



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATERI SISTEM TATA SURYA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Vera Yunita¹, Mahmud Alpusari², Eddy Noviana³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, PGSD, Universitas Riau
vera.yunita2099@student.unri.ac.id¹, mahmud_131079@yahoo.co.id², eddy.noviana@lecturer.unri.ac.id

THE DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA ON SOLAR SYSTEM SUBJECT MATTER FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

ARTICLE HISTORY

Submitted:
30 Desember 2021
30th December 2021

Accepted:
11 November 2022
11th November 2022

Published:
15 Desember 2022
15th December 2022

ABSTRACT

Abstract: *Android-based learning media is an application that can be accessed and stored on a smartphone by the android operating system. Android can be made by the software aid, one of them is Smart App Creator. Hence, this article discusses the development of android-based learning media for sixth-grade elementary school students. The research is Research and Development with the 4D model. The validation obtained from the validator indicates an average score of 93.75% in the "Very Valid" category. The validator assessment of the teaching material expert indicates an average score of 86.81% in the "Very Valid" category. Assessment of research products in limited try-out uses the practicality of teachers and students. The average score result of teacher practicality is 91.06% with the very practical category. Subsequently, the acquisition result of students' practicality indicates an average score of 87.09% in a very practical category. Based on this developmental research, android-based learning media on solar system material is very feasible to use for learning. Learning media is required to be optimized and utilized by teachers while the learning process and also implemented in other learning subjects.*

Keywords: *learning media, android, solar system learning material*

Abstrak: Media pembelajaran berbasis *android* adalah aplikasi yang dapat dibuka dan disimpan di *smartphone* dengan sistem operasi *android*. Aplikasi *android* dapat dibuat dengan bantuan *software*, salah satunya yaitu menggunakan *Smart App Creator*. Oleh sebab itu, artikel ini membahas pengembangan media pembelajaran berbasis *android* untuk siswa kelas VI sekolah dasar. Jenis penulisan merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4D. Hasil validasi dari validator memperoleh rata-rata skor 93,75% dengan kategori "Sangat Valid". Penilaian dari validator ahli materi memperoleh skor rata-rata 86,81% dengan kategori "Sangat Valid". Penilaian produk penelitian pada uji coba terbatas yakni menggunakan praktikalitas guru dan siswa. Hasil perolehan rata-rata skor praktikalitas guru yaitu rata-rata skor 91,06% dengan kategori sangat praktis. Lalu hasil perolehan praktikalitas siswa memperoleh skor rata-rata 87,09% dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian yang dikembangkan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* pada materi sistem tata surya ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat di optimalkan dan dimanfaatkan oleh guru saat proses belajar juga diimplementasikan pada mata pelajaran lainnya.

Kata Kunci: *media pembelajaran, android, materi sistem tata surya*

CITATION

Yunita, V., Alpusari, M., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (6), 1670-1679. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.8705>.

PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan teknologi dan informasi sudah berkembang sangat pesat. Teknologi dan informasi memiliki banyak manfaat dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah dapat membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Yektyastuti & Ikhsan, 2016) keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti strategi pembelajaran, metode dan pendekatan pembelajaran, serta sumber belajar yang digunakan baik dalam bentuk buku, modul, lembar kerja, maupun media.

Saat ini perkembangan teknologi sudah banyak mengalami perubahan dari mulai adanya komputer sampai terciptanya perangkat teknologi seperti smartphone, ipad, PC dan lainnya. Penggunaan smartphone lebih banyak digunakan karena lebih mudah dan lebih fleksibel untuk dibawa kemana saja serta harga yang relatif murah. Perangkat teknologi smartphone terdiri dari berbagai macam sistem operasi yaitu iOS, linux, Mac OS, Android dan lainnya. Salah satu perangkat teknologi yang sudah umum digunakan adalah *smartphone* Android.

Penggunaan *smartphone* android sangat populer dikalangan masyarakat saat ini. Semua kalangan masyarakat dari kecil sampai dewasa sudah menggunakan perangkat tersebut. Akan tetapi, penggunaan *smartphone* android belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang akan dipelajari, khususnya pada pembelajaran IPA materi sistem tata surya.

Pembelajaran IPA pada materi sistem tata surya sulit diamati secara langsung dan membutuhkan media untuk menjelaskan secara rinci tentang benda-benda langit yang tersusun dalam sistem tata surya kepada peserta didik. Sejalan dengan pendapat (Nuqisari & Sudarmilah, 2019) bahwa banyak siswa yang saat ini mengalami kesulitan untuk memahami materi tentang tata surya karena banyak

karakteristik yang berbeda yang dimiliki oleh setiap planet.

Berdasarkan wawancara oleh guru diketahui bahwa media yang biasa digunakan pada pembelajaran IPA materi sistem tata surya adalah berupa buku paket, gambar-gambar planet dan video. Penggunaan media tersebut membuat siswa cenderung pasif dan bosan dikarenakan media yang digunakan kurang menarik bagi peserta didik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengatasi hal tersebut adalah guru dapat menciptakan media pembelajaran berbasis android dengan bantuan aplikasi *Smart App Creator* untuk dijadikan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran agar dapat dikembangkan pada pembelajaran IPA khususnya pada materi sistem tata surya.

Adapun tujuan dari penelitian ini dapat menciptakan media pembelajaran berbasis android yang valid dan praktis dapat mengatasi kejenuhan siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi sistem tata surya, tanpa terus menerus memerlukan akses internet dalam penggunaannya, karena media yang diciptakan melalui android ini berupa aplikasi yang dapat dibuka dan disimpan di *smartphone* dengan sistem operasi android. Dengan media ini siswa tanpa harus membuka buku untuk belajar namun hanya membuka android saja mereka sudah dapat belajar, sehingga pembelajaran menjadi praktis dapat dilakukan dimana dan kapan saja.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar (Susilana & Riyana, 2009). Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Kustandi & Darmawan, 2020).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan

hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu/kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (didalam/ diluar kelas) menjadi lebih aktif (Jalinus & Ambiyar, 2016).

Android

Android adalah sistem operasi smartphone yang sekarang sedang populer dan berkembang pesat. Menurut (Karman, Mulyono, & Martadinata, 2019) android adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai ‘jembatan’ antara peranti (*device*) dan penggunanya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan deviceny dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device* (Kuswanto & Radiansah, 2018).

Menurut Safaat dalam (Prasetyo, 2017) beberapa fitur Android yang paling penting adalah sebagai berikut:

1. *Framework* aplikasi yang mendukung penggantian komponen dan reusable
2. DVM dioptimalkan untuk perangkat mobile
3. Intergrated browser berdasarkan engine *open source* WebKit
4. Grafis yang dioptimalkan dan didukung oleh *libraries* grafis 2D, grafis 3D berdasarkan spesifikasi OpenGL ES 1.0
5. SQLite untuk penyimpanan data
6. Dukungan untuk audio, video dan gambar

7. Bluetooth, EDGE, 3G, wifi

8. Kamera, GPS, kompas dan accelerometer

Sistem Tata Surya

Tata surya adalah susunan benda-benda langit yang terdiri dari matahari yang dikelilingi oleh benda-benda angkasa seperti planet, asteroid, komet, satelit dan benda angkasa lainnya dengan matahari sebagai pusat tata surya. Matahari adalah sebuah bintang, artinya matahari tersebut dapat menghasilkan cahayanya sendiri. Sedangkan planet-planet yang mengelilingi matahari tidak menghasilkan cahaya sendiri. Matahari dan benda angkasa lainnya berada dalam satu galaksi yaitu galaksi bima sakti (Pitaloka, 2011).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau R&D. Metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android.

Model pengembangan yang digunakan adalah *Four-D*. Model pengembangan *Four-D* dikembangkan oleh Thiagarajan yang terdiri atas 4 tahap utama yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) (Sugiyono, 2019). Tahapan-tahapan tersebut disajikan dalam gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan menganalisis kebutuhan pengembangan serta mengumpulkan informasi

yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Tahap pendefinisian dilakukan dengan cara analisis kurikulum, analisis siswa,

dan analisis materi. Setelah melaksanakan tahap pendefinisian, selanjutnya adalah tahap perancangan. Pada tahap ini, peneliti merancang media yang akan dibuat. Dalam tahapan ini kegiatan perancangan produk pada media pembelajaran berbasis android yaitu membuat instrumen penilaian, merancang desain produk dan membuat produk. Setelah produk yang dirancang selesai, langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan, tahapan ini bertujuan untuk mengetahui penilaian hasil pengembangan media yang sudah direvisi berdasarkan masukan validasi (ahli materi dan media), respon guru dan respon siswa.

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2019) data kualitatif adalah data yang berbentuk kata, kalimat, narasi, gerak tubuh, ekspresi wajah, bagan, gambar dan foto. Data kualitatif adalah data tentang proses pengembangan media pembelajaran berbasis android berupa komentar dan saran dari ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik. Sedangkan menurut (Sugiyono, 2019) data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan/ *scoring*. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa data penilaian kelayakan tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, guru dan respon peserta didik terhadap media berbasis android yang dikembangkan.

Instrumen adalah alat bantu yang digunakan dalam metode pengumpulan data

oleh peneliti untuk menganalisis hasil penelitian yang dilakukan pada langkah penelitian selanjutnya (Untari, 2018). Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan pada penelitian ini digunakan instrumen untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan berupa format wawancara dan angket lembar validasi dan angket praktikalitas guru dan peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi berupa kritik, saran dan tanggapan validator yang terdapat pada angket. Selanjutnya, hasil analisis data ini kemudian digunakan sebagai pertimbangan dalam merevisi produk media pembelajaran berbasis Android. Sedangkan teknik analisis kuantitatif dilakukan dengan mengolah data dalam bentuk skor untuk mengetahui kelayakan produk melalui aspek kevalidan dan aspek kepraktisan dari penilaian validator dan respon siswa. Berikut rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis android dengan rumus:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \text{ (Lestari, Alberida, \& Rahmi, 2018)}$$

Selanjutnya dinilai menggunakan skala likert dan dianalisis menggunakan kriteria sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Skor Penilaian %	Kategori
76-100	Sangat Valid
51-75	Valid
26-50	Kurang Valid
0-25	Tidak Valid

Sumber : Dimodifikasi dari (Sugiyono, 2019)

Tabel 3. Kriteria Kelayakan Validitas Media

Skor Penilaian %	Kategori
76-100	Sangat Layak
51-75	Layak
26-50	Kurang Layak
0-25	Tidak Layak

Sumber : Dimodifikasi dari (Sugiyono, 2019)

Analisis tingkat kepraktisan diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Analisis tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis android diukur peneliti dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kemudahan dan keterlaksanaan media pembelajaran berbasis android dapat digunakan pada saat uji coba lapangan. Berikut rumus yang digunakan untuk mengetahui

respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis android dengan rumus:

$$\text{Nilai praktikalitas} = \frac{\text{Nilai total}}{\text{nilai maksimum}} \times 100\% \text{ (Yanto, 2019).}$$

Kriteria kepraktisan respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis android adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Kriteria Presentase Kepraktisan Guru dan Siswa

Skor Penilaian %	Kategori
76-100	Sangat Praktis
51-75	Praktis
26-50	Kurang Praktis
0-25	Tidak Praktis

Sumber : Dimodifikasi dari (Sugiyono, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian peneliti membagi tahapan ini menjadi 3 langkah yaitu analisis kurikulum, analisis siswa, dan analisis materi. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap *Define*:

Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum ini digunakan sebagai acuan dalam merumuskan capaian pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan saat ini pada umumnya adalah Kurikulum 2013 (K13). Berdasarkan inovasi Kurikulum 2013, sangat dibutuhkan penggunaan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pembelajaran, untuk meningkatkan pembelajaran yang aktif dan inovatif. Namun kenyataannya masih ada guru yang belum dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dan informasi dalam

membantu penyampaian materi dalam pembelajaran.

Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang meliputi usia, gaya belajar dan lainnya. Hasil wawancara peneliti dengan peserta didik didapatkan bahwa usia peserta didik yang peneliti wawancara berkisar antara 11-12 tahun. Tahap ini anak telah memahami operasi logis dengan bantuan benda konkret. Siswa akan mudah memahami suatu materi jika ada bahan ajar yang bentuk fisiknya langsung bisa dipelajari oleh siswa dalam pembelajaran.

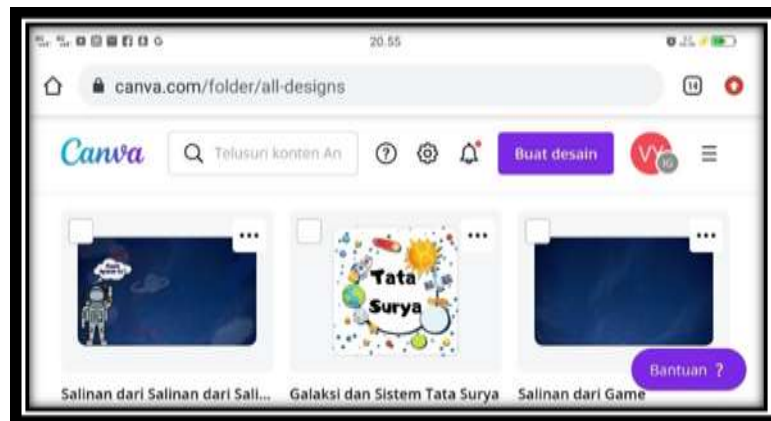
Media pembelajaran dirancang agar dapat menarik minat peserta didik agar untuk mempelajari dan memahami materi sistem tata surya. Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik lebih tertarik menggunakan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran.

Analisis Materi

Analisis yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi yang akan diajarkan dan menyusunnya kembali secara sistematis. Materi pembelajaran akan dilihat pada silabus yang terdapat pada kurikulum. Analisis terhadap kurikulum meliputi analisis Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pembelajaran. Materi pembelajaran IPA yang digunakan pada media pembelajaran berbasis android terdapat pada buku tematik kelas VI Tema 9 Subtema 2.

Tahap Perancangan (*Design*)

Ada beberapa tahapan yang dilakukan peneliti dalam mendesain produk yaitu menggali studi literatur mengenai materi tata surya, mengunduh beberapa gambar pendukung dari internet dan membuat rancangan desain. Langkah selanjutnya, mendesain beberapa animasi atau background sederhana guna menunjang media pembelajaran. Desain media pembelajaran akan mengombinasikan variasi warna, variasi tata letak, dan pemilihan *font* (huruf) yang disesuaikan kebutuhan melalui aplikasi canva dan kemudian dikembangkan melalui software *Smart App Creator* dengan hasil produk akhir berupa aplikasi berbasis *android* (.apk).



Gambar 2. Desain Animasi/background di Canva



Gambar 3. Perancangan Produk di Software Smart App Creator

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi produk kepada 2 orang validator dan uji coba terbatas dengan menyebar angket praktikalitas kepada 2 orang guru dan 9 orang siswa kelas VI Sekolah Dasar.

Validasi Ahli

Pada tahap pengembangan diperoleh penilaian validasi Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Sistem Tata Surya di Sekolah Dasar. Tahap ini mengetahui validitas produk yang telah divalidasi dan direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli (*expert appraisal*). Proses pengembangan media pembelajaran berbasis android dilakukan dengan beberapa kali revisi dengan saran dan masukan oleh validator. Setelah

melakukan revisi maka validator akan memberikan penilaian terhadap media sesuai dengan instrumen validasi.

Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli yang terdiri dari satu orang ahli media dan satu orang ahli materi. Ahli materi bukan hanya memberikan penilaian, komentar dan saran untuk memperbaiki materi saja namun media juga, dan begitu pula sebaliknya dengan ahli media juga memberikan penilaian, komentar dan saran untuk memperbaiki materi.

Berdasarkan lembar validasi yang telah dikumpulkan dari validator. Adapun hasil yang di dapatkan dari hasil validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Validasi Oleh Validator

No.	Aspek Yang Dinilai	Penilaian Validator (%)		Rata-rata	Kategori
		1	2		
1.	Materi	85%	85%	85 %	Sangat Valid
2.	Media	81,25%	87,5%	84,37%	Sangat Valid
3.	Program	92,85%	89,28%	91,06%	Sangat Valid
Rata- rata Keseluruhan		86,81%			Sangat Valid

Tabel di atas merupakan data hasil validasi produk yang divalidasi oleh validator ahli (*expert appraisal*) yaitu validator materi dan validator media. Dari hasil validasi diperoleh presentase skor untuk setiap aspek penilaian yaitu aspek materi sebesar 85% dengan kategori sangat valid, aspek media sebesar 84,37% dengan kategori sangat valid, aspek program sebesar 91,06% dengan kategori sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan

memperoleh skor sebesar 86,81% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media memperoleh hasil validasi **86,81%** dengan kategori **“Sangat Valid”** yang artinya sudah dapat digunakan untuk tahapan selanjutnya yaitu uji coba.

Uji Coba

Uji coba yang dilakukan pada pengembangan ini ada dua yaitu uji coba *one*

to one dan uji coba terbatas. Uji coba *one to one* dilakukan untuk melihat keterbacaan dan kejelasan penggunaan media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan. Setelah melewati tahapan *one to one evaluation*, selanjutnya dilakukan uji coba terbatas. uji coba terbatas dilakukan untuk melihat tingkat

kepraktisan media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan.

Uji Praktikalitas Guru

Hasil analisis yang diperoleh dari angket praktikalitas guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Angket Praktikalitas Guru

No	Nama Guru	Skor Max (56)	Presentase (%)	Kategori
1	Guru 1	50	89,28%	Sangat praktis
2	Guru 2	52	92,85%	Sangat praktis
Rata-rata Keseluruhan			91,06%	Sangat praktis

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket praktikalitas guru diketahui bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang sangat praktis dan valid digunakan dalam pembelajaran dengan memiliki tampilan yang menarik, menyenangkan serta meningkatkan minat dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Presentase rata-rata praktikalitas media pembelajaran berbasis

android oleh guru adalah sebesar **91,06%** dengan kategori sangat praktis.

Uji Praktikalitas Peserta Didik

Tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis android ini juga dilihat berdasarkan hasil penilaian peserta didik. Hasil angket praktikalitas oleh peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 7. Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik

No	Nama Siswa	Skor Max (56)	Presentase (%)	Kategori
1	Siswa 1	49	87,5%	Sangat praktis
2	Siswa 2	50	89,28%	Sangat praktis
3	Siswa 3	50	89,28%	Sangat praktis
4	Siswa 4	43	76,78	Sangat praktis
5	Siswa 5	50	89,28	Sangat praktis
6	Siswa 6	53	94,64%	Sangat praktis
7	Siswa 7	48	85,71%	Sangat praktis
8	Siswa 8	48	85,71%	Sangat praktis
9	Siswa 9	48	85,71%	Sangat praktis
Rata-rata Keseluruhan		439	87,09%	Sangat praktis

Data yang diperoleh dari angket praktikalitas peserta didik diketahui bahwa produk media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan merupakan media

pembelajaran yang sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Presentase rata-rata praktikalitas media pembelajaran berbasis android oleh peserta didik adalah sebesar

87,09% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan tabel yang disajikan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan termasuk dalam kriteria media pembelajaran yang sangat praktis, yang artinya media pembelajaran berbasis android materi sistem tata surya dapat digunakan oleh peserta didik dan guru.

Media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan peneliti tergolong dalam media sederhana yang berfungsi sebagai media yang kreatif dan menarik perhatian siswa dalam belajar. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis android ini guru dapat menyajikan materi lebih lengkap dengan tampilan menarik dalam beberapa bentuk materi seperti gambar, video, dan bahan ajar, sehingga peserta didik lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil uji coba tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Muyaroah & Fajartia, 2017) Pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis android membuat siswa lebih senang dalam belajar karena dikemas dengan permainan, serta siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis android ini dapat menarik minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang bervariasi berisi tulisan, gambar, video dan game dimanapun dan kapanpun menggunakan smartphone mereka masing-masing. Hal ini sejalan dengan pendapat (Santoso & Ramadhani, 2019) bahwa media pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran dimanapun dan kapan saja dengan menggunakan smartphone yang dimiliki masing-masing peserta didik.

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap ini dilakukan penyebaran Media Pembelajaran Berbasis Android dengan memberikan aplikasi pembelajaran kepada guru kelas VI SD Negeri 37 Pekanbaru agar dapat digunakan saat melaksanakan pembelajaran tentang materi sistem tata surya dan dijadikan sebagai sumber belajar oleh peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang dihasilkan menggunakan *Smart App Creator (SAC)* dengan jumlah 43 *slide* telah memenuhi kriteria yang valid dan praktis. Perolehan skor rata-rata validasi keseluruhan sebesar **86,81%** dengan kategori sangat valid dan perolehan skor rata-rata presentase praktikalitas guru sebesar **91,06%** dengan kategori sangat praktis, serta rata-rata presentase skor praktikalitas peserta didik sebesar **87,09%** dengan kategori sangat praktis.

Rekomendasi

Berdasarkan pada hasil penelitian dan kesimpulan, peneliti akan memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran diharapkan dapat di optimalkan dan di dimanfaatkan oleh guru saat proses belajar juga di implementasikan pada mata pelajaran lainnya.
2. Diharapkan ada pengembangan dari media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk penelitian lanjutan seperti penambahan menu/ fitur desain, game dan lainnya.
3. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan memenuhi kriteria valid dan praktis, belum sampai pada kriteria efektif. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran melalui kriteria valid, praktis dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Karman, J., Mulyono, H., & Martadinata, A. T. (2019). *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di*

- Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 15-20.
- Lestari, L., Alberida, H., & Rahmi, Y. L. (2018). Validitas dan Praktikalitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi Kingdom Plantae Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Peserta Didik Kelas X SMA/MA . *Jurnal Eksakta Pendidikan*, 170-177.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal UNNES*, 6(2).
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android . *Teknik Elektro*, 86-92.
- Pitaloka, A. (2011). *Bumi dan Tata Surya*. Jakarta: PT. Gading Inti Prima.
- Prasetyo, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, hal 121-140.
- Santoso, D., & Ramadhani, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pengenalan Microdoft Word di LPK Sheza Pontianak. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 12(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Untari, D. T. (2018). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kontemporer Bidang Ekonomi dan Bisnis*. Banyumas: CV. Pena Persada.
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik . *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* , Hal 75-82.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 88-99.