

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar masih dalam tahap kemampuan berpikir operasional konkret. Ketersediaan objek sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Kegiatan belajar juga menjadi lebih bermakna. Sadiman (2009: 11-12) mengatakan bahwa proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan, dari sumber pesan melalui saluran/ media tertentu ke penerima pesan. Oleh karena itu, pada saat pembelajaran berlangsung memerlukan media untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan sehingga siswa dengan mudah dapat memahami materi yang disampaikan. Kesan siswa dalam kegiatan belajar mampu mempertahankan ingatan siswa terhadap materi yang telah disampaikan lebih lama.

Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Arsyad (2009: 4) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran membantu guru dalam

menyalurkan pesan kepada siswa. Yaumi (2018: 7) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, *audio*, *audio-visual*, *multimedia* dan *web*. Berdasarkan beberapa definisi pendapat yang telah dijabarkan tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala bentuk fisik maupun sumber belajar sebagai penyalur pesan antara guru dengan siswa agar terbentuk komunikasi yang *interaktif* dalam proses belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran sehingga guru perlu memperhatikan tentang manfaat media pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menanamkan konsep berupa materi pelajaran kepada siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Terdapat berbagai manfaat dalam penggunaan media. Sanjaya (2010: 208) berpendapat bahwa terdapat beberapa manfaat menggunakan media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
Peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, *film*, atau direkam melalui video atau *audio*, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
Guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret melalui media sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

4) Memiliki nilai praktis

Terdapat dua nilai praktis diantaranya pertama, media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, kedua media dapat mengatasi batas ruang kelas. hal ini terutama untuk menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh siswa.

Media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan informasi, sesuai dengan hal tersebut Arsyad (2009: 25-27) mengemukakan bahwa ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran mengatasi indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan mereka memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Berdasarkan uraian dari penjabaran beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat dalam kegiatan belajar dan mengajar sebagai perantara. Oleh karena itu, kedudukan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyeragamkan pemahaman materi yang diterima oleh siswa.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kriteria tertentu sehingga tidak terjadi kesalahan. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran perlu tepat, sesuai dengan topik dan jenis media yang baik karena akan digunakan dalam jangka panjang. Secara umum kriteria dalam pemilihan media pembelajaran. Humaira (2014: 9) menguraikan bahwa yang perlu dipertimbangkan dalam penelitian media yaitu tujuan pembelajaran, keefektifan, peserta didik, ketersediaan, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan pendidik serta alokasi waktu. Dick dan Carey dalam Sadiman (2009: 86) menyebutkan ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media sebagai berikut:

“Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan di mana pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Faktor yang terakhir adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang”.

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa dalam melakukan pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan kriteria tertentu agar sesuai dengan media yang dibutuhkan sehingga selaras dengan karakteristik siswa serta dapat dimanfaatkan dengan baik.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Arsyad (2009: 15) mengemukakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru, sedangkan fungsi media pembelajaran menurut Sanjaya (2012: 73) media pembelajaran mempunyai berbagai fungsi diantaranya sebagai berikut:

- 1) Fungsi Komunikatif
Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dengan penerima pesan.
- 2) Fungsi motivasi
Penggunaan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar.
- 3) Fungsi Kebermaknaan
Penggunaan media menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi
- 4) Fungsi Penyamaan Persepsi
Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
- 5) Fungsi individualitas
Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan sikap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan uraian pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran secara praktis berfungsi sebagai pelayanan kebutuhan siswa dan alat bantu guru dalam memudahkan komunikasi

dengan siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

e. **Klasifikasi dan macam-macam media pembelajaran**

Beragamnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk pembelajaran. Terdapat beberapa jenis-jenis media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Klasifikasi media pembelajaran menurut Sanjaya (2012: 211) menjelaskan bahwa:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media *Auditif*
 - b) Media *Visual*
 - c) Media *Audio-Visual*
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi kedalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti *film*, *film slide*, video dan lain sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakainya media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media yang diproyeksikan, seperti *film*, *slide*, *film trip*, *transparansi* dan lain sebagainya.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.
- 4) Dilihat dari bentuk dan cara penyajiannya media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Kelompok satu: media *grafis*, gambar cetak dan gambar diam.
 - b) Kelompok kedua: media proyeksi diam., yakni media *visual* yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan.
 - c) Kelompok ketiga: media *audio* adalah media yang penyampaian pesannya hanya melalui pendengaran.
 - d) Kelompok keempat: media *audio visual* diam.
 - e) Kelompok kelima: *film (motion picture)*.
 - f) Kelompok keenam: media televisi.
 - g) Kelompok ketujuh: *multimedia*.

Variasi media pembelajaran yang bermacam-macam dapat digolongkan ke dalam beberapa jenis sesuai dengan pendapat Melianingsih (2018: 14) mengemukakan bahwa jenis-jenis media pembelajaran secara umum dapat dibagi menjadi:

- 1) Media *Visual* adalah media yang bisa dilihat, dibaca, dan diraba.
- 2) Media *Audio* adalah media yang bisa didengar saja, menggunakan indera telinga sebagai salurannya.
- 3) Media *Audio Visual* adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki klasifikasi dan ragam media pembelajaran seperti media cetak, media *audio*, *multimedia*, media proyeksi dan media *audio visual*. Media harus dikelompokkan dengan benar sehingga sesuai penggunaan dengan penyampaian pesannya.

2. M-Learning Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran

a. Media Mobile Learning

Mobile learning terkadang dianggap sebagai pengembangan dari *E-learning*, tetapi *M-learning* memiliki kualitas hanya dapat disampaikan dengan kesadaran dari keterbatasan dan manfaat khusus perangkat. P. Thinely et al (2014: 16) menguraikan bahwa *mobile learning* didefinisikan sebagai suatu bentuk pembelajaran yang ingin dicapai dengan penggunaan teknologi seluler perangkat seluler yang memberikan jalan kepada siswa dan guru berupa *laptop*, *tablet-PC*, *smartphone*, dan *personal digital assistance* (PDA). Pada kenyataannya penggunaan *M-learning* tidak mungkin tanpa menggunakan perangkat *mobile*. Mereka

melakukan variasi secara signifikan dalam kemampuan, ukuran, dan harga. Hagit Meishar-Tal et al (2014: 11) menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan instrumen *mobile* dapat secara langsung dan terdapat panduan yang sesuai dengan kebutuhan karena dapat dilakukan dimanapun dan setiap saat. Adapun kendala dalam pemakaian instrumen *mobile* dalam pembelajaran adalah keterbatasan sinyal dan pemakaian baterai.

Berdasarkan uraian pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *mobile learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan *smartphone* atau perangkat *mobile*, sehingga dapat dilakukan dengan mudah tanpa keterbatasan waktu dan tempat. Oleh karena itu, pembelajaran dengan instrumen *mobile* dapat menunjukkan kelayakan teknologi dan pengetahuan.

b. Sistem Operasi Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middlware* dan aplikasi. *android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya Google Inc. Membeli *android* Inc. Pemandang baru yang membuat peranti lunak untuk *ponsel/smartphone*. *android* dapat diartikan sebagai aplikasi yang komplit mulai dari dasar hingga pengembangan. Chusni (2018: 18) menjelaskan bahwa pengembangan aplikasi android memiliki dua arah yaitu pemograman dengan *coding* dan atau tanpa *coding*. Pemograman

dengan *coding* dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi pemrograman dasar seperti JDK (*Java Development Kit*), *Android SDK*, *Android ADT*, dan *Eclipse IDE*. Perangkat lunak *android* dapat digunakan pada *smartphone* dan dikembangkan untuk menangkap respon dengan cepat. *Google Developer Training Team* (2016: 5) menguraikan bahwa *android* adalah sistem operasi dan *platform* pemrograman yang dikembangkan oleh Google untuk ponsel cerdas. *Android* bisa berjalan di berbagai perangkat dari banyak produsen yang berbeda. *Android* menyertakan *kit development* perangkat lunak untuk penulisan kode asli dan perakitan modul perangkat lunak untuk membuat aplikasi bagi para pengguna *android*. Beragam versi yang telah mengalami pembaharuan sejak diluncurkan pertama kali menurut Dongre (2017: 65) sebagai berikut:

Tabel 2.1 Urutan Versi Android

No	Versi Android	Diluncurkan	Nama Kode
1.	Beta	5 November 2007	
2.	1.0	23 September 2008	
3.	1.1	9 Februari 2009	
4.	1.5	30 April 2009	Cupcake
5.	1.6	15 September 2009	Donut
6.	2.0/2.1	26 Oktober 2009	Éclair
7.	2.2	20 Mei 2010	Froyo
8.	2.3	6 Desember 2010	Gingerbread
9.	3.0	22 Februari 2011	Honeycomb
10.	4.0	19 Oktober 2011	Ice Cream Sandwich
11.	4.1	Sekitar Pertengahan 2012	Jelly Bean
12.	4.4	Sekitar tahun 2013	Kitkat
13.	5.0	3 November 2014	Lollipop
14.	6.0	28 Mei 2015	Marshmallow
15.	7.0	Sekitar tahun 2016	Nougat
16.	8.0	Sekitar tahun 2017	Oreo
17.	9.0	Sekitar tahun 2018	Pie

Dongre (2017: 65)

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem operasi *android* ialah sistem operasi pemrograman yang *open source* pada semua perangkat yang berbeda, sehingga *smartphone* atau telepon pintar mendukung penggunaan *android* untuk pengembangan.

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik disebut juga pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik ini menekankan pada tema sebagai pemersatu berbagai mata pelajaran yang sepadan berarti mata pelajaran yang mempunyai keterkaitan konsep satu sama lain. Pembelajaran tematik memprioritaskan peran aktif siswa. pembelajaran tematik memindahkan pemusatan yang semula pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*) menjadi berpusat pada siswa (*student center*). Guru berperan sebagai fasilitator. Keterlibatan siswa dalam belajar lebih diprioritaskan dan pembelajaran bertujuan untuk mengaktifkan siswa, memberikan pengalaman langsung pada siswa tanpa adanya pemisahan antar mata pelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran tematik atau terpadu merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran

4. Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan

Peristiwa dalam kehidupan merupakan materi dari pembelajaran tematik kurikulum 2013 pada kelas 5 sekolah dasar tema 7 subtema 2

pembelajaran 5 semester II. Pada tema 7 terdapat kompetensi inti dan indikator, sebagai berikut:

**Tabel 2.2 Kompetensi Inti dan Indikator Tema 7
Subtema 2 Pembelajaran 5**

Kompetensi Inti	Indikator
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan negara. 3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain. 4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.	IPA 3.7Siswa memahami pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari 4.7Siswa melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda Bahasa Indonesia 3.5Siswa mengidentifikasi informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. 4.5Siswa mendemonstrasikan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif. SBDP 3.3Siswa memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah. 4.3Siswa mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah.

Permendikbud No 24 Tahun 2016

5. *Mobile Learning* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Tematik

Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan

Media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* yang digunakan dalam pembelajaran tematik berfungsi untuk memperjelas materi berupa informasi tentang tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 2 pembelajaran 5. Pemahaman konsep pembelajaran tematik pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* berupa aplikasi yang diberi nama “Tematik Apps”. Media pembelajaran ini merupakan pengembangan dari pembelajaran *mobile learning* yang dimodifikasi berbasis *android* sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran secara *online* maupun *offline*.

Aplikasi ini memiliki konten-konten yang terdapat pada aplikasi “Tematik Apps” terdiri dari beberapa menu seperti menu beranda, petunjuk penggunaan, kompetensi inti, info materi, materi pelajaran (B.Indonesia, IPA, SBDP), tanya guru, dan profil pengembang. Penggunaan *Smartphone android* yang mendukung perintah *touch screen* sehingga tampilan pada aplikasi tematik app dibuat dengan *interaktif*. Pengguna memberikan respon melalui sentuhan pada layar *smartphone* dalam aplikasi tersebut. Aplikasi dapat di *download* oleh seluruh pengguna dengan *link web* yang akan di share oleh pengembang. Aplikasi yang sudah *terinstall* dapat langsung digunakan oleh pengguna menggunakan *smartphone android*.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Prasetyo (2017) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Android* untuk Siswa SD/MI”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran IPA berbasis *android* untuk siswa SD/MI; memperoleh media pembelajaran IPA berbasis *android* yang layak digunakan untuk siswa SD/MI; mengetahui respon siswa SD/MI terhadap pembelajaran IPA berbasis *android*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket untuk uji kualitas produk media pembelajaran IPA berbasis *android*. Penilaian dilakukan oleh *review*, *peer review*, guru, dan respon siswa kelas VI SD/MI. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *android* untuk SD/MI pada materi perkembangan makhluk hidup dengan kelayakan sesuai hasil penilaian *review*, *peer review*, guru yaitu kategori “Sangat Baik” menghasilkan skor 631 dengan presentase penilaian 86,85% dan mendapat respon siswa dari siswa kelas VI SD/MI terhadap media pembelajaran IPA berbasis *android* mempunyai kategori interval antara “Setuju dan Sangat Setuju” yaitu menghasilkan skor 635 dengan presentase penilaian 88,23% . Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran IPA materi perkembangan makhluk hidup layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Fanny dan Suardiman (2013) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan *Multimedia Interaktif* untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V”. Penelitian ini

mengembangkan *multimedia interaktif* sebagai media pembelajaran IPS kelas V dengan materi peristiwa sekitar proklamasi. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi dalam uji kelayakan pada aspek media sebesar 4,23 dengan kategori sangat baik dan kelayakan pada aspek materi sebesar 4,08 kategori baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran IPS yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran dan menjadi alternatif sumber belajar IPS khususnya siswa kelas VI.

3. Batubara (2017) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis *Android* untuk Siswa SD/MI”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Matematika berbasis *android* untuk siswa SD/MI dengan melibatkan pakar pada proses pengembangan dan penilaiannya. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis *android* dalam melakukan penelitian tentang materi bangun datar di kelas 4. Hasil penelitian ini dari penilaian *reviewer*, *peer reviewer*, dan guru SD/MI dengan skor 434 dan presentase 86,67% yang berarti sangat baik. Respon atau tanggapan siswa kelas IV terhadap media pembelajaran memperoleh skor 439 dan presentase 87,8%. Nilai tersebut berada pada interval “Setuju dan Sangat Setuju”. Dengan demikian sesuai dengan batas-batas hasil review dan tanggapan siswa produk media pembelajaran berbasis *android* dapat digunakan di SD/MI.

Persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

Judul Penelitian yang akan diteliti	Judul Penelitian yang Relevan	Persamaan	Perbedaan
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Mobile Learning</i> Berbasis <i>Android</i> Pada Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan di Kelas V SDN 2 Keniten	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis <i>Android</i> untuk Siswa SD/MI 2. Pengembangan <i>Multimedia</i> Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V 3. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis <i>Android</i> untuk Siswa SD/MI 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan media pembelajaran 2. Berbasis <i>android</i> 3. Pengembangan untuk SD/MI 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran IPA dan IPS 2. Menggunakan <i>multimedia interaktif</i> 3. Pembelajaran Matematika kelas IV bangun datar

Hasil penelitian beberapa peneliti tersebut dapat disimpulkan bahwa *android* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat bermanfaat bagi proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih aktif dan kondusif serta lebih efektif terhadap prestasi belajar, memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah. Berdasarkan hasil tersebut peneliti menyimpulkan bahwa dengan menggunakan *android* mampu

menciptakan produk yang memiliki pengaruh positif bagi pembelajaran dan prestasi belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran tematik khususnya tema 7 peristiwa dalam kehidupan di SD Negeri 2 Keniten masih sederhana seperti gambar, video, dan buku saja. Berdasarkan kondisi tersebut maka upaya yang mampu dilakukan untuk diadakan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan pengembangan *mobile learning* berbasis *android*. Melalui pengembangan ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang layak dan efektif untuk digunakan. Unsur-unsur dalam pembelajaran diantaranya guru, siswa, materi, kurikulum, media, metode, dan lingkungan. Adapun unsur yang sering dibutuhkan ialah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan penyalur pesan berupa materi pelajaran antara guru dengan siswa. Media yang baik dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan informasi sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

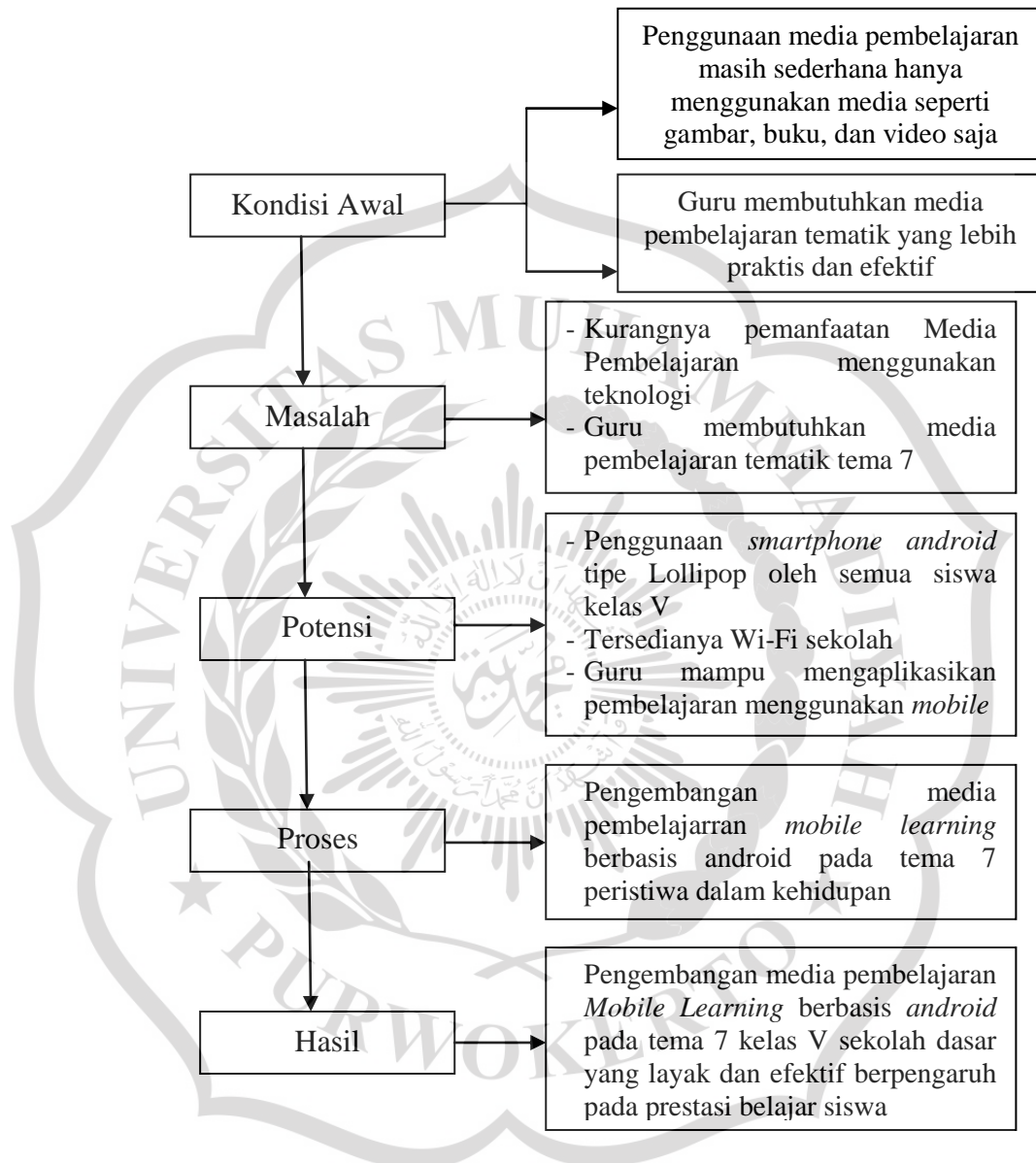
Observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Keniten bersama Guru kelas V, dapat diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran menggunakan teknologi masih kurang dan guru membutuhkan media yang lebih efektif untuk digunakan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran masih sebatas menggunakan gambar, buku, dan video saja maka hal tersebut tidak sesuai dengan potensi serta fasilitas yang sekolah miliki seperti tersedianya Wi-Fi. Siswa dan guru juga sudah menggunakan *smartphone android* dengan tipe

Sekolah sudah sangat mendukung adanya pembelajaran menggunakan *mobile learning* yang dianggap praktis dan efisien dalam penggunaannya dalam pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang menggunakan perangkat *mobile* dikenal sebagai *mobile learning (M-Learning)*. *Mobile learning* mengajak siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja tanpa perlu khawatir akan keterbatasan ruang maupun waktu. Media pembelajaran *mobile learning* dalam bentuk aplikasi dapat dibuat untuk menampilkan secara *audio-visual* dan berbagai ilustrasi yang indah. Aplikasi pada *smartphone* yang beranekaragam mendukung pengembang untuk menciptakan inovasi dalam bentuk digital melalui *smartphone* yang sesuai dengan kebutuhan dan sasaran pengguna. Sistem operasi *android* dipilih karena sifatnya yang *open source* sehingga pengguna dapat menambahkan aplikasi yang diinginkan secara bebas.

Pengembangan media menggunakan aplikasi untuk desain media pembelajaran yaitu menggunakan *android studio*, media pembelajaran dengan aplikasi tersebut diharapkan dapat menambah koleksi media pembelajaran tematik tema 7 untuk siswa kelas V di sekolah serta mampu mempermudah guru dalam menjelaskan materi kepada siswa. Suasana dalam pembelajaran akan terbentuk lebih kondusif dan interaktif. Pengembangan media yang akan dikembangkan berisi gabungan antara gambar, video, dan kuis berbentuk soal evaluasi, serta ruang tanya siswa kepada guru. Aplikasi ini disebut “Tematik Apps” yang mampu menarik perhatian siswa dalam belajar serta menampilkan hal yang mempersingkat waktu maupun tempat belajar.

Kondisi tersebut bila digambarkan dalam bentuk kerangka maka dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hasil kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Bentuk pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan kelas V sekolah dasar.
2. Kelayakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan kelas V sekolah dasar.
3. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan kelas V sekolah dasar.
4. Respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan kelas V sekolah dasar.
5. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* terhadap prestasi siswa pada pembelajaran tematik tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan kelas V sekolah dasar.