

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *ANDROID STUDIO* PADA MATERI
PROKLAMASI KEMERDEKAAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA DI KELAS VII SMP NEGERI 23 MUARO JAMBI**

SKRIPSI



Oleh:

**Armin Nursidiq
NIM A1A317033**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *ANDROID STUDIO* PADA MATERI
PROKLAMASI KEMERDEKAAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA DI KELAS VII SMP NEGERI 23 MUARO JAMBI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Jambi Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**



Oleh:

**Armin Nursidiq
NIM : A1A317033**

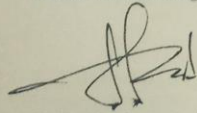
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Interaktif Android Studio Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi*" yang disusun oleh Armin Nursidiq, Nomor Induk Mahasiswa A1A317033 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, Maret 2024
Dosen Pembimbing I



Tohap Pandapotan Simaremare, M.Pd.
NIP 199108232020121002

Jambi, Maret 2024
Pembimbing II

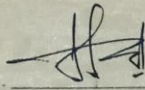


Dona Sariani, S.Pd., M.Pd.
NIP 201707052014

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Interaktif Android Studio Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi*" yang disusun oleh Armin Nursidiq, Nomor Induk Mahasiswa A1A317033 telah dipertahankan di depan tim penguji pada tanggal 3 Januari 2024.

1. Tohap Pandapotan Simaremare, M.Pd. Ketua
NIP 199108232020121002

1. 

2. Dona Sariani, S.Pd., M.Pd.
NIP 201707052014

Sekretaris

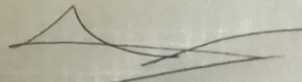
2. 

Jambi, Maret 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



Drs. M. Salam, M.Si

NIP 195901111985031002

Didaftarkan Tanggal :
Nomor

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Armin Nursidiq

NIM : A1A317033

Program Studi : Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Android Studio Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi" benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari penelitian pihak lain.

Bila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, Maret 2024

Yang Membuat Pernyataan



Armin Nursidiq
NIM A1A317033

MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Maa wadda'aka robbuka wa maa qolaa
Tuhanmu tidak meninggalkan engkau (Muhammad) dan tidak (pula)
membencimu. (Ad-duha:3)

Allah tak menyegerakan sesuatu kecuali itu baik.
Dan tidak pula melambat-lambatkan sesuatu kecuali itu yang terbaik.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan mengharapkan Ridho dari Allah SWT.

Kupersembahkan skripsi ini kepada kedua orang tuaku tercinta:

Kamin (Ayah) dan Sumirah (Ibu)

Cinta dan dekapan hangat senantiasa selalu ku persembahkan kepada kalian.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : ARMIN NURSIDIQ

Nim : A1A317033

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, 13 Desember 2023

Yang membuat pernyataan,

Armin Nursidiq

NIM. A1A317033

ABSTRAK

Nursidiq, Armin. 2023. *Pengembangan Media Interaktif Android Studio Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi*: Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Tohap Pandapotan Simaremare, M.Pd. (II) Dona Sariani, S.Pd.,M.Pd

Kata kunci: Media pembelajaran, Media Interaktif, Minat Belajar, *Android Studio*

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di Kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi. Masalah yang terdapat dalam penulisan ini guru belum menerapkan media pembelajaran yang menarik serta inovatif untuk menumbuhkan minat belajar siswa, maka di butuhkan media yang sesuai bagi siswa dan guru dalam pembelajaran PPKn, hampir semua siswa di kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi memiliki *Smartphone Android*, dari sinilah peneliti tertarik untuk mengembangkan media interaktif *Android Studio* guna meningkatkan minat belajar siswa.

Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui media pembelajaran interaktif *Android Studio* pada mata pelajaran PPKn di kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan) dan *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan pemberian tes untuk mengetahui minat belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon guru dan respon siswa serta tes hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan memberikan tes hasil belajar pada kegiatan akhir pembelajaran diperoleh 23 orang siswa yang nilainya tuntas dan hanya 3 orang siswa yang tidak tuntas dari jumlah 26 orang. Sehingga dapat diperoleh persentase 91% siswa yang mencapai ketuntasan.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dibuat dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sehingga media pembelajaran Interaktif *Android Studio* bisa digunakan oleh guru dan siswa di Kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi khususnya pada mata pelajaran PPKn dengan materi Proklamasi Kemerdekaan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, para kerabat, sahabat dan para pengikutnya hingga akhir waktu. Konsep penulisan skripsi ini diajukan sebagai salah satu kebutuhan untuk memperoleh gelar sarjana dalam program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

Judul skripsi yang diajukan oleh penulis adalah “Pengembangan Media Interaktif *Android Studio* Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi”. Penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Drs. H. Sutrisno, M.Sc.,Ph.D. Selaku Rektor Universitas Jambi.
2. Bapak Prof. Dr. M. Rusdi, S.Pd., M.Sc. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
3. Ibu Dr. Rosmiati, S.Pd., M.Pd. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Jambi.
4. Bapak Drs. M. Salam, M.Si. Selaku Ketua Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Jambi.
5. Bapak Tohap Pandapotan Simaremare, M.Pd. Selaku Pembimbing I yang selalu memberikan arahan, saran, masukan dan motivasi selama penulis membuat skripsi.

6. Ibu Dona Sariani, S.Pd., M.Pd. Selaku pembimbing II yang selalu memberikan arahan, saran, masukan dan motivasi selama penulis membuat skripsi.
7. Ibu Melisa, M.Pd. Selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi, semangat dan saran selama masa perkuliahan.
8. Ibu Sundari Utami, S.Pd., M.Sc. Selaku Staf dan Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Jambi yang telah memberikan Motivasi dan bantuan dalam proses penyusunan skripsi.
9. Seluruh Dosen beserta Karyawan Staf Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Jambi yang telah memberikan bantuan selama proses penyusunan skripsi.
10. Kepala Sekolah beserta seluruh Guru, siswa/i di SMP N 23 Muaro Jambi yang membantu penulis dalam memberikan informasi dan data.
11. Teristimewa untuk kedua orang tua tersayang ayah Kamin dan (Alm) Ibu Sumirah, yang tidak pernah lelah berjuang mencari nafkah, berkorban tenaga dan doanya dengan sepuh hati serta kasih sayang yang tulus kepada penulis sampai titik sekarang ini.
12. Seluruh anggota keluarga besar (Alm) Sumirah, Abang Saya Waluyo Nenek Saya Wariem, Dan Keluarga besar Satal, Endar Astuti.
13. Adik Saya Nurul Qonifah yg ikhlas dalam membantu, menemani dan yang menyemangati penulis dari masa pendidikan hingga sampai perkuliahan.
14. Sahabat perjuangan Yurike Pricillya, S.Pd, Riska Murniati, S. Pd, Fitri Susiyanti, Dini Novelia, S. Pd., Inem Saputri, S.Pd..
15. Kepada Adik-adik Saya, Nurul Qonifah dan Ariel Mahmudin yang selalu mendukung saya.

16. Seluruh teman-teman dari Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan angkatan 2017 yang telah bersama-sama demi mencapai gelar S.Pd.

Jambi, 15 Desember 2023

Armin Nursidiq

DAFTAR ISI

HALAMAN PESERSETUJUAN	i
HALAMAN MOTTO	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Pengembangan.....	6
1.4 Spesifikasi Pengembangan.....	6
1.5 Pentingnya Pengembangan	7
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
1.7 Definisi Istilah	9
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Media Pembelajaran.....	11
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	13
2.1.4 Pemilihan dan Pengembangan Media Pembelajaran.....	14
2.1.5 Media Pembelajaran Interaktif.....	17
2.1.6 Kategori dan Fitur Media Pembelajaran.....	18
2.2 Aplikasi <i>Android</i> Dan <i>Software Android Studio</i>	22
2.2.1 Pengertian Aplikasi <i>Android</i>	22
2.2.2 <i>Android Studio</i>	24
2.2.3 Penggunaan <i>Android Studio</i>	25
2.2.4 Aplikasi Pembelajaran PPKn.....	27
2.3 Minat belajar.....	29
2.3.1 Pengertian Minat Belajar.....	29
2.3.2 Faktor-Faktor yang mempengaruhi Minat Belajar.....	30
2.3.3 Ciri-Ciri Minat Belajar.....	31
2.3.4 Indikator Minat Belajar.....	32
2.4 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	33
2.5 Proklamasi Kemerdekaan.....	34
2.5.1 Konsep Materi Proklamasi Kemerdekaan.....	34
2.5.2 Kemerdekaan.....	37
2.5.3 Kemerdekaan.....	38
2.6 Penelitian Relevan.....	39
2.7 Kerangka Berpikir.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan.....	42
3.2 Prosedur Pengembangan.....	42

3.2.1 <i>Analysis</i> (Analisis).....	43
3.2.2 <i>Design</i> (Perancangan).....	47
3.2.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	48
3.2.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	49
3.2.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	40
3.3 Subjek Uji coba.....	51
3.3.1 Desain Uji Coba.....	51
3.3.2 Uji Coba Produk.....	51
3.4 Jenis Data dan Sumber Data.....	52
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	52
3.5.1 Wawancara.....	52
3.5.2 Angket.....	53
3.6 Teknik Analisis Data.....	59
3.6.1 Angket Kebutuhan dan Angket Karakteristik.....	60
3.6.2 Penilaian Angket Validator.....	60
3.6.3 Penilaian Angket Tanggapan Guru.....	62
3.6.4 Penilaian Angket Tanggapan Siswa.....	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Pengembangan.....	66
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	67
4.1.2 Tahap Desain (<i>Design</i>).....	77
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	83
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	93
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	94
4.2 Pembahasan.....	94
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	100
5.2 Implikasi.....	101
5.3 Saran.....	101
DAFTAR RUJUKAN.....	103
LAMPIRAN.....	108

DAFTAR GAMBAR

3.1 Prosedur Pengembangan ADDIE	43
4.1 Perbaikan Font	85

DAFTAR TABEL

1.1 Hasil Observasi	4
3.1 Kompetensi Dasar pada Materi Proklamasi Kemerdekaan	47
3.2 Lembar Wawancara Guru	53
3.3 Lembar Wawancara Siswa	53
3.4 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan	54
3.5 Kisi-Kisi Angket Karakter Siswa	54
3.6 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	56
3.7 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	56
3.8 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	57
3.9 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru	58
3.10 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru	58
3.11 Skala Penilaian Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Bahasa	60
3.12 Kriteria Penilaian Ahli Materi	61
3.13 Kriteria Penilaian Ahli Bahasa dan Ahli Media	62
3.14 Skala Penilaian Respon Guru	62
3.15 Kriteria Penilaian Tanggapan Guru	63
3.16 Skala Penilaian Angket Oleh Siswa	63
3.17 Kriteria Penilaian Siswa Kelompok Kecil	64
3.18 Kriteria Penilaian Siswa Kelompok Besar	65
4.1 Hasil Wawancara dengan Guru PPKn	67
4.2 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	69
4.3 Hasil Angket Analisis Karakteristik Siswa	73
4.4 Tujuan Pembelajaran.....	77
4.5 <i>Storyboard</i>	78
4.6 Desain Media Pembelajaran Aplikasi <i>Android</i>	79
4.7 Hasil Validasi Ahli Media Pertama	84
4.8 Hasil Validasi Ahli Media Kedua	86
4.9 Hasil Validasi Ahli Media Materi.....	87
4.10 Hasil Validasi Ahli Media Bahasa	88
4.11 Hasil Angket Kepraktisan Guru.....	90
4.12 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	91
4.13 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar	91
4.14 Hasil Belajar Setelah Menerapkan Media Aplikasi <i>Android</i>	93

DAFTAR BAGAN

2.1 Kerangka Berpikir.....	41
4.1 <i>Flowchart</i>	78

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman sekarang ini perkembangan teknologi sudah semakin canggih, seperti pada perkembangan telekomunikasi dan informasi, Manusia semakin di mudahkan dengan adanya telekomunikasi berupa ponsel/ handphone yang dapat mengakses semua informasi dari internet, sejak tahun 2013 perangkat lunak atau operasi sistem di dalam perangkat ponsel semakin berkembang dari tahun ketahun hingga munculah ponsel berbasis Operasi sistem Linux dengan nama Android yang kita kenal sekarang ini dengan *Smartphone* (Ponsel pintar), di kembangkan oleh perusahaan Google inc, Android dengan harga terjangkau mampu mendapatkan pengguna dari berbagai macam usia, mungkin dulu hanya segelintir orang yang mampu membeli dan menggunakannya, namun sejak tahun 2019 lalu sudah banyak orang yang mulai menggunakan *Smartphone Android*, dan kini hampir semua orang tau akan *Smartphone Android*.

Di dalam dunia pendidikan sudah mulai banyak pengajar yang menggunakan Android sebagai sarana belajar dari internet, seperti saat mengisi soal ujian melalui *google form* (ujian berbasis Online), pengiriman tugas melalui *whatsapp*, melakukan pembelajaran daring, dan lain sebagainya.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu isi kurikulum sekolah dasar dan menengah sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Ini selaras dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar prosedur Pendidikan sekolah dasar dan menengah, yang menyatakan bahwa pembelajaran harus dilakukukan menyenangkan, interaktif, menantang, menginspirasi, memberi motivasi peserta didik untuk ikut berkontribusi secara aktif, dan cukup ruang untuk berinisiatif, kemerdekaan diberikan sesuai kemampuan, minat, perkembangan fisik serta psikologis, dan kekreatifan siswa di satuan pendidikan.

Hamalik (2015:57) menyatakan bahwa pengertian belajar adalah perpaduan antar unsur-unsur manusia (guru dan siswa), bahan (buku, alat belajar, papan tulis dan kapur), sarana dan prasarana (tempat belajar di kelas dan kelas audiovisual) dan proses saling mempengaruhi satu sama lain guna tercapainya tujuan pembelajaran. Meskipun terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2013: 2), bahwa dalam sebuah kegiatan pembelajaran dibutuhkan media untuk mencapai tujuan pembelajaran. H. Malik (1994) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan semua yang dipakai buat menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sebagai akibatnya bisa merangsang perhatian, minat, pikiran serta perasaan. Hamalik (1986) di buku yang pengarangnya Azhar Arsyad, menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar bisa menghidupkan balik hasrat & minat yg baru, membangkitkan motivasi & bahkan membawa impak-impak psikologis terhadap siswa.

Tujuan media pembelajaran interaktif adalah untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran (Saluky, 2016). Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, dan lain-lain (Pujawan, 2012). Kehadiran media interaktif dalam proses pembelajaran membuat suasana pembelajaran yang berbeda, karena materi yang dulunya diajarkan dengan metode ceramah yang monoton dapat divariasikan dengan tayangan yang memuat teks, suara, gambar bergerak, dan video (Putri & Sibeua, 2014).

Berdasarkan hasil wawancara di Kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi, pada tanggal 21 Oktober dengan salah satu guru di sana yaitu Ibu Lian Anggraeni, S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran PPKn, beliau mengatakan jika siswa di sekolah SMP Negeri 23 Muaro Jambi mengirimkan tugas, sementara pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas masih menggunakan metode sederhana, yaitu masih menggunakan metode ceramah dikombinasikan dengan kuis, media yang digunakan berupa media visual, bahan ajar yang digunakan hanya buku paket PPKn.

Peneliti juga melakukan observasi ke salah satu kelas yakni VII B Peneliti menemukan beberapa siswa yang malah mengobrol dengan teman sebangkunya, dan terlihat kurang fokus dalam mengikuti pelajaran di kelas.

Minat belajar siswa yang rendah di kelas tersebut terlihat dari kurang antusiasnya siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu

Keterbatasan media juga membuat guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi kepada siswa Kelas VII SMP N 23 Muaro Jambi yang berjumlah 26 siswa, sehingga materi yang disampaikan menjadi sulit untuk diterima siswa dalam pembelajaran, selain itu semua proses belajar mengajar sepenuhnya menggunakan LKS di mana dari hasil wawancara yang saya lakukan kepada Ibu Lian Anggraeni, S.Pd Guru PPKn bahwa Materi di LKS masih kurang dan hanya dibantu dengan Buku paket di mana banyak siswa yang tidak memilikinya.

Tabel 1.1 Hasil Observasi

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan
1	Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar	Guru masih belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi yang ada, Semua guru masih menggunakan buku paket, media visual dan video. Sehingga pemahaman materi yang disampaikan cenderung belum sepenuhnya optimal.
2	Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan tersedianya media pembelajaran.	Meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa tertarik dan senang saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.
3	Hambatan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi	Guru masih kesulitan dalam menggunakan media berbasis teknologi. Sehingga guru masih memilih menggunakan metode ceramah saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
4	Cara guru dalam memberikan dorongan minat belajar kepada siswa.	Guru kesulitan dalam menumbuhkan minat siswa saat pembelajaran sedang berlangsung.

(Sumber: Hasil Observasi di SMPN 23 Muaro Jambi)

Android Studio merupakan sebuah perangkat lunak yang dikembangkan oleh Google dan dioperasikan untuk membuat sebuah Aplikasi *Android* dan merupakan software resmi dari pihak Google untuk para pengembang Aplikasi secara gratis dan mandiri, di sini peneliti tertarik mengembangkan Aplikasi untuk *Smartphone* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran, di mana di dalam

Aplikasi tersebut termuat materi serta Animasi yang bisa berinteraksi dengan siswa, tidak hanya berisi materi tapi juga berisi penjelasan yang membantu siswa memahami pelajaran tersebut.

Selain melakukan wawancara kepada guru pada hal ini siswa juga diwawancarai oleh peneliti salah satu siswa yang diwawancarai ialah Amel, mengatakan bahwasanya pembelajaran PPKn di kelas terkesan membosankan lebih banyak mengerjakan soal serta hafalan dilain siswa yakni riko mengatakan bahwasanya didalam pembelajaran PPKn guru hanya menggunakan media seperti buku cetak dan alat tulis, android sesekali boleh dibuka hanya untuk searching materi saja sehingga menyebabkan pembelajaran kurang menarik. Peneliti berusaha menemukan formula yang tepat dengan menggunakan suatu media yang mampu mengatasi permasalahan yang ada di dalam pembelajaran terutama masalah minat belajar siswa . Dalam hal ini peneliti mengambil materi Proklamasi Kemerdekaan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut. Maka, peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengembangan Media Interaktif *Android Studio* Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti paparkan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Android Studio* Di Kelas VII SMP N 23 Muaro Jambi ?

2. Apakah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Android Studio* dapat Membantu meningkatkan minat belajar Siswa Di Kelas VII SMP N 23 Muaro Jambi Dalam Pembelajaran PPKn ?
3. Bagaimana Penggunaan Software *Android Studio* Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas VII SMP N 23 Muaro Jambi dapat membantu Mempermudah Siswa dalam Proses belajar mengajar?
4. Apakah Penggunaan Software *Android Studio* Dapat Memudahkan Guru Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas VII SMP N 23 Muaro Jambi ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Android Studio* Di Kelas VII SMP N 23 Muaro Jambi
2. Untuk Mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Android Studio* dalam Membantu meningkatkan minat belajar Siswa Di Kelas VII SMP N 23 Muaro Jambi Dalam Belajar
3. Untuk Mengetahui Penggunaan Software *Android Studio* Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas VII SMP N 23 Muaro Jambi dapat membantu Mempermudah Siswa dalam Proses belajar mengajar
4. Untuk Mengetahui Penggunaan *Android Studio* Dapat Memudahkan Guru Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas VII SMP N 23 Muaro Jambi

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini akan menghasilkan produk dengan spesifikasi berikut:

1. Materi dalam media pembelajaran interaktif ini adalah Proklamasi Kemerdekaan kelas VII.
2. Media ini memuat kompetensi, materi, latihan/kuis dan evaluasi disertai fitur gambar, teks, animasi, video.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari biodata nama dan kelas, halaman menu kompetensi, materi, latihan/kuis dan evaluasi.
4. Pada halaman utama terdapat menu untuk memasukan biodata siswa.
5. Produk yang dihasilkan lebih praktis karena menjadi file berupa aplikasi dan bisa di instal di *Smartphone* sehingga mudah di gunakan.
6. Interaksi dan umpan balik berupa latihan/kuis yang bisa diketahui langsung jawaban serta nilainya.
7. Media ini menjadi salah satu bahan ajar pendukung siswa SMP kelas VII dalam materi Proklamasi Kemerdekaan.
8. Media ini Bisa digunakan baik secara online maupun Offline, di mana siswa bisa mengakses beberapa fitur secara Offline (Tanpa koneksi Internet)
9. Media ini di buat menggunakan Android Studio dan secara resmi mengikuti Pedoman Developer

1.5 Pentingnya Pengembangan

Manfaat yang akan dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran adalah, sebagai berikut:

1. Bagi guru

Dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan ilmu dan pengetahuan baru untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Sehingga bisa membuat siswa berminat belajar.

2. Bagi siswa

Penelitian yang dilakukan peneliti ini diharapkan bisa membuat siswa berminat belajar dan semangat dalam belajar. Karena, sudah didorong dengan tersedianya media pembelajaran yang interaktif.

3. Bagi sekolah

Penelitian yang dilakukan peneliti ini diharapkan bisa memberikan sumbangan untuk instansi sekolah dalam meningkatkan kualitas serta mutu pendidikan terkhusus pada mata pelajaran PPKn.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a) Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media interaktif Menggunakan *Android Studio* untuk meningkatkan minat belajar pada materi proklamasi kemerdekaan.
- b) Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas atau kelayakan media interaktif *Android Studio* yang baik sehingga bisa meningkatkan minat belajar siswa.
- c) Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi Proklamasi kemerdekaan, ahli media dan ahli bahasa.
- d) Media interaktif yang dikembangkan melalui software *Android Studio* merupakan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh siswa baik dengan maupun tanpa koneksi internet.
- e) Dalam pelaksanaan penelitian, penulis membatasi ruang lingkupnya pada kelas VII SMPN 23 Muaro Jambi.

- f) Menggunakan model ADDIE sebagai model pengembangan.

1.7 Definisi Istilah

Peneliti menjelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda yaitu sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat bantu berbasis multimedia yang bisa menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah (timbang balik) antara multimedia dengan pengguna yang tujuannya untuk mempermudah proses pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media Interaktif *Android Studio* sebagai inkubasi pembuatan produk pengembangan media dalam pembelajaran.

2. *Android Studio*

Android Studio merupakan sebuah perangkat lunak resmi dari Google yang berjalan di Atas JetBrains IntelliJ IDEA yang dioperasikan untuk membuat sebuah Aplikasi berbasis Android. Dimana pengguna bisa membuat berbagai macam Aplikasi, di penelitian ini lebih terfokus pada pengembangan Aplikasi berjenis edukasi guna sebagai sarana media pembelajaran yang berisi kuis bervariasi dengan nilai otomatis, dialog simulasi, screencast, video ceramah, audio suara, manajemen presentasi dan materi pembelajaran interaktif lainnya.

3. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mengkaitkan teks, suara, gambar bergerak, dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif dapat menarik minat siswa untuk belajar. Media ini menjadikan siswa berinteraksi langsung dan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Berdasarkan asal kata media dalam bahasa Arab, artinya perantara penerima pesan. Selanjutnya (Azhar, 2017) Secara umum diakui bahwa media dalam belajar mengajar mengacu pada instrumen elektronik, visual, atau grafis yang berguna untuk mengumpulkan, mengolah, dan menciptakan kembali informasi lisan atau visual. Pesan dapat disampaikan melalui media baik di dalam juga di luar kelas. Yakni diungkapkan (Munadi, 2013) Segala sesuatu secara sengaja bisa menyampaikan pesan di berbagai sumber, menciptakan lingkungan kondusif untuk belajar, dianggap sebagai media pembelajaran.

Selain itu, Kustandi dan Sutjipto menyatakan (Nurdyansyah, 2019) Media pembelajaran ialah alat yang bisa membantu guru juga siswa menggapai tujuan pembelajarannya lebih baik juga tepat dengan memperjelas pesan dan membantu dalam proses belajar mengajar. Guna menggapai tujuan pembelajaran, “media pembelajaran” dipandang menjadi segala sesuatu yang bisa menyampaikan pesan dan melibatkan perhatian, minat, juga emosi siswa dalam pembelajaran.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada umumnya membantu siswa berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran. (Daryanto, 2016) Fungsi media adalah menyalurkan informasi dari guru atau pendidik kepada siswa atau penerima dalam proses pembelajaran.

Umumnya fungsi utama media pembelajaran ialah sumber belajar. Analisis fungsi media ada lima fungsi media pembelajaran menurut (Munadi, 2013) adapun penjelasan rinci perihal fungsi media pembelajaran ialah:

- 1) Fungsi media pembelajaran menjadi penyalur, penyampai, penghubung, atau sebagai pengganti fungsi guru, khususnya menjadi sumber belajar, tersirat ialah fungsi media pembelajaran yaitu sumber belajar.
- 2) Kemampuan media memasukkan kata-kata (lambang verbal) maknanya benar-benar dipahami siswa (bukan verbalistik) adalah fungsi semantik.
- 3) Fungsi manipulatif berdasarkan fitur atau kualitas yang berlaku. Berdasarkan kualitasnya yang luas, media memiliki dua hasil potensial: ia dapat melampaui batas-batas indera serta ruang dan waktu.
- 4) Ada lima proses psikologis utama yang berperan dalam pekerjaan ini:
 - a. Fungsi atensi, fitur perhatian alat pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk lebih memperhatikan apa yang diajarkan.
 - b. Fungsi afektif adalah untuk membangkitkan perasaan, perasaan emosi, dan sejauh mana siswa menerima atau menolak sesuatu.
 - c. Siswa dihadapkan pada objek yang lebih luas melalui fungsi kognitif ini semakin banyak pemikiran dan gagasan yang mereka miliki.
 - d. Proses menciptakan sesuatu atau peristiwa tanpa menggunakan informasi indrawi adalah fungsi imajinatif. Imajinasi ini dapat berupa fantasi atau penciptaan hal-hal baru sebagai rencana masa depan.
 - e. Kesenian berfungsi memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang berguna menggapai tujuan pembelajaran. Demikian, motivasi adalah usaha dilakukan orang asing. Guru mempromosikan

aktivitas dan sengaja mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam pendidikan mereka.

- 5) Fungsi sosiokultural adalah untuk mengatasi hambatan antar siswa dalam berkomunikasi dalam proses pembelajaran.

Dari fungsi sarana di atas, tujuan akhirnya ialah meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif. Demikian, fungsi media ialah meningkatkan kualitas pembelajaran secara maksimal dilihat dari indikator semua materi tuntas disampaikan guru juga minat belajar siswa mampu memahami materi lebih mudah.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, keunggulan media pembelajaran mempercepat interaksi antar pengajar juga murid untuk meningkatkan efisiensi penyelenggaraan pendidikan. (Aryadillah & Fifit, 2017) Berikut keuntungan penggunaan media di proses pembelajaran yaitu:

- 1) Proses pembelajaran bisa berlangsung dua arah sehingga lebih interaktif;
- 2) Efisien;
- 3) Menariknya, kualitas pembelajaran siswa diharapkan meningkat berkat adanya media pembelajaran;
- 4) Tempat berlangsungnya pembelajaran bisa kapan saja dan dimana saja;
- 5) Pendidik berfungsi sebagai fasilitator.

Beberapa manfaat praktis media pembelajaran berdasarkan Kemp & Dayton (Azhar, 2017) ialah:

- 1) Pelajaran yang disajikan menjadi baku.
- 2) Pembelajaran yang lebih menarik. adanya media berpotensi menarik perhatian juga membuat siswa tetap terjaga fokusnya.

- 3) Dalam hal partisipasi, umpan balik, dan penguatan siswa, penerapan teori belajar yang diterima secara umum dan prinsip-prinsip psikologis membuat pembelajaran menjadi interaktif.
- 4) Dimungkinkan untuk mempersingkat jumlah waktu yang diperlukan untuk belajar.
- 5) Apabila pengintegrasian kata atau gambar sebagai media pembelajaran bisa menyampaikan pengetahuan dengan tertata, jelas juga spesifik, maka kualitas hasil belajar bisa ditingkatkan.
- 6) Jika media pembelajaran dibuat untuk penggunaan individu, pembelajaran bisa diberi kapanpun dan dimanapun diinginkan ataupun dibutuhkan.
- 7) Keterlibatan siswa dengan proses pembelajaran bisa ditingkatkan.
- 8) Peran guru bisa diubah menjadi positif. Karena media disajikan dengan cara yang lebih menarik, guru tidak perlu lagi mengulang-ulang penjelasan terkait isi, sehingga guru dapat berperan sebagai konsultan atau penasehat bagi siswa.

Jadi, bahwasanya kelebihan media pembelajaran ialah menjadi alat mentransfer informasi dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan situasi dunia nyata.

2.1.4 Pemilihan dan Pengembangan Media Pembelajaran

2.1.4.1 Pemilihan Media Pembelajaran

Guru perlu berhati-hati ketika memilih dan memutuskan sarana yang digunakan ketika memasukkan media ke dalam kegiatan pembelajaran. Ketepatan dalam pemilihan materi pembelajaran mendukung efektifitas pembelajaran yang dilaksanakan. Menurut Sumantri dan Permana (Fikri & Madona, 2018) mencantumkan faktor-faktor berikut sebagai faktor penuntun pemilihan media:

- 1) Pilih bahan sesuai dengan tujuan pendidikan serta bahan pembelajaran.
- 2) Pemilihan media harus disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa.
- 3) Dari pengadaan hingga penggunaan, kemampuan guru juga harus memadai dalam pemilihan media.
- 4) Media harus dipilih sesuai dengan keadaan ataupun di waktu, tempat, dan suasana yang tepat.
- 5) Memahami karakteristik media itu sendiri diperlukan saat memilihnya.

2.1.4.2 Pengembangan Media Pembelajaran

Kegiatan pengembangan media pembelajaran secara umum dibagi menjadi tiga kategori: perencanaan, produksi dan evaluasi. Arif Sadiman dkk (Gunawan & Ritonga, 2019) menyatakan bahwa desain ataupun rancangan pengembangan program media ada enam langkah yang harus dilakukan saat membuat media:

1. Melakukan analisa karakteristik dan kebutuhan siswa

Kesenjangan yang dimiliki siswa dengan apa yang diinginkan adalah kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Setelah melihat kebutuhan, kita juga harus melihat karakteristik mereka, baik dari segi pengetahuan maupun kemampuan yang mereka miliki sebelumnya. Tes atau metode lain dapat digunakan untuk menentukan hal ini. Menganalisis topik bahan ajar dianggap sulit juga memerlukan bantuan media dapat mempermudah langkah ini. Berbagai tujuan pembelajaran, serta stimulasi sensorik yang diperlukan (audio, visual, gerak), dapat diidentifikasi pada tahap ini.

2. Merumuskan tujuan

Tujuan ialah hal utama jika kita ingin bisa memandu tindakan kita. Proses belajar mengajar sangatlah dipengaruhi tujuan instruksional. Perilaku yang

seharusnya dapat ditunjukkan siswa mengikuti prosedur instruksional tertentu diuraikan dalam pernyataan tujuan ini. Ada ketentuan yang harus dipenuhi untuk merumuskan tujuan ini dengan baik, antara lain:

- a. Siswa harus berada di pusat tujuan instruksional. Hal ini menunjukkan bahwa adanya tingkah laku siswa yang bisa dilakukan ataupun diperoleh sesudah selesainya proses pembelajaran haruslah dinyatakan secara tegas dalam tujuan ini.
- b. Kata kerja operasional harus digunakan untuk menggambarkan tujuan. Ini menunjukkan bahwa kata kerja menunjukkan perilaku ataupun tindakan yang bisa diamati ataupun diukur.

3. Melakukan pengembangan materi pembelajaran

Materi merupakan aktivitas yang dijalankan untuk menganalisa tujuan yang sudah diuraikan kedalam berbagai sub bab keterampilan juga kemampuan dirangkai dengan terencana untuk mendapatkan bahan ajar khusus yang bisa membantu tujuan itu. Selain itu, langkah-langkah berikut dapat digunakan untuk memilih materi pembelajaran yang sesuai:

- a. Mengidentifikasi kompetensi dasar, standar kompetensi
- b. Mengidentifikasi berbagai jenis materi

4. Melakukan perumusan pengukur keberhasilan

Alat untuk mengukur keberhasilan seharusnya dilakukan sebelum tampilan produk. Alat ukur ini perlu sejalan di tujuan yang ingin dicapai dengan materi pembelajaran yang diberikan. Contoh instrumen pengukuran meliputi ujian, pengamatan, tugas, dan daftar perilaku yang dapat diterima. Misalnya, karena alat

ukurnya berupa tes, maka siswa diharuskan mempelajarinya terlebih dahulu sebelum menilai hasilnya.

5. Penulisan naskah media

Naskah media ialah metode penyajian konten pendidikan dengan media desain, ialah penjabaran pokok materi dipersiapkan dengan baik. Skrip program media adalah representasi tertulis atau visual dari konten pembelajaran yang diperlukan media untuk menyampaikan konten.

6. Menilai dan merevisi

Penilaian media ialah kegiatan yang dirancang guna menguji ataupun menentukan tingkatan keefektifan atau kesesuaian media untuk tujuan program yang dimaksud. Suatu tindakan, prosedur, ataupun kegiatan dilakukan agar menentukan nilai media ataupun alat yang dipakai di aktifitas belajar mengajar dikenal dengan evaluasi media pembelajaran. Evaluasi ini dapat mengetahui apakah media diproduksi bisa menggapai tujuan yang ditetapkan.

Evaluasi formatif adalah proses pengumpulan informasi tentang seberapa baik sumber belajar dalam hal ini medianya, apakah membantu siswa menggapai tujuan yang ditetapkan. Tujuan dari data ini adalah menyempurnakan media supaya lebih efisien juga efektif. Data dikumpulkan dapat menentukan apakah media dapat dipakai di keadaan tertentu ataupun se'efektif yang diinginkan setelah diperbaiki, ini yang dimaksud evaluasi sumatif.

2.1.5 Media Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran (Saluky, 2016). Penggunaan media

pembelajaran interaktif mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, dan lain-lain (Pujawan, 2012). Kehadiran media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran membuat suasana pembelajaran yang berbeda, karena materi yang dulunya diajarkan dengan metode ceramah yang monoton dapat divariasikan dengan tayangan yang memuat teks, suara, gambar bergerak, dan video (Putri & Sibeua, 2014).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mengkaitkan teks, suara, gambar bergerak, dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif dapat menarik minat siswa untuk belajar. Media ini menjadikan siswa berinteraksi langsung dan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media.

2.1.6 Kategori dan Fitur Media Pembelajaran

Jenis media yang sering digunakan dalam pendidikan menurut Heinich, Molenda, dan Russell (Kristanto, 2016) adalah: media jarak jauh, hypermedia, komputer multimedia, komputer, gerak, audio, proyeksi, dan nonproyeksi. Berbeda satu sama lain, setiap jenis media memiliki ciri khas (*specificities*). Ada keuntungan dan kerugian yang tidak diragukan lagi untuk setiap media. Namun jenis media yang dibahas disini dipilih berbagai media terkait pembelajaran karena pertimbangan kepraktisan. Jenis dan karakteristik bahan ajar adalah:

1. Media Visual

Media visual ialah jenis media grafis menggunakan simbol untuk mengkomunikasikan ide. Grafik juga membantu menarik perhatian, memperjelas penyajian pelajaran, juga menunjukkan fakta ataupun gagasan yang mudah dilupakan bila hanya dijelaskan secara lisan. Menggunakan gambar daripada kata-kata untuk menjelaskan banyak ide lebih mudah. Jenis-jenis media grafis berikut ini adalah:

a. Gambar dan foto

Ini adalah media tanpa filter yang dapat diapresiasi oleh siapa saja, berfungsi sebagai jembatan menuju realitas orang, suasana, tempat, benda, ide, dan sudut pandang. Objek lain terlihat dalam ruang tiga dimensi. Media gambar atau foto juga bisa disebut sebagai media foto. Gambar bersifat universal, mudah dipahami, dan tidak dibatasi oleh bahasa. Gambar dan foto kini dapat dengan mudah diperoleh melalui berbagai saluran, antara lain internet, surat kabar, majalah, buku, dan lain-lain.

b. Sketsa

Sketsa ialah rancangan kasar atau gambar sederhana yang menunjukkan bagian-bagian utama tanpa mendetail. Sketsa tidak hanya efektif dalam menarik perhatian siswa, tetapi juga dapat memperjelas pesan dan menghindari ekspresi verbal. Ketidakmampuan guru menggambar adalah satu-satunya kendala yang sering disebutkan.

c. Skema dan diagram

Diagram atau skema adalah gambar langsung yang menggambarkan hubungan antara titik dan simbol. Garis besar struktur objek tertentu ditunjukkan pada diagram.

d. Bagan

Selain membantu siswa memahami ide atau konsep yang kompleks, bagan dan grafik berfungsi sebagai sarana utama guna menunjukkan hubungan, perbandingan, besaran, evolusi, proses, klasifikasi, juga sistem organisasi. Bentuk grafik seperti gambar, diagram, kartun, dan simbol verbal sering digunakan dalam grafik.

e. Grafik

Grafik adalah gambar dinamis memakai garis, titik, simbol kata, ataupun bentuk lain untuk menggambarkan data kuantitatif. Grafik dapat dipakai guna menunjukkan bagaimana hal-hal terkait telah berubah dari waktu ke waktu atau untuk membandingkannya. Bagan gambar, bagan lingkaran, bagan batang, dan bagan garis hanyalah beberapa contoh dari berbagai bentuk bagan.

f. Poster

Poster adalah gagasan yang disajikan sebagai gambar visual langsung dibuat di berbagai ukuran dengan maksud menarik perhatian, membujuk, mempromosikan, ataupun mengingat beberapa topik, peristiwa, atau peristiwa utama. Tata letak, warna, dan teknik membuat elemen penting presentasi poster.

g. Kartun

Kartun adalah visual interpretatif yang dengan cepat dan efektif menyampaikan pesan dan sikap mengenai orang, situasi, dan peristiwa tertentu dengan menggunakan simbol. Mempelajari cara menggunakan karikatur difasilitasi dengan menonton kartun.

h. Komik

Komik adalah salah satu jenis media grafis yang di dalamnya digambarkan berbagai tokoh dan diceritakan secara berkesinambungan melalui gambar-gambar yang berfungsi untuk menghibur pembaca.

2. Media dalam tiga dimensi

Tinggi, lebar, dan volume dalam bentuk tiga dimensi yang memiliki sifat tekstur dan dapat menyampaikan pesan merupakan contoh media pembelajaran.

Ada tiga macam media tiga dimensi, ialah:

- a. Media realia ialah benda nyata dan asli di sekitar kita. Mereka dipakai guna menyalurkan pesan (materi pembelajaran) hingga mereka bisa mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
- b. Model ialah replika tiga dimensi di benda nyata terlalu besar, kecil, langka, rumit dan juga mahal guna dipelajari siswa di bentuk aslinya.
- c. Boneka ialah rekaan orang atau binatang yang digunakan sebagai alat peraga bercerita untuk menyampaikan informasi.

3. Media proyeksi

- a. Media proyeksi tetap adalah media yang ditampilkan secara visual dan diproyeksikan menggunakan *overhead projector* (OHP).
- b. Media proyeksi gerak yaitu, seperti film yang disajikan menggunakan bantuan alat proyektor dan slide powerpoint disajikan dengan multimedia, yakni teks, audio, visual, video, animasi dll.

4. Media audio/radio

Ialah media di bentuk auditori (pita suara) yang bisa membangkitkan minat, perhatian, juga kemauan siswa untuk belajar guna memperlancar proses belajar mengajar.

5. Media video dan televisi

Video ialah media penyampaian pesan, seperti media audio, visual atau audio-visual. Informasi, edukasi, dan instruksi yang disampaikan dapat bersifat faktual (peristiwa penting) atau fiktif (cerita).

6. Komputer multimedia

Fitur komputer multimedia bervariasi. Komputer multimedia ialah sistem perangkat keras, perangkat lunak, juga perangkat lain yang terintegrasi.

7. *E-learning/V-learning/M-learning*

E-learning atau sering dikenal dengan istilah pembelajaran elektronik, semakin populer sebagai solusi permasalahan pendidikan baik di negara maju juga negara berkembang. Secara teori, e-learning adalah pembelajaran yang memanfaatkan layanan elektronik. Pemanfaatan layanan bantuan perangkat elektronik untuk belajar dikenal dengan istilah e-learning atau pembelajaran virtual.

2.2 Aplikasi *Android* Dan Software *Android Studio*

2.2.1 Pengertian Aplikasi *Android*

Menurut Nasruddin Safaat

(Pemrograman aplikasi mobile *Smartphone* dan tablet PC berbasis android 2012:1) android adalah sebuah sistem operasi pada handphone yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi Linux, android bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat mereka. Android menyediakan

platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, TMobile, dan Nvidia. Pada saat perilisan perdana Android, 5 November 2007, 10

Android bersama Open Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, Google merilis kode-kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler.

Pertama kali muncul Android Inc merupakan sebuah perusahaan software kecil yang didirikan pada bulan Oktober 2003 di Palo Alto, California, USA. Perusahaan ini dibangun oleh beberapa senior di beberapa perusahaan yang berbasis IT & Communication, Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears dan Chris White.

Rubin menyatakan bahwa, Android Inc Didirikan untuk mewujudkan mobile device yang lebih fleksibel terhadap lokasi dan preferensi pemilik. Sehingga, Android Inc ingin mewujudkan mobile device yang lebih mengerti pemiliknya selain karena OS nya yang open source.

Berawal dari konsep inilah Android Inc ternyata menarik minat Google untuk memilikinya. Maka, pada bulan Agustus 2005, Akhirnya Android Inc diakuisisi oleh Google Inc. dan seluruh sahamnya dibeli oleh Google.

Perusahaan milik Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears dan Chris White tetap di Android Inc yang dibeli Google, sehingga akhirnya mereka pun ikut menjadi bagian dari raksasa Google dan sejarah Android. Disini mereka mulai menggunakan platform Linux untuk membuat sistem operasi bagi mobile phone, dari sinilah akhirnya banyak pengembang sistem maupun software yang mengembangkan maupun merancang sistem Android menggunakan software – software yang support dengan Android, Contohnya ialah : Android Studio.

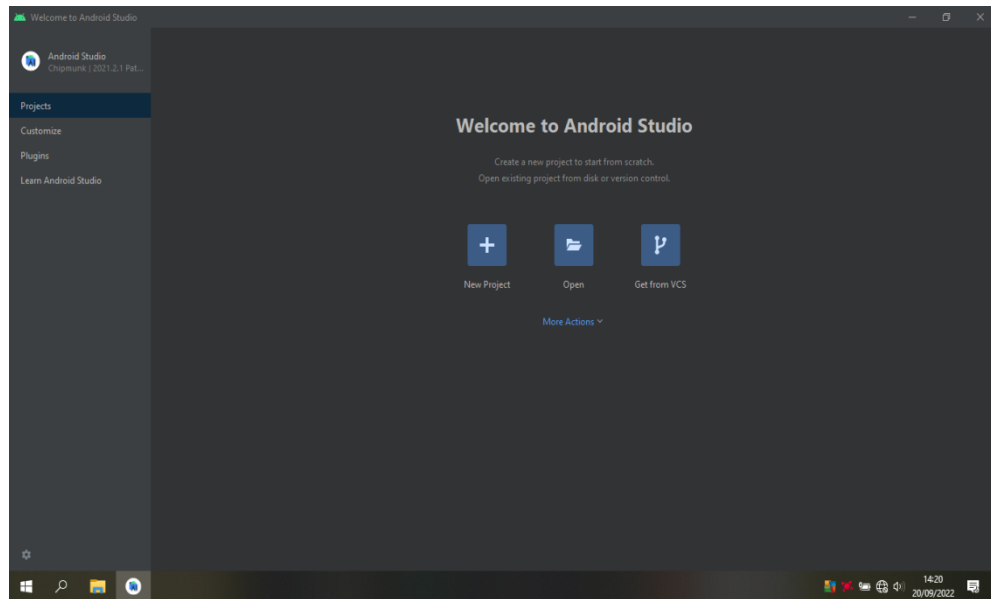
2.2.2 *Android Studio*

Android Studio adalah Integrated Development Environment (IDE) resmi untuk pengembangan aplikasi *Android*, yang didasarkan pada IntelliJ IDEA Selain sebagai editor kode dan fitur developer IntelliJ yang andal, Android Studio menawarkan banyak fitur yang meningkatkan produktivitas Anda dalam membuat aplikasi *Android*, seperti: Sistem build berbasis Gradle yang fleksibel Emulator yang cepat dan kaya fitur Lingkungan terpadu tempat Anda bisa mengembangkan aplikasi untuk semua perangkat Android Terapkan Perubahan untuk melakukan push pada perubahan kode dan resource ke aplikasi yang sedang berjalan tanpa memulai ulang aplikasi Template kode dan integrasi GitHub untuk membantu Anda membuat fitur aplikasi umum dan mengimpor kode sampel Framework dan alat pengujian yang lengkap.

Alat lint untuk merekam performa, kegunaan, kompatibilitas versi, dan masalah lainnya Dukungan C++ dan NDK, Dukungan bawaan untuk Google Cloud Platform, yang memudahkan integrasi Google Cloud Messaging dan App Engine.

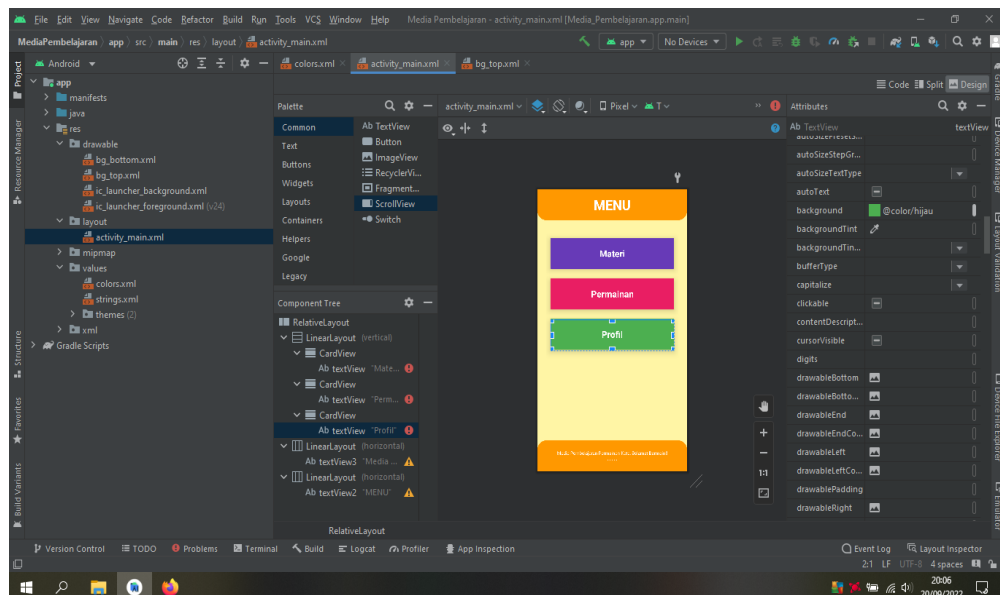
2.2.3 Penggunaan Android Studio

1. Tampilan Menu Software Android Studio



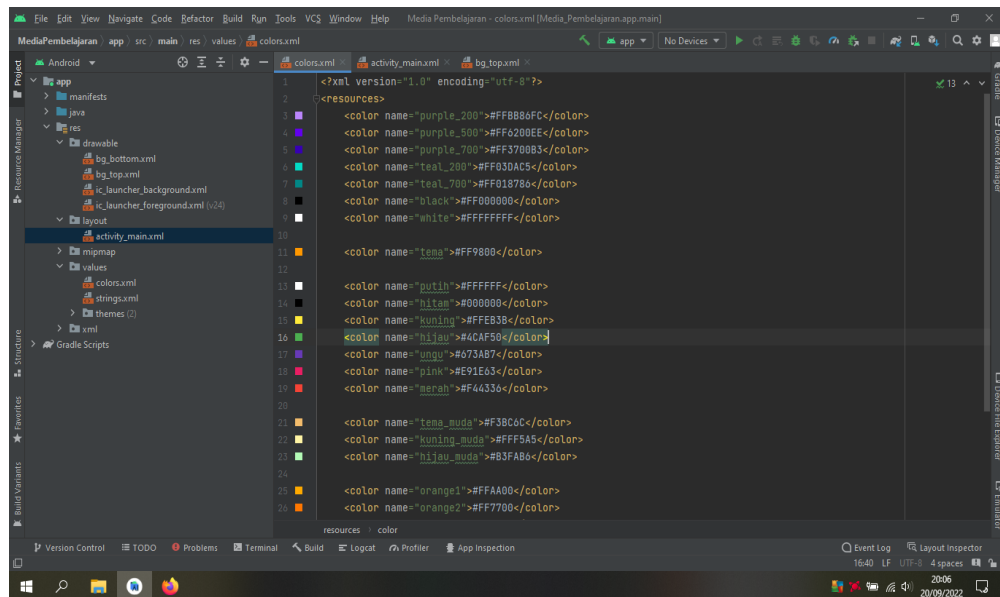
Tampilan Awal Software Android Studio, New Project untuk membuat Project Aplikasi Baru dan Open Untuk Membuka Project Sebelumnya.

2. Lembar kerja Android Studio



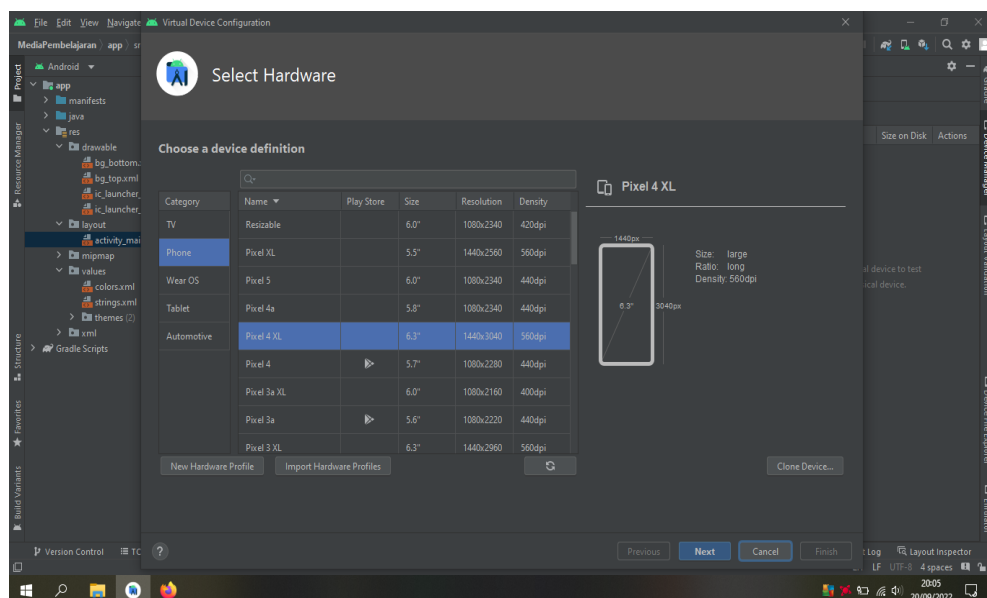
Tampilan Menu Untuk Mengatur Tata letak Di Dalam Aplikasi yang Akan Di Buat, Baik Teks, Warna, Dan File Audio.

3. Menu Coding Di Android Studio



Terdapat fitur untuk langsung melakukan coding di android studio, bahasa program yang di dukung adalah javascript dan kotlin di aplikasi android.

4. Menu Build APK Di Android Studio

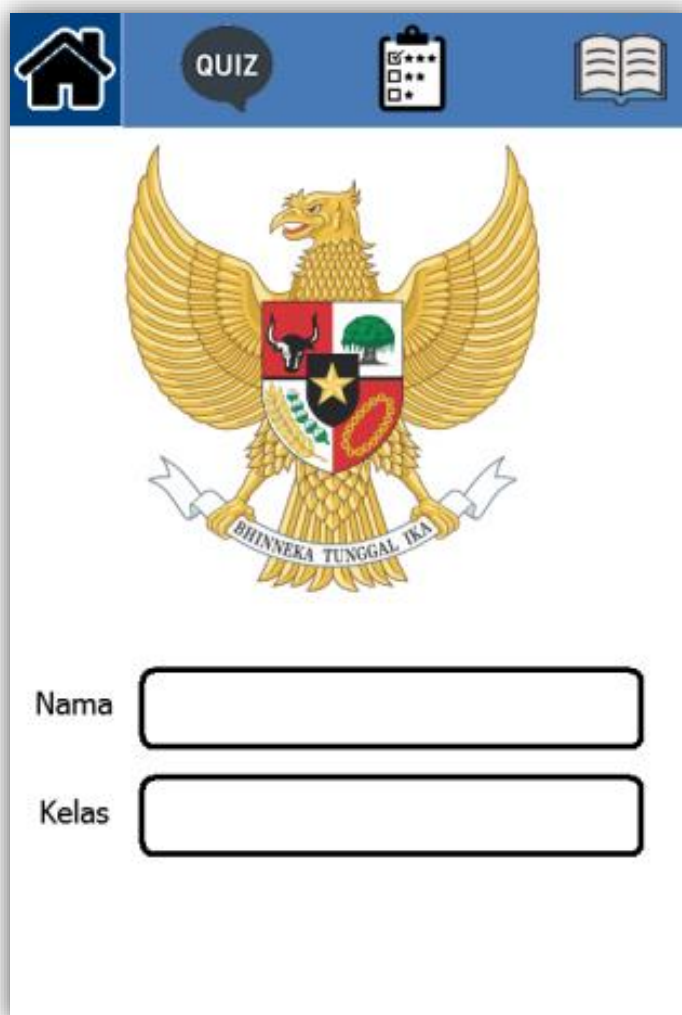


Android studio bisa langsung melakukan build aplikasi menjadi APK dan AAB untuk langsung di gunakan di *Smartphone* berbasis android.

2.2.4 Aplikasi Pembelajaran PPKn

Aplikasi yang akan di kembangkan memiliki fitur untuk menyimpan data siswa serta nilai yang di dapat siswa dengan mengisi soal yang ada di aplikasi pembelajaran ini.

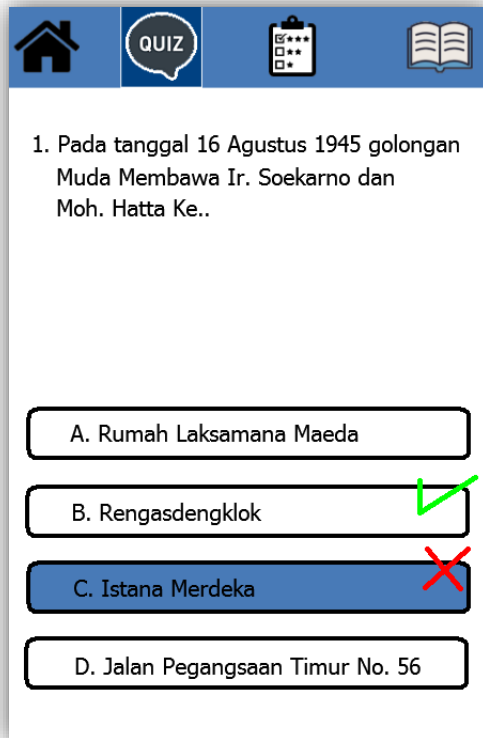
1. Tampilan Awal Aplikasi Pembelajaran PPKn



The screenshot shows the initial screen of the PPKn learning application. At the top, there is a blue navigation bar containing four icons: a home icon, a speech bubble with the word 'QUIZ', a clipboard icon, and an open book icon. Below this bar is the Garuda Pancasila, the national emblem of Indonesia, which is a golden eagle with a shield on its chest. The shield is divided into five sections: a red bull's head, a green tree, a yellow star, a red sun, and a black field. Below the eagle is a white banner with the Indonesian motto 'BHINNEKA TUNGGAL IKA'. Underneath the emblem are two input fields: 'Nama' (Name) and 'Kelas' (Class), each with a corresponding text box for user input.

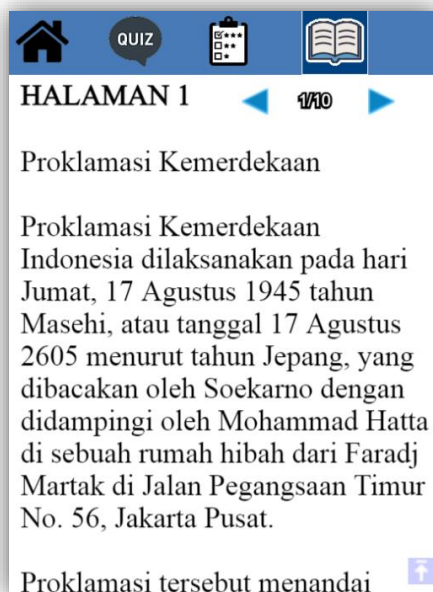
Menu tampilan awal aplikasi pembelajaran PPKn di mana siswa harus mengisi nama dan kelas nya untuk menyimpan data siswa yang menggunakan Aplikasi Pembelajaran ini.

2. Tampilan Menu Soal Aplikasi



Menu Quiz berisi soal yang akan di kerjakan oleh siswa di mana soal di aplikasi ini bisa terus di rubah, baik di ganti maupun di tambah oleh pengajar

3. Tampilan Menu Materi Di Aplikasi



Di bagian menu Materi berisi Materi Pembelajaran yang bisa di rubah isi materinya baik di tambah maupun di ganti isinya oleh pengajar, materi akan terupdate otomatis saat *Smartphone* siswa tersambung ke internet, dan tetap bisa di baca tanpa menggunakan Koneksi Internet karena Update otomatis materi hanya satu

kali setiap tersambung ke internet saja.

2.3 Minat Belajar

2.3.1 Pengertian Minat Belajar

Istilah minat berasal dari etimologi bahasa Inggris “*interest*” yakni perhatian (kecenderungan hati terhadap sesuatu), cinta dan keinginan. Sehingga, siswa diharuskan memiliki minat dalam melaksanakan proses pembelajaran, sebab dengan hadirnya minat maka akan mendorong siswa agar memberikan perhatiannya, menunjukkan kegiatannya serta partisipasi saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.

(Wulandari, 2017) Mengatakan minat ialah perhatian mengandung unsur perasaan, minat itu artinya dorongan ataupun hasrat pada suatu objek tertentu. Minat ialah rasa senang atau rasa tertarik pada suatu kegiatan atau objek tanpa perasaan terpaksa.

Di pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwasanya minat merupakan suatu kecenderungan atau ketertarikan pada sesuatu kegiatan atau objek yang didasari oleh keinginan hati, bukan suatu paksaan dari orang lain.

Menurut pendapat (Rusman, 2014) belajar pada dasarnya ialah interaksi dengan segala kondisi di sekitaran individu. Belajar bisa dilihat sebagai proses yang berorientasi pada tujuan serta proses melakukan sesuatu melalui berbagai pengamalan. Sejalan dengan pendapat Sudjana dalam (Rusman, 2014) belajar ialah proses melihat, mengamati serta memahami sesuatu.

Berdasarkan beberapa pemikiran yang sudah diuraikan, peneliti menyimpulkan bahwasanya pembelajaran adalah proses perubahan dilakukan guru terhadap murid melalui proses pembelajaran agar terjadi peningkatan dan

perubahan motivasi siswa, pengalaman dan perilaku meningkat dan berubah menjadi lebih baik.

Minat belajar merupakan suatu perasaan tertarik atau suka pada sesuatu atau belajar tanpa adanya suruhan (Ricardo & Meilani, 2017). Klaseen dalam (Ricardo & Meilani, 2017) Minat belajar didefinisikan menjadi keinginan juga keikutsertaan disengaja di aktifitas kognitif berperan penting di proses belajar mengajar, menentukan bagian mana yang harus dipilih ketika belajar juga mempelajari informasi yang diberi sejauh mana.

Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan minat belajar adalah perasaan suka siswa saat belajar yang digambarkan dengan bentuk keterlibatan peserta didik, perasaan senang, perhatian serta ketertarikan peserta didik yang berdasarkan keinginan dari hati. Siswa dengan minat belajar yang luar biasa akan mencapai hasil akademik yang luar biasa dan sebaliknya. Jika minat belajarnya kurang akan mempengaruhi hasil belajarnya. Jika siswa kurang berminat saat pembelajaran maka akan berdampak ke peserta didik dan membuatnya menjadi malas belajar dan berdampak kepada prestasinya.

2.3.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat belajar

Minat belajar merupakan faktor penting menentukan keberhasilan siswa di proses pembelajaran. Minat tidak timbul sendirinya, sehingga ada beberapa faktor yang bisa memengaruhi terjadinya minat. Banyak faktor yang bisa memengaruhi minat belajar siswa seperti ditunjukkan (Putri, Muslim, & Bintaro, 2019) yakni:

1. Faktor internal

Unsur minat belajar di dalam diri merupakan faktor berasal dari pihak siswa tanpa paksaan siapapun. Di antara faktor internal, ada aspek fisiologis juga

psikologis. Psikologis adalah apa berasal di dalam diri murid diutamakan dari pada fisik. Sedang faktor psikologis mencakup emosional, perhatian peserta didik, tingkat kecerdasan ataupun penguasaan ilmu pengetahuan, sikap peserta didik kepada pembelajaran, persepsi juga motivasi murid.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal berasal dari luar ataupun merupakan akibat dari peran orang lain juga lingkungannya. Faktor-faktor tersebut antara lain metode pengajaran, perilaku, perhatian, pola asuh, dan fasilitas belajar.

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh tiga faktor diantaranya: 1) dalam dorongan, yaitu yang muncul sendiri dari dalam diri siswa. Tugas guru yaitu sebisa mungkin untuk memunculkan dorongan dari dalam diri siswa itu sehingga munculnya minat terhadap proses pembelajaran, yakni mengaitkan pembelajaran di kegiatan ataupun kebutuhan murid; 2) motivasi sosial, serta 3) emosional (Simbolon, 2013).

Dari pendapat yang diuraikan peneliti menyimpulkan minat belajar dipengaruhi 3 faktor, Faktor internal pertama berasal dari dalam diri murid yaitu fisiologis juga psikologis. Ada dua faktor ekstrinsik berada di luar diri murid, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Ketiga faktor pendekatan belajar ialah strategi yang siswa gunakan untuk membantunya menguasai pembelajaran, efisiensi serta keefektifan pembelajaran.

2.3.3 Ciri-Ciri Minat Belajar

Ciri-ciri siswa berminat belajar ialah: 1) rasa senang serta suka, 2) diwujudkan pada kegiatan serta aktivitas, 3) lebih menyukai sesuatu yang menjadi

minatnya, 4) memperoleh kebanggaan terhadap sesuatu yang di minat, 5) memperhatikan suatu objek secara terus-menerus (Prayuga & Abadi, 2019).

Sejalan (Astuti & Sihotang, 2013) mengatakan ada beberapa ciri minat belajar seperti: 1) ada rasa senang serta rasa suka, 2) mempunyai kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan, 3) mendapatkan suatu kebanggaan serta kepuasan, 4) ada rasa ketertarikan, 5) lebih suka pada suatu yang diminatinya, 6) dimanifestasikan dengan partisipasinya terhadap aktivitas serta kegiatan.

Jadi peneliti bisa menyimpulkan ciri-ciri minat belajar yaitu ada rasa senang serta rasa suka, mempunyai kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan, mendapatkan suatu kebanggaan serta kepuasan, ada rasa ketertarikan, lebih suka pada suatu yang diminatinya, dimanifestasikan dengan partisipasinya terhadap aktivitas serta kegiatan.

2.3.4 Indikator Minat Belajar

Minat menciptakan rasa senang, meningkatkan keperhatian, ketertarikan, serta sebagai keterlibatan peserta didik aktif saat pembelajaran. 4 indikator minat belajar (Lestari & Yudhanegara, 2017) yakni:

1. Perasaan senang

Seseorang peserta didik yang merasa suka atau senang pada muatan IPS contohnya, dia akan terus mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan pengetahuan sosial. Dan tidak terdapat rasa keterpaksaan dalam mendalami hal tersebut.

2. Ketertarikan peserta didik

Berkaitan dengan kekuatan dalam mendorong peserta didik agar memiliki kecenderungan rasa tertarik pada benda, orang, berupa pengalaman atau kegiatan efektif yang merangsang dari aktivitas itu sendiri.

3. Perhatian siswa

Perhatian siswa adalah berkonsentrasi pada pengertian serta pengamatan, dengan mengesampingkan hal lainnya diluar konteks. Dan dengan sendirinya bila seseorang peserta didik mempunyai minat atau ketertarikan pada objek sehingga akan terus-menerus mengamati objek.

4. Keterlibatan peserta didik

Ketika seseorang tertarik pada suatu objek, dia menjadi tertarik serta senang dalam melaksanakan aktivitas yang berkaitan dengan objek yang diminatinya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasanya minat belajar murid memiliki indikator yaitu minat, minat terhadap hal-hal yang menarik, perhatian siswa dan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran.

2.4 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau “PPKn” adalah hal yang wajib dimiliki di semua jenjang pendidikan. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diharapkan dapat mengamati bagaimana moral, nilai, dan sikap siswa terhadap perubahan perilaku. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ialah ilmu yang mempelajari keseharian manusia, mendidik siswa supaya tumbuh sebagai warga Negara yang menjunjung Pancasila (Rahayu, 2017).

Pendidikan dasar pancasila dan kewarganegaraan diberikan sampai dengan jenjang pendidikan lebih tinggi, ialah Pasal 37 ayat (1), (2) UU No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan harus tertuang di kurikulum

semua jenjang pendidikan berdasarkan Pancasila juga UUD 1945 guna membentuk murid menjadi manusia cinta tanah air juga memiliki rasa kebangsaan.

Batasan pelaksanaan MPK di Perguruan tinggi yang meliputi Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan agama dibahas dalam dokumen 43/DIKTI/Kep/2006.

Muncul pandangan baru, yaitu PPKn yang berasaskan Pancasila, sebagai hasil penyempurnaan kurikulum mata kuliah pengembangan kepribadian, khususnya mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Sesuai dengan ketentuan tersebut, seluruh fakultas dan jurusan perguruan tinggi di Indonesia wajib menyelenggarakan kelompok mata kuliah pengembangan kepribadian (Rahayu, 2017).

2.5 Proklamasi Kemerdekaan

2.5.1 Konsep Materi Proklamasi Kemerdekaan

A. Proklamasi Kemerdekaan

Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dilaksanakan pada hari Jumat, 17 Agustus 1945 tahun Masehi, atau tanggal 17 Agustus 2605 menurut tahun Jepang, yang dibacakan oleh Soekarno dengan didampingi oleh Mohammad Hatta di sebuah rumah hibah dari Faradj Martak di Jalan Pegangsaan Timur No. 56, Jakarta Pusat. Proklamasi tersebut menandai dimulainya perlawanan diplomatik dan bersenjata dari Revolusi Nasional Indonesia, yang berperang melawan pasukan Belanda dan warga sipil pro-Belanda, hingga Belanda secara resmi mengakui kemerdekaan Indonesia pada tahun 1949.

Pada tahun 2005, Belanda menyatakan bahwa mereka telah memutuskan untuk menerima secara *de facto* tanggal 17 Agustus 1945 sebagai tanggal

kemerdekaan Indonesia. Namun, pada tanggal 14 September 2011, pengadilan Belanda memutuskan dalam kasus pembantaian Rawagede bahwa Belanda bertanggung jawab karena memiliki tugas untuk mempertahankan penduduknya, yang juga mengindikasikan bahwa daerah tersebut adalah bagian dari Hindia Timur Belanda, bertentangan dengan klaim Indonesia atas 17 Agustus 1945 sebagai tanggal kemerdekaannya.

Dalam sebuah wawancara tahun 2013, sejarawan Indonesia Sukotjo, antara lain, meminta pemerintah Belanda untuk secara resmi mengakui tanggal kemerdekaan pada 17 Agustus 1945. Perserikatan Bangsa-Bangsa mengakui tanggal 27 Desember 1949 sebagai tanggal kemerdekaan Indonesia.

Naskah Proklamasi ditandatangani oleh Sukarno (yang menuliskan namanya sebagai "Soekarno" menggunakan ortografi Belanda) dan Mohammad Hatta, yang kemudian ditunjuk sebagai presiden dan wakil presiden berturut-turut sehari setelah proklamasi dibacakan.

B. Penderitaan rakyat akibat penjajahan

Sebelum memperoleh kemerdekaan bangsa Indonesia mengalami penderitaan yang luar biasa yaitu akibat penindasan penjajah oleh empat bangsa yakni Portugis, Inggris, Belanda dan Jepang. Penindasan yang dilakukan oleh penjajah antara lain: Melaksanakan sistem monopoli perdagangan rempah-rempah yang mengakibatkan harga di tangan petani rendah, petani hidup menderita karena hanya boleh menjual rempah-rempah kepada penjajah, Sistem kerja rodi (Kerja paksa) yang dilaksanakan oleh Belanda antara lain membuat jalan raya sepanjang pulau Jawa (dari Anyer sampai Panarukan) yang mengakibatkan kesengsaraan rakyat, Sistem tanam paksa yang dilakukan oleh Belanda (VOC) sehingga petani sangat dirugikan,

Politik adu domba yang dilakukan oleh penjajah sehingga terjadi perang saudara di berbagai daerah mengakibatkan kesengsaraan bagi rakyat.

C. Perlawanan bersenjata menghadapi penjajah

Akibat penderitaan rakyat Indonesia dan sikap penjajah yang semakin congkak, semakin memeras bangsa Indonesia maka timbul perlawanan di berbagai daerah antara lain :

- Perlawanan Sultan Agung dari Mataram (Jawa Tengah)
- Perlawanan Sultan Nuku dari Maluku
- Perlawanan Pattimura di daerah Maluku
- Perlawanan P. Hidayat dan P. Antasari dari Banjarmasin
- Perang Paderi di Sumatera Barat
- Perang Diponegoro di Jawa Tengah
- Perlawanan Sultan Hasanudin dari Makasar
- Perlawanan Teuku Umar dari Aceh

Perjuangan yang dilakukan pahlawan di atas mengalami kegagalan karena:

- 1). masih bersifat kedaerahan
- 2). kalah persenjataan
- 3). bergantung pada pemimpin

A. Kebangkitan Nasional

Ditandai dengan 3 peristiwa penting yaitu:

1. Lahirnya Budi Utomo

Budi Utomo adalah organisasi modern pertama yang dibentuk pada tanggal 20 Mei 1908, dan disebut Angkatan Perintis, karena

merintis terbentuknya pergerakan nasional menuju Indonesia merdeka

2. Sumpah Pemuda

Sumpah Pemuda terjadi 28 Oktober 1928, yang mengikrarkan :

- a. Kami putera dan puteri Indonesia, mengaku bertumpah darah satu, tanah air Indonesia
- b. Kami putera dan puteri Indonesia, mengaku berbangsa satu, bangsa Indonesia
- c. Kami putera dan puteri Indonesia, menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia

Angkatan Sumpah Pemuda disebut Angkatan Penegas, karena menegaskan rasa persatuan

3. Proklamasi Kemerdekaan

Terjadi 17 Agustus 1945, disebut Angkatan Pendobrak, karena mendobrak kekuasaan dari tangan penjajah (merebut kemerdekaan) Dengan tokoh Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta sebagai pahlawan proklamator.

2.5.2 Kemerdekaan

A. Pengertian Kemerdekaan

Kemerdekaan merupakan keadaan suatu bangsa atau negara yang pemerintahannya diatur oleh bangsanya sendiri tanpa intervensi pihak asing. Kemerdekaan suatu negara erat kaitannya dengan kedaulatan terhadap wilayah teritorial negara.

B. Definisi Kemerdekaan

Perbedaan antara kemerdekaan dan revolusi telah lama diperdebatkan karena dianggap sebagai kekerasan yang dilakukan dengan cara yang sah untuk memperoleh kedaulatan. Secara umum, revolusi hanya bertujuan untuk menyalurkan ulang kekuasaan tetap dengan atau tanpa unsur emansipasi seperti pendemokrasian dalam suatu negara.

Namun, beberapa perang untuk mencapai kemerdekaan digambarkan sebagai revolusi seperti yang terjadi pada revolusi Amerika Serikat pada tahun 1783 dan Indonesia pada tahun 1949, sedangkan beberapa revolusi tentang perubahan struktur politik malah mengakibatkan pemisahan diri negara.

Perbedaan antara kemerdekaan dan otonomi Kemerdekaan biasanya mengacu pada kedaulatan suatu negara. Sebuah negara dapat mengeklaim kemerdekaannya untuk menjadi negara yang berdaulat yang kemudian disebut sebagai deklarasi kemerdekaan.

Meskipun dalam praktiknya kedaulatan suatu negara dapat dipengaruhi oleh kekuasaan lain yang adidaya, kemerdekaan menghasilkan entitas negara yang berbeda dan pengaturan kebijakan yang mandiri.

Berbeda dengan kemerdekaan, otonomi dianggap sebagai kemerdekaan suatu wilayah dalam sebuah negara yang terbatas dalam hak dan wewenang tertentu untuk mengatur pemerintahannya secara internal.

2.5.3 Proklamasi

A. Pengertian Proklamasi

Kata proklamasi berasal dari bahasa Inggris yakni kata “proclamation” artinya pengumuman, Sebelumnya Ir Sukarno dan Moh Hatta diculik dan

diasingkan oleh para pemuda ke Rengasdengklok, sebelah timur Jakarta, dengan tujuan agar kedua tokoh itu tidak dipengaruhi oleh Jepang dalam rencana proklamasi kemerdekaan.

B. Makna Proklamasi kemerdekaan bagi Bangsa Indonesia

- a. Sebagai jembatan emas menuju cita-cita
- b. Titik Kulminasi (puncak) Perjuangan bangsa
- c. Berakhirnya penjajahan bangsa Jepang
- d. Bebas untuk menentukan nasibnya sendiri
- e. Sebagai norma pertama dari tatanan hukum Indonesia

Isi Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945 Pada pokoknya, isi teks proklamasi memuat dua hal penting antara lain :

- a. Pernyataan kemerdekaan bangsa Indonesia – (alinea pertama)
- b. Tindakan-tindakan yang segera harus dilaksanakan sehubungan dengan pernyataan kemerdekaan – (alinea kedua)

Tindakannya :

- pemilihan pres dan wapres (18 Agustus 1945)
- Pengesahan UUD 1945 (18 Agustus 1945)

Untuk sementara pres dibantu KNIP

2.6 Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Singgih Yuntoto Nim:10501244021, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Yang Berjudul Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik Pada Siswa Kelas Xi Smkn 2 Pengasih. Dengan hasil validitas media mendapatkan presentase sebesar

83,33% yang berarti valid atau baik. Sedangkan hasil respon siswa yang didapatkan sebesar 80,81% yang berarti baik dan penggunaan media berbasis android membantu siswa memahami materi secara mandiri.

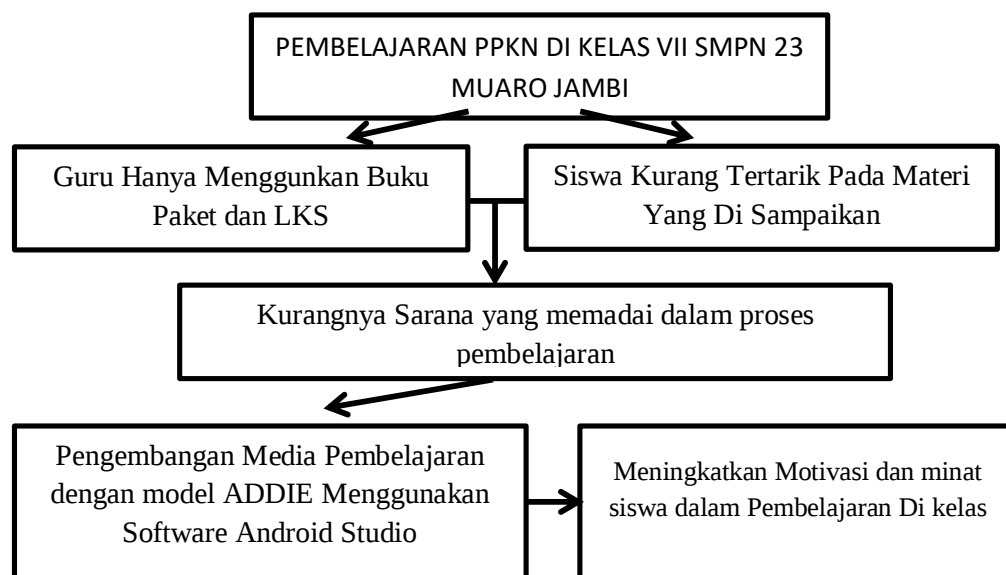
2. Penelitian yang dilakukan oleh Jeki Alfarisy Nim:1604411407, Fakultas Teknik Komputer Universitas Cokroaminoto Palopo, Yang Berjudul Aplikasi Mobile Pembelajaran Doa Islami Berbasis Android Studio Pada MTs. ISLAHUL MUSLIMIN menghasilkan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Doa Islami Pada Sistem Pembelajaran Dengan hasil uji validitas Dosen ahli pertama diperoleh skor 3.85, Dosen Ahli Ke Dua 3.92, dan Dosen Ahli Ke Tiga yaitu 3.85. Dari ke tiga Hasil tersebut Aplikasi Doa Islami Mendapatkan Predikat baik dan layak di gunakan dalam pembelajaran
3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Irfan Luthfi Nim:11520241044, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, yang berjudul Pengembangan Aplikasi Historoid Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Siswa SMA. Dengan hasil validasi media dan 26 Siswa Kelas X MIPA 2 SMA N 1 Kasihan, memperoleh persentase sebesar 84,34% dengan kategori Sangat Layak.

2.7 Kerangka Berpikir

Dalam penyajian materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan biasanya guru hanya menggunakan buku paket, lembar kerja siswa (LKS) sebagai bahan untuk latihan siswa. Metode yang digunakan guru masih konvensional seperti dengan metode ceramah dan tanya jawab yang membuat siswa kurang tertarik dan

kurang termotivasi dalam pembelajaran. Dalam hal ini sebagai seorang tenaga pendidik seharusnya bisa memanfaatkan teknologi yang semakin canggih untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar lebih kreatif dan menarik yang sesuai materi agar tujuan dari pembelajaran tersampaikan dengan baik. Padahal untuk kebutuhan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah kurang lengkap seperti LCD dan proyektor akan tetapi kurang dimanfaatkan pendidik. Padahal dalam pendidikan banyak sekali metode, strategi, media yang dapat digunakan. Salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Pengembangan media pembelajaran ditunjukan untuk menarik perhatian dan minat serta meningkatkan motivasi belajar siswa, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berbasis Aplikasi Android untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berikut merupakan kerangka berpikir pada penelitian ini yang dapat menjelaskan secara singkat alur penelitian ini:



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

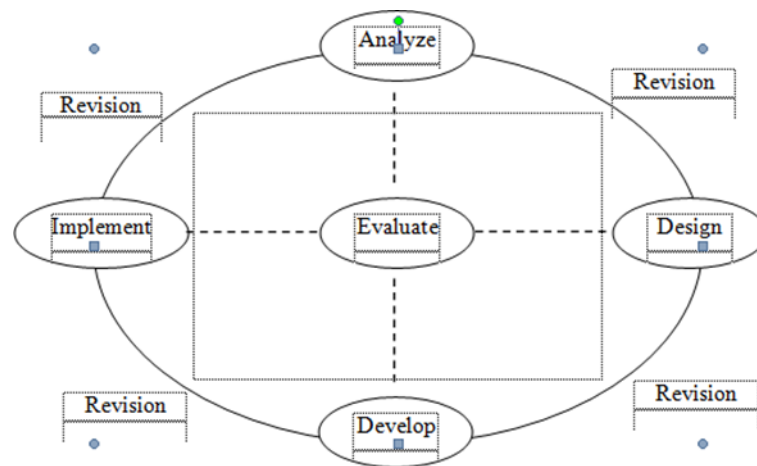
Jenis penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan. Berdasar Sugiyono (Sugiyono, 2016) penelitian dan pengembangan yakni metode penelitian guna menciptakan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Berdasar teori ini, metode penelitian juga pengembangan menghasilkan produk baru ataupun perbaikan produk yang sudah ada. Produk penelitian ini berupa perangkat pembelajaran berbasis Aplikasi Android pada materi Proklamasi Kemerdekaan.

Model di pengembangan ini ialah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dianggap masuk akal, rasional juga lengkap dibanding model lain. Demikian, model ini bisa dipakai di berbagai bentuk pengembangan produk yakni model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media juga bahan ajar.

3.2 Prosedur Pengembangan

Proses pengembangan di penelitian ini memakai model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri lima langkah, yakni: Menganalisis, merancang, mengembangkan, menerapkan dan mengevaluasi. Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan, untuk menghasilkan produk yang sesuai. Model pembangunan ini dikembangkan oleh Branch (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018) untuk merancang sistem pembelajaran. Secara keseluruhan, proses pengembangan penelitian ini bisa dilihat di gambar di bawah ini:

Gambar 3.1 Prosedur pengembangan ADDIE



Sumber: Branch (dalam Suryani, 2018:127)

3.2.1 Analysis (Analisis)

Tahap ini adalah tahapan menganalisis untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran ini. Analisis yang dilakukan mengenai analisis karakteristik peserta didik dan analisis media. Tahap analisis ini merupakan tahapan mencari informasi di lapangan, yang dapat dijadikan sebagai alasan perlunya dikembangkan sebuah media.

Sekolah yang dikenakan tahap ini adalah SMPN 23 Muaro Jambi. Kegiatan analisis yang dilakukan adalah dengan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan pada guru mata pelajaran PPKn di kelas VII SMPN 23 Muaro Jambi dan beberapa siswa. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan langsung dalam pembelajaran PPKn yang dijadikan tolak ukur dalam pengembangan media pembelajaran. Kemudian melakukan analisis terhadap kebutuhan pengguna (*user*) dan kebutuhan sistem.

- a). Pada Hasil Wawancara dengan Guru PPKn Di SMPN 23 Muaro Jambi, Peserta didik Kurang bersemangat dan kurangnya kemauan dalam mengikuti pembelajaran, Dengan adanya pengembangan media Aplikasi Android ini dapat meningkatkan minat belajar dan menarik perhatian siswa.
- b). Hasil Observasi di kelas VII SMPN 23 Guru masih menggunakan media sederhana seperti Buku cetak dan LKS, untuk media seperti Audio dan Video masih terbatas dengan fasilitas di sekolah sehingga kurang maksimal dalam penggunaannya, peserta didik membutuhkan media yang menarik agar dalam proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Setelah di dapat hasil studi pendahuluan, selanjutnya tahap analisis terdiri dari prosedur-prosedur umum, sebagai berikut:

1. Memeriksa kesenjangan/masalah yang ada

Tujuan prosedur ini adalah untuk mengetahui penyebab permasalahan yang di temukan sehingga dibutuhkannya suatu pengembangan. Secara umum ada tiga kategori utama penyebab adanya kesenjangan yaitu:

- (a). keterbatasan sumber daya

Terbatasnya sarana pembelajaran seperti Komputer, LCD, Proyektor yang tidak sebanding dengan jumlah kelas yang ada.

- (b). kurangnya motivasi

Tidak adanya umpan balik dari guru kepada siswa bahwa yang di lakukan siswa itu benar atau salah dalam bentuk apresiasi dari apa yang telah di lakukan siswa

(c). Kurangnya pengetahuan

Kesenjangan ini terjadi biasanya di karenakan siswa kurang berkeinginan memperbaiki hasil belajarnya.

Maka kesenjangan dari Kurangnya motivasi dan minta belajar siswa harus adanya media pembelajaran yang di harapkan mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa, salah satunya dalam bentuk aplikasi Android

2. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Langkah ini dilakukan agar ada keselarasan antara tujuan pembelajaran dengan tujuan pengembangan produk. Tujuan pembelajaran ditentukan berdasarkan Kompetensi Dasar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang perlu dikuasai guru dan siswa sesuai kurikulum 2013 yang mengacu pada Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Tujuan pembelajaran ini agar peserta didik dapat memahami materi Proklamasi kemerdekaan. Selanjutnya pengembangan produk bertujuan untuk membantu dan memudahkan proses pembelajaran di kelas pada materi Proklamasi kemerdekaan yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

3. Mengkonfirmasi calon pengguna

Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Menggunakan Software *Android Studio* di Kelas VII SMP N 23 Muaro Jambi, Calon Penggunanya antara lain Guru Dan Siswa di kelas tersebut.

4. Mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan

Pada langkah ini perlu mengidentifikasi sumber daya dari empat sisi, yakni segi konten, teknologi, fasilitas dan tenaga pendidik. Dari segi konten, perlunya identifikasi kekurangan dan kelebihan sesuai dengan analisis kebutuhan. Dari segi teknologi artinya dalam pengembangan media harus diidentifikasi teknologi yang dapat memudahkan penggunaan media berbasis Aplikasi Android yang dikembangkan dengan software Android Studio.

Fasilitas pembelajaran merupakan fokus khusus karena media Berbasis Aplikasi Android memerlukan perangkat elektronik seperti komputer/laptop, *Smartphone* OS Android untuk mengoprasikannya.

Dengan demikian, dalam proses pengembangan dan implementasi media terlebih dahulu mengidentifikasi fasilitas yang tersedia. Dari segi tenaga pendidik, media yang dikembangkan oleh pengemban diharapkan dapat dioperasikan oleh tenaga pendidik lain. Salah satu caranya adalah dengan membuat petunjuk dalam penggunaan media.

5. Menentukan sistem penyampaian yang potensial

Sistem penyampaian yang dapat dipilih, antara lain tatap muka, pembelajaran berbasis komputer atau mengkombinasikan satu dengan yang lain. Penyampaian materi disesuaikan dengan waktu belajar dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Sistem penyampaian materi dilakukan dengan tatap muka dengan media pembelajaran yang fleksibel, tidak hanya sebagai media di kelas, tetapi juga di rumah.

6. Menyusun rencana pengelolaan proyek

Rencana pengelolaan proyek dalam tahap analisis ini terbagi menjadi dua, yaitu: (1) membagi proyek pengembangan Aplikasi Android menjadi tahapan awal,

tengah, dan akhir. Dalam pengembangan Aplikasi Dengan Android Studio, proses tahap analisis dan desain sebagai tahap awal, tahap pengembangan sebagai tahap tengah, implementasi dan evaluasi sebagai tahap akhir. (2) mengukur waktu proyek pengembangan Aplikasi Android, pengaturan waktu sangat diperlukan oleh pengembang media mengingat bahwa model ADDIE memiliki lima tahapan dan setiap tahap memiliki prosedur atau langkah-langkah yang berbeda-beda. Pengukuran waktu diperlukan agar pengembangan media dapat diselesaikan sesuai waktu yang diharapkan.

3.2.2 *Design (Perancangan)*

Pada tahap ini akan dilakukan dua tahap produksi media, yaitu:

1. Membuat struktur menu, yaitu menjelaskan menu yang terdapat pada media pembelajaran yang akan dibuat dalam bentuk struktur, Di mana dalam tahapan ini menentukan KI, KD, dan Indikator, Kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang digunakan dalam desain media Aplikasi Android berpedoman pada kurikulum, silabus, dan RPP yang berlaku di semua media hasil pengembangan akan diimplementasikan. Pemilihan materi yang dikembangkan tentunya sudah berdasarkan kesimpulan tahap analisis.

Tabel 3.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4. Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu buddha dan Islam	3.4.1. Mengidentifikasi Peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan dengan cermat. 3.4.2. Menganalisis Peristiwa Proklamasi kemerdekaan dengan kritis.

2. Membuat desain *interface*, yaitu memperlihatkan tampilan program media pembelajaran yang akan dibuat dari materi Proklamasi kemerdekaan.

Membuat Strategi pengujian di lakukan dengan menguji aplikasi kepada siswa kelas VII B dan pengecekan ke efektifan Aplikasi dapat di lihat dari Respon Siswa dengan memahami materi yang di sampaikan, lalu kemudian di lakukan pengujian soal tes, penilaian dan observasi.

3.2.3 Development (Pengembangan)

Menurut Branch (Suryani et al., 2018) Pembuatan bahan ajar berdasarkan desain *flowchart* dan *storyboard* dimulai dari tahap ini. Selanjutnya, melakukan validasi ahli dan penilaian formatif. Pembuatan media Berbasis Aplikasi Android didasarkan pada rekomendasi dari ahli bahasa, ahli media, juga ahli materi. Penilaian formatif dilakukan sesudah media dimutakhirkan berdasar rekomendasi.

1. Melakukan validasi ahli

Pengembang membutuhkan dukungan dari para ahli selama tahap validasi ahli untuk menilai produk asli terhadap kondisi saat ini. Ahli bahasa, guru praktik, ahli media, juga ahli materi semuanya bisa dievaluasi. Kriteria evaluasi tiap pakar dapat diubah sesuai dengan tuntutan pengembang.

2. Lakukan penilaian formatif

Sebelum metode diterapkan, materi pendidikan dari implementasi sebelumnya ditinjau dalam tahap proses ini. Evaluasi prosedur ini meliputi tiga tahap: uji individu, uji kelompok kecil, juga uji kelompok besar, sering disebut uji lapangan.

1) Uji Coba Perorangan

Berdasar Branch (Suryani et al., 2018) mengklaim bahwa spesialis dari sudut pandang guru menyiapkan dan menganalisis penilaian individu dengan tujuan mengidentifikasi kekurangan produk asli. Guru dengan keahlian dan pemahaman yang substansial dalam pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran ujian khusus. Angket terbuka digunakan dalam studi individu untuk mengumpulkan asupan media awal, dan data kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan.

2) Uji Coba Kelompok Kecil

Topik eksperimen kelompok kecil dalam pengembangan bahan ajar berbasis Aplikasi Android materi Proklamasi Kemerdekaan yang melibatkan 6 murid kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi berdasarkan tingkat kompetensi rendah, sedang, juga tinggi. Hasil uji kelompok kecil digunakan guna memodifikasi produk ataupun desain. Angket yang dipakai ialah angket terbuka, dimaksudkan guna melihat reaksi murid kepada media sebelum memakai media. Data diperoleh yakni data kuantitatif juga kualitatif.

3) Uji coba lapangan ataupun uji coba kelompok besar

Sebelum diujikan pada kelompok besar, media diperbaiki berdasarkan umpan balik dari uji coba kelompok kecil. Ada 26 murid di kelas mengikuti tes. Survei yang digunakan adalah survei terbuka. Ini memeriksa apakah reaksi siswa terhadap media memenuhi kriteria tertentu. Baik data kuantitatif maupun kualitatif telah dikumpulkan. Media yang sudah diuji coba dalam batch besar akan dipakai selama tahap implementasi setelah saran dan informasi media diperoleh, kemudian disempurnakan. Produk akhir adalah produk yang telah menjalani uji lapangan dan siap untuk digunakan.

3.2.4 Implementation (Implementasi)

Berdasar Branch (Suryani et al., 2018) mengklaim bahwa pada titik ini produk desain diimplementasikan dalam setting aktual, khususnya ruang kelas. Fase khusus dalam menggunakan produk yang dikembangkan adalah penerapan. Fase di mana lingkungan belajar diatur dan siswa didorong untuk terlibat. Persiapan guru dan siswa merupakan dua prosedur utama dalam tahap pelaksanaan.

1. Mempersiapkan Guru

Dengan mengidentifikasi guru sebagai mitra pengembang dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru sebelumnya telah mendapat saran dan bimbingan terkait pelaksanaan media yang dikembangkan.

2. Mempersiapkan Siswa

Untuk belajar dengan bahan pengembangan, seperti sumber belajar berbasis Aplikasi Android yang menuntut peralatan elektronik dengan spesifikasi yang memenuhi kriteria, maka siswa harus dipersiapkan, dibimbing secara khusus sebelum diterjunkan.

3.2.5 *Evaluation* (evaluasi)

Berdasar Branch (Suryani et al., 2018) Tujuan fase evaluasi adalah guna menilai keunggulan prosedur juga barang. Setiap tahap penelitian dan pengembangan yakni pembuatan bahan ajar, produksi produk, validasi desain, juga revisi, dilanjutkan dengan penilaian, menghasilkan produk akhir pada tahap evaluasi.

Peneliti menilai keberhasilan tujuan pengembangan produk pada langkah terakhir. Peneliti menilai prestasi peserta penelitian. Saat ini proses evaluasi terdiri 2 tahap yakni evaluasi formatif juga evaluasi sumatif. Validator (kelompok ahli) akan menilai materi pendidikan yang dimaksud dari segi media, materi, dan bahasa

untuk tujuan evaluasi formatif. Tes penilaian sumatif diikuti oleh enam orang siswa dan seorang guru PPKn yang meliputi materi pembelajaran yang sudah divalidasi validator.

Tujuan tes ini guna mengetahui bagaimana perasaan pengajar juga murid tentang materi pelajaran. Bahan ajar akan disusun kemudian diuji cobakan kembali dalam kelompok besar yang terdiri dari 26 siswa setelah mendapat umpan balik dan masukan dari guru dan kelompok kecil. untuk menilai kelayakan umum media pembelajaran.

3.3 Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini ialah 26 murid kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi.

3.3.1 Desain Uji Coba

Produk yang diubah telah disetujui tim ahli, antara lain ahli bahasa, ahli media, juga ahli materi. Produk diujicobakan ke siswa juga dijadikan acuan proses pembelajaran setelah dikembangkan dengan baik.

3.3.2 Uji Coba Produk

1. Uji Coba Perseorangan

Subyek uji coba perseorangan adalah seorang guru PPKn SMP Negeri 23 Muaro Jambi bernama Ibu Lian Anggraeni, S.Pd untuk mengetahui reaksi guru tersebut terhadap media.

2. Uji Coba Kelompok Kecil (*small grouptrial*)

Setelah produk berupa media pembelajaran berbasis *Aplikasi Android* telah divalidasi dan diujicobakan pada guru, selanjutnya akan diuji cobakan pada kelompok kecil berjumlah 6 murid kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi, dimana

siswa subjek uji cobanya di kelompok kecil ialah murid dengan kemampuan rendah, sedang, juga tinggi.

3. Uji Coba Kelompok Besar (*fieldtryout*)

Tes ini diikuti oleh 26 murid kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi. Untuk menguji apakah reaksi siswa terhadap media sesuai dengan norma yang telah ditentukan, digunakan kuesioner tertutup.

3.4 Jenis Data dan Sumber Data

Jenis data di penelitian pengembangan ini, yakni:

1. Data kuantitatif ialah data peneliti kumpulkan dari data angket ahli materi, ahli media, ahli bahasa, tanggapan guru juga murid.
2. Data kualitatif adalah data yang peneliti peroleh dari komentar dan saran ahli materi, ahli media, ahli bahasa.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Gray (Sugiyono, 2019) Tes, angket, pedoman wawancara, juga pedoman observasi adalah contoh instrumen yang akan dipakai peneliti guna mengukur pengumpulan data secara sistematis. Panduan wawancara dan kuesioner digunakan dalam penelitian ini. Angket tertutup ini dievaluasi dalam kelompok kecil juga besar guna melihat bagaimana reaksi murid kepada media pembelajaran yang digunakan peneliti setelah diberi ke kelompok ahli (ahli materi, bahasa, media).

3.5.1 Wawancara

Peneliti menggunakan wawancara terstruktur sebagai metode wawancara. agar peneliti dapat menentukan keadaan belajar dan kebutuhan untuk membuat bahan ajar di kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi.

1. Lembar Wawancara Guru

Wawancara ini ditujukan kepada guru PPKn SMP Negeri 23 Muaro Jambi yaitu Ibu Lian Anggraeni, S.Pd. Kisi-kisi lembar wawancara guru yaitu:

Tabel 3.2 Lembar Wawancara Guru

No	Indikator
1	Kurikulum yang dipakai di sekolah
2	Media yang dipakai pada proses pembelajaran
3	Sumber belajar siswa
4	Sarana di sekolah
5	Hambatan media pembelajaran berbasis teknologi
6	Bagaimana minat belajar siswa
7	Metode yang digunakan dalam menyampaikan materi
8	Apa yang dilakukan jika melihat kurangnya minat belajar siswa
9	Kendala dalam proses pembelajaran
10	Cocok atau tidaknya media pembelajaran berbasis Aplikasi Android diterapkan dalam proses pembelajaran

2. Lembar Wawancara Siswa

Wawancara ini ditujukan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi yaitu: Dina Puji Rahayu, Naysa Rofiah, Pika Dama Yanti, Sidik Imam Santoso, Suryati Lestari, Kisi-kisi lembar wawancara murid, yaitu:

Tabel 3.3 Lembar Wawancara Siswa

No	Indikator
1	Sumber belajar
2	Media pembelajaran yang dipakai oleh guru
3	Ketertarikan siswa pada pembelajaran
4	Perasaan saat pembelajaran
5	Keterlibatan siswa
6	Perhatian siswa
7	Kesulitan siswa saat pembelajaran dan alasannya

3.5.2 Angket

Angket ialah metode pengumpulan data memerlukan serangkaian pertanyaan atau komentar tertulis ke responden. Dalam penelitian ini digunakan kuesioner tertutup berupa *checklist*. Sedang angket tertutup dibagikan untuk uji coba individu guna melihat tanggapan guru, kelompok kecil, juga kelompok besar

guna melihat respon murid kepada materi pembelajaran yang kemudian dibagikan ke siswa, angket terbuka dibagikan ke ahli media juga ahli materi saat validasi oleh ahli. memeriksa persepsi umum media. Angket yang akan digunakan untuk merancang alat ini tersedia di sini:

1. Karakteristik siswa dan kebutuhan angket

Data analisis kebutuhan siswa juga karakteristik bahan ajar yang dihasilkan menggunakan bahan ajar berbasis Aplikasi Android dikumpulkan dengan menggunakan angket kebutuhan.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa

No	Indikator	Butir Soal
1	Menggunakan media menarik minat belajar siswa kepada materi	1
2	Ketertarikan siswa pada materi Proklamasi Kemerdekaan	2 dan 3
3	Apakah guru menggunakan media pembelajaran untuk menjelaskan materi Proklamasi Kemerdekaan	4
4	Menyetujui penggunaan media dalam materi Proklamasi Kemerdekaan	5 dan 6
5	Pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran berbasis Aplikasi Android	7
6	Siswa tertarik dengan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android	8
7	Menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android pada materi Proklamasi Kemerdekaan	9 dan 10

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Karakteristik Siswa

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Keterbatasan	Memiliki <i>smartphone</i> , laptop/komputer	1
2	Kelebihan individual	Tempat untuk memakai <i>smartphone</i> , laptop/komputer	2 dan 3
		Waktu yang dihabiskan menggunakan <i>smartphone</i> , laptop/komputer	4 dan 5
		Mengapa siswa memakai <i>smartphone</i> , laptop/komputer	6
		Penggunaan <i>smartphone</i> , laptop/komputer di pembelajaran di kelas	7 dan 8

3	Minat	Minat belajar murid mempelajari PPKn	9 dan 10
---	-------	--------------------------------------	----------

2. Angket Validasi

Tiga angket kontrol akan digunakan dalam angket bahasa, angket uji ahli materi, juga angket uji ahli media digunakan dalam penelitian ini. Survei pertama adalah kuesioner evaluasi untuk pakar media, khususnya yang akan digunakan oleh profesional media untuk mengukur kelayakan atau validitas materi pembelajaran PPKn yang dibuat dengan pembuat Aplikasi Android dari perspektif media dan teknologi.

Kuesioner penilaian validasi bahan adalah survei kedua. Ahli materi akan mengevaluasi isi atau kandungan materi ini untuk menentukan apakah sesuai ataupun terkait standar capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran di kelas PPKn memanfaatkan Aplikasi Android.

Survei ketiga adalah kuesioner validasi untuk ahli bahasa, khususnya kuesioner penilaian yang akan diberikan oleh ahli bahasa untuk mengukur keterbukaan, komunikasi, dialog, dan interaksi, pertumbuhan siswa, kepatuhan terhadap konvensi linguistik, dan penggunaan istilah, simbol, atau simbol pembelajaran kewarganegaraan. Media yang dibuat menggunakan Android Studio dengan aspek kebahasaan.

Sebagai alat validasi untuk menilai kelayakan produk yang diuji, aspek teknis kuesioner disajikan dalam skala penilaian dengan empat kategori penilaian, dimulai dari level tertinggi yaitu: 4,3,2,1. Kategori ini juga mencakup komentar

juga saran guna perbaikan produk. Berikut adalah survei guna ahli media, bahasa juga materi.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Item
Kesesuaian	1. Kesesuaian Materi dengan Silabus Mata Pelajaran PPKn	1
	2. Kesesuaian Materi dengan CP dan TP	2
	3. Kesesuaian Materi dengan Indikator	3
	4. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
	5. Kesesuaian gambar, animasi dengan materi	5
	6. Kesesuaian video, audio dengan materi	6
	7. Kesesuaian urutan penyajian materi	7
	8. Kesesuaian soal evaluasi di konsep materi pembelajaran	8
Ketepatan	9. Ketepatan isi materi guna menambah pengetahuan dan wawasan	9
	10. Ketepatan Umpan balik ataupun soal evaluasi	10
Kemudahan	11. Materi disajikan mudah dipahami siswa	11
	12. Petunjuk Penggunaan disajikan mudah dipahami	12
	13. Materi disajikan bisa menarik perhatian siswa juga membangkitkan minat siswa	13
Kemenarikan	14. Media pembelajaran bisa dipakai siswa menjadi sumber belajar mandiri	14
Manfaat	15. Media pembelajaran berbasis <i>Aplikasi Android</i> ini membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan mudah	15

(Modifikasi Azhar Arsyad 2019:219)

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Item
Lugas	Ketepatan struktur kalimat	1
	Keefektifan kalimat	2
	Kebakuan istilah	3
Komunikatif	Pemahaman kepada pesan ataupun informasi	4
Dialogis Interaktif	Kemampuan memotivasi murid	5
	Kemampuan mendorong berpikir kritis	6
Kesesuaian dengan	Kesesuaian di perkembangan intelektual murid	7

perkembangan siswa	Kesesuaian di tingkat perkembangan emosional murid	8
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan tata bahasa	9
	Ketepatan Ejaan	10
Penggunaan istilah, simbol dan <i>icon</i>	Konsistensi penggunaan istilah	11
	Konsistensi penggunaan simbol ataupun ikon	12

(Modifikasi BNSP 2008)

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Item
Tampilan	Teks dapat terbaca dengan baik	1
	Pemilihan grafis background	2
	Ukuran teks juga jenis huruf	3
	Warna dan grafis	4
	Gambar pendukung	5
	Sajian animasi	6
	Sajian video	7
	Suara terdengar dengan jelas	8
	Kejelasan uraian materi	9
	Kejelasan petunjuk	10
Pemograman	Penempatan juga penggunaan button	11
	Kemudahan penggunaan media	12

(Modifikasi: Surono, 2011)

3. Angket Respon Siswa dan Guru

Bahan kajiannya meliputi dua survei respon. Pertama, tes individu diberikan dengan pertanyaan dan tanggapan guru yang berkaitan dengan mata pelajaran. Yang kedua adalah angket respon siswa yang disebar baik dalam uji coba kelompok kecil maupun besar. Sebelum memberikan tes tambahan kepada siswa, angket tes pribadi ini dimaksudkan untuk memastikan kesan awal guru terhadap materi pelajaran.

Sampai saat ini, pertanyaan pilihan ganda telah diberikan baik dalam kelompok kecil maupun besar kepada siswa untuk mengukur reaksi mereka

terhadap materi pelajaran. Sebelum digunakan, bahan ajar dapat diselesaikan dengan menggunakan hasil instruktur dan respon siswa terhadap pertanyaan.

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Tampilan	1. Desain tampilan media pembelajaran yang menarik dengan kombinasi warna yang sesuai
	2. Jenis tulisan dan ukuran tulisan yang digunakan sudah pas dan menarik
	3. Pengoperasian program dapat dijalankan secara mandiri
	4. Gambar/foto yang disajikan terlihat jelas
	5. Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	6. Petunjuk media pembelajaran yang mudah dipahami
Isi	7. Materi dalam media pembelajaran disajikan dengan menarik dan mudah di pahami
	8. Bahasa kalimat pada media pembelajaran disajikan dengan sederhana dan mudah dipahami
	9. Bentuk evaluasi berdasar tujuan pembelajaran
	10. Tidak ada eror saat penggunaa media
	11. Kemenarikan media pembelajaran Aplikasi Android untuk digunakan pada proses pembelajaran
Efisiensi Media	12. Gambar juga ilustrasi di media membantu pemahaman materi
	13. Bentuk evaluasi menarik minat belajar siswa
Manfaat	14. Desain media pembelajaran Aplikasi Android secara keseluruhan
	15. Media pembelajaran Aplikasi Android bisa menjadi sumber belajar.

(Modifikasi Azhar Arsyad, 2019:219)

Tabel 3.10 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
Tampilan	1. Media pembelajaran berbasis Aplikasi Android di materi Proklamasi Kemerdekaan dapat meningkatkan minat belajar siswa
	2. Materi disajikan jelas sehingga saya bisa mempelajarinya dengan mudah
	3. Jenis huruf yang dipakai tepat sehingga saya bisa membaca dengan mudah

	4. Tampilan warna di media tidak membosankan
Isi	5. Ukuran huruf di media bisa terbaca dengan jelas
	6. Petunjuk media pembelajaran yang mudah di pahami
	7. Gambar juga ilustrasi di media membantu saya memahami materi
	8. Bentuk evaluasi membuat saya tertantang belajar lebih lanjut
Efisiensi Media	9. Media bisa dipakai dengan mudah
	10. Tidak ada eror saat penggunaan media
Media	11. Saya bisa memakai media ini kapan saja juga dimana saja
	12. Pengoperasian program bisa dijalankan mandiri
	13. Bentuk evaluasi beragam
	14. Bahasa yang dipakai mudah dipahami
	15. Saya bisa belajar dengan aktif dengan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android

(Modifikasi Azhar Arsyad, 2019:219)

3.6 Teknik Analisis Data

Hasil penghitungan skor total dari angket validator (kelompok ahli), tanggapan guru, dan lembar jawaban siswa di penelitian ini guna menentukan teknik analisis data.

Berdasarkan (Sudaryono, 2016) Proses penilaian melibatkan penerjemahan jawaban instrumen ke dalam angka, yang mewakili nilai kuantitatif dari jawaban komponen instrumen. Anda dapat memperkirakan nilai ataupun biaya variabel guna setiap unit analisis di studi dengan menggunakan penilaian.

Jumlah elemen pada skala sikap dikalikan skor tertinggi menghasilkan skor maksimum skala sikap untuk suatu unit analisis. Skor minimal dihitung dengan mengalikan jumlah elemen pada skala sikap dengan nilai terendah. Berikut ini adalah pendekatan studi untuk analisis data:

Skor Minimal : kategori penilaian terkecil x deskriptor yang
dinilai x jumlah
validator

Skor Maksimal : kategori penilaian terbesar x deskriptor yang
dinilai x jumlah
validator

Jarak interval : $\frac{\text{Skor maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Jumlah kelas interval}}$

Untuk menghitung persentasi tanggapan digunakan rumus:

$$\% = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

3.6.1 Angket Kebutuhan dan Angket Karakteristik Peserta Didik

Angket tentang kebutuhan juga karakteristik siswa guna mengumpulkan data. Angket ini diisi siswa kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi. Analisis data angket Kebutuhan juga angket Karakteristik Siswa dilakukan memakai *rating scale* di rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Modifikasi Sudjana, 2009:131)

Keterangan:

P : Angka persentase

F : Skor Pengumpulan Data

N : Skor total

3.6.2 Penilaian Angket Untuk Tim Validator (Validator)

Penentuan skala validasi tim ahli memakai *Skala Likert*

Tabel 3.11 Skala Penilaian Ahli Media, Ahli Materi, Ahli bahasa

Bobot Nilai	Kategori
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

(Modifikasi Sugiyono, 2019:147)

3.6.2.1 Analisis Perhitungan Untuk Ahli Materi

Total kisi-kisi uji kelayakan pada validator ahli materi ialah 15 item. Nilai terendah pada setiap ahli materi yaitu 15, dan nilai tertinggi adalah 60, dengan interprestasinya ialah:

Kategori Penilaian	: 4
Jumlah validator	: 1
Skor minimal	: 1×15 (deskriptor yang dinilai) $\times 1$ validator = 15
Skor maksimal	: 4×15 (deskriptor yang dinilai) $\times 1$ validator = 60
Jarak interval (i)	: $\frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{Jumlah kelas interval}}$
	: $\frac{60 - 15}{4} = 11,25$

Perhitungan pakai persentase tanggapan dipakai persamaan:

$$\text{Persentase kelayakan tiap aspek (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Jarak interval ditemukan jika diimplementasikan dalam tabel:

Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Ahli Materi

No	Rerata Skor	Persentase (%)	Kategori
1	48,75 – 60	81,25 – 100	Sangat Layak
2	37,50 – 48,74	62,50 – 81,24	Layak
3	26,25 – 37,49	43,75 – 62,49	Tidak Layak
4	15 – 26,24	25 – 43,74	Sangat Tidak Layak

(Modifikasi Sugiyono 2019: 147)

3.6.2.2 Analisis Perhitungan Untuk Ahli Bahasa dan Ahli Media

Seluruh validator akan melakukan validasi terhadap 12 item penilaian. Skor yang didapatkan secara maksimal berjumlah 48 dan minimal berjumlah 12, dimana interprestasinya ialah:

Kategori Penilaian : 4

Jumlah validator : 1

Skor minimal : 1×12 (deskriptor yang dinilai) $\times 1$ validator = 12

Skor maksimal : 4×12 (deskriptor yang dinilai) $\times 1$ validator = 48

Jarak interval (i) : $\frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{Jumlah kelas interval}}$

$$: \frac{48 - 12}{4} = 9$$

Perhitungan pakai persentase tanggapan dipakai persamaan:

Persentase kelayakan tiap aspek (%) = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$

Berdasar jarak interval di atas, ditemukan tabel klasifikasi validator ialah:

Tabel 3.13 Kriteria Penilaian Ahli Bahasa dan Ahli Media

No	Rerata Skor	Persentase (%)	Kategori
1	39 – 48	81,25 – 100	Sangat Layak
2	30 – 39	62,50 – 81,24	Layak
3	21 – 30	43,75 – 62,49	Tidak Layak
4	12 – 21	25 – 43,74	Sangat Tidak Layak

(Modifikasi Sugiyono, 2019: 147)

3.6.3 Penilaian Angket Untuk Tanggapan Guru

Produk yang dikembangkan juga dilihat berdasarkan respon guru, maka dari itu peneliti juga melakukan uji coba produk kepada guru mata pelajaran PPKn di kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi.

Tabel 3.14 Skala Penilaian Respon Guru

Bobot Nilai	Kategori
4	Sangat Praktis
3	Praktis
2	Tidak Praktis
1	Sangat Tidak Praktis

(Modifikasi Sugiyono, 2019: 147)

Sesudah data didapatkan, maka peneliti menganalisis data tersebut dengan *Skala Likert* dimana dari kisi-kisi yaitu 15 item. Nilai terendah ialah 15, dan pada nilai tertinggi ialah 60, dimana interpretasinya ialah:

Kategori Penilaian : 4

Jumlah responden : 1

Skor minimal : 1×15 (deskriptor yang dinilai) $\times 1$ orang guru = 15

Skor maksimal : 4×15 (deskriptor yang dinilai) $\times 1$ orang guru = 60

Jarak interval (i) : $\frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{Jumlah kelas interval}}$

$$: \frac{60 - 15}{4} = 11,25$$

Berdasar jarak interval di atas, ditemukan tabel klasifikasi respon guru ialah:

Tabel 3.15 Kriteria Penilaian Tanggapan Guru

No	Rerata Skor	Persentase (%)	Kategori
1	48,75 – 60	81,25 – 100	Sangat Praktis
2	37,50 – 48,74	62,50 – 81,24	Praktis
3	26,25 – 37,49	43,75 – 62,49	Tidak Praktis
4	15 – 26,24	25 – 43,74	Sangat Tidak Praktis

(Modifikasi Sugiyono2019: 147)

3.6.4 Penilaian Angket Untuk Tanggapan Siswa

Guna melihat reaksi murid kepada produk media dikembangkan, penelitian ini diujikan di kelompok kecil juga besar. Penilaian jawaban siswa dilakukan dengan menyebarkan angket.

Tabel 3.16 Skala Penilaian Angket oleh Siswa

Bobot Nilai	Kategori
4	Sangat Praktis
3	Praktis
2	Tidak Praktis
1	Sangat Tidak Praktis

(Modifikasi Sugiyono, 2019: 147)

Data diperoleh kemudian dianalisis memakai *skala likert* di jumlah kisi-kisi 15 item untuk kelompok kecil juga besar.

3.6.4.1 Penilaian untuk kelompok kecil

Guna penilaian jumlah kelompok kecil, jumlah responden diambil ialah 6 orang siswa di jumlah kisi-kisi 15 item. Skor minimal ialah 90 sedang skor maksimal ialah 360, hingga interpretasi skor itu ialah:

Kategori Penilaian : 4

Jumlah responden : 6

Skor minimal : 1×15 (deskriptor yang dinilai) $\times 6$ siswa = 90

Skor maksimal : 4×15 (deskriptor yang dinilai) $\times 6$ siswa = 360

Jarak interval (i) : $\frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{Jumlah kelas interval}}$

$$: \frac{360 - 90}{4} = 67,5$$

Berdasar jarak interval di atas, dimungkinkan untuk membuat tabel klasifikasi tanggapan siswa kelompok kecil yakni:

Tabel 3.17 Kriteria Penilaian Siswa Kelompok Kecil

No	Rerata Skor	Persentase (%)	Kategori
1	292,5 – 360	81,25 – 100	Sangat Praktis
2	225 – 292,4	62,50 – 81,24	Praktis
3	157,5 – 224,9	43,75 – 62,49	Tidak Praktis
4	90 – 157,4	25 – 43,74	Sangat Tidak Praktis

(Modifikasi Sugiyono 2019: 147)

3.6.4.2 Penilaian untuk kelompok besar

Guna penilaian jumlah kelompok besar, jumlah responden diambil ialah 33 siswa di total 15 item. Skor minimal yakni 495 sedang skor maksimal adalah 1.980, hingga interpretasi skornya ialah:

Kategori Penilaian : 4

Jumlah responden : 38

Skor minimal : 1×15 (deskriptor yang dinilai) $\times 33$ siswa = 495

Skor maksimal : 4×15 (deskriptor yang dinilai) $\times 33$ siswa = 1.980

Jarak interval (i) : $\frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{Jumlah kelas interval}}$

$$: \frac{1980 - 495}{4} = 371,25$$

Berdasar jarak interval di atas, dimungkinkan untuk membuat tabel

klasifikasi tanggapan siswa kelompok besar yakni:

Tabel 3.18 Kriteria Penilaian Siswa Kelompok Besar

No	Rerata Skor	Persentase (%)	Kategori
1	1.825,2 – 2280	81,25 – 100	Sangat Praktis
2	1.425– 1.852,2	62,50 – 81,24	Praktis
3	997,5 – 1.425	43,75 – 62,49	Tidak Praktis
4	570 – 997,5	25 – 43,74	Sangat Tidak Praktis

(Modifikasi Sugiyono 2019: 147)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan ini berupa (1) Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada materi Proklamasi Kemerdekaan di kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi disajikan dalam bentuk buku digital 3 dimensi yang layak dan juga praktis digunakan pendidik dan siswanya dalam aktivitas pembelajaran, (2) Adanya validasi dari berbagai validator, serta hasil belajar murid terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android.

Penelitian dilaksanakan tanggal 09 Oktober hingga 06 November 2023, diawali pengajuan surat izin rekomendasi penelitian oleh Dinas Pendidikan Kota Jambi agar dapat melakukan pengajuan surat izin ke sekolah SMP Negeri 23 Kota Jambi, mengamati lingkungan sekolah, mengujikan produk kepada siswa kelas VII juga guru pengampu mapel PPKn yang terlebih dahulu melakukan penilaian produk sebelum diterapkan, hingga pada implementasi media pembelajaran di kelas sehingga dapat diperoleh hasil belajar sesudah penerapan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android pada materi Proklamasi Kemerdekaan.

Pengembangan media dalam penelitian ini memakai model ADDIE berdasar Branch (Suryani et al., 2018) dengan langkah-langkah ialah: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* juga *Evaluation*.

4.1.1 Analysis (Analisis)

Menurut Branch (Suryani et al., 2018) aktivitas analisa ialah menentukan ketidaksesuaian dan penyebab problem. Prosedur umum untuk aktivitas analisis ialah melihat celah atau masalah yang sudah ada, mengonfirmasi pengguna potensial, menemukan sumber daya tersedia, dan mengetahui sistem pengiriman potensial.

4.1.1.1 Mengidentifikasi penyebab/kesenjangan masalah

Tahap awal yang dijalankan peneliti adalah tahap pengamatan di Senin 06 Februari 2023 di SMP Negeri 23 Kota Jambi ditujukan awal guna melihat kesenjangan masalah yang dialami di sekolah. Pada saat observasi, peneliti melakukan wawancara dengan guru PPKn yaitu, Ibu Lian Anggraeni, S.Pd. Hasil wawancara tersebut didapatkan informasi seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Hasil wawancara dengan guru PPKn

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah di sekolah ini memakai kurikulum merdeka? Bagaimana pendapat ibu mengenai kurikulum merdeka?	Iya, di sekolah ini sudah memakai kurikulum merdeka untuk kelas VII dan VIII, menurut ibu kurikulum merdeka yang diterapkan bagus karena kurikulum ini mengajarkan pengembangan karakter dan moral siswa
2	Apakah ibu pernah memakai media dalam pembelajaran? Media pembelajaran apa yang sering ibu gunakan di proses pembelajaran PPKn di sekolah?	Tidak pernah, karena saya tidak memahami media yang tepat pada proses pembelajaran dan saya hanya menggunakan buku paket dan LKS
3	Sumber belajar seperti apa yang digunakan oleh siswa?	Siswa hanya memakai LKS dan juga buku paket.
4	Bagaimana sarana yang ada di sekolah?	Kurang lengkapnya sarana yang ada mulai dari LCD Proyektor
5	Hambatan apa yang dialami ibu dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi?	Hambatan yang utama adalah terbatasnya kemampuan ibu dalam menggunakan aplikasi komputer karena kemampuan untuk memahami dan menguasai media berbasis teknologi sangat sulit.

6	Bagaimana minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung?	Minat belajar siswa itu kurang sekali, hampir semua siswa tidak memperdulikan saya yang sedang mengajar, bersikap pasif, asik mengobrol bersama teman, selalu meminta izin ke wc, bahkan sampai ada yang tertidur.
7	Metode apa yang sering dipakai guna menyampaikan materi?	Metode yang sering ibu pakai diskusi atau menjelaskan materi secara langsung (ceramah).
8	Apa yang dilakukan jika ibu melihat kurangnya minat belajar siswa?	Biasanya yang ibu lakukan adalah dengan cara mengajak mereka untuk menyanyikan lagu wajib nasional untuk membangkitkan semangat belajar mereka, akan tetapi mereka bersemangat hanya sekitar $\pm$ 10 menit saja, selebihnya akan kembali sibuk dengan kegiatan masing-masing bahkan kadang mereka ribut akibat saling mengejek.
9	Apa kendala yang sering ibu hadapi waktu proses pembelajaran?	Siswa sering sulit memahami materi, siswa sering ribut di kelas dan cepat merasa bosan. Materi dianggap sulit dan memiliki hambatan di penyampaiannya ialah materi Proklamasi Kemerdekaan sulit untuk diingat siswa.
10	Menurut ibu, apakah cocok atau tidak media pembelajaran berbasis Aplikasi Android diterapkan dalam proses pembelajaran?	Sangat cocok, dikarenakan media pembelajaran ini bisa diterapkan pada proses pembelajaran offline atau online di rumah secara mandiri yang disajikan dalam bentuk buku digital 3 dimensi dengan tambahan soal dan bisa di buka berulang-ulang juga bisa digunakan dimana saja juga kapan saja saat di perlukan siswa.

(Sumber: Hasil wawancara dengan guru PPKn)

Berdasar hasil wawancara bersama guru PPKn yaitu ibu Lian Anggraeni, S.Pd beliau mengatakan bahwasanya masih banyak siswa yang tidak tertarik pada saat pelajaran PPKn berlangsung. Faktor menyebabkan rendahnya minat belajar siswa diungkapkan pada wawancara bersama guru PPKn sebagai berikut: (1) Siswa sering sulit untuk memahami materi pembelajaran PPKn khususnya di materi Proklamasi Kemerdekaan, (2) siswa hanya menggunakan LKS

dan Buku Paket pada saat pembelajaran, (3) guru cenderung memilih metode dan media pembelajaran yang umum saja.

Adapun alternatif dalam pemecahan masalah tersebut adalah: (1) Pada proses pembelajaran perlu pengembangan media pembelajaran kreatif juga inovatif, sehingga mampu membangkitkan minat belajar siswa, (2) perlunya media pembelajaran dipakai bisa dimana saja juga kapan saja, baik disekolah atau secara mandiri dirumah.

Selanjutnya, menganalisis materi pelajaran dianggap sulit dipahami siswa mengakibatkan siswa mudah bosan dan tidak tertarik dalam proses pembelajaran. Masalah inilah yang akan di pecahkan melalui angket analisis kebutuhan siswa kelas VII berjumlah 26 orang. Hasil analisa kuesioner mengenai kebutuhan siswa diketahui dalam tabel:

Tabel 4.2 Hasil angket analisis kebutuhan siswa

No	Pertanyaan	Respon Siswa	Persentase
1	Penggunaan media pembelajaran membuat menjadi menyenangkan (tidak membosankan)		
	- Sangat Setuju	19	58%
	- Setuju	14	42%
	- Kurang Setuju	0	0%
	- Tidak Setuju	0	0%
	- Sangat Tidak Setuju	0	0%
2	Materi Proklamasi Kemerdekaan merupakan materi yang cukup sulit dipahami		
	- Sangat Setuju	17	52%
	- Setuju	9	27%
	- Kurang Setuju	4	12%
	- Tidak Setuju	3	9%

	- Sangat Tidak Setuju	0	0%
3	Materi Proklamasi Kemerdekaan merupakan materi yang menarik untuk dipahami		
	- Sangat Setuju	7	21%
	- Setuju	2	6%
	- Kurang Setuju	0	0%
	- Tidak Setuju	16	49%
	- Sangat Tidak Setuju	8	24%
4	Guru saya pernah menggunakan media dalam menjelaskan materi Proklamasi Kemerdekaan		
	- Sangat Setuju	14	43%
	- Setuju	12	36%
	- Kurang Setuju	4	12%
	- Tidak Setuju	1	3%
	- Sangat Tidak Setuju	2	6%
5	Perlu adanya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar Proklamasi Kemerdekaan		
	- Sangat Setuju	20	61%
	- Setuju	13	39%
	- Kurang Setuju	0	0%
	- Tidak Setuju	0	0%
	- Sangat Tidak Setuju	0	0%
6	Saya setuju jika diadakan pembelajaran menggunakan media sehingga bisa menguasai konsep materi Proklamasi Kemerdekaan		
	- Sangat Setuju	20	61%
	- Setuju	12	36%
	- Kurang Setuju	0	0%
	- Tidak Setuju	1	3%
	- Sangat Tidak Setuju	0	0%

7	Saya mengetahui media pembelajaran menggunakan <i>Aplikasi Android</i>		
	- Sangat Setuju	0	0%
	- Setuju	2	6%
	- Kurang Setuju	7	21%
	- Tidak Setuju	17	52%
	- Sangat Tidak Setuju	7	21%
8	Media pembelajaran <i>Aplikasi Android</i> merupakan media pembelajaran yang menarik		
	- Sangat Setuju	23	70%
	- Setuju	10	30%
	- Kurang Setuju	0	0%
	- Tidak Setuju	0	0%
	- Sangat Tidak Setuju	0	0%
9	Perlu media pembelajaran <i>Aplikasi Android</i> dalam pembelajaran PPKn pada materi Proklamasi Kemerdekaan		
	- Sangat Setuju	23	70%
	- Setuju	10	30%
	- Kurang Setuju	0	0%
	- Tidak Setuju	0	0%
	- Sangat Tidak Setuju	0	0%
10	Saya setuju jika diadakan pembelajaran dengan menggunakan <i>Aplikasi Android</i> sehingga bisa menguasai materi Proklamasi Kemerdekaan		
	- Sangat Setuju	25	76%
	- Setuju	8	24%
	- Kurang Setuju	0	0%
	- Tidak Setuju	0	0%
	- Sangat Tidak Setuju	0	0%

Berdasarkan tabel 4.2 hasil analisis angket kebutuhan siswa disimpulkan bahwa materi Proklamasi Kemerdekaan ialah materi cukup sulit untuk dipahami

terlihat dengan tingginya persentase peserta didik yaitu sebesar 79%. Hal ini dikarenakan kurangnya minat belajar peserta didik dalam mempelajari Proklamasi Kemerdekaan, sehingga peserta didik kurang semangat dalam pelajaran.

Faktor lainnya yang mendukung adalah kurangnya alat bantu berupa media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi menjadi lebih menarik agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam memahami materi Proklamasi Kemerdekaan. Selain itu, sebanyak 94% peserta didik belum mengetahui tentang media pembelajaran Aplikasi Android dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android tersebut.

Menurut hasil wawancara bersama guru PPKn bahwasanya peserta didik akan lebih antusias jika pembelajaran PPKn pada materi Proklamasi Kemerdekaan menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android, dimana komponen penyusun media pembelajaran lengkap, praktis, dan dapat digunakan sebagai sarana dan prasarana pembelajaran mandiri peserta didik, didukung dengan hasil analisis angket kebutuhan, dimana peserta didik menyetujui diadakannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android sehingga peserta didik dapat menguasai materi tersebut dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

4.1.1.2 Mengonfirmasi calon pengguna

Mengkonfirmasi pada calon pengguna sangat penting dilakukan dalam pengembangan media karena dalam pengembangan media ada hal-hal yang harus dipertimbangkan, diantaranya perkembangan peserta didik yang berbeda-beda. Mengembangkan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android yang disajikan dalam bentuk Aplikasi Android yang dibagikan melalui *link/barcode* untuk

pembelajaran tentu haruslah pengguna yang memiliki perangkat elektronik seperti *smartphone*, seberapa sering siswa menggunakan *smartphone* dan bagaimana *smartphone* tersebut dapat mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Data yang dikumpulkan pada tahap ini yaitu mencangkup identifikasi karakteristik peserta didik yang dilakukan dengan cara menyebar angket analisis karakteristik peserta didik di kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi. Adapun Hasil dari angket analisis karakteristik peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil angket analisis karakteristik siswa

No	Pertanyaan	Respon Siswa	Persentase
1	Saya memiliki <i>smartphone</i>		
	- Sangat Setuju	22	67%
	- Setuju	12	33%
	- Kurang Setuju	0	0%
	- Tidak Setuju	0	0%
	- Sangat Tidak Setuju	0	0%
2	Saya menggunakan <i>smartphone</i> di sekolah		
	- Sangat Setuju	14	43%
	- Setuju	7	21%
	- Kurang Setuju	5	15%
	- Tidak Setuju	3	9%
	- Sangat Tidak Setuju	4	12%
3	Saya menggunakan <i>smartphone</i> di rumah		
	- Sangat Setuju	19	58%
	- Setuju	13	39%
	- Kurang Setuju	1	3%
	- Tidak Setuju	0	0%
	- Sangat Tidak Setuju	0	0%

4	Saya menggunakan <i>smartphone</i> >1 tahun		
	- Sangat Setuju	17	52%
	- Setuju	8	24%
	- Kurang Setuju	4	12%
	- Tidak Setuju	2	6%
	- Sangat Tidak Setuju	2	6%
5	Saya menggunakan <i>smartphone</i> >2 jam dalam sehari		
	- Sangat Setuju	18	55%
	- Setuju	4	12%
	- Kurang Setuju	7	21%
	- Tidak Setuju	3	9%
	- Sangat Tidak Setuju	1	3%
6	Saya sering menggunakan <i>smartphone</i> dalam pembelajaran		
	- Sangat Setuju	18	55%
	- Setuju	12	36%
	- Kurang Setuju	1	3%
	- Tidak Setuju	2	6%
	- Sangat Tidak Setuju	0	0%
7	Guru saya pernah menggunakan <i>smartphone</i> untuk pembelajaran di kelas		
	- Sangat Setuju	23	70%
	- Setuju	10	30%
	- Kurang Setuju	0	0%
	- Tidak Setuju	0	0%
	- Sangat Tidak Setuju	0	0%
8	Guru mengizinkan penggunaan <i>smartphone</i> untuk pembelajaran di kelas		
	- Sangat Setuju	23	70%
	- Setuju	10	30%

	- Kurang Setuju	0	0%
	- Tidak Setuju	0	0%
	- Sangat Tidak Setuju	0	0%
9	Saya menyukai materi pembelajaran Proklamasi Kemerdekaan		
	- Sangat Setuju	26	79%
	- Setuju	7	21%
	- Kurang Setuju	0	0%
	- Tidak Setuju	0	0%
	- Sangat Tidak Setuju	0	0%
10	Saya merasa terbantu adanya media pembelajaran untuk memahami Proklamasi Kemerdekaan		
	- Sangat Setuju	32	97%
	- Setuju	1	3%
	- Kurang Setuju	0	0%
	- Tidak Setuju	0	0%
	- Sangat Tidak Setuju	0	0%

Berdasarkan hasil angket karakteristik siswa yang dimuat dalam tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa, siswa lebih cenderung menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari, siswa juga lebih sering menggunakan *smartphone* di rumah maupun di sekolah dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran melalui internet.

Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa sebanyak 100% peserta didik merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran untuk memahami materi Proklamasi Kemerdekaan. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android pada materi Proklamasi Kemerdekaan

yang disajikan dalam bentuk buku digital 3dimensi yang dapat digunakan oleh siswa baik dalam proses pembelajaran di sekolah maupun belajar mandiri di rumah.

4.1.1.3 Mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan

Pada tahap mengidentifikasi sumber daya diperlukan, didapatkan dari hasil wawancara guru PPKn di SMP Negeri 23 Muaro Jambi. Adapun hasil wawancara mengenai sumber daya atau sarana di sekolah berupa pertanyaan sebagai berikut:

Pertanyaan:

Bagaimana sarana yang ada di sekolah? Apakah sudah memadai guna melakukan proses pembelajaran yang baik, atau masih ada kendala atau kekurangan?

Jawaban:

Ibu Lian Anggraeni, S.Pd mengatakan bahwa sarana yang ada di sekolah masih kurang lengkap, seperti LCD Proyektor yang sangat terbatas.

4.1.1.4 Menentukan sistem penyampaian yang potensial

Langkah berikutnya ialah melakukan penentuan pada sistem yang digunakan untuk menyampaikan materi yang paling potensial demi menggapai tujuan pembelajarannya. Adapun sistem penyampaian pembelajaran dilakukan tatap muka. Walaupun ada keterbatasan sarana di sekolah, jadi pengembangan atau pengenalan produk media dilakukan secara tatap muka yaitu dengan menampilkan buku digital 3dimensi melalui LCD proyektor untuk menyajikan media pembelajaran mengenai materi Proklamasi Kemerdekaan.

Materi disampaikan dengan menyelaraskan pada waktu yang sudah ditentukan di dalam modul belajar dan media pembelajaran ini hanya ditujukan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi saja, akan tetapi juga dapat

diakses secara umum bisa dipakai dimana saja juga kapan saja apabila *link/barcode* disebarakan.

4.1.2 Design (Perancangan)

Pada tahap ini dijalankan guna mendesain media pembelajara interaktif berbasis Aplikasi Android pada materi Proklamasi Kemerdekaan, adapun beberapa tahapannya sebagai berikut:

4.1.2.1 Menentukan Capaian Pembelajaran (CP)

Capaian Pembelajaran (CP) di perancangan materi pembelajaran berbasis Aplikasi Android berpedoman di kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum merdeka, modul dimana materi yang telah dikembangkan akan diterapkan. Tema utama dalam pengembangan bahan ajar ini adalah “Proklamasi Kemerdekaan” Kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi. Rumusan keterampilan dasar materinya akan dikembangkan sebagai materi pembelajaran berbasis Aplikasi Android ditunjukkan di tabel:

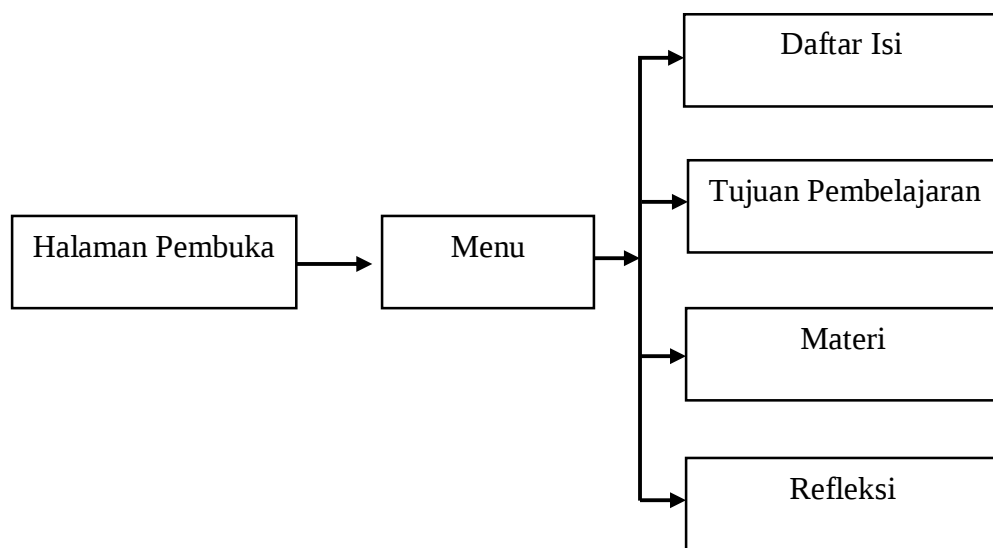
Tabel 4.4 Tujuan Pembelajaran (TP) pada Materi Proklamasi Kemerdekaan

Tujuan Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
TP 1	Peserta didik mampu menyadari pentingnya fungsi lembaga penyelenggara negara dan sistem pemerintahan dalam menjalankan negara.
TP2	Peserta didik mampu membedakan kewenangan pemerintahan pusat, provinsi, kabupaten dan kota.
TP3	Peserta didik menunjukkan sikap disiplin mematuhi peraturan daerah sebagai bentuk pengamalan ajaran agama
TP4	Peserta didik menunjukkan sikap berjiwa besar sebagai peneladanan sikap para pemimpin daerah swapraja

Selanjutnya, Tujuan Pembelajaran ini kemudian dicantumkan ke dalam media pembelajaran berbasis Aplikasi Android untuk membantu siswa mengetahui tujuan dari apa yang akan mereka pelajari sehingga manfaat pembelajaran dapat dirasakan oleh siswa.

4.1.2.2 Membuat *Flowchart* dan *Storyboard*

Bagan 4.1 *Flowchart* media pembelajaran berbasis *Aplikasi Android*



Penjelasan alur *flowchart* bisa diketahui di tabel *storyboard* berikut:

Tabel 4.5 *Storyboard* media pembelajaran

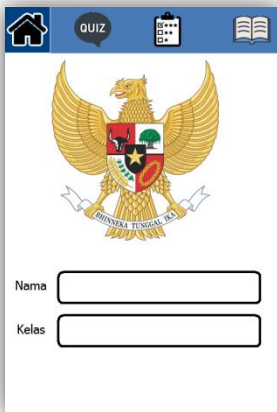
No	File	Isi
1	Halaman pembuka	Di tampilan halaman pembuka muncul icon/tombol ialah: 1. Suara latar 2. Logo Universitas Jambi 3. Logo Imadipkwara Ikon lingkaran merah/stop untuk menghentikan animasi 4. Nama Peneliti dan Nama Dosen Pembimbing
2	Menu	Di tampilan menu memuat beberapa bagian, yaitu: 1. Suara latar 2. Daftar Isi 3. Tujuan Pembelajaran 4. <i>Mind Mapping</i> 5. Materi 6. Soal 7. Refleksi

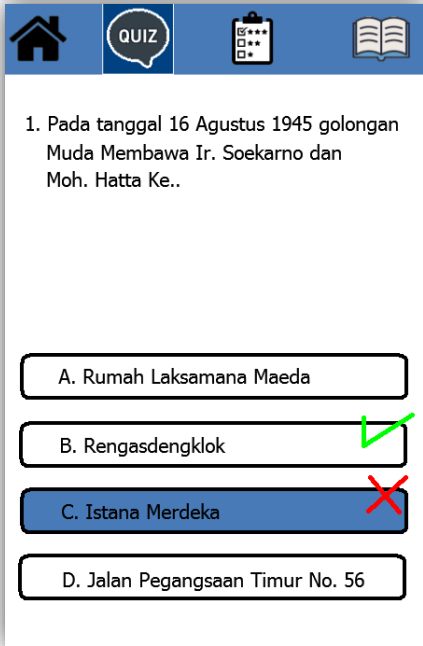
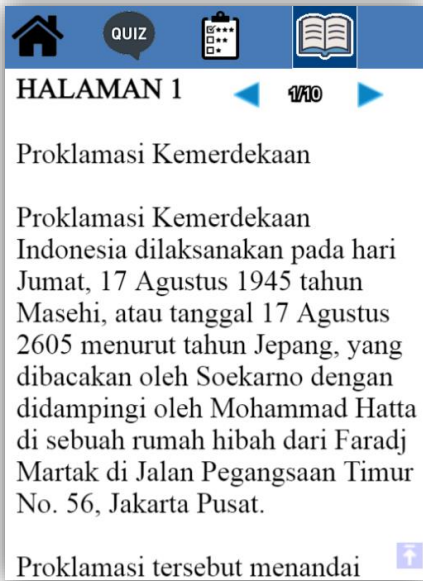
		8. Lagu wajib dan video
3	Daftar Isi	Pada menu Daftar Isi terdiri dari: 1. Tujuan Pembelajaran 2. Peta Konsep 3. <i>Mind Mapping</i> 4. Materi 5. Ringkasan Materi 6. Refleksi 7. Lagu Wajib dan Video
4	Tujuan Pembelajaran	Pada menu Tujuan Pembelajaran terdapat: 1. Deskripsi
5	Materi	Pada menu Materi terdiri dari: 1. Judul Materi 2. Materi Pembelajaran 3. Lagu wajib dan Video
6	Refleksi	Di menu Refleksi terdapat: 1. Menjelaskan Aspek mengenai materi Proklamasi Kemerdekaan

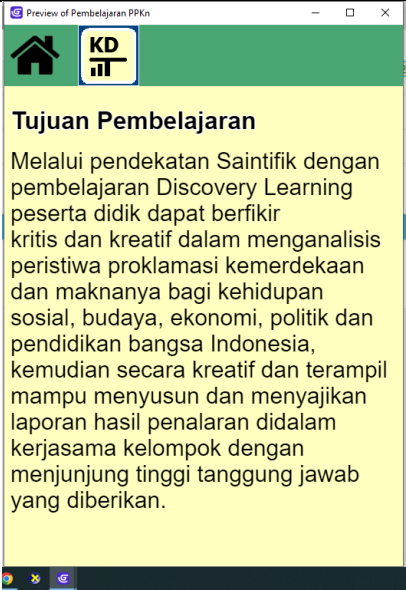
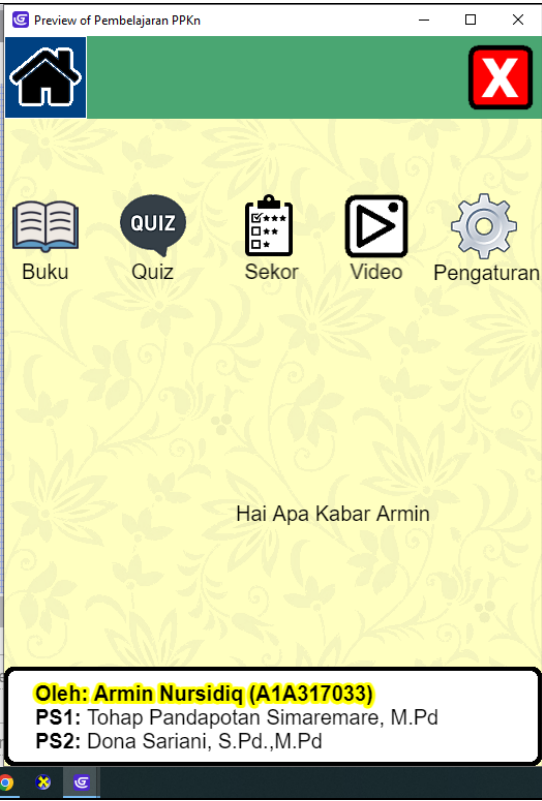
Selanjutnya, setelah membuat *storyboard* maka dilakukan pembuatan media pembelajaran berbasis *Aplikasi Android*. Berikut tampilan gambar hasil di perancangan media pembelajaran berbasis *Aplikasi Android*.

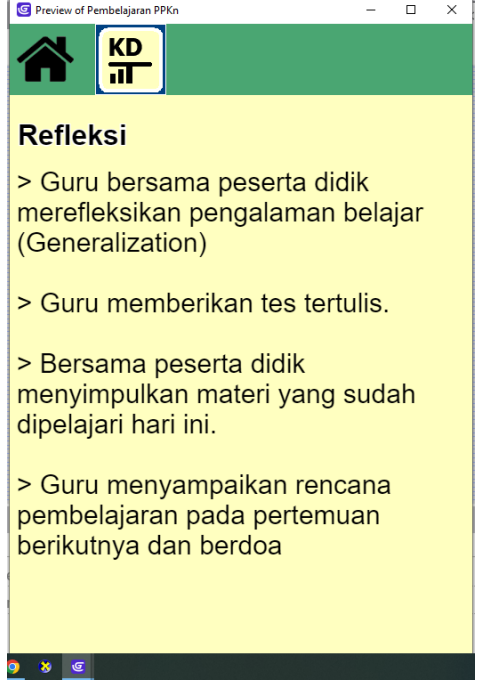
Desain media yang dikembangkan bisa dipahami melalui tabel:

Tabel 4.6 Desain media pembelajaran berbasis animasi *scratch*

No	Rancangan Media	Gambar dan Keterangan
1	Halaman pembuka	 Keterangan: Tampilan awal halaman pembuka media pembelajaran ini terdapat pengenalan diri

2	Menu	 Keterangan: Tampilan menu di media pembelajaran ini ada di bagian atas Bar.
3	Daftar Isi	 Keterangan: Sebelum memulai isi materi, terdapat daftar isi materi yang akan di pelajari yaitu Proklamasi Kemerdekaan agar dapat memudahkan siswa dan guru mengetahui apa saja isi dari media tersebut.

4	Tujuan Pembelajaran	 Tujuan Pembelajaran Melalui pendekatan Saintifik dengan pembelajaran Discovery Learning peserta didik dapat berfikir kritis dan kreatif dalam menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik dan pendidikan bangsa Indonesia, kemudian secara kreatif dan terampil mampu menyusun dan menyajikan laporan hasil penalaran didalam kerjasama kelompok dengan menjunjung tinggi tanggung jawab yang diberikan. Keterangan: Pada tujuan pembelajaran mendeskripsikan apa saja tujuan yang hendak dicapai dari materi Proklamasi Kemerdekaan.
5	Materi	 Oleh: Armin Nursidiq (A1A317033) PS1: Tohap Pandapotan Simaremare, M.Pd PS2: Dona Sariyani, S.Pd.,M.Pd

		 Keterangan: Sebelum memulai isi materi, terdapat pengenalan materi yang akan di pelajari yaitu Proklamasi Kemerdekaan. Selanjutnya, pada materi akan dijelaskan secara rinci dengan menggabungkan, lagu, gambar, serta video
6	Refleksi	 Keterangan: Berisi tugas untuk siswa agar dapat mendeskripsikan aspek perilaku dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan materi Proklamasi Kemerdekaan.

4.1.2.3 Menghasilkan strategi pengujian

Strategi pengujian minat belajar siswa didapat berdasarkan nilai hasil belajar sesudah memakai media pembelajaran berbasis Aplikasi Android pada materi Proklamasi Kemerdekaan. Pengujian ini ialah tes tertulis di soal pilihan ganda berjumlah 10 soal berkenaan materi Proklamasi Kemerdekaan di kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi.

Hasil pengujian ini dilihat berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM), dimana jika hasil mencapai yang diinginkan menandakan pengembangan media yang dijalankan mampu memberikan peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Instrumen pemberian tes ini tentunya telah divalidasi oleh ahli materi.

4.1.3 Development (Pengembangan)

Produk yang sudah dirancang, dilakukan validasi tim ahli dimana dalam hal ini terdapat ahli media, materi dan bahasa serta di revisi jika terdapat saran atau masukan perbaikan demi penyempurnaan media pembelajaran yang dibuat. Sesudah direvisi, dijalankan penilaian produk oleh guru berikutnya uji produk oleh siswa.

4.1.3.1 Validasi oleh tim ahli

Validasi oleh ahli media dijalankan dosen Universitas Jambi yaitu Bapak Ferdias Saudagar, S.Pd., M.Pd. Aspek dinilai ialah keterbacaan, petunjuk penggunaan, kualitas tampilan, juga penggunaannya. Sesudah ahli media melihat juga menyimak media pembelajaran dikembangkan, berikutnya akan diberikan penilaian media yakni memberi skor juga memberikan kritik/saran terkait media pembelajaran yang sudah dibuat.

Adanya perbaikan juga saran dalam media yang dikembangkan digunakan supaya media menjadi lebih tepat. Validasi dijalankan sebanyak dua kali sampai kelayakan produk untuk memasukii tahap uji coba didapatkan. Adapun hasil validasi oleh ahli media tersebut didapatkan dari saran juga perbaikan kepada media pembelajaran yang sudah dikembangkan yakni di tabel berikut:

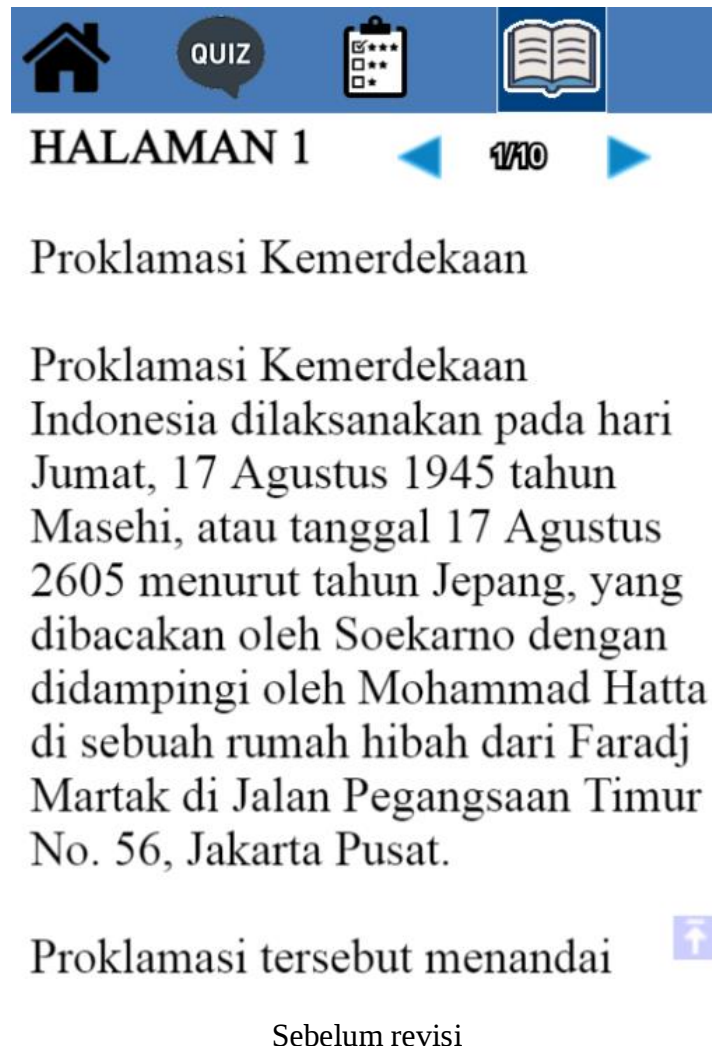
Tabel 4.7 Hasil validasi ahli media pertama

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor	Kritik/Saran
Keterbacaan	Icon/tombol yang memudahkan penggunaan media	4	
	Kesesuaian latar belakang di objek utama	4	
	Kesesuaian ukuran teks juga jenis font	3	
	Kesesuaian ukuran tata letak dan bentuk warna	4	
Kualitas tampilan	Kualitas gambar, animasi juga video	3	Tambahkan Video
	Teks dalam media pembelajaran mudah dibaca	3	
	Kesesuaian foto/gambar dengan materi	4	
	Kesesuaian audio	3	Tambahkan Audio
	Tombol navigasi yang dipakai sudah sesuai	4	
	Tombol navigasi berjalan baik	3	
	Feedback dievaluasi membuat pemahaman soal bertambah	3	
Petunjuk penggunaan	Petunjuk penggunaan media pembelajaran telah sesuai	3	Minim Petunjuk
Kemudahan dalam penggunaan	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	4	
	Media bisa dipakai kapan saja juga dimana saja	4	
	Penyajian materi dapat membuat siswa belajar mandiri	4	
Total Skor		54	
Presentase		90%	
Kategori		Layak dengan sedikit revisi	

Kesimpulan berdasarkan angket validasi dari ahli media yaitu media sangat baik juga membantu siswa memahami materi dipelajari, tapi hal yang harus di

benahi terkait dengan font dan penyesuaian tata letak gambar. Tingkat validasi yaitu layak digunakan dilapangan dengan sedikit revisi. Guna mendapatkan hasil lebih baik ialah tingkat validasi “Sangat Layak” tanpa revisi maka peneliti melakukan revisi berdasar saran validator. Hasil revisi bisa dilihat di gambar berikut:

Gambar 4.1 Perbaikan font dan penyesuaian tata letak gambar





Sesudah revisi

Sebelum direvisi pada materi tersebut font dan tata letak gambar yang tidak tepat sehingga membingungkan, membosankan dan tidak enak ketika dibaca. Maka dari itu peneliti memperbaiki sesuai saran dari ahli media.

Tabel 4.8 Hasil validasi ahli media yang kedua

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor
Keterbacaan	Icon/tombol mempermudah penggunaan media	4
	Kesesuaian latar belakang dengan objek utama	4
	Kesesuaian jenis font dan ukuran teksnya	4

	Kesesuaan ukuran tata letak dan bentuk warnanya	4
Kualitas tampilan	Kualitas animasi, video dan gambarnya	3
	Teks dalam media pembelajaran mudah dibaca	4
	Kesesuaian foto/gambar dengan materi	4
	Kesesuaian audio	4
	Tombol navigasi yang dipakai sudah sesuai	4
	Tombol navigasi berjalan dengan baik	4
	Feedback di evaluasi membuat pemahaman soal bertambah	4
Petunjuk penggunaan	Petunjuk penggunaan media pembelajaran telah sesuai	3
Kemudahan dalam penggunaan	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	4
	Media bisa dipakai kapan saja juga dimana saja	4
	Penyajian materi memungkinkan belajar mandiri	4
Total Skor		58
Presentase		97%
Kategori		Sangat Layak

Kesimpulan ahli media kedua adalah layak diuji dengan baik segera kelapangan.

Berdasarkan hasil penilaian angket oleh ahli media jumlah skor yang diperoleh adalah 58 di persentase 97% berada di interval 48,75 – 60 juga 81,25 – 100 di kategori “Sangat Layak” tanpa ada revisi.

A. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dijalankan dosen Universitas Jambi, prodi PPKn ialah Bapak Drs. M. Salam, M. Si. Adapun aspek dinilai ialah manfaat, kemenarikan, kemudahan, ketepatan dan kesesuaian. Sesudah ahli materi melakukan tugas validasinya, kemudian saran diberikan dalam upaya memperbaiki media pembelajaran dimana hasil penilaiannya tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil validasi ahli materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor
Kesesuaian	Kesesuaian materi dengan RPP mata pelajaran PPKn	4
	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	4
	Kesesuaian materi dengan Indikator	4
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian materi dengan gambar	4
	Kesesuaian materi dengan video	4
	Kesesuaian urutan penyajian materi	4

	Kesesuaian soal-soal evaluasi di konsep materi pelajaran	3
Ketepatan	Ketepatan isi materi untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan	3
	Ketepatan soal evaluasi atau umpan balik	3
Kemudahan	Siswa mudah memahami materi yang disajikan	4
	Siswa mudah memahami petunjuk penggunaan	4
	Motiasi dan ketertarikan siswa pada materi yang disajikan	4
Kemenarikan	Media pembelajaran bisa dipakai siswa menjadi sumber belajar mandiri	4
Manfaat	Media berbasis Aplikasi Android ini membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan mudah	4
Total Skor		57
Presentase		95%
Kategori		Sangat Layak

Berdasar penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor 57 atau sebesar 95% yang posisinya di interval 48,75 – 60 juga 81,25 – 100 di kategori “Sangat Layak”. Hasil ini menandakan bahwasanya indikator dan butir penilaian sudah bagus, silahkan sesuaikan dengan materi dan media pengembangan.

B. Validasi ahli bahasa

Validasi ahli bahasa dijalankan oleh dosen Universitas Jambi, prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia ialah Bapak Hilman Yusra, S. Pd., M. Pd. Berbagai aspek yang mendapatkan penilaian mengenai kesesuaian, interaktif, dialogis, komunikatif, lugas, kaidah bahasa, dan penggunaan istilah. Penilaian ini dijalankan dengan memberikan draf penelitian untuk kemudian dianalisis dan dipahami untuk kemudian diberikan saran oleh validator. Hasil validasi yang sudah dijalankan oleh validator tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 4.10 Hasil validasi ahli bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor	Kritik/saran
Lugas	Ketepatan struktur kalimat	3	
	Efektivitas kalimat	3	
	Kebakuan istilah	3	

Komunikatif	Pemahaman mengenai informasi dan pesan	4	
Dialogis interaktif	Kemampuan memberi motivasi kepada siswa	4	
	Kemampuan mendorong pemahaman siswa	4	
Kesesuaian dengan perkembangan siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	4	
	Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa	4	
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	Ketepatan tata Bahasa	3	
	Keefektifan kalimat	3	
Penggunaan istilah simbol dan icon	Konsistensi penggunaan istilah	3	
	Konsistensi penggunaan symbol atau istilah	3	
Total Skor		41	
Presentase		85%	
Kategori		Sangat Layak	

Kesimpulan ahli bahasa adalah perlu memperbaiki tulisan verbal dalam

menginformasikan materi dan EYD. Berdasar hasil penilaian angket oleh ahli

bahasa jumlah skor 41 di persentase 85% berada di interval 39 – 48 juga 81,25 –

100 di kategori “Sangat Layak”.

4.1.3.1 Melakukan evaluasi formatif

Tahapan ini dijalankan untuk melakukan revisi pada produk secara intruksional yang sudah dijalankan sebelumnya dan belum diimplementasikan.

Terdapat tiga bentuk pengujian mulai dari *one to one trial*, *small trial*, juga *field trial*.

a. Uji coba perorangan (*one to one trial*)

Pengujian ini dijalankan pada subjek yaitu guru PPKn kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi ialah Ibu Lian Anggraeni, S.Pd Uji coba ini guna melihat kepraktisan media pembelajaran dikembangkan dengan keseluruhan. Adapun hasil uji coba diperoleh yakni memberi angket respon guru bisa dilihat di tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil angket kepraktisan oleh guru

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor
Tampilan	Desain tampilan media pembelajaran yang menarik dengan kombinasi warna yang tepat	3
	Jenis tulisan dan ukuran yang digunakan telah sesuai	3
	Pengoperasian program dapat dilakukan secara mandiri	4
	Gambar/video yang disajikan terlihat jelas	4
	Bahasa yang dipakai mudah dipahami	3
	Petunjuk media pembelajaran mudah dipahami	4
Isi	Materi dalam media pembelajaran disajikan menarik dan mudah dipahami	4
	Bahasa kalimat pada media pembelajaran disajikan sederhana dan mudah dipahami	4
	Bentuk evaluasi berdasar tujuan pembelajaran	3
	Tidak ada error saat penggunaan media	3
	Kemenarikan media Berbasis Aplikasi <i>Android</i> untuk dipakai di proses pembelajaran	3
Efisiensi media	Gambar juga video membantu pemahaman pada materi	4
	Bentuk evaluasi menarik minat belajar siswa	4
Manfaat	Desain media Interaktif <i>Android Studio</i> secara keseluruhan	
	Media Interaktif <i>Android Studio</i> dapat digunakan sebagai sumber belajar	4
Total Skor		54
Presentase		90%
Kategori		Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penilaian kuesioner kepraktisan guru PPKn itu didapatkan total skor 54 dipersentase 90% berada di interval 48,75 – 60 juga 81,25 – 100 di kategorikan “Sangat Praktis”. Hal ini menyimpulkan bawhasanya guru PPKn kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi yaitu media pembelajaran dikembangkan sangat praktis diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Uji coba kelompok kecil (*small group trial*)

Pengujian yang dijalankan pada kelompok kecil dengan jumlah siswanya 6 orang dengan berdasarkan kriteria yang dilihat dari kemampuannya mulai dari yang

tingkat tinggi, sedang juga rendah. Adapun hasil angket uji coba kelompok kecil bisa dilihat di tabel berikut:

Tabel 4.12 Hasil angket uji coba kelompok kecil

No	Nama	No Item															Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	ATA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
2	CR	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	53
3	IN	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	56
4	MABF	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	51
5	PA	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	56
6	ST	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	58
Jumlah Skor									334								
Persentase									93%								
Kategori									Sangat Praktis								

Berdasarkan total skor yang diperoleh yaitu 334 dengan persentase 93% pada interval 292,5 – 360 juga 81,25 – 100 di kategori “Sangat Praktis”. Kesimpulan pengujian media berbasis *Flipbook Maker* pada uji coba kelompok kecil di kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi disimpulkan sangat praktis.

c. Uji coba kelompok besar atau *field trial*

Pengujian kelompok besar atau pengujian lapangan memposisikan semua siswa kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi yang jumlahnya 26 siswa. Adapun hasil angket pengujian kelompok besar bisa dipahami melalui table yang tersedia:

Tabel 4.13 Hasil angket uji coba kelompok besar

No	Nama	No Item															Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	ATA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
2	ANNI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
3	AAR	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	53
4	ADF	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	52
5	AZA	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	48
6	BRT	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	53
7	CR	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	53
8	CAD	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	57
9	DA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	57

10	DS	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
11	DS	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	50
12	DRS	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	59
13	ES	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	52
14	FAF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
15	HCS	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	54
16	IN	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	56
17	JNAA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	55
18	JKZ	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	56
19	KZ	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	56
20	KNS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
21	MABF	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	51
22	NNM	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	50
23	NHH	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	54
24	OBP	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	55
25	PA	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	56
26	RS	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	58
27	RAP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
28	RSH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
29	SPI	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	54
30	ST	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	58
31	SLR	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	56
32	WMS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
33	YAS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
Jumlah Skor										1.842							
Persentase										93%							
Kategori										Sangat Praktis							

Berdasarkan hasil angket uji coba kepraktisan kelompok besar diperoleh skor 1.842 dan persentase 93% dilihat dari interval 1.825,2 – 2.280 dan 81,25 – 100, di kategori “Sangat Praktis”. Kesimpulan bahwasanya media pembelajaran berbasis *Flipbook Maker* pada materi tata negara dan pemerintahan sangat praktis menjadi media juga sumber belajar yang bisa diterapkan pada mapel PPKn di kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi. Sebab respon siswa diuji kelompok besar ini sangat praktis, peneliti bisa memakai media pembelajaran ini di tahap *implementation* (pelaksanaan) tanpa revisi.

4.1.4 Implementation (Pelaksanaan)

Tahap pelaksanaan produk yang telah diujicoba dijalankan kepada 26 siswa di kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi dilakukan hari Selasa, 06 November 2023 di proses pembelajaran tatap muka. Kegiatan dimulai mengirimkan *link* atau *barcode* ke whatsapp group dan kemudian siswa dapat melihat dan menonton video pembelajaran mengenai materi Proklamasi Kemerdekaan. Setelah selesai proses pembelajaran, peneliti meminta siswa untuk mengerjakan tes tertulis guna melihat minat dan hasil belajar siswa pada media pembelajaran Interaktif *Android Studio* yang sudah disajikan.

Hasil belajar siswa sesudah memakai media pembelajaran berbasis *Android Studio* pada materi Proklamasi Kemerdekaan dilihat berdasar KKM ialah 75. Hasil yang didapatkan tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 4.14 Hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *Android Studio*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Post-test</i>	Kriteria
1	S1	100	Tuntas
2	S2	90	Tuntas
3	S3	80	Tuntas
4	S4	70	Belum Tuntas
5	S5	80	Tuntas
6	S6	80	Tuntas
7	S7	100	Tuntas
8	S8	100	Tuntas
9	S9	80	Tuntas
10	S10	90	Tuntas
11	S11	90	Tuntas
12	S12	90	Tuntas
13	S13	80	Tuntas
14	S14	50	Belum Tuntas
15	S15	60	Belum Tuntas
16	S16	100	Tuntas
17	S17	80	Tuntas
18	S18	80	Tuntas
19	S19	100	Tuntas
20	S20	100	Tuntas

21	S21	100	Tuntas
22	S22	90	Tuntas
23	S23	90	Tuntas
24	S24	100	Tuntas
25	S25	80	Tuntas
26	S26	100	Tuntas

Berdasarkan tabel nilai siswa yang memenuhi KKM ialah 23 orang siswa dan 3 yang belum tuntas. Dapat dilihat persentase atau hasil yang diperoleh adalah 91% tuntas. Dari persentase ini disimpulkan bahwasanya media pembelajaran berbasis Aplikasi *Android* sangat baik juga memberikan peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada materi Proklamasi Kemerdekaan.

4.1.5 Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahapan guna menyempurnakan materi pembelajaran pada setiap tahapan. untuk memperoleh media tepat guna proses pengajaran dan pembelajaran. Evaluasi sumatif ialah jenis evaluasi yang biasanya memeriksa tanggapan, pengetahuan, dan sikap. Tahap pelaksanaan merupakan titik awal evaluasi sumatif, dan hasilnya berupa bahan ajar yang bisa meningkatkan hasil belajar murid jika KKM sekolah terpenuhi.

4.2 Pembahasan

Media pembelajaran ialah semua hal yang bisa dipakai mentransfer bahan pelajaran, hingga bisa memberikan rangsangan pikiran, minat, perhatian juga perasaan siswa di aktivitas belajarnya guna menggapai suatu tujuan pembelajaran. Di proses belajar adanya media sangat berpengaruh untuk menunjang pembelajaran agar menjadi efektif juga efisien terkait susunan yang sudah dirancang. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Interaktif *Android Studio* pada materi

Proklamasi Kemerdekaan pada mapel PPKn di kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Android* yang dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE yang didalamnya dijalankan dengan beberapa tahapan mulai dari *analysis, design, development, implementation* juga *evaluation*. Borg dan Gall (Sugiyono, 2019) memaknai penelitian pengembangan dengan proses atau metode dipakai guna mengembangkan juga memvalidasi hasil produk.

Validasi produk artinya produk yang sudah dibuat, kemudian akan diuji keefektifan atau kelayakan produk. Mengembangkan produk di arti luas ialah memberikan pembaharuan terhadap produk yang ada (supaya semakin efektif, efisien dan praktis) serta mengembangkan produk baru. Dengan menguji validasinya dari berbagai validator mulai dari ahli bahasa, media, materi juga murid, seluruh tahapan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran valid atau praktis, khususnya untuk PPKn.

Kondisi awal pembuatan media pembelajaran Interaktif *Android Studio* dihasilkan pada tahap analisis. Kegiatan analisis ialah menentukan penyebab dan kesenjangan masalah. Prosedur umum untuk kegiatan analisis ialah melihat celah atau masalah yang sudah ada, mengonfirmasi pengguna potensial, menemukan sumber daya tersedia, dan mengetahui sistem pengiriman potensial.

Pertama menganalisis kesenjangan/masalah di peroleh dari hasil wawancara bersama guru PPKn di kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi, dimana siswa sulit untuk memahami pelajaran khususnya di materi Proklamasi Kemerdekaan juga rendahnya minat belajar siswa, berikutnya di analisis kebutuhan sebagai solusi

terhadap masalah itu. Kedua mengkonfirmasi calon pengguna, ialah penyebaran angket karakteristik siswa dengan tujuan melihat berapa orang menggunakan *smartphone*. Ketiga identifikasi sumber daya dibutuhkan seperti LCD Proyektor, laptop ataupun komputer. Keempat menentukan sistem penyampaian yang potensial, yaitu penyampaian materi dilakukan dengan tatap muka.

Walaupun ada keterbatasan sarana di sekolah, jadi untuk pengenalan produk yang dikembangkan dilakukan secara tatap muka yaitu dengan memanfaatkan Lcd proyektor untuk menyajikan media pembelajaran mengenai Proklamasi Kemerdekaan dan kemudia dikirim dengan *link/barcode* melalui *whatsapp group* kelas VII untuk siswa belajar mandiri.

Materi disampaikan dengan memperhatikan waktu belajar yang ada di modul ajar dan media pembelajaran ini hanya ditujukan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi saja, akan tetapi juga dapat diakses secara umum bisa dipakai dimana saja juga kapan saja apabila *link/barcode* dishare.

Di tahap *design* dijalankan dengan penentuan TP, merancang *flowchart* juga *storyboard* media pembelajaran berbasis Aplikasi *Android* dan memilih strategi pengujian dan penyusunan tes. Pertama dalam pembuatan TP yang dipakai untuk media pembelajaran berbasis Aplikasi *Android* ini didasarkan pada modul ajar dan Kurikulum yang ada yang mana media hasil pengembangan diimplementasikan.

Kedua merancang *flowchart* juga *storyboard* media pembelajaran berbasis *scratch*, membuat *flowchart* berbentuk bagan alur dari struktur materi yang akan disampaikan. Kemudian di jabarkan dalam *storyboard* mengenai isi dan menu yang ada pada produk yang dikembangkan. Ketiga pemilihan strategi pengujian juga merancang instrumen guna memahami hasil belajar siswa di kelas VII SMP Negeri

23 Muaro Jambi menjadi indikator penentuan kelayakan dan efektifitas media pembelajaran berbasis animasi Aplikasi *Android* guna meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun instrumen yang dipakai ialah tes pilihan ganda 10 soal.

Tahap *development* (pengembangan) produk media pembelajaran berbasis Aplikasi *Android* ini dilakukan validasi agar mengetahui kelayakan media dikembangkan. Adapun validasi dilakukan yaitu validasi ahli bahasa, materi juga media. Validasi yang dilakukan di pengembangan media pembelajaran ini memakai *skala likert*.

Hasil validasi ahli media memperoleh jumlah skor 58 atau sebesar 97% di kategorikan sangat layak, validasi ahli materi memperoleh jumlah skor 57 atau sebesar 95% di kategorikan sangat layak, juga ahli bahasa mendapatkan jumlah skor 41, persentase 85% di kategori sangat layak.

Nilai yang didapatkan dari validator menjelaskan bahwa media pembelajaran Interaktif *Android Studio* di materi Proklamasi Kemerdekaan layak diuji cobakan ke siswa yakni perbaikan sesuai saran diberi validator. Selanjutnya dilakukan uji coba kepraktisan media pembelajaran oleh guru, uji coba kelompok kecil juga uji coba kelompok besar ataupun uji coba lapangan guna memahami tanggapan siswa juga hasil data yang diperoleh kemudian di analisis memakai *skala likert*.

Hasil angket yang diberikan kepada guru mendapatkan skor 54 atau sebesar 90% di kategori sangat praktis, uji coba kelompok kecil berjumlah 6 siswa didapatkan skor 334, persentase 93% di kategori sangat praktis, juga uji coba kelompok besar ataupun uji coba lapangan berjumlah 26 orang siswa kelas VII diperoleh skor 1.842, persentase 93% dengan kategori sangat praktis. Setelah

melakukan analisis data memakai teknik analisis data *skala likert*. (Sugiyono, 2019) menjelaskan bahwasanya skala ini dijalankan untuk mengukur pandangan, persepsi dan juga sikap individu ataupun kelompok manusia.

Maka media pembelajaran Interaktif *Android Studio* pada materi Proklamasi Kemerdekaan guna yang diterapkan pada kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi di kategorikan sangat praktis dipakai menjadi media juga sumber belajar mengajar.

Di tahap *implementation* (pelaksanaan) Media yang diujikan dalam uji satu orang, kelompok kecil, serta uji lapangan kemudian diterapkan pada proses pembelajaran PPKn. Evaluasi formatif dan sumatif menjadi landasan dalam tahap *evaluation* (evaluasi) media. Pada setiap tahapan dilakukan evaluasi formatif untuk menjadikan media lebih baik, dan evaluasi sumatif dilakukan untuk melihat apa yang dipelajari siswa sesudah memakai media pembelajaran berbasis animasi.

Ketika Kriteria Ketuntasan Minimal yang diberikan dipenuhi oleh minat dan hasil belajar siswa menandakan tujuan penelitian akan tercapai. Hasil partisipasi siswa di proses pembelajaran PPKn memakai media pembelajaran Interaktif berbasis Aplikasi *Android* pada materi Proklamasi Kemerdekaan kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi menunjukkan tercapainya tujuan penelitian.

Ada 23 siswa yang lulus post-test, dan ada tiga siswa yang tidak lulus. 100 adalah nilai tertinggi, sedangkan 50 adalah nilai terendah. Sedangkan 75 ialah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Di hasil perhitungan keseluruhan nilai bisa dilihat persentase yang diperoleh adalah 91% siswa tuntas. Kesimpulan yang diperoleh adalah media di respon dengan sangat baik dan positif terhadap pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis *Android Studio* pada materi

Proklamasi Kemerdekaan layak untuk diterapkan di SMP Negeri 23 Muaro Jambi juga bisa dipakai menjadi sumber belajar.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dijalankan, bisa diketahui bahwasanya terdapat produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Aplikasi *Android* yang dijalankan pada mata pelajaran PPKn. Pengembangan ini dilakukan di model ADDIE dengan lima tahapan pelaksanaan mulai dari *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Tahap *analysis* memiliki prosedur berupa pemeriksaan problematika yang terjadi, melakukan konfirmasi kepada calon pemanfaat, identifikasi sumber daya yang ada, dan melakukan penentuan system potensial dalam menyampaikan. Tahap kedua *design* dijalankan dengan penentuan TP, merancang *flowchart* juga *storyboard* media pembelajarannya berbasis Aplikasi *Android* dan memilih strategi pengujian dan penyusunan tes.

Tahap *development* dijalankan validasi mengenai produk yang dibuat guna mengetahui kelayakan media dikembangkan sebelum diuji cobakan. Terdapat beberapa validator yang diminta untuk memvalidasi dimana validator ini merupakan bagian dari tim ahli.

Tahap *implementation* media yang telah di uji cobakan pada uji coba perorangan, kelompok besar dan kecil ataupun uji coba lapangan yang diterapkan pada proses pembelajaran PPKn. Terakhir pada tahap kelima *evaluation* (evaluasi) bisa dilakukan di tiap pengembangan guna menilai kualitas media dikembangkan hingga layak diuji cobakan.

Selain itu sebelum produk diuji cobakan ke murid, produk terlebih dahulu di nilai guru PPKn dengan memperoleh 90% di kategori “Sangat Praktis”. Berikutnya hasil angket respon murid terhadap media pembelajaran berbasis Aplikasi *Android* pada uji coba kelompok kecil 6 siswa mendapatkan persentase 93% di kategori “Sangat Praktis” sedang di uji coba kelompok besar berjumlah 26 siswa mendapatkan persentase 93% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Selanjutnya, tercapainya hasil belajar murid yang mengikuti pembelajaran memakai media pembelajaran PPKn berbasis Aplikasi *Android* dilihat *post-test* siswa yang tuntas 23 orang siswa, belum tuntas 3 siswa di nilai tertinggi 100 serta nilai terendah 50. Hasil persentase tuntas berdasar KKM di mata pelajaran PPKn ialah 75. Di hasil perhitungan persentase itu, bahwasanya pembelajaran memakai media pembelajaran yang sudah memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebanyak 91% tuntas.

Penilaian aktivitas juga tanggapan siswa mengikuti pembelajaran memakai media pembelajaran PPKn berbasis Aplikasi *Android* pada materi Proklamasi Kemerdekaan disimpulkan bahwasanya media direspon sangat baik juga positif.

5.2 IMPLIKASI

Implikasi pengembangan media yang dijalankan di SMP Negeri 23 Muaro Jambi berupa media pembelajaran, menjadi media pembelajaran guna membantu guru menyampaikan materi juga sumber belajar yang dipakai supaya membuat murid menjadi tertarik juga antusias ketika belajar.

5.3 SARAN

Berdasar hasil yang didapatkan juga pembahasan yang dijalankan di penelitian ini, saran penelitian ialah:

1. Pemanfaatan media pembelajaran berkualitas membantu memudahkan proses pembelajaran. Peneliti menyarankan ke guru mata pelajaran PPKn memakai media pembelajaran Interaktif *Android Studio* pada materi Proklamasi Kemerdekaan di semua kelas VII SMP Negeri 23 Muaro Jambi.
2. Saran bagi peneliti berikutnya supaya bisa mengembangkan media di variasi lain juga memakai *software* lain.
3. Saran untuk sekolah, bisa melengkapi sarana juga prasarana serta mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran buat guru sehingga memberikan peningkatan kualitas pembelajarannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Aryadillah, & Fifit, F. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran (Teori & Praktik)*. Bogor: Herya Media.
- Astuti, R., & Sihotang, R. (2013). Penerapan Numbered Heads Together Meningkatkan Minat Belajar IPS di kelas V SDN 101896 Tanjung Morawa T.A 2012/2013. *Jurnal Kewarganegaraan*, 21(12–20).
- Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Retrieved from <https://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/147533/>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: Rajawali Press.
- Habibi, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Menggunakan Kvisoft Aplikasi *Android* Berbasis Etnomatematika. In *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Surabaya.
- Lestari, E. K., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Retrieved from <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1192720>
- Mukarromah, J. Z., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mukarromah, J. Z., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Menunjang Proses Pembelajaran Siswa. 07(03). Aplikasi Android dalam Menunjang Proses Pembelajaran Siswa. 07(03).*
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2013). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book. *JPF Jurnal Pendidikan Fisika*, V No. 1, 26.

- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: REFERENSI(Gp Press Group).
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Nursafitri, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Menggunakan Aplikasi Aplikasi Android Creator Pada Materi Pembelajaran Sel Di Kelas Xi/Mia. *Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*, 167(1), 1–5. Retrieved from <https://www.e-ir.info/2018/01/14/securitisation-theory-an-introduction/>
- Prayuga, Y., & Abadi, A. P. (2019). Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1d), 1054–1055.
- Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Di SD Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 5(2), 68–73.
- Rahayu, A. S. (2017). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Edisi Revisi* (R. Damayanti, ed.). Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=mq_xDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA36&dq=info:ZNExrGjVTuQJ:scholar.google.com/&ots=PatCeij9kU&sig=2Pjidg5mhELj1DfWYpPRng-ooMo&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Rasiman. (2014). *Efektivitas Resource- Based Learning Berbantuan Aplikasi Android Dalam Pembelajaran Matematika SMA*. 1 Nomor 2(September), 37.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 190. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Setiyo, E., Zulhermanan, & Harlin. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Aplikasi *Android* pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Invotek*, 18(1), 3. <https://doi.org/10.36706/jptm.v8i1.6988>
- Simbolon, N. (2013). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Unimed*, 15.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=uTbMDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=sudaryono&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwiYvsL4oMOAAxUTXGwGHQYvB7EQ6wF6BAgIEAU#v=onepage&q=sudaryono&f=false
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul Virtual: Multimedia Aplikasi *Android* Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 103. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Retrieved from <https://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/123973/>
- Wulandari, Y. (2017). Upaya Meningkatkan Minat Baca Tulis Al-Qur'an pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Islam Al- Azhar 15 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 4.
- Yogiswara, S. C. (2019). Pengembangan Modul Berbasis E-Book Menggunakan Aplikasi Kvisoft Aplikasi *Android* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMA. *Program Studi Pendidikan Fisika Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*

Universitas Negeri Yogyakarta, 3(1), 18–23.

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2010. *Mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta. Gaung Persada.
- BNSP. 2008. *Deskripsi butir instrumen penilaian buku teks pelajaran SMP, SMA, SMK*. Jakarta. Komponen kegrafikan.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Gava Media
- Ricardo dkk, 2017. *Impak Minat dan Motivasi belajar terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol.2 No. 2, Hal 188-201
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara
- Hidayati, Mujinem dan Anwar Senen. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta. Depdiknas
- Kaelan. 2014. *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta. Pradigma
- Kaelan, dan Zubadi Achmad. 2012. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta. Pradigma
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2015. *Model Pembelajaran untuk meningkatkan profesionalitas guru*. Jakarta. Kata Pena
- Khodijah, Nyanyu. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Rajawali Pers
- Lestari, Novia. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jawa Tengah. IKAPI
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta. Referensi.
- Nurdin, Syafruddin dan Adriantoni. 2016. *Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta. Pustaka Belajar Rusman.
2018. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung. Alfabeta
- Sanaky, Hujair. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta. Kaukaba Dipantara.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2011. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*. Bandung. CV Wacana Prima
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung. Alfabeta

- Suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif danPengembangannya*. Bandung.PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.Bandung. Alfabeta
- Sudaryono. 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta.Rajawali Pers
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-dasar proses belajar mengajar*.Bandung.Sinar Baru Algensindo
- Saputra, Lukman Surya dan Nudirman dan Salikun. 2017. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP/MTS Kelas VII*. Jakarta.Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta. PT Rineka Cipta
- Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta. UNY Press
- Setiani Ani, Donni. 2018. *Manajemen peserta didik dan model pembelajaran*. Bandung. Alfabeta
- Sadiman, Arief. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta.PT Raja Grafindo Persada.

Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KOTA JAMBI
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 23 MUARO JAMBI
 Sungai Gelam, Kec. Sungai Gelam, Kabupaten Muaro Jambi
 Kode Pos. 36364, Laman. smpn23muarojambi.blogspot.com



NSS: 201106009017 NPSN: 10502812

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 905/L.10.19/SMP.17/TU-2023

Berdasarkan surat dari Universitas Jambi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Nomor : 3882/UN21.3/PT.01.04/2023, Tanggal 05 Oktober 2023, Perihal Permohonan Izin Penelitian, untuk maksud dan tujuan tersebut kami menerangkan bahwa :

Nama : ARMIN NURSIDIQ
 NIM : A1A317033
 Program Studi : Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan
 Jurusan : PIPS

Benar telah melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 17 Kota Jambi dari tanggal 09 Oktober s.d 06 November 2023 dalam rangka melaksanakan Penyusunan Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Software Android Studio Pada Pembelajaran Ppkn Materi Proklamasi Kemerdekaan Di Kelas Vii Smp N 23 Muaro Jambi"

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, 24 Oktober 2023
 Kepala Sekolah,



ARMAN, S.Pd
 NIP.196709102008011002

[illegible]

Lampiran 4 Hasil Angket Validasi Ahli Media Tahap pertama

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Petunjuk :

1. Pada kuisioner ini terdapat 15 pertanyaan yang harus dijawab
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom angka yang dipilih
3. Isilah saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

- 1 = Sangat Tidak Baik
- 2 = Tidak Baik
- 3 = Sedang
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Nama Kreator : Armin Nursidiq
 NIM : A1A317033
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android
 Menggunakan Software Android Studio Pada Pembelajaran Ppkn Materi Proklamasi Kemerdekaan
 Di Kelas Vii Smp N 23 Muaro Jambi

Nama Validator : Ferdiaz Saudagar, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 198503102008121003
 Bidang Keahlian : Asisten ahli di Prodi Administrasi Pendidikan
 Hari, Tanggal :

Aspek Penilaian	No	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kesederhanaan	1	Visualisasi gambar dalam media pembelajaran ini sederhana				✓	
		Komentar dan Saran:					

	2	Visualisasi (animasi /gambar dalam media pembelajaran ini mudah dipahami Komentar dan Saran:					✓
	3	Menggunakan huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan Komentar dan Saran:					✓
	4	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti Komentar dan Saran:					✓
Keterpaduan	5	Urutan setiap bagian di media game sudah sesuai Komentar dan Saran: - Back to main menu - Music		✓			

		Musik dan suara yang digunakan sudah baik dan tidak mengganggu pada saat media Dijalankan Komentar dan Saran: 6 Error di beberapa bagian							
Penekanan		Ilustrasi yang ada di media game memiliki penekanan Komentar dan Saran: 7 Ilustrasi minimis sekali							
Keseimbangan		Gambar ilustrasi/ animasi pada Media game memiliki bentuk dan ukuran yang seimbang Komentar dan Saran: 8							
	9	Tulisan pada media game memiliki							

		ukuran yang seimbang Komentar dan Saran:					✓
	10	Tata letak tulisan tiap halaman seimbang Komentar dan Saran: Paragraf : - Numbering - Margin 1		✓			
Bentuk	11	Animasi dan video game yang digunakan menarik Komentar dan Saran: Main Sepi		✓			
	12	Gambar ilustrasi menarik Komentar dan Saran:			✓		

	13	Bentuk huruf mudah dibaca Komentar dan Saran:					✓
Warna	14	Warna tiap halaman sudah sesuai Komentar dan Saran:					✓
	15	Gradasi warna sudah sesuai Komentar dan Saran: Belum memasukkan gradasi warna	✓				

Komentar keseluruhan dan saran terhadap media pembelajaran Game edukasi "millionaire quizz" berbasis android pada materi menumbuhkan kesadaran terhadap UUD NRI Tahun 1945 ini yaitu:

: Masih banyak yang kurang dan perlu ditambahkan.

.....

.....

.....

Lampiran 5 Hasil Angket Media Tahap Kedua

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Petunjuk :

1. Pada kuisioner ini terdapat 15 pertanyaan yang harus dijawab
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom angka yang dipilih
3. Isilah saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

- 1 = Sangat Tidak Baik
- 2 = Tidak Baik
- 3 = Sedang
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Nama Kreator : Armin Nursidiq

NIM : A1A317033

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android
Menggunakan Software Android Studio Pada Pembelajaran Ppkn Materi Proklamasi Kemerdekaan
Di Kelas Vii Smp N 23 Muaro Jambi

Nama Validator : Ferdiaz Saudagar, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198503102008121003

Bidang Keahlian : Asisten ahli di Prodi Administrasi Pendidikan

Hari, Tanggal :

Aspek Penilaian	No	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kesederhanaan	1	Visualisasi gambar dalam media pembelajaran ini sederhana Komentar dan Saran:				✓	

	2	Visualisasi gambar dalam media pembelajaran ini mudah dipahami Komentar dan Saran:					✓
	3	Menggunakan huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan Komentar dan Saran:					✓
	4	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti Komentar dan Saran:					✓
Keterpaduan	5	Urutan setiap bagian di media game sudah sesuai Komentar dan Saran:					✓

		Musik dan suara yang digunakan sudah baik dan tidak mengganggu pada saat media Dijalankan Komentar dan Saran:						
	6	Maish terdapat ruang kosong di sisi kanan dan kiri.					✓	
Penekanan		Ilustrasi yang ada di media game memiliki penekanan Komentar dan Saran:						
	7	Akan lebih baik jika menggunakan animasi bergerak					✓	
Keseimbangan		Gambar ilustrasi pada Media game memiliki bentuk dan ukuran yang seimbang Komentar dan Saran:						
	8						✓	
	9	Tulisan pada <i>media game</i> memiliki ukuran yang seimbang						

		Komentar dan Saran:						✓
	10	Tata letak tulisan tiap halaman seimbang Komentar dan Saran: Masih belum 100% simetris					✓	
Bentuk	11	Animasi dan video game yang digunakan menarik Komentar dan Saran:					✓	
	12	Gambar ilustrasi menarik Komentar dan Saran: Belum terlalu colorful					✓	
	13	Bentuk huruf mudah dibaca						

		Komentar dan Saran:							✓
Warna	14	Warna tiap halaman sudah sesuai Komentar dan Saran:							✓
	15	Gradasi warna sudah sesuai Komentar dan Saran: Gradasi warna hanya ada pada background utama saja						✓	

Komentar keseluruhan dan saran terhadap media pembelajaran Game edukasi "who wants to be a millionaire" berbasis android pada materi kebangkitan nasional tahun 1908 ini yaitu:

Sudah banyak perbaikan namun masih terdapat catatan-catatan kecil yang masih bisa dilakukan untuk mengoptimalkan aplikasi.

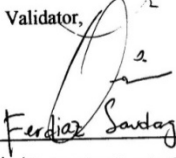
Kesimpulan:

Media pembelajaran Game edukasi "who wants to be a millionaire" berbasis android pada materi kebangkitan nasional tahun 1908 ini dinyatakan:

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- ☒ b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi
- c. Belum layak untuk uji coba lapangan

Jambi, 20 Maret 2023

Validator,


Ferdiaz Sandagar

NIP. 198503102009121003

Lampiran 6 Hasil Validasi Angket Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Pengantar

Berkaitan dengan adanya penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Software Android Studio Pada Pembelajaran Ppkn Materi Proklamasi Kemerdekaan Di Kelas Vii Smp N 23 Mlaro Jambi" dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berkaitan dengan hal tersebut, mohon kepada bapak memberi ceklis pada pilihan jawaban serta mengisi kritik/saran perbaikan yang telah tersedia pada lembar penilaian. Atas kesediaan Bapak, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum mengisi lembar validasi, dimohon kepada Bapak terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian angket di bawah ini:

1. Bapak dimohon mengamati materi dalam media pembelajaran berbasis *Flipbook Maker* pada materi Tata Negara dan Pemerintahan, kemudian mengisi lembar instrumen dengan memberikan tanda centang (✓) angka kolom yang menurut Bapak sesuai.
2. Pedoman penilaiannya sebagai berikut:
 - a. Jawaban 4 apabila : Sangat Baik
 - b. Jawaban 3 apabila : Baik
 - c. Jawaban 2 apabila : Kurang Baik
 - d. Jawaban 1 apabila : Sangat Kurang Baik

C. Data Pribadi Ahli Materi

Nama : Drs. M. Salam, M. Si

Jabatan : Ketua Prodi PPKn

D. Lembar Penilaian

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				Kritik/Saran
		1	2	3	4	
Kesesuaian	1. Kesesuaian Materi dengan Modul Ajar Mata Pelajaran PPKn				✓	
	2. Kesesuaian Materi dengan CP dan TP				✓	
	3. Kesesuaian Materi dengan Indikator				✓	
	4. Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran				✓	
	5. Kesesuaian gambar, video dengan materi				✓	
	6. Kesesuaian video, audio dengan materi				✓	
	7. Kesesuaian urutan penyajian materi				✓	
	8. Kesesuaian soal evaluasi di konsep materi pembelajaran			✓		
Ketepatan	9. Ketepatan isi materi guna menambah pengetahuan dan wawasan			✓		
	10. Ketepatan umpan balik ataupun soal evaluasi			✓		
Kemudahan	11. Materi disajikan mudah dipahami siswa				✓	
	12. Petunjuk Penggunaan disajikan mudah dipahami				✓	
	13. Materi disajikan bisa menarik perhatian siswa sehingga membangkitkan minat belajar siswa				✓	
Kemenarikan	14. Media pembelajaran bisa dipakai siswa menjadi sumber belajar mandiri				✓	
Manfaat	15. Media pembelajaran berbasis <i>flipbook maker</i> ini membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan mudah				✓	

E. Kesimpulan

Materi Layak digunakan

F. Rekomendasi

1. Sangat layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan sedikit revisi
3. Kurang layak digunakan di lapangan
4. Tidak layak digunakan di lapangan

*Lingkari salah satu

Jambi, 4 Februari 2023
Validator Ahli Materi



Drs. M. Saham, M.Si
NIP. 195907111985031002

Lampiran 7 Hasil Validasi Angket Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

A. Pengantar

Berkaitan dengan adanya penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran "Interaktif Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Software Android Studio Pada Pembelajaran Ppkn Materi Proklamasi Kemerdekaan Di Kelas Vii Smp N 23 Muaro Jambi" dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berkaitan dengan hal tersebut, mohon kepada bapak memberi ceklis pada pilihan jawaban serta mengisi kritik/saran perbaikan yang telah tersedia pada lembar penilaian. Atas kesediaan Bapak, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum mengisi lembar validasi, dimohon kepada Bapak terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian angket di bawah ini:

1. Bapak dimohon mengamati materi dalam media pembelajaran berbasis *Flipbook Maker* pada materi Tata Negara dan Pemerintahan, kemudian mengisi lembar instrumen dengan memberikan tanda centang (✓) angka kolom yang menurut Bapak sesuai.
2. Pedoman penilaiannya sebagai berikut:
 - a. Jawaban 4 apabila : Sangat Baik
 - b. Jawaban 3 apabila : Baik
 - c. Jawaban 2 apabila : Kurang Baik
 - d. Jawaban 1 apabila : Sangat Kurang Baik

C. Data Pribadi Ahli Bahasa

Nama : Hilman Yusra, S.Pd., M.Pd

Jabatan : Dosen Bahasa dan Sastra

D. Lembar Penilaian

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				Kritik/saran
		1	2	3	4	
Lugas	Ketepatan struktur kalimat			✓		
	Keefektifan kalimat			✓		
	Kebakuan istilah			✓		
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan dan informasi				✓	
Dialogis	Kemampuan memotivasi siswa				✓	
Interaktif	Kemampuan mendorong pemahaman siswa				✓	
Kesesuaian dengan perkembangan siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa				✓	
	Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa				✓	
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan tata bahasa			✓		
	Keefektifan kalimat			✓		
Penggunaan istilah, simbol dan icon	Konsistensi penggunaan istilah			✓		
	Konsistensi penggunaan simbol atau istilah			✓		

E. Kesimpulan

Perbaiki tata letak, sesuaikan dengan EYD.
Cek lebih teliti kembali!

F. Rekomendasi

1. Sangat layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan sedikit revisi
3. Kurang layak digunakan di lapangan
4. Tidak layak digunakan di lapangan

*Lingkari salah satu

Jambi, 4 Februari 2023
Validator Ahli Bahasa


Hilman Zuhri, S.Pd., M.Pd.
NIP. 201801091008

Lampiran 8 Hasil Validasi Angket Guru

UNIVERSITAS JAMB

E. Lembar Penilaian

No	Pernyataan	SB	B	TB	STB
1	Desain tampilan media pembelajaran yang menarik dengan kombinasi warna yang tepat		✓		
2	Jenis tulisan dan ukuran yang digunakan telah sesuai		✓		
3	Pengoperasian program dapat dilakukan secara mandiri	✓			
4	Gambar/video yang disajikan terlihat jelas	✓			
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓		
6	Petunjuk media pembelajaran yang mudah dipahami	✓			
7	Materi dalam media pembelajaran disajikan dengan menarik dan mudah dipahami	✓			
8	Bahasa kalimat pada media pembelajaran disajikan dengan sederhana dan mudah dipahami	✓			
9	Bentuk evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓		
10	Tidak ada error pada saat penggunaan media		✓		
11	Kemenarikan media Aplikasi Android untuk digunakan dalam proses pembelajaran		✓		
12	Gambar dan video membantu pemahaman pada materi Tata Negara dan Pemerintahan	✓			
13	Bentuk evaluasi menarik minat belajar siswa	✓			
14	Desain media berbasis Aplikasi Android secara keseluruhan	✓			
15	Media berbasis Aplikasi Android dapat digunakan sebagai sumber belajar	✓			

Mengetahui,
Guru PPKn


Lian Anggraeni, S. Pd

Lampiran 9 Hasil Validasi Angket Siswa

D. Lembar Penilaian

Nama Lengkap : Sidik Imam Santoso

Kelas : VIII

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Media pembelajaran berbasis Aplikasi Android dapat memberikan motivasi saya untuk belajar	✓			
2	Saya dapat mempelajari materi dengan mudah karena materi disajikan dengan jelas	✓			
3	Saya dapat membaca teks dengan mudah karena jenis huruf yang digunakan tepat	✓			
4	Tampilan warna pada media tidak membosankan	✓			
5	Ukuran huruf yang digunakan pada media dapat terbaca dengan jelas	✓			
6	Petunjuk media pembelajaran mudah dipahami	✓			
7	Gambar dan ilustrasi pada media membantu saya memahami materi	✓			
8	Bentuk evaluasi membuat saya tertantang untuk belajar lebih lanjut	✓			
9	Media dapat digunakan dengan mudah	✓			
10	Tidak ada error pada saat penggunaan media	✓			
11	Saya bisa menggunakan media ini kapan saja dan dimana saja	✓			
12	Pengoperasian program dapat dijalankan secara mandiri	✓			
13	Bentuk evaluasi beragam	✓			
14	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
15	Saya dapat belajar secara aktif dengan media berbasisi Aplikasi Android	✓			


Peserta didik

Lampiran 10 Soal Pilihan Ganda

Preview of Pembelajaran PPKn

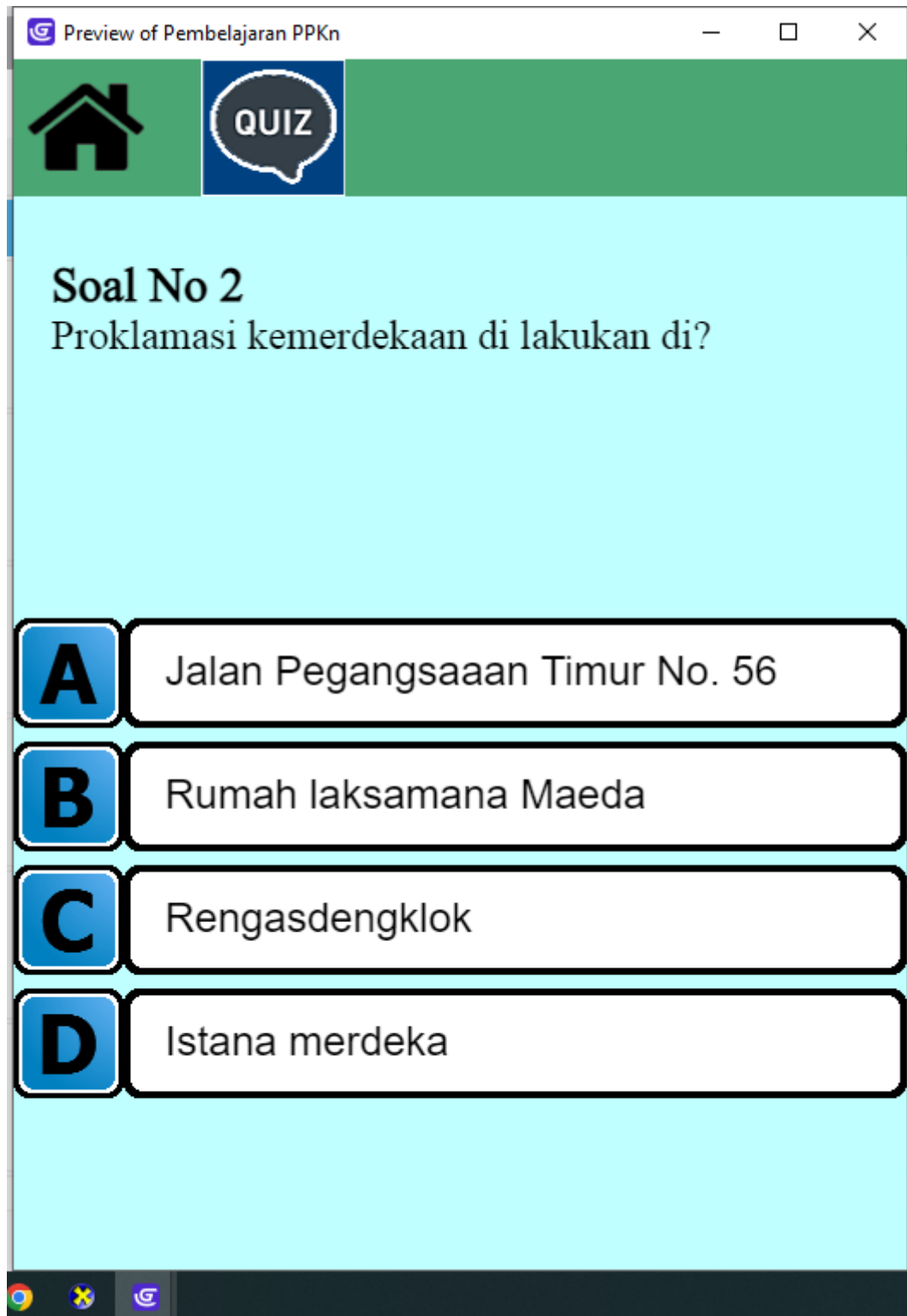
Soal No 1
Pada tanggal 16 Agustus 1945 golongan muda membawa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta ke?

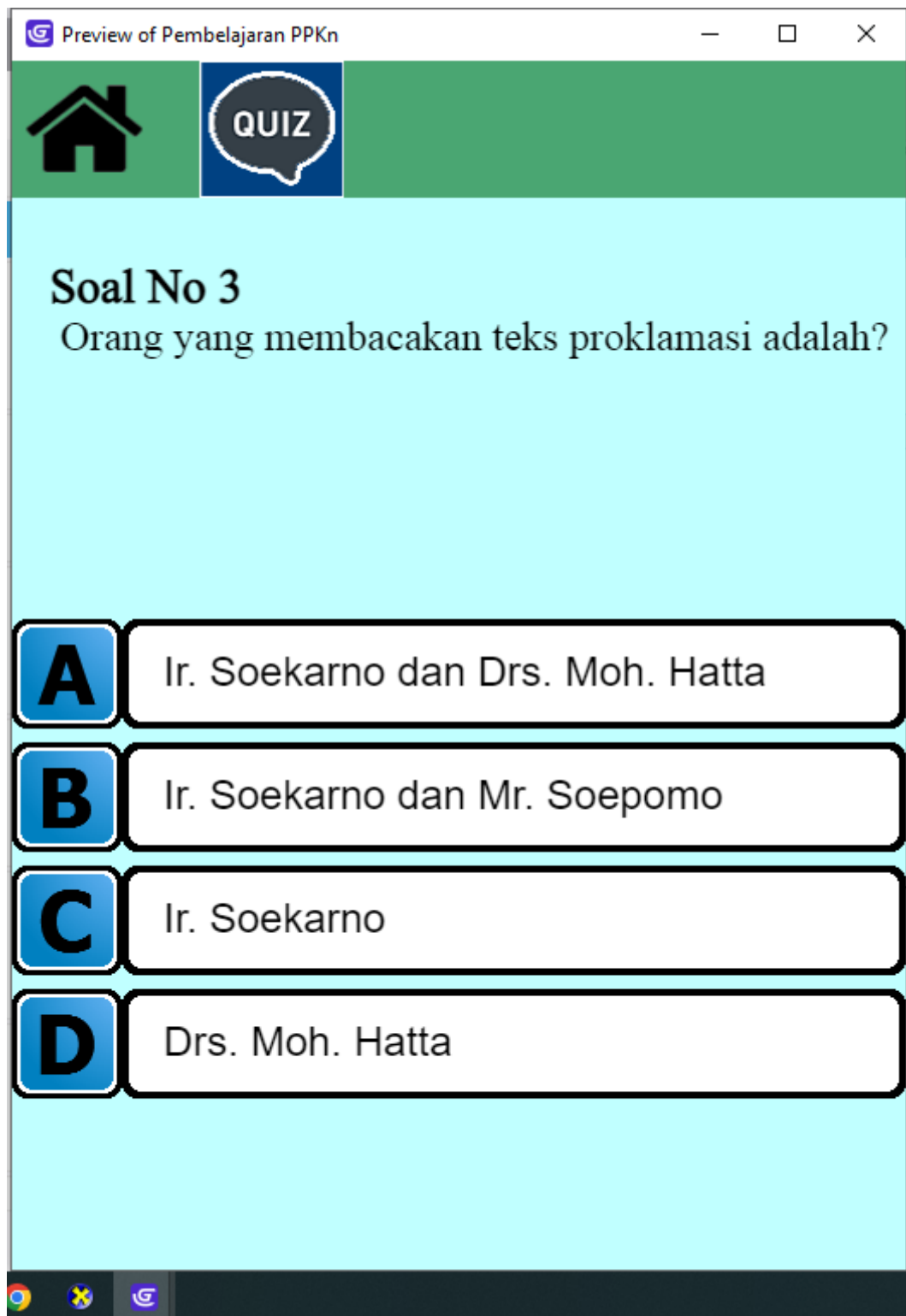
A Rengasdengklok

B Jalan Pegangsaaan Timur No. 56

C Istana merdeka

D Rumah laksamana Maeda





Preview of Pembelajaran PPKn

— □ ×

Soal No 4
Bendera merah putih yang pertama berkibar saat proklamasi adalah bendera?

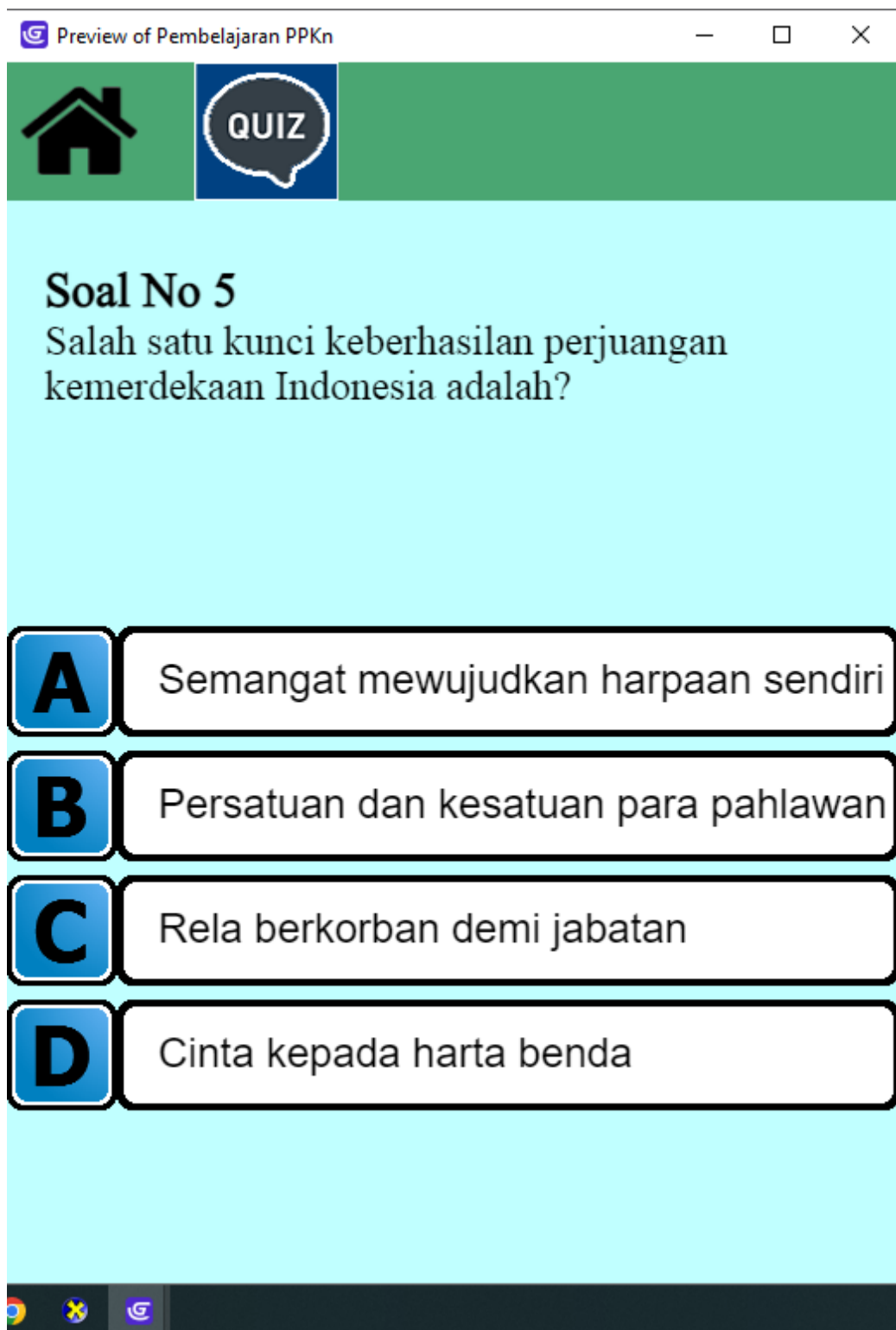
A Bekas bendera jepang

B Jahitan tangan

C Buatan pabrik

D Bendera belanda yang disobek





Lampiran 11 Foto Kebersamaan

