

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID  
MATERI SEJARAH PERGERAKAN SMA DI LAMPUNG

Heru Puspo Aji Gumelar<sup>1</sup>, Bobi Hidayat<sup>2</sup>, Kuswono<sup>3</sup>  
Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Muhammadiyah Metro  
E-mail: heroajium@gmail.com

ABSTRACT

*The purpose of this development is to develop an Android-based interactive learning media using iSpring Suite 8 which is feasible and practical when used. The method used in this research is 4-D which consists of the define stage, the design stage, the development stage and the dissemination stage. The data collection instrument was in the form of a questionnaire, consisting of an expert validation questionnaire and a student response questionnaire. Data analysis techniques used in this study included several steps, namely data analysis, data tabulation, and interpreting the percentage of the questionnaire. The validation results obtained from the development of the developed learning media are stated to be very feasible with a percentage. The validation of media experts got 86% results and material expert validations got 84% results, and the average was 85%. The results of the small group trial were stated to be practical with a result of 80%. Based on the predetermined criteria, the development of android-based interactive learning media is declared feasible and practical.*

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

PENDAHULUAN

Media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar, sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran Kustiawan, (2016) dan juga dijelaskan bahwa Media pembelajaran merupakan suatu sarana untuk terciptanya suatu proses pembelajaran yang dapat menunjang efektifitas keberhasilan siswa Darmadi, (2017). Media adalah segala sesuatu yang didalamnya terkandung makna komunikasi yang bertindak sebagai saluran atau perantara komunikasi, media pembelajaran juga dapat diartikan segala sesuatu yang berisikan pesan berupa materi pelajaran dari pihak pemberi materi kepada pihak yang diberi materi. Media pembelajaran ini dapat difungsikan secara maksimal, maka proses pembelajaran akan dapat berjalan efektif.

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

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Punggur pada tanggal 08 Februari 2019 didapatkan hasil bahwa sarana dan prasarana pendidikan yang ada di SMA Negeri 1 Punggur sudah cukup memadai seperti peralatan pendidikan, buku dan sumber belajar, serta peralatan lain yang menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas XI dapat diketahui bahwa di SMA Negeri 1 Punggur sudah memiliki fasilitas penunjang pembelajaran yang memadai, seperti penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada, seperti penggunaan LCD Projector pada saat kegiatan belajar mengajar dan diperbolehkannya siswa membawa smartphone android kesekolah. Smartphone android dapat digunakan saat jam pembelajaran seperti saat mencari tambaha materi ajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis android sudah diterapkan di SMA Negeri 1 Punggur hanya saja penggunaannya terbatas, karena jangkauan Wi-Fi yang belum menjangkau seluruh ruang kelas yang ada. Penggunaan media pembelajaran berbasis android ini juga hanya berisi soal evaluasi yang dapat diakses melalui halaman web, apabila server yang mendistribusikan soal-soal evaluasi tersebut melebihi kapasitas maka akses untuk penggunaan media pembelajaran ini mengalami hambatan, sehingga dapat menghambat proses pembelajaran.

Dalam mempermudah siswa saat proses pembelajaran maka akan mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif, media pembelajaran interaktif tersebut akan menghasilkan sebuah aplikasi android yang dapat digunakan secara offline dan dapat dibagikan melalui aplikasi sharing. Menurut Suparno (2017: 11) "iSpring Suite yang terbaru adalah iSpring suite 8.7. iSpring Suite terdiri dalam format bebas dicoba (Free Trial) selama 14 hari atau bisa beli versi yang berbayar. Setelah proses instalasi software add-in iSprig Suite selesai maka ada tambahan satu menu didalam PowerPoint

Berdasarkan penelitian yang relevan tentang pengembangan media pembelajaran intraktif berbasis android diantaranya penelitian Sasahan (2017) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Optika berbasis Android Menggunakan Perangkat Lunak iSpring Suite 7.0 untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Fisika pada Pokok bahasan Interferensi Cahaya". Berdasarkan penelitian Sasahan dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran berbasis android dapat dibuat menggunakan berbagai macam software pengembang asalkan dengan platfrom android. Menurut Vardan dkk (2016: 325) menyatakan bahwa "In addition, with the help of iSpring presentasional you can implement the "inverted class" technology : the students get a fascinating presentation with audio, video and web link no the teachers website as homework, and in the classroom with teacher examine in detail the task and exercises of the topic".

Mastercom (2012:1) menyatakan bahwa "Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak". Dari pendapat Mastercom tersebut android mempunyai sistem operasi berbasis linux dengan menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasinya masing-

masing. Huda (2013:1) menyatakan bahwa android merupakan sebuah sistem operasi berbasis linux yang didesain khusus untuk perangkat bergerak seperti smartphone atau tablet. Sistem operasi android bersifat open source sehingga banyak sekali programmer yang berbondong-bondong membuat aplikasi maupun memodifikasi sistem operasi ini. Berdasarkan pendapat Huda android adalah operasi linux yang didesain khusus untuk smartphone atau tablet yang bersifat sebagai perangkat yang bergerak. Sistem android juga bersifat terbuka sehingga dapat mempermudah programmer dalam membuat aplikasi android maupun memodifikasi sistemnya.

Abidin dkk (2014) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Disleksia Pada Materi Eksponensial di Kota Jambi”. Dari penelitian di atas dapat disimpulkan dengan adanya media dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi pembelajaran peserta didik, terutama dalam penggunaan media berbasis teknologi seperti android. Sesuai dengan penelitian yang akan dikembangkan yaitu pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android diharapkan nantinya dapat menjadi media penunjang belajar siswa.

Nasti dkk (2015) yang berjudul “Aplikasi Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Masa Perjuangan Kemerdekaan Untuk Sekolah Dasar Berbasis Android”. Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis android bebas menggunakan software yang ada namun hasilnya adalah tetap sebuah aplikasi android yang dapat disebarluaskan melalui transfer antar device.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, kurang maksimalnya penggunaan smartphone android sebagai media dalam proses pembelajaran sejarah, padahal jika dilihat dari fasilitas penunjang sudah cukup memadai. Media merupakan salah satu perangkat dalam pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Maka akan dikembangkan suatu media yang dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga inti dari permasalahan ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis android yang layak digunakan oleh siswa.

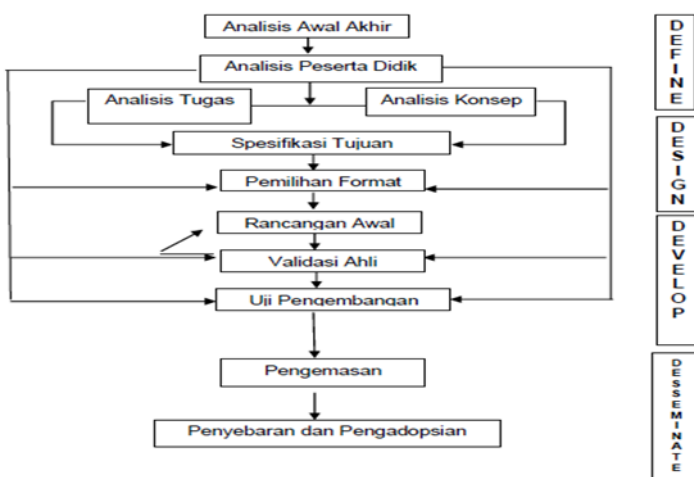
## **METODE PENELITIAN**

Menurut Sudaryono dkk (2013:11) menyatakan bahwa “Metode penelitian dan pengembangan atau research and development adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Berdasarkan pendapat Sudaryono tersebut penelitian pengembangan diperlukan suatu pengujian yang membuktikan bahwa produk yang dihasilkan layak untuk digunakan masyarakat umum penelitian pengembangan juga dapat menghasilkan produk yang nantinya akan melalui sebuah pengujian

Pengembangan Media Pembelajaran ..., Heru Puspo Aji Gumelar, Bobi Hidayat, Kuswono, 40-53 sebelum diujikan kepada siswa. Sugiyono (2016:297) menyatakan “Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Berdasarkan pendapat sugiyono tersebut, maka pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentudan menguji keefektifan produk tersebut.

Tanjung dan Nababan (2018) menyatakan “Model 4 – D dipilih karena sistematis dan cocok untuk mengembangkan perangkat pembelajaran”. Berdasarkan pendapat Tanjung dan Nababan dapat diketahui bahwa model pengembangan 4-D adalah model penelitian pengembangan yang tersusun secara sistematis atau berurutan .

Pada penelitian ini menggunakan model 4-D (Define, Design, Develop, and Disseminate). Difine (Tahap Pendefinisian) Design (Tahap Perancangan) Developmen (Tahap Pengembangan) dan Desseminate (Tahap Penyebaran) Adapun langkah-langkahnya dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 1. Pengembangan Model 4D Sutarti dan Irawan, (2017)

Menurut Sutarti dan Irawan (2017: 12-15) langkah-langkah pengembangan produk ini adalah 4-D (Define, Design, Development, Disseminate) dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap pendefinisian (Devine) Tujuan pada tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang akan dikembangkan. Tahap ini meliputi 5 langkah: analisis awal akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran
2. Tahap perancangan (Design) Pada tahap ini dihasilkan rancangan media. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media yang dikembangkan.
3. Tahap pengembangan (Developmen) Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar. Memiliki beberapa tahap: validasi oleh ahli, uji coba kelompok kecil, Berdasarkan hasil yang didapat maka hasilnya akan digunakan sebagai bahan pertimbangan revisi produk.

4. Tahap penyebaran (Desseminate) Tahap disseminate merupakan tahap penyebarluasan dan merupakan tahap akhir dari penelitian pengembangan ini. Pada penelitian ini peneliti hanya menyebarkan kepada guru untuk dimanfaatkan pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran.

Analisis yang digunakan untuk menganalisis kevalidan adalah angket penilaian media pembelajaran, analisis data angket penilaian menggunakan deskriptif. Analisis validasi produk menurut Riduwan dan Akdon (2013:18) rumus untuk mengelola data berkelompok adalah sebagai berikut:

- a. Analisis validasi produk

$$X = \frac{\text{jumlahskoryangdiberikanvalidator}}{\text{jumlahskormaksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Kelayakan dan Kepraktisan Suatu Produk

Bobot Nilai	Interval	Kriteria
5	$80 < N \leq 100$	Sangat layak
4	$60 < N \leq 80$	Layak
3	$40 < N \leq 60$	Cukup layak
2	$20 < N \leq 40$	Kurang layak
1	$0 < N \leq 20$	Sangat tidak layak

Adaptasi Riduwan dan Akdon (2013)

Setelah jumlah nilai presentase masing-masing validator diperoleh selanjutnya hasil tersebut dihitung kembali dengan menggunakan perhitungan:

$$X = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum X$  = jumlah skor penilai

n = jumlah skor maksimal

Apabila hasil yang diperoleh lebih dari 60% maka produk dapat dikatakan layak atau sangat layak.

- b. Analisis Kepraktisan Produk

Menurut Riduwan dan Akdon (2013:18) rumus untuk mengelola data berkelompok adalah sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diberikan siswa}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Suatu Produk

Bobot Nilai	Interval	Kriteria
5	$80 < N \leq 100$	Sangat praktis
4	$60 < N \leq 80$	Praktis
3	$40 < N \leq 60$	Kurang praktis
2	$20 < N \leq 40$	Tidak praktis
1	$0 < N \leq 20$	Sangat tidak praktis

Adaptasi Riduwan dan Akdon (2013)

Setelah jumlah nilai presentase masing-masing validator diperoleh selanjutnya hasil tersebut dihitung kembali dengan menggunakan perhitungan:

$$X = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum X$  = jumlah skor penilai

n = jumlah skor maksimal

Apabila hasil yang diperoleh lebih dari 60% maka produk dapat dikatakan praktis atau sangat praktis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

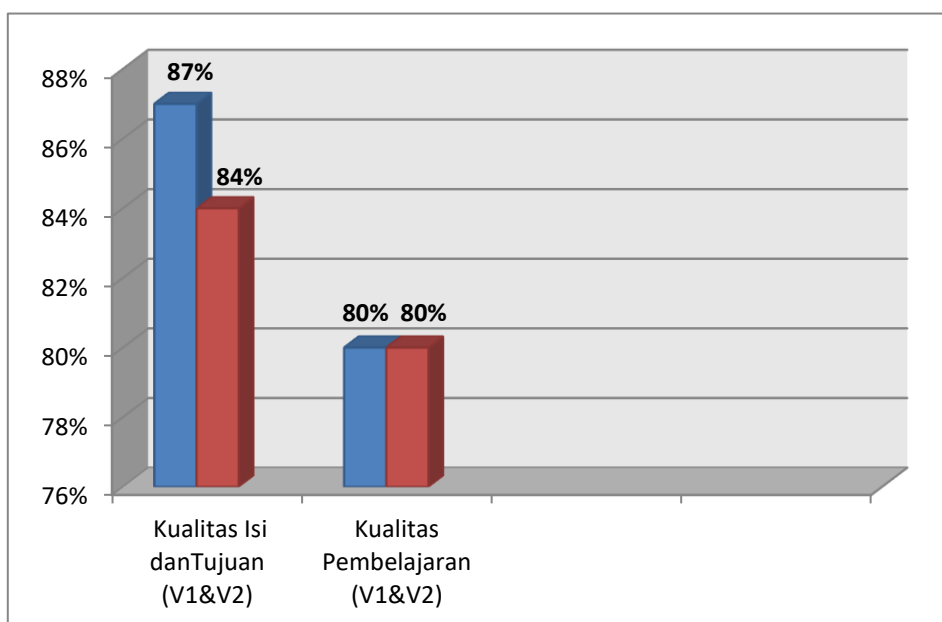
Validasi ahli dilakukan setelah media pembelajaran berbasis android terbentuk. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android. Validasi ini melibatkan ahli media yang terdiri dari 1 dosen dan 1 guru komputer di SMA Negeri 1 Punggur, ahli materi terdiri dari 1 dosen dan 1 guru sejarah yang ada di SMA Negeri 1 Punggur. Tahap validasi dilakukan pada Senin 18 Mei 2020 sampai Selasa 23 Juni 2020. Berikut uraian hasil validasi dari ahli media.

Tabel 3. Data Penilaian Validator oleh Ahli Materi

Aspek	No. Item	Indikator	V1	V2	Jumlah	%	Kategori
Kualitas Isi dan Tujuan	1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	5	4	9	90%	Sangat Layak
	2	Kejelasan tujuan pembelajaran	5	4	9	90%	Sangat Layak
	3	Kejelasan alur pembelajaran	4	5	9	90%	Sangat Layak
	4	Kesesuaian materi dengan indikator	4	4	8	80%	Layak
	5	Kejelasan materi yang disajikan	4	4	8	80%	Layak
	6	Kedalaman materi yang disajikan	4	5	9	90%	Sangat Layak

	7	Kemudahan memahami materi	5	4	9	90%	Sangat Layak
	8	Kualitas contoh dan latihan soal	4	4	8	80%	Layak
	9	Ketepatan penggunaan bahasa	4	4	8	80%	Layak
Kualitas Pembelajaran	10	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media	4	4	8	80%	Layak
	11	Kemudahan dalam belajar	4	4	8	80%	Layak
	12	Sarana interaksi dalam belajar	4	4	8	80%	Layak
	13	Pembelajaran secara mandiri	4	4	8	80%	Layak
	14	Keinginan untuk mempelajari materi yang lain menggunakan media sejenis	4	4	8	80%	Layak
Persentase Rata-Rata			84%				Sangat Layak

Berdasarkan hasil penelitian validator oleh ahli materi yang tertera pada tabel 3 diatas diperoleh data dari 14 karakter yang dinilai, 9 kriteria dikategorikan media serta desain pada media pembelajaran interaktif berbasis android layak untuk di uji cobakan dan 5 kriteria dikategorikan media serta disain pada media pembelajaran interaktif berbasis android sangat layak di uji coba kan.



Gambar 2. Indikator Validasi Ahli Materi

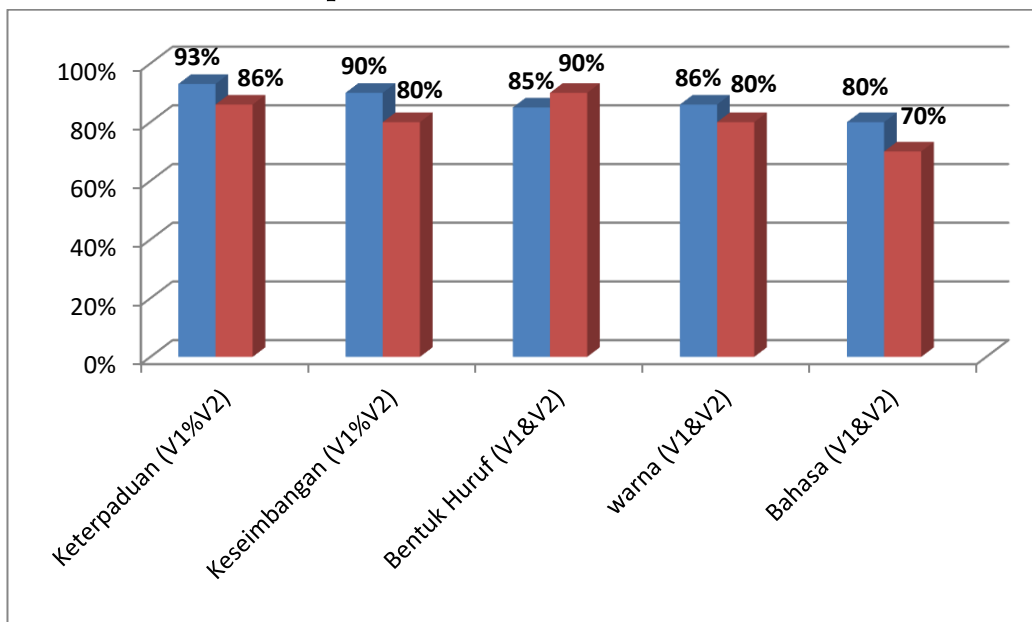
Penilaian validator ahli materi tentang media pembelajaran berbasis android terhadap kriteria 1 - 15 dinyatakan layak oleh ketiga validator. Jumlah penilaian validator oleh ahli materi pada tabel 5 tersebut validator 1 berjumlah 58 dengan presentase 83%, validator 2 berjumlah 59 dengan presentase 84%. Rata-rata nilai 82% dari kedua validator yang berarti aspek-aspek dalam materi sangat layak. Hal ini dikarenakan setiap materi yang disajikan sudah sesuai dengan KD dan

Pengembangan Media Pembelajaran ..., Heru Puspo Aji Gumelar, Bobi Hidayat, Kuswono, 40-53 Indikator yang menjelaskan tentang sejarah pergerakan di Lampung (pergerakan rakyat Lampung pada masa Belanda, Budi Utomo, Serikat Islam, Partai Komunis Indonesia, Partai Serikat Islam Indonesia dan Partai Indonesia raya).

Tabel 3. Data Penilaian Validator Oleh Ahli Media

Aspek	No. Item	Indikator	V1	V2	Jumlah		%	Kategori
Keterpaduan	1	Kesesuaian perpaduan warna	5	4	9		90%	Sangat Layak
	2	Kemudahan navigasi	5	5	10		100%	Sangat Layak
	3	Kejelasan petunjuk	4	4	8		80%	Layak
Keseimbangan	4	Kesesuaian penempatan tombol	5	4	9		90%	Sangat Layak
	5	Kesesuaian tata letak tulisan	5	4	9		90%	Sangat Layak
Bentuk Huruf	6	Kesesuaian jenis huruf	4	4	8		80%	Layak
	7	Kesesuaian ukuran huruf	4	4	8		80%	Layak
	8	Variasi ukuran dan jenis huruf	4	5	9		90%	Sangat Layak
	9	Keterbacaan teks/kalimat	5	5	10		100%	Sangat Layak
Warna	10	Kesesuaian warna background	5	4	9		90%	Sangat Layak
	11	Kesesuaian warna tulisan	4	4	8		80%	Layak
	12	Kesesuaian warna tombol	4	4	8		80%	Layak
	13	Kejelasan gambar diagram	4	5	9		90%	Sangat Layak
Bahasa	14	Ketepatan bahasa	4	3	7		70%	Layak
	15	Ketepatan kalimat	4	4	8		80%	Layak
Persentase Rata-Rata							86%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penelitian validator oleh ahli media yang tertera pada tabel 3 diatas diperoleh data dari 15 karakter yang dinilai, 7 kriteria dikategorikan media serta desain pada media pembelajaran interaktif berbasis android layak untuk di uji cobakan dan 8 kriteria dikategorikan media serta disain pada media pembelajaran interaktif berbasis android sangat layak di uji coba kan



Gambar 3. Indikator Validasi Ahli Media

Penilaian validator oleh ahli media juga dinyatakan layak karena beberapa kriteria dinyatakan sangat layak oleh ketiga validator pada tabel 5 validator 3 berjumlah 63 dengan presentase 84%, validator 4 berjumlah 66 dengan presentase 88%. Penilaian tersebut memiliki rata-rata 88% dari kedua validator yang berarti aspek-aspek didalam media sangat layak sesuai dengan kategori yang diberikan karena desain tampilan, gambar, atau tools yang disajikan dalam media sudah sesuai dengan media pembelajaran interaktif berbasis android sehingga media tersebut dapat menarik perhatian siswa dan mudah untuk menggunakan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan penilaian validator didapat rata-rata presentase tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android dilihat pada tabel 1. Sebagai berikut:

Tabel 4. Rata-rata PresentaseTingkat Kelayakan Media Pembelajaran

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Materi	84%	Sangat Layak
Ahli Media	86%	Sangat Layak
Rata-rata	85%	Sangat Layak

Dari tabel 6 diatas dapat dilihat bahwa rata-rata presentase dari ahli materi adalah 84% yang masuk dalam kategori sangat layak. Hal ini dikarenakan setiap materi yang disajikan sudah sesuai dengan KD dan Indikator kurikulum 2013 revisi 2017 yang menjelaskan tentang sejarah pergerakan di Lampung dan item soal sudah memenuhi kriteria yang diharapkan karena pada setiap item sudah diberi gambar serta latihan materi sejarah pergerakan di Lampung. Rata-rata presentasi dari ahli media adalah 86% yang masuk dalam kategori sangat layak. Hal ini dikarenakan media pembelajaran memuat tentang pembelajaran sejarah yang dengan menggabungkan warna, desain, yang mengemas materi

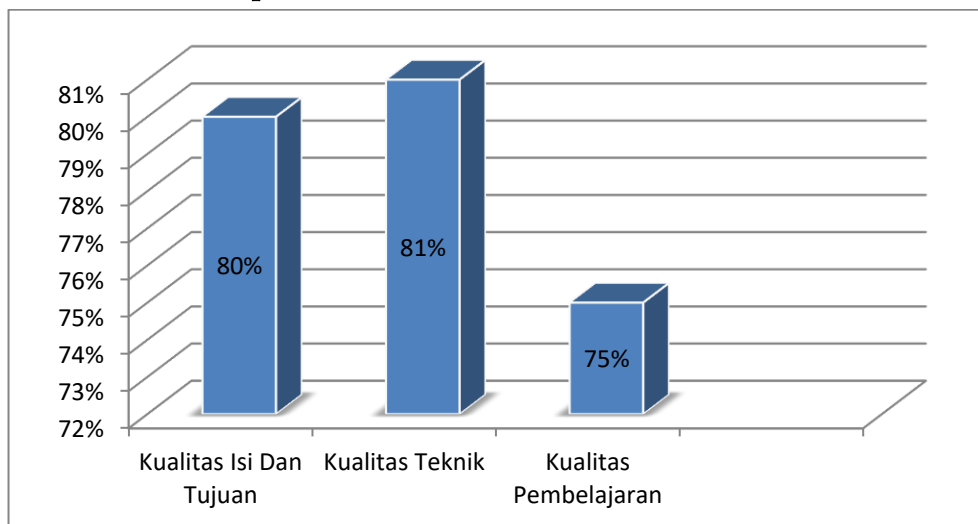
Pengembangan Media Pembelajaran ..., Heru Puspo Aji Gumelar, Bobi Hidayat, Kuswono, 40-53 menjadi menarik sehingga media dapat menjadi sarana informasi materi untuk peserta didik. Rata-rata dari kedua aspek materi dan aspek media yaitu 85% yang masuk kedalam kategori sangat layak. Berdasarkan rata-rata yang didapat tersebut maka media pembelajaran interaktif berbasis android ini sangat layak.

Selanjutnya hasil uji coba kelompok kecil diuji cobakan kepada 10 siswa kelas XI yang diambil secara acak. Hasil uji coba kelompok kecil ini diperoleh dari data angket respon siswa terhadap aplikasi android sebagai media pembelajaran. Data angket respon siswa yang diperoleh disajikan sebagai berikut:

Tabel 5. Data Respon Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	No. Item	Indikator	Persentase	Kategori
Kualitas Isi dan Tujuan	1	Kejelasan petunjuk penggunaan	84%	Sangat Praktis
	2	Kejelasan alur pembahasan materi	72%	Praktis
	3	Kejelasan alur pembelajaran	86%	Sangat Praktis
	4	Kemudahan memahami materi	80%	Praktis
Kualitas Teknik	5	Kualitas gambar yang disajikan	82%	Sangat Praktis
	6	Kesesuaian perpaduan warna	84%	Sangat Praktis
	7	Kejelasan gambar diagram	72%	Praktis
	8	Kesesuaian penempatan tombol	84%	Sangat Praktis
	9	Keterbacaan teks	80%	Praktis
	10	Latihan soal dan umpan balik	82%	Sangat Praktis
	11	Kemudahan penggunaan aplikasi	82%	Sangat Praktis
Kualitas Pembelajaran	12	Kemudahan dalam belajar	80%	Praktis
	13	Pemberian bantuan dalam belajar	78%	Praktis
	14	Pembelajaran secara mandiri	74%	Praktis
	15	Keinginan untuk mempelajari materi yang lain dengan media sejenis	74%	Praktis
Persentase Rata-Rata			80%	Praktis

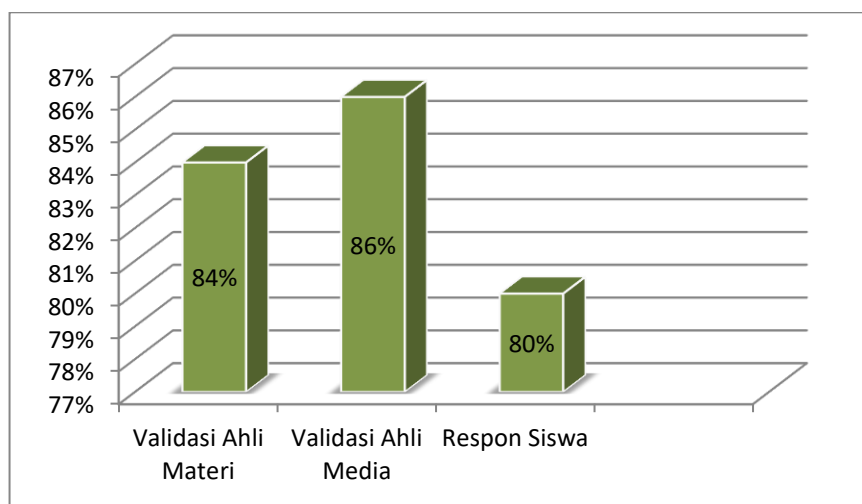
Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang tertera pada tabel 5 di atas di peroleh data dari 15 kriteria yang dinilai, 8 kriteria dikategorikan media pembelajaran interaktif berbasis android dinyatakan praktis oleh siswa dan 7 kriteria dikategorikan media pembelajaran interaktif berbasis android dinyatakan sangat praktis



Gambar 4. Indikator Respon Siswa

Hasil presentase (%) rata-rata yang diberikan oleh siswa pada uji coba kelompok kecil adalah 80% yang masuk dalam kategori “sangat praktis”. Arindiono dkk (2013) menyatakan bahwa Media Interaktif adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasidari electronic text, graphics, moving images, dansound, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan memuat teks, grafik, gambar bergerak, dan suara yang membuat pengguna terlibat saat menggunakannya. Media pembelajaran interaktif pula memiliki alat pengontrol sehingga pengguna dapat memilih sesuai dengan apa yang dikehendaki.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android ini menggunakan model model 4D yang meliputi: pendefinisian (define), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (development). Dan tahap uji coba (disseminate). Isi media pembelajaran ini berupa materi yang terdapat pada kurikulum 2013 revidi 2019, yaitu materi sejarah pergerakan di Lampung. Materi dan evaluasi pembelajaran yang terdapat pada aplikasi android ini merujuk dari berbagai sumber baik buku maupun internet dengan tetap mengacu pada buku kurikulum 2013 revisi 2017.



Produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi sejarah pergerakan di Lampung selanjutnya dilakukan pengujian yakni uji ahli dan uji coba kelompok kecil, hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan respon dari siswa. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan produk hasil pengembangan mendapatkan persentase tingkat kelayakan dari aspek materi mencapai 84%, aspek media mencapai 86%, serta respon siswa mencapai 80%. Berdasarkan hasil persentase, media pembelajaran interaktif berbasis android terletak pada kriteria sangat layak bagi para ahli dan sangat praktis bagi siswa.

Kelebihan media pembelajaran adalah media ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa baik di sekolah maupun di rumah. Media pembelajaran ini juga dapat disebarluaskan melalui aplikasi sharing yaitu share it atau dapat juga melalui link yang telah dibagikan. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan evaluasi yang dapat melatih kemampuan siswa dalam memahami materi, kemudian akan terdapat hasil skor penilaian untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android ini.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yaitu media pembelajaran intraktif menggunakan metode 4-D pendefinisian (define), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (development). Dan tahap uji coba (disseminate) yang sudah dilakukan dan dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan berupa aplikasi pembelajaran pada materi sejarah pergerakan Lampung yang dinyatakan layak dan praktis. Produk hasil pengembangan tersebut dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan produk hasil pengembangan mendapatkan persentase tingkat kelayakan dari aspek materi mencapai 84%, aspek media mencapai 86%, serta respon siswa mencapai 80%. Media pembelajaran Intraktif memiliki kriteria sangat layak dinyatakan oleh ahli dan dinyatakan sangat praktis bagi siswa.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka terdapat saran kepada pengguna maupun pembaca, sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi sejarah pergerakan di Lampung sebaiknya pengguna harus mengetahui dan memahami terlebih dahulu petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut dengan baik sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan secara efektif sebagai sumber belajar mandiri serta membuat pembelajaran menjadi lebih kondusif. Media pembelajaran berbasis android ini dalam pemanfaatannya harus didukung dengan tersedianya perangkat seluler layar sentuh berupa smartphone seperti android atau tablet PC berbasis android.

2. Media pembelajaran interaktif berbasis android dapat disebarluaskan ke semua sekolah menengah atas atau sederajat. Supaya aplikasi android tersebut dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa, saat melakukan penyebaran aplikasi tersebut harus memperhatikan hal-hal seperti minat dan potensi yang dimiliki siswa.
3. Saran bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis android lebih lanjut diantaranya sebagai media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi sejarah pergerakan di Lampung belum tersedia pada playstore, untuk pengembangan aplikasi android selanjutnya akan lebih mudah diperoleh apabila terdapat pada google playstore. Media pembelajaran interaktif berbasis android ini hanya dikembangkan pada materi sejarah pergerakan di Lampung yang memuat sub materi pergerakan rakyat Lampung pada masa Belanda, Budi Utomo, Serikat Islam, PKI, PNI, PSII, Perindra.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Patematika Intraktif Berbasis Android Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Disleksisa Pada Materi Esponesia di Kota Jambi. Sekripsi. 2014. Jambi. Universitas Jambi. Program Studi Pendidikan Matematika
- Darmadi.2017. Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dala Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta: Deepublish.
- Huda, A, A. 2013. 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Mastercom. 2012. All About Android. Jakarta: Kuncikom.
- Kustiawan, Usep. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Malang: Gunung Samudera.
- Mkrttchian, Vardan, dkk. 2016. Handbook of Research on Estimation and Control Technique in E-Learning Systems.
- Nastiti dkk, 2015. Aplikasi Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Masa Perjuangan Kemerdekaan Untuk Sekolah Dasar Berbasis Android. Universitas Diponegoro. Program Studi Sistem Komputer Fakultas Teknik
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. 2016. Permendiknas Tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2016 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Riduwan dan Akdon.2013.Rumus Data Dalam Aplikasi Statistika. Bandung: Alfabeta.
- Sasahan, dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Optik Berbasis Android Menggunakan Perangkat Lunak Ispring Suite 7.0 untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Fisika Pokok Bahasan Interferensi Cahaya. Progam Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu

- Pengembangan Media Pembelajaran ..., Heru Puspo Aji Gumelar, Bobi Hidayat, Kuswono, 40-53 Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan. E-ISSN: 2548-8325/P-ISSN 2548-8317.
- Sudaryono. (dkk). 2013. Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sutarti, T. dan Irawan, E. 2017. Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Deepublish.
- Suparno, A. 2017 Membuat Aplikasi Android dengan Microsoft Power Point. Banyumas: CV Sakti
- Tanjung, S. H., dan Nababan, A. S. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Se-Kuala Nagan Aceh. Vol IX. ISSN: No. 2301-6671.