

TESIS



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN IPAS
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR
DI KELAS IV SD UMP BANYUMAS**

Disusun oleh :
USKUR NIKMAWATI
NIM. 2220110027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN IPAS
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR
DI KELAS IV SD UMP BANYUMAS**

TESIS

Diajukan Kepada
Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Magister
Pendidikan Dasar

Oleh

USKUR NIKMAWATI
NIM. 2220110027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis yang diajukan oleh:

Nama : Uskur Nikmawati

NIM : 2220110027

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Fakultas : Pascasarjana

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Android Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan
Motivasi Dan Prestasi Belajar Di Kelas IV SD UMP
Banyumas

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Mengetahui,

Kaprodi Magister Pendidikan Dasar

Purwokerto, 15 April 2024

Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Subuh Anggoro, M.Pd

NIK. 2160221

Dr. Ine Kusuma Aryani, M.Pd.

NIK. 2160759

HALAMAN PENGESAHAN TESIS

Proposal Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Di Kelas IV SD UMP Banyumas” oleh Uskur Nikmawati telah berhasil dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 30 April 2024

Dewan Penguji

1. Penguji I

Dr. Y. Suyitno, M.Pd.

NIDN. 8830640017

2. Penguji II

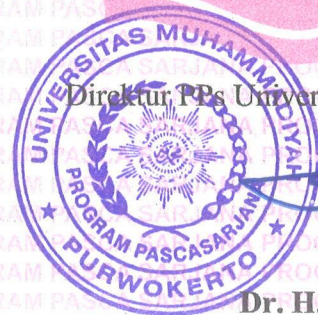
Dr. Ana Andriani, M.Pd.

NIK. 2160651

3. Pembimbing

Dr. Ine Kusuma Aryani, M.Pd.

NIK. 2160759



Mengetahui,

Direktur PPs Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Dr. H. Kuntoro, M.Hum

NIK. 2161127

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Uskur Nikmawati

NIM : 2220110027

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Fakultas : Pascasarjana

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Di Kelas IV SD UMP Banyumas

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip ataupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak di kemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Dibuat di : Purwokerto

Pada tanggal : 15 April 2024

Yang menyatakan,



Uskur Nikmawati

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَصْبِرُوا وَصَابِرُوا وَرَابِطُوا وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

“Hai orang-orang yang beriman, bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiap siaga (di perbatasan negerimu) dan bertakwalah kepada Allah, supaya kamu beruntung”. (QS. Ali Imron ayat 200)

إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

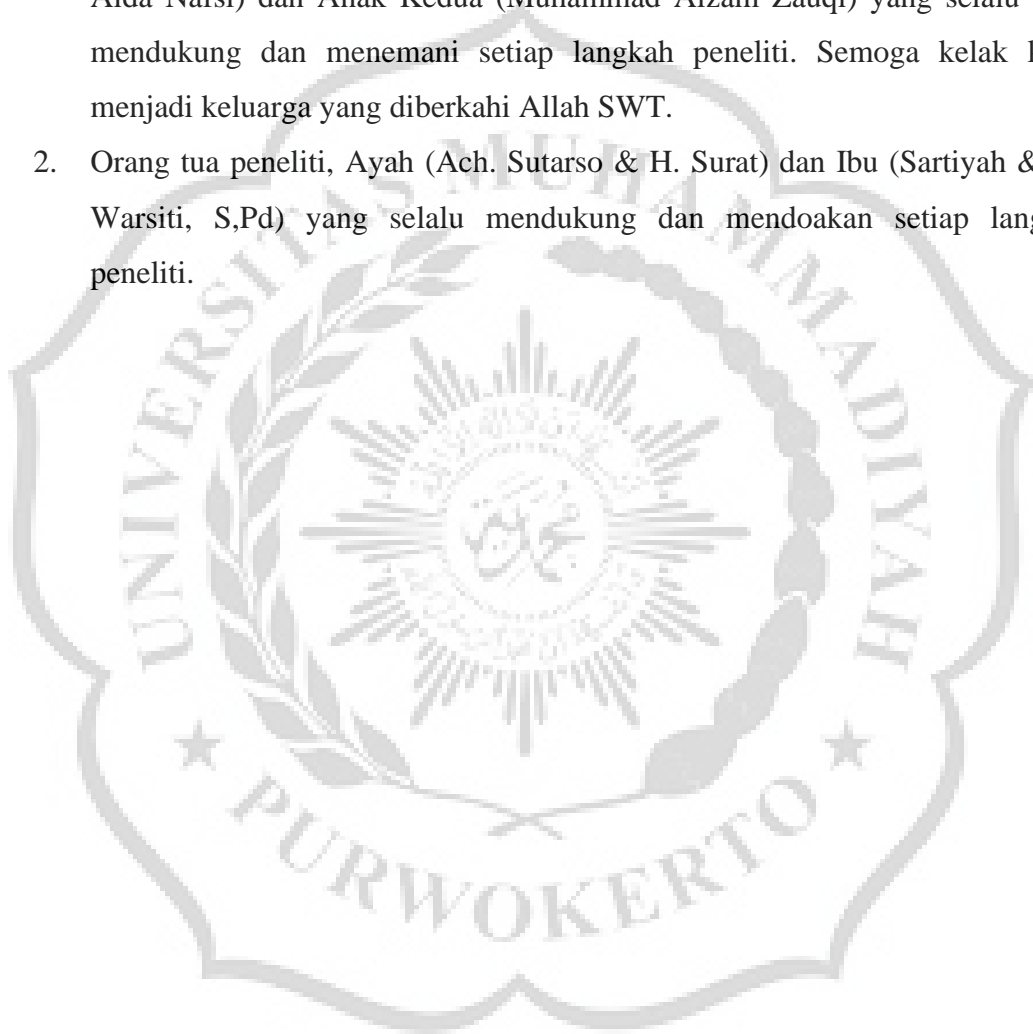
“Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Mahateliti.” (QS. Al-Hujurat Ayat 13).



DEDIKASI KARYA TERBAIK

Bismillahirrahmanirrahim segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan berkat dan karuniaNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik dan lancar. Tesis ini didedikasikan untuk:

1. Keluarga tercinta, Suami (Tohid Pujiarso, S.Pd., Gr.) Anak Pertama (Nazifa Aida Nafsi) dan Anak Kedua (Muhammad Alzam Zauqi) yang selalu setia mendukung dan menemani setiap langkah peneliti. Semoga kelak kami menjadi keluarga yang diberkahi Allah SWT.
2. Orang tua peneliti, Ayah (Ach. Sutarso & H. Surat) dan Ibu (Sartiyah & Hj. Warsiti, S,Pd) yang selalu mendukung dan mendoakan setiap langkah peneliti.



KATA PENGANTAR

Pembelajaran adalah bentuk kegiatan di mana terjadi hubungan interaksi dalam mengajar dan proses belajar guna mengembangkan perilaku peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan. Mendidik anak-anak generasi Z akan menjadi hal sulit jika pendidik masih menerapkan proses pembelajaran yang kontekstual, seperti menggunakan metode duduk dengar catat hapal (DDCH). Seiring perkembangan zaman, pendidik harus meninggalkan cara lama agar sukses membimbing dan mengarahkan anak-anak yang termasuk digital native (generasi Z) menuju masa depan. Sangat diperlukan inovasi untuk mengajar, karena mereka memiliki konsep berpikir yang berbeda.

Peran pendidik salah satunya adalah sebagai fasilitator. Pendidik perlu mempunyai keterampilan dalam merancang suatu media, karena dalam menyampaikan informasi berupa materi kepada peserta didik alat yang digunakan adalah media, sehingga memudahkan bagi peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Salah satu bagian yang sangat penting dalam pembelajaran yaitu media belajar. Media belajar dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi materi dalam proses belajar mengajar, dengan pemakaian media belajar dapat membangkitkan minat yang baru dan meningkatkan motivasi belajar terhadap peserta didik.

Berbagai macam media atau alat bantu yang bisa digunakan pendidik dalam menyampaikan informasi berupa materi kepada peserta didik yaitu salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang ada, sehingga dapat mengembangkan media belajar yang baru. Era globalisasi saat ini perkembangan teknologi terlihat semakin meningkat. Perkembangan teknologi ini memudahkan manusia untuk menjalankan segala aktivitas atau kegiatan sehari-hari, contoh dari kemajuan adanya perkembangan teknologi saat ini salah satunya adalah telepon genggam. Sistem operasi yang dipakai oleh telepon seluler dengan keunggulan yang dimiliki saat ini adalah berbasis android. Android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasiskan Linux (sistem operasi gratis yang bisa

digunakan oleh siapa saja tanpa harus membeli). Android menyediakan platform (suatu tempat menjalankan aplikasi/software yang berkesesuaian dengan perangkat tertentu) yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri.

Multimedia Interaktif berbasis android merupakan media yang dalam penggunaannya dibantu melalui telepon/tab. Beberapa tahun terakhir multimedia interaktif dikembangkan dengan memanfaatkan komputer, jika sebelumnya pengguna dibatasi dengan menggunakan komputer yang tidak fleksibel, maka dengan inovasi terbaru yaitu dengan memanfaatkan telepon android untuk membuat multimedia interaktif. Pemanfaatan media pembelajaran yang baik dan memadai, diharapkan dapat merangsang perhatian, pikiran dan motivasi peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tidak membosankan.

Penyusunan Tesis disajikan dalam lima bab yaitu a) BAB I: Pendahuluan, merupakan bab yang menyajikan pemahaman awal dan umum, yang terdiri dari komponen latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, b) BAB II: Kajian Pustaka, berisi tentang telaah teoritis untuk memperdalam aspek-aspek yang diteliti, dengan pendalaman kajian tentang pembelajaran media interaktif berbasis android, motivasi dan prestasi belajar, kurikulum merdeka dan pembelajaran IPAS, c) BAB III: Metode Penelitian merupakan bab yang menyajikan tentang metode penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, d) BAB IV: Hasil dan pembahasan yang berisikan pembahasan hasil dari penelitian yang mengupas rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian tersebut, e) BAB V: Kesimpulan berupa hasil dari penelitian yang membahas lima rumusan masalah

Tesis ini memberikan gambaran mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Di Kelas IV SD UMP Banyumas”

disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd.). Hasil penelitian ini sangat diperlukan dalam upaya meningkatkan kompetensi guru dalam pelaksanaan pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Semoga proposal tesis ini dapat memberi manfaat bagi banyak pihak, dunia pendidikan khususnya civitas akademika Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Purwokerto, 15 April 2024

Peneliti



SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Sebagai seorang civitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Uskur Nikmawati
NIM : 2220110027
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Fakultas : Pascasarjana
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis Karya : Tesis

Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusive Royalty Fee Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya ini dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal : 15 April 2024
Yang Menyatakan,




Uskur Nikmawati

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpah berkat dan karunia yang luarbiasa kepada peneliti sehingga dapat menyusun Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Di Kelas IV SD UMP Banyumas” disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd.) Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Tentunya penyusunan Tesis ini dapat diselesaikan dengan baik atas bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan yang baik ini peneliti sampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Assoc. Prof. Dr. Jebul Suroso, S.Kp., Ns., M.Kep. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas izin dan kesempatan yang diberikan kepada peneliti.
2. Dr. Kuntoro, M.Hum, selaku Direktur Program Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan izin dan kemudahan kepada peneliti dalam melakukan penelitian.
3. Assoc. Prof. Dr. Subuh Anggoro, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan motivasi, semangat, serta kemudahan akademik dalam penelitian ini.
4. Dr. Ine Kusuma Aryani, M.Pd. selaku dosen Pembimbing yang sangat sabar dan ikhlas membimbing serta memberi masukan positif dalam penulisan tesis ini.
5. Segenap dosen Program Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.

6. Rifqi Maulana, S.Pd., Gr, M.Pd. selaku Kepala SD UMP yang telah memberikan ijin penelitian dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
7. Rekan Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto angkatan 2022, yang penuh kebesaran hati dalam persaudaraan, saling menguatkan dan memotivasi hingga akhir pendidikan pasca sarjana ini.

Peneliti sadar bahwa masih banyak sekali kekurangan dalam Tesis ini, maka kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat dibutuhkan demi perbaikan penelitian berikutnya. Besar harapan peneliti Tesis ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi peneliti sendiri tetapi dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Purwokerto, 15 April 2024

Peneliti

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN IPAS
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR
DI KELAS IV SD UMP BANYUMAS**

ABSTRAK

Latar belakang dari penelitian ini yaitu motivasi belajar siswa relatif rendah, siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan mereka terlihat kesulitan untuk memahami materi pembelajaran IPAS sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa. Media pembelajaran sangat membantu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran IPAS. Solusi yang menjanjikan untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran seperti yang dialami di kelas IV SD UMP Banyumas yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android. Siswa dapat memiliki akses yang lebih mudah dan interaktif terhadap materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi android. Media pembelajaran ini dapat dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini meliputi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android, respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran, efektifitas media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPAS kelas IV SD UMP Banyumas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Lokasi penelitian ini berada di SD UMP Banyumas sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri 1 Rempoah sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket/kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis android sangat layak digunakan sebagai bahan ajar. Nilai hasil uji kelayakan oleh ahli media sebesar 93%, ahli materi sebesar 93,6%, tanggapan guru IPAS sebesar 98% dan hasil respon siswa terhadap aplikasi media pembelajaran interaktif sebesar 94%

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi, Prestasi.

**DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED INTERACTIVE
LEARNING MEDIA FOR SCIENCE LEARNING
TO INCREASE MOTIVATION AND LEARNING ACHIEVEMENT
IN CLASS IV OF SD UMP BANYUMAS**

ABSTRACT

The background to this research is that students' learning motivation is relatively low, students are less enthusiastic about participating in learning and they seem to have difficulty understanding the science learning material, which has an impact on student learning achievement. Learning media is needed to help increase students' motivation and learning achievement in understanding science learning material. A promising solution to overcome problems in the learning process as experienced in class IV of SD UMP Banyumas is the development of Android-based interactive learning media. Students can have easier and more interactive access to learning material by utilizing Android technology. This learning media can be designed in such a way that it suits students' needs and level of understanding, so that it can improve the quality of learning and student achievement. The method used in this research is research and development (R&D). This research was developed using the ADDIE development model. The location of this research was SD UMP Banyumas as the experimental class and SD Negeri 1 Rempoah as the control class. Data collection techniques use observation, interviews, documentation and questionnaires. The research results show that Based on the research results it can be concluded that Android-based interactive multimedia is very suitable for use as teaching material. This can be seen from the results of the feasibility test by media experts at 93%, material experts at 93.6%, the response from science teachers at 98% and the results of student responses to interactive learning media applications at 94%.

Keywords: Interactive Learning Media, Motivation, Achievement.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN TESIS	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
DEDIKASI KARYA TERBAIK	vii
KATA PENGANTAR	viii
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH	xi
UCAPAN TERIMA KASIH	xii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Rumusan Masalah	12
D. Tujuan Penelitian	13
E. Manfaat Penelitian	13

BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Pembelajaran	15
B. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android	30
C. Motivasi Belajar	42
D. Prestasi Belajar	48
E. Kurikulum Merdeka	57
F. Pembelajaran IPAS	64
G. Hubungan Antara Motivasi Dengan Prestasi Belajar.....	71
H. Penelitian yang Relevan	73
I. Kerangka Pikir	78
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	81
A. Jenis Penelitian	81
B. Model Pengembangan	81
C. Prosedur Pengembangan	83
D. Tempat Dan Waktu Penelitian	89
E. Populasi Dan Sampel	91
F. Sumber Data	92
G. Teknik Pengumpulan Data	92
H. Teknik Analisis Data.....	95
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	102
A. Hasil Penelitian	102

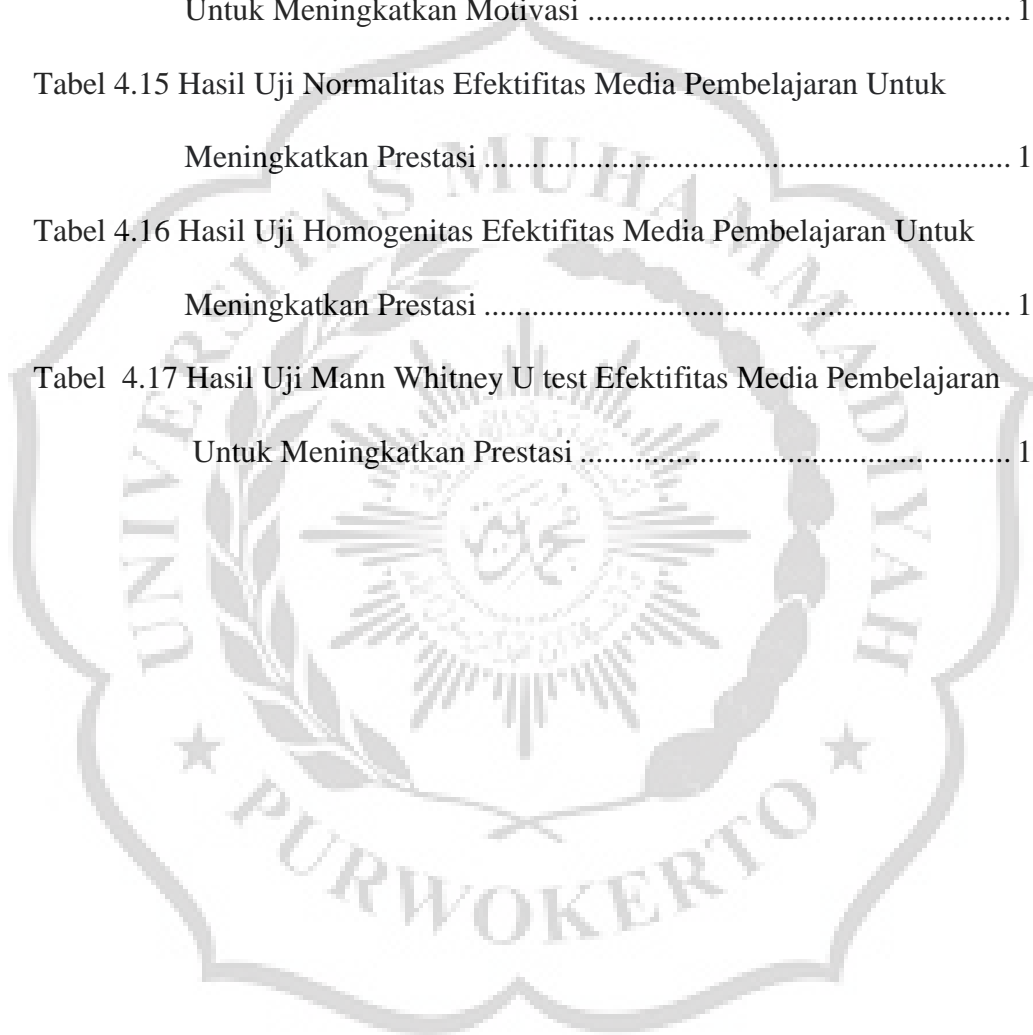
1. Kondisi Awal Proses Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD UMP Banyumas	102
2. Pengembangan Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar IPAS Kelas IV Di SD UMP Banyumas.....	105
a. Analysis.....	106
b. Design.....	106
c. Development.....	107
d. Implementation.....	115
e. Evaluation.....	121
3. Respon Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar IPAS Kelas IV Di SD UMP Banyumas.....	122
4. Respon Siswa Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar IPAS Kelas IV Di SD UMP Banyumas.....	126
5. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar IPAS Kelas IV Di SD UMP Banyumas	128

B. Pembahasan	136
1. Kondisi Awal Proses Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD UMP Banyumas ..	136
2. Pengembangan Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar IPAS Kelas IV Di SD UMP Banyumas	140
3. Respon Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar IPAS Kelas IV Di SD UMP Banyumas	145
4. Respon Siswa Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar IPAS Kelas IV Di SD UMP Banyumas	149
5. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar IPAS Kelas IV Di SD UMP Banyumas.....	152
BAB V KESIMPULAN	155
A. Kesimpulan	155
B. Saran	156
DAFTAR PUSTAKA	157
LAMPIRAN	164

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis, Indikator, dan Cara Evaluasi Prestasi	50
Tabel 2.2 Elemen Utama Pembelajaran IPAS	66
Tabel 3.1 Prosedur Pengembangan Menggunakan Model ADDIE	84
Tabel 3.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	90
Tabel 3.3 Populasi Penelitian	91
Tabel 3.4 Rentang Sor dan Kriteria Kelayakan Validasi Ahli Media.....	96
Tabel 3.5 Rentang Sor dan Kriteria Kelayakan Validasi Ahli Materi	97
Tabel 3.6 Rentang Sor dan Kriteria Kelayakan Validasi Siswa Skala Kecil...	97
Tabel 3.7 Rentang Sor dan Kriteria Kelayakan Validasi Guru IPAS	98
Tabel 3.8 Rentang Sor dan Kriteria Kelayakan Validasi Siswa Skala Besar...	99
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	108
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi	111
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	112
Tabel 4.4 Revisi Produk.....	114
Tabel 4.5 Hasil Produk Akhir	116
Tabel 4.6 Hasil Validasi Guru IPAS	122
Tabel 4.7 Hasil Validasi Siswa	126
Tabel 4.8 Hasil Uji Validitas Motivasi Kelas Eksperimen	128
Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Kelas Eksperimen	130
Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Motivasi Kelas Kontrol.....	130
Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Kelas Kontrol	132

Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Efektifitas Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi.....	132
Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas Efektifitas Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi	133
Tabel 4.14 Hasil Uji Mann Whitney U test Efektifitas Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi	133
Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas Efektifitas Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi	134
Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas Efektifitas Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi	134
Tabel 4.17 Hasil Uji Mann Whitney U test Efektifitas Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi	135



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Penyusunan Media Android Secara Linier	38
Gambar 2.2 Bentuk Penyusunan Media Android Secara Branching	38
Gambar 2.3 Kerangka Teori Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android	80
Gambar 4.1 Grafik Validasi Ahli Media.....	140
Gambar 4.2 Grafik Validasi Ahli Media Setelah Revisi.....	141
Gambar 4.3 Grafik Validasi Ahli Materi	142
Gambar 4.4 Grafik Validasi Guru IPAS	145
Gambar 4.5 Grafik Validasi Siswa.....	149

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi	165
Lampiran 1.2 Lembar Observasi.....	169
Lampiran 1.3 Hasil Observasi.....	171
Lampiran 2.1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara	179
Lampiran 2.2 Hasil Wawancara Dengan Kepala Sekolah	180
Lampiran 2.3 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Dengan Guru.....	182
Lampiran 2.4 Hasil Wawancara Dengan Guru	184
Lampiran 2.5 Kisi-kisi Instrumen Wawancara dengan Siswa	192
Lampiran 2.6 Hasil Wawancara dengan Siswa SD UMP	193
Lampiran 2.7 Hasil Wawancara dengan Siswa SD Negeri 1 Rempoah	194
Lampiran 3.1 Kisi-kisi Instrument Angket Validasi Ahli Media.....	195
Lampiran 3.2 Lembar Validasi Ahli media.....	196
Lampiran 3.3 Hasil Validasi Ahli Media	199
Lampiran 3.4 Hasil Validasi Ahli media Setelah Revisi.....	202
Lampiran 3.5 Kisi-kisi Instrument Angket Validasi Ahli Materi	205
Lampiran 3.6 Lembar Validasi Ahli Materi.....	206
Lampiran 3.7 Hasil Validasi Ahli Materi.....	209
Lampiran 3.8 Kisi-kisi Instrument Angket Validasi Guru IPAS	212
Lampiran 3.9 Lembar Validasi Guru IPAS.....	214
Lampiran 3.10 Hasil Validasi Guru IPAS.....	218
Lampiran 3.11 Kisi-kisi Instrument Angket Validasi Siswa	226

Lampiran 3.12 Lembar Validasi Siswa.....	227
Lampiran 3.13 Hasil Validasi Siswa.....	229
Lampiran 3.14 Angket Motivasi Belajar IPAS SD Rempoah (Kelas Kontrol)	232
Lampiran 3.15 Hasil Angket Motivasi Belajar IPAS SD Rempoah (Kelas Kontrol).....	234
Lampiran 3.16 Angket Motivasi Belajar IPAS SD UMP (Kelas Eksperimen)	236
Lampiran 3.17 Hasil Angket Motivasi Belajar IPAS SD UMP (Kelas Eksperimen).....	238
Lampiran 4.1 Link Media Pembelajaran Berbasis Android.....	240
Lampiran 4.2 Instrumen Soal Evaluasi.....	240
Lampiran 4.3 Kisi-kisi Soal Evaluasi.....	241
Lampiran 4.4 Soal Evaluasi.....	243
Lampiran 4.5 Hasil Soal Evaluasi.....	247
Lampiran 5.1 Data Motivasi Kelas Eksperimen.....	251
Lampiran 5.2 Data Motivasi Kelas Kontrol.....	252
Lampiran 5.3 Data Prestasi Siswa.....	253
Lampiran 6 SK Izin Penelitian.....	254
Lampiran 7 Dokumentasi.....	256
Lampiran 8 SK Bebas Plagiasi.....	266