaluasi untuk menguji pengetahuan peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research & Development* dengan prosedur penelitian terdiri dari Potensi Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Ujicoba Kecil.

Media Cempaka diujicobakan kepada guru kelas 5 SD 7 Gondosari dan siswa kelas 5 SD 7 Gondosari yang berjumlah 6 siswa. Jenis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Instrumen data berupa kuesioner tertutup dengan rentang skala TS (Tidak Setuju), KS (Kurang Setuju), S (Setuju) dan SS (Sangat Setuju). Teknik analisis data kualitatif berupa deskriptif kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif berupa uji N gain yang didapat dari hasil skor posttest dan pretest.

Hasil penelitian didapati bahwa media Cempaka layak digunakan setelah mengikuti saran dan beberapa masukan dari ahli media. Media Cempaka juga dinyatakan efektif setelah dilakukan uji N gain setelah mengetahui kenaikan hasil sebelum dan sesudah menggunakan media Cempaka melalui posttest dan pretest.

Berdasarkan hasil penelitian, diharapkan media pembelajaran Cempaka berbasis *android* dapat dikembangkan lagi oleh peneliti atau pengembang selanjutnya, serta guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran Cempaka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang akan membantu siswa memahami materi dengan mudah dan dapat digunakan kapanpun dimanapun selagi membawa *smartphone*.

ABSTRACT

Haikal, Akmal. 2022. **Development of Android-Based Cempaka Learning Media to Improve Learning Outcomes of 5th Grade 7 Gondosari Elementary School Students.** Thesis. Primary teacher education. Muria Kudus University. Supervisor (I) Siti Masfuah, M.Pd. (II) Lovika Ardana Riswari, M.Pd.

Keywords: Learning Media, Android Based, Improving Learning Outcomes

Monotonous learning tends to be boring causing students to be less enthusiastic in participating in learning. The lack of enthusiasm of students in participating in learning results in low student learning outcomes because in addition to monotonous learning, there is also a lack of supportive learning media during learning activities. This is evidenced by the fact that found in SD 7 Gondosari grade 5, totaling 21 students with a percentage of less than KKM 71.4% in science content and a percentage less than 61.9% KKM in social studies content, then learning media is needed to overcome problems and help improve student learning outcomes.

Learning media is a bridge that helps students accept and facilitate understanding when doing learning. Media "Cempaka" (Cerdas dan Pintar Bersama PGSD UMK) is an Android-based learning media in which there are science, social studies and quiz games as evaluations to test students' knowledge. This study uses a Research & Development approach with research procedures consisting of Potential Problems, Data Collection, Product Design, Design Validation, Design Revision, Small Trial.

Media Cempaka was tested on 5th grade teachers of SD 7 Gondosari and 5th graders of SD 7 Gondosari, totaling 6 students. The types of data used are qualitative and quantitative. The data instrument is a closed questionnaire with a scale range of TS (Disagree), KS (Disagree), S (Agree) and SS (Strongly Agree). Qualitative data analysis techniques in the form of descriptive qualitative and quantitative data analysis techniques in the form of N gain test obtained from the results of the posttest and pretest scores.

The results of the study found that the Cempaka media was suitable for use after following the suggestions and some inputs from media experts. Cempaka media was also declared effective after the N gain test was carried out after knowing the increase in results before and after using Cempaka media through posttest and pretest.

Based on the results of the study, it is hoped that the Android-based Cempaka learning media can be further developed by further researchers or developers, and teachers are expected to be able to use Cempaka learning media in carrying out learning activities that will help students understand the material easily and can be used anytime anywhere while carrying a smartphone.

DAFTAR ISI

COVER	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iv
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Teoretis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.6 Definisi Operasional.....	4
1.6.1 Media Pembelajaran Cempaka.....	5
1.6.2 Hasil Belajar.....	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Deskripsi Konseptual	6
2.1.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Media Berbasis <i>Android</i>	6
2.1.3 Media Pembelajaran Cempaka.....	7
2.1.4 Hasil Belajar.....	8
2.1.5 Materi	9
2.2 Konsep Model Yang Dikembangkan.....	14
2.3 Penelitian Relevan.....	14
2.4 Kerangka Berpikir	16
2.5 Rancangan Model.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	23
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	23
3.2 Karakteristik Model yang Dikembangkan	23
3.3. Model Pengembangan	23
3.3.1 Prosedur Pengembangan.....	24
3.4 Subjek Uji Coba	26
3.5 Jenis Data	27
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	27
3.6.1 Observasi.....	28
3.6.2 Wawancara.....	28
3.6.3 Kuesioner	28
3.6.4 Dokumentasi	30
3.6.4 Tes	30
3.7 Teknik Analisis Data.....	30

3.7.1 Teknik Analisis Data Kualitatif	30
3.7.2 Teknik Analisis Data Kuantitatif	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Hasil Penelitian	33
4.1.1 Kelayakan Model	33
4.1.2 Efektifitas Produk.....	35
4.2 Proses Pengembangan Model	36
4.3 Pembahasan.....	39
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	50
5.1 Simpulan	50
5.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan jurnal relevan.....	15
Tabel 2. Langkah Pembuatan Cempaka.....	18
Tabel 3. Fitur di Menu Utama.....	19
Tabel 4. Tabel kisi-kisi untuk Ahli Media.....	28
Tabel 5. Tabel kisi-kisi untuk Ahli Materi.....	29
Tabel 6. Tabel kisi-kisi untuk Responden.....	29
Tabel 7. Tabel Skala Likert.....	31
Tabel 8. Tingkat pencapaian validasi.....	32
Tabel 9. Kategori Keefektifan Media.....	32
Tabel 10. Angket Respon.....	34
Tabel 11. Nilai Pretest.....	35
Tabel 12. Nilai Posttest.....	35

DAFTAR GAMBAR

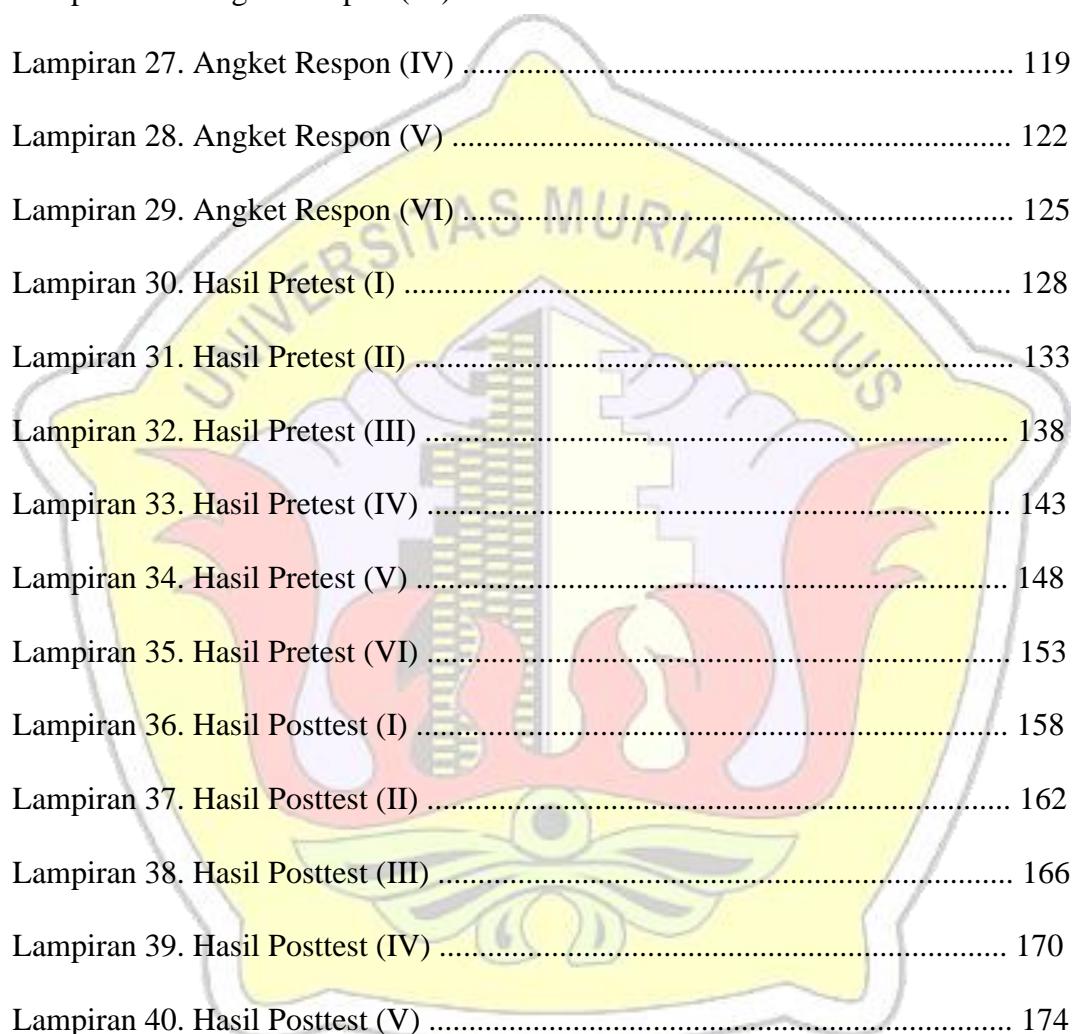
Gambar 1. Tampilan awal Media Cempaka.....	8
Gambar 2. Kerangka Berpikir.....	17
Gambar 3. Tampilan awal Adobe Photoshop 2020.....	18
Gambar 4. <i>Event Sheet</i> di Construct 2.....	19
Gambar 5. <i>Debugging</i> media Cempaka.....	19
Gambar 6. <i>Layout</i> Bermain.....	19
Gambar 7. Tampilan Menu <i>Quiz</i>	19
Gambar 8. <i>Layout</i> Materi.....	20
Gambar 9. Tampilan Salah Satu Materi.....	20
Gambar 10. <i>Layout</i> Pengaturan.....	21
Gambar 11. Tampilan Pengaturan Suara.....	21
Gambar 12. <i>Layout</i> Petunjuk.....	21
Gambar 13. Tampilan Petunjuk.....	21
Gambar 14. <i>Layout</i> Tentang.....	21
Gambar 15. Tampilan Tentang.....	21
Gambar 16. <i>Layout</i> Keluar.....	22
Gambar 17. Tampilan Konfirmasi Keluar.....	22
Gambar 18. Langkah-langkah Pengembangan Borg dan Gall.....	24
Gambar 19. Data Hasil SPSS.....	36
Gambar 20. Pembuatan <i>Assets</i>	37
Gambar 21. Penataan <i>Assets</i>	37

Gambar 22. <i>Coding dalam Construct 2</i>	38
Gambar 23. <i>Debugging via Browser</i>	38
Gambar 24. <i>Export via Android Studio</i>	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Penelitian.....	55
Lampiran 2. Hasil Analisis Kebutuhan (Guru).....	56
Lampiran 3. Hasil Analisis Kebutuhan (Siswa I).....	59
Lampiran 4. Hasil Analisis Kebutuhan (Siswa II).....	60
Lampiran 5. Hasil Analisis Kebutuhan (Siswa III).....	61
Lampiran 6. Lembar Validitas Ahli Media.....	62
Lampiran 7. Lembar Validitas Ahli Materi.....	66
Lampiran 8. Lembar Angket Respon Siswa.....	70
Lampiran 9. Daftar Nama Siswa Kelas 5 SD 7 Gondosari.....	73
Lampiran 10. Nilai siswa muatan pelajaran IPA.....	74
Lampiran 11. Nilai siswa muatan pelajaran IPS.....	75
Lampiran 12. Nilai siswa muatan pelajaran PKn.....	76
Lampiran 13. Nilai siswa muatan pelajaran SBdP.....	77
Lampiran 14. Nilai siswa muatan pelajaran Bahasa Indonesia.....	78
Lampiran 15. Nilai Rata-rata IPA, IPS, SBdP, PKn dan Bahasa.....	79
Lampiran 16. Kisi-kisi Soal.....	80
Lampiran 17. Soal Pretest.....	81
Lampiran 18. Soal Posttest.....	86
Lampiran 19. Validasi Soal.....	92
Lampiran 20. Validasi Materi.....	94
Lampiran 21. Validasi Media (I)	98



Lampiran 22. Validasi Media (II)	102
Lampiran 23. Validasi Media (III)	106
Lampiran 24. Angket Respon (I)	110
Lampiran 25. Angket Respon (II)	113
Lampiran 26. Angket Respon (III)	116
Lampiran 27. Angket Respon (IV)	119
Lampiran 28. Angket Respon (V)	122
Lampiran 29. Angket Respon (VI)	125
Lampiran 30. Hasil Pretest (I)	128
Lampiran 31. Hasil Pretest (II)	133
Lampiran 32. Hasil Pretest (III)	138
Lampiran 33. Hasil Pretest (IV)	143
Lampiran 34. Hasil Pretest (V)	148
Lampiran 35. Hasil Pretest (VI)	153
Lampiran 36. Hasil Posttest (I)	158
Lampiran 37. Hasil Posttest (II)	162
Lampiran 38. Hasil Posttest (III)	166
Lampiran 39. Hasil Posttest (IV)	170
Lampiran 40. Hasil Posttest (V)	174
Lampiran 41. Hasil Posttest (VI)	178
Lampiran 42. Dokumentasi.....	182
Lampiran 43. Daftar Riwayat Hidup.....	189