



Pengembangan Media Pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) Berbasis *Android* Kelas IV Sekolah Dasar

Shinta Rohadatul 'Aisy^{1*}, Meifita Asri Untari², Ikha Listyarini³

¹PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: shintaaaisylavender@gmail.com

²PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: meifitaasri@upgris.ac.id

³PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: ikhalistyarini@gmail.com

Abstract. *This research focuses on developing an innovative and interactive android-based learning media to increase learning motivation and make learning more interest. The purpose of this study is to describe the characteristics of the Android-based RUMPI (Smart House) learning media and to determine the level of validity and practicality of the Android-based RUMPI (Smart House) learning media in the IV grade of elementary school. This type of research used Research and Development (RnD) using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research is conducted in three elementary schools: SDN Bangunharjo, SDN Miroto, and SDN Pandean Lamper 05. The data in this study was obtained by observation through observation, interviews, and questionnaires. The validation results from the two material experts showed an average percentage of 100% and the validation results from the two media experts showed an average percentage of 100%. The results of the practitioner's assessment obtained a percentage of 96%. Student response questionnaires obtained a percentage of 99%. It can be concluded that the learning media developed are included in the categories of "very good" and "very feasible" to be used in the IV grade of elementary school learning.*

Keywords: *Android Based learning; Development; Elementary School.*

Abstrak. *Penelitian ini berfokus pada pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis android yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan karakteristik media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis android serta untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis android pada kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (RnD) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian ini dilaksanakan di tiga sekolah dasar: SDN Bangunharjo, SDN Miroto, dan SDN Pandean Lamper 05. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket. Hasil validasi dari kedua ahli materi menunjukkan rata-rata persentase 100% dan hasil validasi dari kedua ahli media menunjukkan rata-rata persentase 100%. Hasil penilaian praktisi memperoleh persentase 96%. Angket tanggapan peserta didik memperoleh persentase sebesar 99%. Hal ini dapat disimpulkan media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat baik" dan "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran kelas IV sekolah dasar.*

Kata Kunci: *Pengembangan; Pembelajaran Berbasis Android; Sekolah Dasar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Pendidikan menjadi kebutuhan primer, karena seiring perkembangan arus globalisasi yang semakin pesat peserta didik harus dapat mengikuti perkembangan zaman tersebut. Cara yang paling tepat untuk mengikuti perkembangan zaman adalah dengan belajar. Dari kegiatan belajar, peserta didik diharapkan dapat menyerap informasi sebanyak-banyaknya melalui proses pembelajaran dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pada era globalisasi, perkembangan IPTEK sudah semakin maju dan tidak dapat dihindari lagi. Perkembangan teknologi dari tahun ke tahun memperlihatkan perubahan yang signifikan. teknologi dan informasi muncul banyak ragam dan selalu dikembangkan guna memenuhi tuntutan kebutuhan manusia. Begitu juga dengan dunia pendidikan, seiring dengan perkembangan zaman maka tingkat pendidikan di masyarakat juga mengalami peningkatan. Hal ini karena pendidikan menjadi tolok ukur keberhasilan seseorang dalam menggapai masa depan. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Rudi dan Cepi, 2010: 1). Pembelajaran yang berkualitas sangat bergantung pada motivasi peserta didik dan kreativitas pendidik. Peserta didik yang bermotivasi tinggi, didukung oleh pendidik yang dapat menumbuhkan motivasi akan membantu mereka mencapai tujuan belajarnya. Model dan desain pembelajaran yang baik, didukung oleh peralatan yang tepat dan kreativitas dari pendidik akan membantu peserta didik mencapai tujuan belajar mereka dengan lebih mudah.

Inovasi pembelajaran merupakan upaya penemuan atau pembaharuan dalam sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan kualitas pendidikan lebih baik agar efektif dan efisien (Shoimin, 2014: 20). Inovasi pembelajaran menjadi tantangan bagi pendidik untuk mentransformasi pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan salah satunya melalui media pembelajaran. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi instruksional kepada peserta didik dan untuk merangsang motivasi peserta didik untuk memperkuat pemikiran, emosi, perhatian, dan proses belajar mereka sehingga tercapai suatu tujuan belajar yang diinginkan. Sejalan dengan itu, pentingnya peran media dalam membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan mengharuskan guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Muttaqin (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas VI SD”. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh media pembelajaran interaktif berbasis android yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap hasil dari penelitian ini yaitu hasil analisis data terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android diperoleh skor validasi oleh ahli materi dengan rerata skor sebesar 4,8 dari skor maksimum 5 dengan kategori “Sangat Baik”, kemudian ahli media diperoleh rerata skor sebesar 4,8 dari skor maksimum 5 dengan kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya skor pada uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor sebesar 4,5 dari skor maksimum 5 yang berada pada kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan uji coba kelompok kecil menyatakan bahwa produk pengembangan media pembelajaran berbasis android valid dan praktis. Hasil penelitian ini memberi wawasan kepada program studi Pendidikan Dasar bahwa penggunaan teknologi yang mengikuti perkembangan zaman, akan berdampak positif dalam bidang pendidikan.

Fadhli (2015) menjelaskan bahwa sebenarnya guru mempunyai keinginan besar untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang efektif dan inovatif, yang mampu merangsang keaktifan peserta didik, merangsang kreativitas mereka dan meningkatkan prestasi belajar belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yakni menjawab permasalahan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang efektif dan inovatif, yang mampu merangsang keaktifan peserta didik dan memiliki tujuan yang sama yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV SDN Bangunharjo, SDN Miroto, dan SDN Pandean Lamper 05 terlihat kendala dalam hal kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan masih belum maksimalnya penggunaan media pendukung pembelajaran. Kemudian penggunaan media yang juga belum dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, itu disebabkan karena guru menggunakan media yang kurang bervariasi, dan terkesan monoton. Guru hanya menggunakan media berupa alat peraga konvensional, gambar, video *youtube*, dan *google classroom*. Guru juga belum melakukan inovasi dan kreativitas dalam proses belajar yang akhirnya membuat peserta didik jenuh dan kurang maksimal untuk memahami konsep materi pembelajaran yang telah disampaikan.

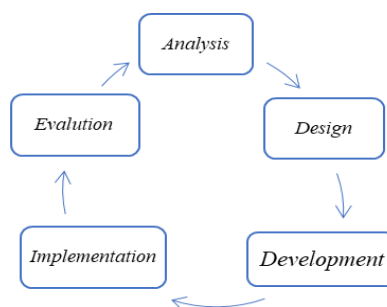
Sejalan dengan permasalahan yang ada, untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, serta untuk meningkatkan hasil belajar diperlukan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Dengan demikian peneliti termotivasi untuk membuat “Media Pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *Android* pada Pembelajaran Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian dan pengembangan yang dapat dicapai yaitu mendeskripsikan karakteristik media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku kelas IV sekolah dasar, mengetahui dan menganalisis tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku kelas IV sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian *Research and Development (RnD)* biasanya digunakan untuk membuat atau mengembangkan suatu produk. Menurut Sugiyono (2016: 30) Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* dipilih oleh peneliti karena peneliti mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbentuk aplikasi berbasis *android* pada pembelajaran tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan *software Smart APP Creator* yang sudah ada kemudian dijadikan inovasi yang baru tentunya melalui tahap pengujian terlebih dahulu.

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan alur berpikir yang telah dikemukakan oleh Rusdi (2018: 121-133) yaitu model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Langkah-langkah desain pengembangan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Bagan Pengembangan Model ADDIE.



(Sumber: Rusdi, 2018: 119)

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12-19 Juli 2022 di tiga sekolah dasar berbeda yaitu SDN Bangunharjo, SDN Miroto dan SDN Pandean Lamper 05. Dengan subjek penelitian yaitu guru dan peserta didik kelas IV sekolah dasar. Populasi pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* adalah peserta didik kelas IV di SDN Pandean Lamper 05, SDN Bangunharjo, SDN Miroto. Menurut Sugiyono (2016: 136) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakter yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dapat diambil dari subjek yang merupakan populasi pada penelitian. Pada penelitian ini menggunakan sampel jenuh atau sampel total dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Sampel yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah: (1) Kelas IV SDN Bangunharjo berjumlah 26 peserta didik; (2) Kelas IV SDN Miroto berjumlah 28 peserta didik; (3) Kelas IV SDN Pandean Lamper 05 berjumlah 27 peserta didik. Instrumen yang digunakan pada tahap studi pendahuluan meliputi, angket analisis kebutuhan guru, angket analisis kebutuhan peserta didik dan

Angket analisis kebutuhan orangtua untuk mengumpulkan informasi awal berkaitan dengan pembelajaran kelas IV tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku. Selanjutnya, pada tahap pengembangan dan tahap evaluasi instrumen yang digunakan adalah angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Teknik analisis data menurut Sugiyono (2016: 368) Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan memilih mana data yang penting dan akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Hasil pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket/kuesioner dianalisis melalui teknik/metode deskriptif analisis. Deskriptif analisis digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul melalui tahap sebelumnya. Sedangkan menurut Rusdi (2018: 244) data kualitatif pada awal penelitian desain dan pengembangan data kualitatif lebih dominan dari pada data kuantitatif. Sedangkan data kuantitatif adalah tahap awal penelitian berhubungan dengan analisis yang diperoleh dari peserta didik. Pada penelitian ini data kuantitatif cukup dianalisis dengan menggunakan statistika deskriptif (Rusdi, 2018: 246).

Data diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, respon guru, dan respon peserta didik. Pada hasil angket ahli materi, ahli media, dan respon guru analisis skor yang digunakan yaitu analisis deskriptif dengan menggunakan perhitungan skala *likert*. Sedangkan respon peserta didik dihitung menggunakan skala *guttman*. Pada skala perhitungan *Likert* yaitu dengan menghadirkan pilihan jawaban melalui skor nilai meliputi yaitu (5) Sangat Baik (4) Baik (3) Cukup (2) Kurang (1) Sangat Kurang. Sedangkan skala *Guttman* hanya menghadirkan sejumlah pertanyaan yang akan didapat jawaban tegas dari responden yaitu “Ya” dan “Tidak” (Sugiyono, 2016: 167). Data-data yang telah terkumpul kemudian di analisis dengan menghitung rata-rata skor yang diperoleh. Setelah memperoleh data penilaian dari ahli materi, ahli media, respon guru, dan respon peserta didik kemudian dapat dihitung persentase keidealan setiap aspek dengan acuan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Kunandar, 2013:126)

Setelah dilakukan perhitungan, hasil yang diperoleh kemudian diubah menjadi kalimat yang bersifat kualitatif. Untuk mengetahui penilaian kelayakan produk media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* maka dibutuhkan kriteria interpretasi penilaian. Berikut merupakan pedoman untuk menentukan kriteria media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* yang telah dilakukan perhitungan dengan cara sebagai berikut:

Tabel 1.1 Range Presentasi dan Kriteria Kualitatif.

Penilaian	Kategori
0%-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Sumber: (Arikunto, 2010: 44)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* merupakan suatu produk media yang memuat materi pembelajaran, video pembelajaran, dan soal evaluasi. Peneliti memberi nama media ini dengan sebutan RUMPI karena merupakan akronim dari media pembelajaran Rumah Pintar. Media ini dirancang menjadi sebuah aplikasi pembelajaran yang diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik karena dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Media RUMPI (Rumah Pintar) ini juga dirancang dengan memanfaatkan kemajuan teknologi namun tetap disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan analisis peneliti terhadap hasil penelitian yakni hasil wawancara, analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan orangtua dan analisis kebutuhan peserta didik, diperoleh fakta, antara lain: (1) Pembelajaran membutuhkan sebuah media yang dapat menarik minat dan motivasi belajar peserta didik; (2) Pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang memiliki desain dan warna yang menarik; (3) Belum pernah dikembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *android*; (4) 96% peserta didik dan 100% guru menyatakan perlu dibuat media pembelajaran aplikasi berbasis *android* untuk mempermudah pembelajaran. (5) Media pembelajaran yang diharapkan dapat digunakan baik secara *online* maupun *offline*.

Media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi dan dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media, yaitu Bapak Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Muhammad Arief Budiman, S.S., M. Hum. dengan mempertimbangkan saran dan masukan selanjutnya media direvisi terlebih dahulu untuk perbaikan kemudian bisa digunakan untuk uji coba lapangan. Berikut adalah hasil dari penilaian Tabel 1. 2 Rekapitulasi Hasil Ahli Materi dan Ahli Media Pembelajaran.

Tabel 1.2 Rekapitulasi Hasil Ahli Materi dan Ahli Media Pembelajaran.

No	Validator	Ahli	Σx	Σxi	P
		Tahap Akhir			
1.	Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd.	Ahli Materi 1	100	100	100%
2.	Muhammad Arief Budiman, S.S., M. Hum.	Ahli Materi 2	100	100	100%
3.	Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd.	Ahli Media 1	100	100	100%
4.	Muhammad Arief Budiman, S.S., M. Hum.	Ahli Media 2	100	100	100%

No	Validator	Ahli	Σx	Σxi	P
Tahap Akhir					
	Presentasi Ahli Materi	$\frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100\%$ $= \frac{100}{100} \times 100\% = 100\%$			
	Persentase Ahli Media	$\frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100\%$ $= \frac{100}{100} \times 100\% = 100\%$			

Berdasarkan Tabel 1.2 dapat dilihat bahwa rata-rata persentase skor dalam penilaian ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran adalah 100%. Dimana skor tersebut tertera antara interval 81%-100% dengan kategori “sangat baik” yang berarti media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran kelas IV tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku.

Selanjutnya peneliti melakukan uji coba lapangan, pada tahap ini dengan responden yaitu di SDN Bangunharjo, SDN Miroto, dan SDN Pandean Lamper 05. Pada tahap awal peneliti memperkenalkan media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* kepada guru dan peserta didik. Selanjutnya, peneliti menjelaskan maksud dan tujuan dari kegiatan penelitian dan memberikan media pembelajaran kepada guru dan peserta didik untuk memberi kesempatan mencoba media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android*. Pada tahap akhir peneliti membagikan angket respon guru, angket respon peserta didik dan soal evaluasi untuk menguji kepraktisan media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android*.

Tabel 1.3 Hasil Angket Respon Guru.

Nama Guru	Instansi	Σx	Σxi	P	K
E. Ratih Mila Dewi, S.Pd.	SDN Bangun harjo	93	100	93%	Sangat Baik
Ahmad Ainun Nadhif, S.Pd.I	SDN Miroto	97	100	97%	Sangat Baik
Hari Purwanto, S.Pd. SD	SDN Pandean Lamper 05	98	100	98%	Sangat Baik
Jumlah Skor Rata-rata		96	100	96%	Sangat Baik

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100\% = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100\% = \frac{96}{100} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan Tabel 1.3 menyatakan hasil respon guru terhadap media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* yang dilakukan oleh guru kelas IV SDN Bangunharjo yaitu Ibu E. Ratih Mila Dewi, S.Pd., guru kelas IV SDN Miroto yaitu Bapak Ahmad Ainun Nadhif, S.Pd.I. dan guru kelas IV SDN Pandean Lamper 05 Bapak Hari Purwanto, S.Pd., SD. Data yang diperoleh dari ketiga responden tersebut menunjukkan skor persentase sebesar 96%. Dimana hasil tersebut berada pada interval nilai 81%-100% dengan kriteria “Sangat Baik” sehingga media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* dapat dinyatakan memenuhi kriteria praktis dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran kelas IV tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku.

Tabel 1.4 Hasil Angket Respon Peserta Didik.

Nama Sekolah	Σx	Σxi	P	K
SDN Bangunharjo	387	390	99%	Sangat Baik
SDN Miroto	420	420	100%	Sangat Baik
SDN Pandean Lamper 05	402	405	99%	Sangat Baik
$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlahskortotal}}{\text{jumlahskorideal}} \times 100\% = \frac{1209}{1.215} \times 100\% = 99\%$				Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis respon peserta didik yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa persentase yang diperoleh rata-rata termasuk dalam kategori “Sangat Baik” sehingga media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* dapat dinyatakan memenuhi kriteria praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran kelas IV tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku.

Pembahasan

Pembahasan pada penelitian pengembangan media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* pada pembelajaran tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku kelas IV sekolah dasar peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian dan pengembangan media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* diawali dengan mengumpulkan informasi awal mengenai situasi dan kondisi di kelas IV SDN Bangunharjo, SDN Miroto, dan SDN Pandean Lamper 05 melalui kegiatan studi pendahuluan. Studi pendahuluan dilakukan oleh peneliti dengan melakukan observasi tidak terstruktur, wawancara terstruktur, membagikan angket analisis kebutuhan guru, angket analisis kebutuhan orangtua, dan angket analisis kebutuhan peserta didik. Dari studi pendahuluan dapat diketahui bahwa sekolah membutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar peserta didik, inovatif, dan dapat bertahan lama. Pemanfaatan kecanggihan teknologi dalam sebuah media pembelajaran juga dibutuhkan oleh ketiga sekolah tersebut untuk mempermudah proses belajar mengajar, dan mempermudah peserta didik belajar secara mandiri dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan identifikasi masalah melalui studi pendahuluan akhirnya peneliti berinovasi untuk membuat sebuah media pembelajaran yang inovatif dan menarik yaitu media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku di kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* berisi materi pembelajaran kelas IV tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku. Dalam media ini terdapat enam menu yaitu; kompetensi, materi, evaluasi, video pembelajaran, profil pengembang, dan daftar pustaka. Media pembelajaran ini dapat diakses atau digunakan melalui *smartphone* berbasis *android*. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Sanaky dalam (Suryani, dkk 2018: 9) tujuan media pembelajaran salah satunya adalah meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, baik di sekolah ataupun luar sekolah. Media pembelajaran ini juga lengkap dengan fitur materi, video pembelajaran, dan juga soal evaluasi. Berdasarkan pengembangan yang dilakukan, berikut adalah karakteristik dari media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* yaitu media pembelajaran ini dapat bertahan lama, memiliki desain menarik dan memiliki warna-warna yang cerah. Media ini juga menarik minat peserta didik dalam belajar dan mampu mempermudah peserta didik dalam belajar karena terdapat beberapa menu.

Media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* yang dikembangkan oleh peneliti sudah melalui tahap validasi media dan validasi materi. Uji validasi media dan materi pembelajaran dilakukan oleh Bapak Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Muhammad Arief Budiman, S.S., M.Pd. Hasil validasi media dan validasi materi dari kedua ahli mendapatkan persentase skor akhir sebanyak 100%. Dimana skor tersebut berada pada interval 81%-100% dengan kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan nilai persentase tersebut maka dapat media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran kelas IV tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku.

Uji coba media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* juga dilakukan pada tiga sekolah dasar yaitu SDN Bangunharjo, SDN Miroto, SDN Pandean Lamper 05. Dengan membagikan angket respon kepada guru dan peserta didik di tiga sekolah dasar tersebut untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android*. Hasil tanggapan guru pada tiga sekolah dasar yang berbeda memperoleh persentase sebesar 96% dengan interval diantara 81%-100% dan kategori "Sangat Baik". Hasil tanggapan peserta didik pada tiga sekolah dasar yang berbeda memperoleh persentase nilai sebesar 99% dengan interval diantara 81%-100% dan kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil analisis angket respon guru dan angket respon peserta didik pada media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* memenuhi kriteria praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku di kelas IV sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah yang dilakukan melalui penelitian dan pengembangan media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* dikembangkan untuk pembelajaran di kelas IV tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku. Karakteristik media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* yaitu dapat bertahan lama, memiliki tampilan desain yang menarik, memiliki tampilan warna yang cerah, terdapat berbagai menu pembelajaran seperti menu materi, evaluasi, dan video pembelajaran. Media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Media ini juga mudah digunakan guru dan peserta didik baik secara *online* ataupun *offline* sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Kevalidan dari produk media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* dapat diketahui melalui hasil validasi ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran. Hasil akhir yang didapat melalui penilaian media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran memperoleh skor sebesar 100%. Dimana skor tersebut terletak diantara interval 81%-100% dengan kategori "Sangat Baik" sehingga, pengembangan media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* pada pembelajaran kelas IV tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku memenuhi kriteria valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kepraktisan dari produk media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* dapat diketahui melalui hasil angket respon guru, hasil angket respon peserta didik, dan hasil belajar peserta didik pada tiga sekolah dasar yang berbeda yaitu SDN Bangunharjo, SDN Miroto, dan SDN Pandean Lamper 05. Hasil angket respon guru dari ketiga sekolah tersebut menunjukkan persentase skor sebesar 96%. Dimana hasil tersebut berada diantara interval nilai 81%-100% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil angket respon peserta didik dari ketiga sekolah yang berbeda menunjukkan rata-rata persentase skor sebesar 99%. Dimana hasil tersebut berada diantara interval nilai 81%-100% dengan kategori "Sangat Baik".

Berdasarkan hasil belajar peserta didik melalui soal evaluasi yang diberikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar peserta didik pada tiga sekolah dasar yang berbeda mengalami peningkatan. Sehingga dengan begitu pengembangan media pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) berbasis *android* pada kelas IV tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku memenuhi kriteria praktis dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fadhli, Muhibuddin. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar". <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/157/144>. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran. Volume 3 Nomor 1.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Listyarini, I., Saputra, H. J., & Basyar, M. A. K. 2018. Pengembangan Media Digital Book Berbasis Flipbook Maker Materi IPA Kelas V Di Sekolah Dasar.
- Muttaqin, H. P. S., & Suarni, N. K. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11 (1), 1-15.
- Prasetyo, S. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 121-140.
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rusdi, M. 2018. *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: ALFABETA.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widiastika, M. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 51
- Widyowati, Ferty Tri. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi untuk Kelas 1 Sekolah Dasar". <https://ejournal.uniksha.ac.id/index.php/IJCSL/view/29714>. Dalam *Internasional Journal Of Community Service Learning*, Volume 4 Nomor 4 Tahun 2020.
- Yusman, M. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Informatika (JEDA)*, 1 (1).