



**PEMANFAATAN APLIKASI BERBASIS ANDROID  
DALAM PEMELAJARAN MATERI PROKLAMASI  
KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA KELAS VIII DI  
SMP IBU KARTINI**

**Skripsi**

diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Teknik Informatika dan Komputer

Oleh

Anggi Adam Amiruddin  
NIM.5302412112

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama : Anggi Adam Amiruddin

NIM : 53024112

Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Skripsi : PEMANFAATAN APLIKASI BERBASIS ANDROID  
DALAM PEMBELAJARAN MATERI PROKLAMASI  
KEMREDEKAAN REPUBLIK INDONESIA KELAS  
VIII DI SMP IBU KARTINI

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Teknik Elektro, Fakultas Teknik UNNES.

Semarang, Agustus 2019

Pembimbing I,

Dr.H.Eko Supraptono, M.Pd.,IPM

NIP.196109021987021001

Pembimbing II,

Drs.Sugeng Purbawanto, M.T.

NIP.195703281984031001

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "PEMANFAATAN APLIKASI BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN REPUBLIK INDONESIA" telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada tanggal 23 Agustus 2019.

Oleh:

Nama : Anggi Adam Amiruddin

NIM : 5302412112

Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
Panitia Ujian :

Ketua Panitia,



Drs. Agus Suryanto, M.T.

NIP. 196708181992031004

Sekretaris,



Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T. IPM

NIP. 196605051998022001

Penguji I



Drs. Yohanes Primadiyono, M.T

NIP. 196209021987031002

Penguji II/Pembimbing



Dr.H.Eko Supraptono, M.Pd., IPM

NIP. 196109021987021001

Penguji III/Pembimbing



Drs. Sugeng Purbawanto, M.T.

NIP. 195703281984031001

Mengetahui,



196911301994031001

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukkan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, 20 Agustus 2019



Anggi Adam Amiruddin  
NIM. 5302412112

## **MOTTO**

*“Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik di hari tua”*

*-Aristoteles-*

*“Orang yang rajin beribadah akan selalu mendapatkan hatinya hidup dalam kedamaian, serta mendapatkan hatinya hidup dalam kedamaian”*

*-Anonim-*

*“Teknologi membuka jaringan relasi yang sangat luas. Sedangkan relasi adalah makanan pokok untuk menyuplai berkembangnya sebuah usaha.”*

*-Anggi Adam Amiruddin-*

## **PERSEMPAHAN:**

1. Untuk Bapak Rustiyono, Ibu Asih Tri Indriyarti dan keluarga besar tercinta.
2. Untuk Hapsari dan Nanda atas dukungan dan semangatnya.
3. Untuk teman-teman seperjuangan PTIK 2012.
4. Untuk keluarga besar CSDW.
5. Untuk Almamater Universitas Negeri Semarang.

## RINGKASAN

**Adam, Anggi.** 2019. Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Android Dalam Pembelajaran Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas 8 di SMP Ibu Kartini. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I : Dr. H. Eko Supraptono, M.Pd, Pembimbing II : Drs. Sugeng Purbawanto, M.T.

Mata pelajaran Sejarah sering menggunakan metode ceramah membuat siswa cepat merasa jemu. Saat siswa membuka buku pelajaran yang dilihat adalah halaman penuh dengan deretan tulisan kecil dan gambar monoton sehingga siswa kurang berminat membacanya. Aplikasi berbasis android dapat dijadikan media pembelajaran alternatif yang menarik. Penelitian bertujuan mengetahui kelayakan aplikasi proses persiapan kemerdekaan berbasis android serta menerapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruh aplikasi tersebut dalam meningkatkan minat siswa.

Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pengujian aplikasi meliputi uji blackbox dan uji kelayakan media pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli materi. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 32 siswa kelas VIII A SMP Ibu Kartini Semarang.

Hasil respon siswa terhadap aplikasi tutorial proses persiapan kemerdekaan mendapatkan presentase  $\geq 85\%$  dalam kategori respon sangat positif sehingga disimpulkan aplikasi ini dapat membangkitkan minat siswa. Saran dari peneliti adalah guru perlu terus mengikuti perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan agar dapat menciptakan pembelajaran yang variatif untuk siswa. Pengembangan pada aplikasi selanjutnya dapat berupa objek 3D sehingga visualisasi lebih nyata dan menarik.

Kata Kunci : *Aplikasi Android, Media Pembelajaran, Proses Persiapan Kemerdekaan.*

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi Allah s.w.t yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Universitas Negeri Semarang. Selama penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Nur Qudus, M.T, selaku Dekan Fakultas Teknik yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam perijinan pelaksanaan penelitian.
2. Bapak Dr.-Ing. Dhidik Prastyianto S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam pelaksanaan penelitian.
3. Bapak Dr. H.Eko Supraptono, M.Pd. dan Bapak Drs.Sugeng Purbawanto, M.T. , selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan motivasi.
4. Bapak Drs. Yohanes Primadiyono., M.T dan Drs. Ir. Sri Sukamta, M.Si., IPM selaku penguji dan sekertaris penguji yang telah memberikan arahan dan masukan.
5. Bapak M Wahyudin Setiawan, S.Pd selaku guru pengampu IPS yang telah memberikan kemudahan dalam proses penelitian.
6. Rekan-rekan PTIK 2012 yang telah memberikan dorongan semangat dan motivasi.

Semarang, 20 Agustus 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	i
PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
MOTTO .....	iv
RINGKASAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
BAB II .....	9
2.2.1 <b>Media Pembelajaran</b> .....	10
2.2.2 <b>Definisi Media Pembelajaran</b> .....	10
BAB III .....	18
METODE PENELITIAN .....	18
BAB IV .....	39
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	39
4.1 <b>Hasil Produk Media Pembelajaran</b> .....	39
BAB V .....	50
SIMPULAN DAN SARAN .....	50

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Problem utama mengapa menggunakan aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran yaitu banyak guru menggunakan media konfisional seperti buku yang berisi bacaan panjang pada pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan repulik Indonesia.

#### **1.1 Latar Belakang**

Keberadaan teknologi yang semakin canggih dan percepatan aliran informasi menjadi dasar pergeseran paradigma, khususnya dalam era informasi. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang positif cukup berarti dalam perkembangan IPTEK di era globalisasi adalah bidang pendidikan berupa penggunaan teknologi informasi yang diterapkan dalam pembelajaran memudahkan proses penyampaian informasi dari guru ke siswa. Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dan informasi antara guru kepada siswa yang berisi informasi – informasi pembelajaran, yang memiliki unsur – unsur guru sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pembelajaran siswa itu sendiri. Oleh karena itu, pembelajaran harus mendapat perhatian yang lebih dari penentu kebijakan pengelola pendidikan agar peningkatan mutu pendidikan menuju arah yang lebih baik.

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional, pemerintah telah melakukan berbagi upaya diantaranya pengembangan dan perbaikan standar

kelulusan, pengembangan standar isi, perbaikan standar proses pendidikan, pengembangan sarana dan prasarana, perbaikan standar pengelolaan, standar pembiayaan, standar penilaian peningkatan standar pendidik dan tenaga kependidikan. Pada standar proses pendidikan kegiatan belajar mengajar guru memiliki berbagai peran dan fungsi yang sangat penting. Sebagai perencana pengajaran seorang guru diharapkan mampu untuk merencanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang prinsip-prinsip belajar sebagai dasar dalam merancang kegiatan belajar mengajar, seperti merumuskan tujuan pembelajaran, memilih model pembelajaran, memilih media, menetapkan evaluasi dan sebagainya. Sebagai pengelola pengajaran seorang guru harus mampu mengelola seluruh proses kegiatan pembelajaran dengan menciptakan kondisi belajar sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.

Demi terciptanya situasi belajar yang menyenangkan dan menarik minat siswa, guru dituntut kreatif dalam mengelola pembelajaran di kelas. Untuk meningkatkan pembelajaran lebih inovatif yang dapat mendorong siswa untuk belajar secara optimal, baik belajar mandiri maupun dalam pembelajaran dikelas dengan metode yang inovatif, alat peraga atau media yang menarik.

Keterbatasan media pembelajaran dan sarana prasarana yang mendukung pembelajaran proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Hal ini berdampak siswa hanya sekedar teori dan kurang paham (dalam wawancara Wahyudin, Guru IPS).

Menurut Arif S. Sadiman (dalam Arzhar Arsyad, 2011:03) mengemukakan bahwa : “Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa terjadinya proses belajar”. Dari kutipan diatas dapat diartikan bahwa media sangat mendukung tercapainya proses belajar.

Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional mempunyai tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemsyarakatan dan kebangsaan.

Indonesia, pengguna *smartphone* telah mencapai sekitar 52,5 juta. Pada tahun 2014, pengguna *smartphone* di Indonesia sekitar 38,3 juta (eMarketer, 2014). Konsumen *Smartphone* di Indonesia dalam 5 tahun terakhir golongan umur 10-14 tahun. Sedangkan untuk golongan umur diatas 50 tahun tidak ada perkembangan signifikan (Firman Nugraha 2011, [guraru.org/aplikasi-android-dalam-media-pembelajaran](http://guraru.org/aplikasi-android-dalam-media-pembelajaran)).

Dengan perkembangan laju teknologi komunikasi diatas, maka perlu dibuat sebuah karya inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa berupa perangkat keras *smartphone* yang juga banyak dimiliki dan disukai oleh peserta didik yaitu aplikasi *Android* untuk pembelajaran.

Dalam penelitiannya Willy Alif Andika (Penerapan Buku Sekolah Elektronik Berbasis Android Dalam materi Besaran Satuan, 2016) mengemukakan bahwa

aplikasi berbasis android dapat menimbulkan perasaan senang, ketertarikan dan memuat ketertaikan dalam pembelajaran lebih fokus. Dan meningkatkan keterlibatan mereka terhadap kegiatan belajar mengajar.

Menurut Galuh Puspita Ariputri, (Peningkatan Hasil Belajar English Listening Skill Dengan Menggunakan Aplikasi Berbasis “*Smarty Way*” Berbasis Andoid) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa menggunakan aplikasi berbasis andoid dalam pembelajaran bahasa inggris mengalami peningkatan minat yang signifikan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka perlu mengembangkan media pembelajaran dan mengangkat topik penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Android Dalam Pembelajaran Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Kelas VIII SMP Ibu Kartini”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka muncul beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat media pembelajaran materi proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia berbasis *android* yang handal?
2. Apakah pengguna media pembelajaran materi proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia Berbasis Android meningkatkan minat dan kompetensi siswa dalam pembelajaran materi proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia?

### **1.3 Batasan Masalah**

Penyusunan skripsi ini memiliki batasan masalah agar tidak keluar dari pokok bahasan seperti yang dirumuskan sebagai berikut :

1. Dalam penelitian ini pembuatan media ajar didasarkan pembelajaran materi proklamasi kemerdekaan Indonesia serta pengembangan dari guru pengampu untuk siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII.
2. Media ajar pembelajaran materi seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk Murid-murid Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII.
3. Media pembelajaran dibuat menggunakan Wordpress.com dan gonative.io.
4. Penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang mana tidak sampai pada tahap uji coba pemakai (*user*) dan produksi massal.
5. File yang dihasilkan berformat APK.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk :

1. Dapat menghasilkan media pembelajaran materi proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia berbasis *android* yang sesuai dan handal untuk siswa kelas VIII SMP IBU Kartini.
2. Mengetahui pengaruh media pembelajaran materi proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia dalam meningkatkan minat dan kompetensi siswa.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat adanya penelitian yaitu :

1. Manfaat dalam Proses Belajar Mengajar

- a. Bagi peserta didik, dapat belajar secara mandiri, tidak hanya dengan bimbingan guru ketika belajar berlangsung namun orangtua juga bisa ikut serta membimbing diluar jam sekolah.
- b. Memperkaya hasil karya buatan dalam negeri di bidang aplikasi berbasis *android*.
- c. Dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia.

2. Manfaat Bagi Sekolah

Memberikan sebuah karya desain yang dapat digunakan dan bersifat menunjang pendidikan serta mendidik murid-murid SMP, khususnya pada SMP Ibu Kartini Semarang.

3. Manfaat Bagi Peneliti

Dapat mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran mengenal alat komunikasi dengan menggunakan *software wordpress* dan *gonative* sebagai media bantu dalam kegiatan belajar mengajar dan juga sarana untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Secara garis besar, sistematika penulisan skripsi terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi dan bagian akhir.

1. Bagian awal skripsi ini berisi halaman judul, lembar pengesahan, motto dan persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar grafik dan daftar lampiran.
2. Bagian isi skripsi terdiri dari lima BAB, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penulisan, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan Skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi Landasan Teori, Media Pembelajaran, Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia, Sistem Operasi Android.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi penggambaran rinci mengenai objek penelitian yang digunakan, meliputi metode penelitian, desain rencana kegiatan, perencanaan dan pembuatan desain, pembuatan produk, uji kelayakan produk, pengumpulan data, instrument penelitian dan metode analisa data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, berisi semua hasil penelitian yang diperoleh berikut pembahasannya, pembahasan pembuatan media pembelajaran, uji validasi kepada pakar dan kelayakan produk.

BAB V PENUTUP, berisi Simpulan dan Saran.

3. Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

#### **A. KAJIAN PUSTAKA**

##### **2.1 Penelitian Yang Relevan**

1. Rohmi Julia Purbasari (2013) dengan judul “Pengembangan aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA kelas X” Hasil penelitian disebutkan bahwa hasil uji kelayakan diperoleh 96,43% untuk ahli media, 89,28 % untuk ahli materi, 81,52% untuk praktisi lapangan, dan 83,49% untuk 45 sasaran pengguna. Oleh karena itu, aplikasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi dimensi tiga. Persamaan penelitian yang dilakukan Rohmi adalah sama-sama bentuk penelitian pengembangan. Selain itu prosedur pengembangan sama-sama menggunakan ADDIE. Perbedaan terletak pada materi yang disajikan, Rohmi menggunakan materi matematika SMA, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan materi tata urutan ibadah haji. Selain itu juga berbeda dalam tools pengembang Android, Rohmi menggunakan Adobe AIR (Adobe Integrated Runtime), sedangkan dalam penelitian ini menggunakan Unity3D. Perbedaan yang terakhir adalah terletak pada subjek dan objek penelitiannya.
2. Resti Yektyastuti (2012) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan *Mobile Game Brainchemist* Sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA/MA pada Materi Laju Reaksi dan Kesetimbangan Kimia” Hasil dari penelitian tersebut menghasilkan skor rata-rata kualitas kelayakan media pembelajaran kimia materi laju reaksi dan kesetimbangan kimia sebesar 110,6 dan berada dalam rentang skor  $x > 105$  sehingga termasuk dalam kriteria kualitas sangat

baik (SB) dengan persentase keidealan produk 88,49%. Berdasarkan penelitian ini, mobil game brainchemist layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kimia SMA pada materi laju reaksi dan kesetimbangan kimia. Persamaan penelitian yang dilakukan Resti adalah sama sama bentuk penelitian pengembangan, media pembelajaran yang digunakan berbasis Android. Selain itu prosedur pengembangan sama-sama menggunakan ADDIE. Perbedaanya terletak pada materi yang disajikan, Dalam dalam penelitian ini menggunakan materi ibadah haji MTs. Selain itu juga berbeda dalam produk yang dihasilkan, Resti membuat aplikasi mobile game, sedangkan dalam penelitian ini aplikasi yang dihasilkan adalah tutorial digital

## **B. LANDASAN TEORI**

### **2.2 Deskripsi Teoritik**

#### **2.2.1 Media Pembelajaran**

#### **2.2.2 Definisi Media Pembelajaran**

Kata “media” berasal dari bahasa latin, media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar (Susilana dan Riyana, 2009:6). Dijelaskan pula oleh Raharjo (dalam Kastandi dan Sutjipto, 2011:7) bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Menurut Degeng (dalam Kustiono, 2010:4) pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam proses kegiatan pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar bagi tenaga pendidik. Menurut Schram (dalam Kustiono, 2010:4), mengartikan media pembelajaran sebagai media komunikasi yang

dipakai dalam kegiatan belajar-mengajar. Berdasarkan pendapat yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang di dalamnya memiliki pesan ataupun informasi dari guru ke siswa untuk kepentingan tujuan dalam pembelajaran.

### **2.2.3 Ciri – Ciri Media Pembelajaran**

‘ Dikatakan sebuah media pembelajaran jika media tersebut memiliki ciri-ciri tertentu. Menurut Gerlach dan Ely (dalam dan Sutjipto, 2013:12-13) mengemukakan tiga ciri media pembelajaran yaitu ciri fiksatif (*fixative property*), ciri manipulatif (*manipulative property*) dan ciri distributif (*distributive property*).

#### **1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)**

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan, suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media, seperti *fotografi*, *video tape*, *audio tape*, disket komputer, *compact disk* dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan video atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi, bisa kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

#### **2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)**

Transformasi atau kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik mengambil gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong, kemudian menjadi kupukupu dapat dipercepat dengan teknik fotografi tersebut. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil rekaman video. Misalnya, proses tsunami atau reaksi kimia dapat diamati melalui kemampuan manipulatif dari media.

### 3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu, misalnya rekaman video, file komputer, dapat disebarluaskan ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Berdasarkan dari ciri-ciri media pembelajaran di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran, hal tersebut dikarenakan media pembelajaran mampu melakukan suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran,

yang mana hal tersebut tidak dapat dilakukan oleh seorang guru. Maka dari itu, dalam kegiatan pembelajaran guru dianjurkan untuk menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi.

#### **2.2.4 Fungsi Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar guru dalam menyampaian materi ke siswa. Hamalik (dalam Arsyad, 2013) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi, rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Kemp dan Dayton (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2011:20), bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal :

1. Memotivasi minat atau tindakan, untuk memenuhi fungsi motivasi media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
2. Menyajikan informasi, untuk memenuhi fungsi informasi media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.
3. Memberi instruksi, untuk memenuhi fungsi instruksi media pembelajaran disajikan sebagai pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang.

#### **2.2.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Haney dan Ullmer (dalam Kustiono, 2010:11-12), berdasarkan muatan pesan yang dikandungnya media pembelajaran dapat ditaksonomikan, sebagai berikut :

1. Media penyaji, yaitu media yang mampu menyajikan informasi. Kategori media penyaji ini dapat dibedakan atas tujuh kelompok yaitu :
  - a. Kelompok grafis, bahan cetak (foto) dan gambar diam.
  - b. Kelompok media proyeksi diam, seperti *slide*, *filmstrip*, OHP dan *opaque projector*.
  - c. Kelompok audio, seperti radio dan *tape recorder*.
  - d. Kelompok media audio dipadu dengan visual diam, misalnya *slide* suara.
  - e. Kelompok media gambar hidup (film).
  - f. Kelompok media televisi.
  - g. Kelompok media multimedia.
2. Media objek, yaitu benda tiga dimensi yang mengandung informasi (pesan) tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisik, seperti ukuran, berat, bentuk, struktur, warna, fungsi dan sebagainya.
3. Objek pengganti, seperti replika, model, dan tiruan.
4. Media interaktif, yaitu kelompok media yang dalam penggunaannya mengkondisikan siswa untuk berinteraksi aktif, yang dalam hal ini :
  - a. Berinteraksi dengan sebuah program, misalnya mengisi blangko pada teks yang terprogram.

- b. Berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa atau terminal komputer.
- c. Bentuk interaksi yang mengatur interaksi antar siswa secara teratur tetapi tidak terprogram.

### **2.3 Sistem Operasi Android**

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang di aplikasikan pada telepon seluler seperti *smartphone* dan komputer tablet. Sistem operasi android merupakan sistem operasi yang paling populer didunia. Hampir seluruh perangkat mobile yang beredar menggunakan sistem operasi android. Android juga menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk berbagai macam piranti gerak. Awalnya, Google Inc, membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel, kemudian dalam pengembangan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorium dari 34 perusahaan piranti keras, piranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia (Safaat,2012:1).

Ada beberapa keunggulan dari sistem android dibandingkan sistem operasi lainnya. Satyaputra dan Aritonang (2014:10) mengemukakan keunggulan sistem operasi android antara lain :

1. Android lebih *accessible*, dikarenakan dalam pembuatan aplikasinya dapat dijalankan disetiap komputer yang sudah terinstall SKD, JDK,

Software Java, dan ADT Plugin-nya. Sudah banyak aplikasi IDE (*Interface Development Environment*) yang sudah mendukung pembuatan aplikasi untuk android.

2. Dalam ketersediaan aplikasi android yang berbasis linux memudahkan programmer dalam membuat aplikasi baru yang bebas didistribusikan dengan lisensi opensource, share ware, bahkan freeware.
3. Murah dan mudah, dikarenakan dalam melakukan rilis aplikasi dalam Google Play cukup membayar 25\$ dalam sekali bayar untuk seumur hidup.
4. Android bersifat *openplatform* atau tidak terikat dengan salah satu produsen perangkat keras atau salah satu operator
5. Android bersifat cross-compatibilty yang artinya dapat berjalan dengan banyak ukuran layar dan resolusi.
6. Memiliki dukungan slot Sdcard (Memory tambahan), dan bebas melakukan modifikasi sesuai pengguna.

## 2.4 Perangkat Lunak WordPress

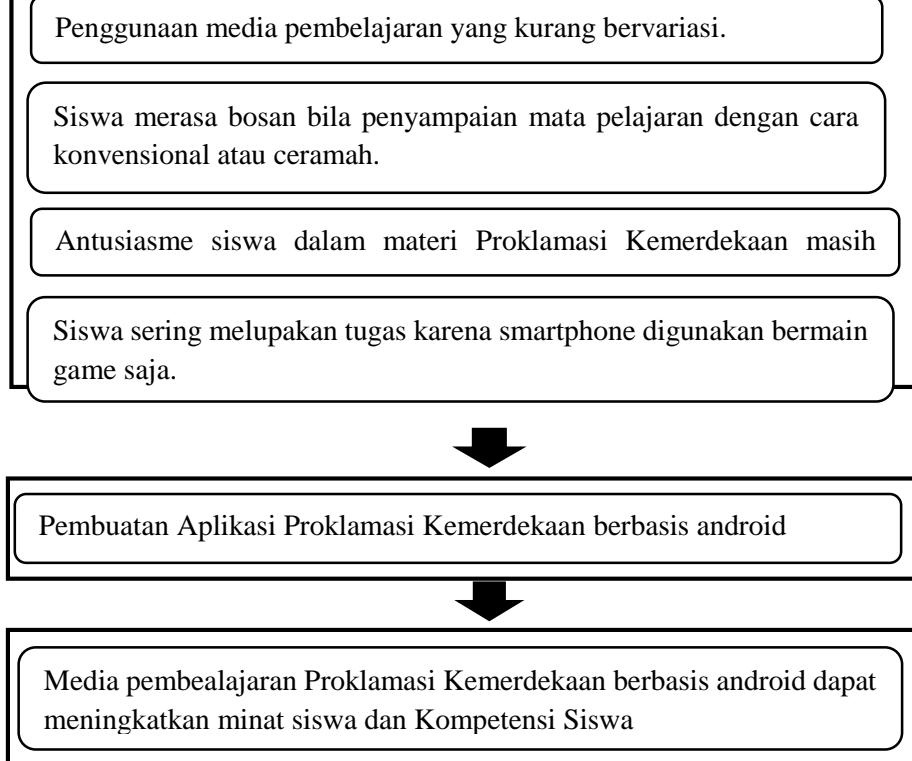
Menurut Wikipedia.org, wordpress adalah sebuah aplikasi sumber terbuka (*Open Source*) yang sangat populer digunakan sebagai mesin blog (*Blog Engine*). Wordpress dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data (*database*) MySQL. PHP dan MySQL keduanya merupakan

perangkat lunak sumber terbuka (*Open Source Software*). Selain sebagai blog, wordpress juga mulai digunakan sebagai sebuah CMS (*Content Management System*) karena kemampuannya untuk dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya.

## 2.5 Perangkat Lunak Gonative.io

Gonative.io merupakan web penyedia jasa converter website menjadi aplikasi android maupun ios.

## 2.6 Kerangka Berpikir



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa :

1. Kualitas media pembelajaran sejarah kemerdekaan ditinjau dari penilaian ahli materi, rata-rata menyatakan hasil penilaian dengan kategori layak. Berdasarkan hasil penilaian, bahwa aplikasi tutorial sejarah kemerdekaan layak digunakan pada materi pokok bahasan sejarah kemerdekaan.
2. Penggunaan aplikasi proses persiapan kemerdekaan berbasis android menimbulkan perasaan senang, ketertarikan, dan membuat perhatian terhadap pembelajaran lebih terfokus dan meningkatkan keterlibatan mereka terhadap kegiatan belajar mengajar yang berarti meningkatkan minat belajar siswa.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan aplikasi tidak hanya terbatas visualisasi objek 2D (dua dimensi) tetapi dikembangkan objek 3D (tiga dimensi) sehingga visualisasi lebih nyata dan menarik.
2. Guru hendaknya dapat memanfaatkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis android untuk menunjang proses pembelajaran serta meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Guru juga perlu terus belajar dan mengikuti perkembangan teknologi dalam bidang

pendidikan agar dapat menciptakan metode dan suasana pembelajaran yang lebih variatif untuk siswa, karena metode penyampaian materi memiliki peran penting terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

3. Bagi kepala sekolah hendaknya memberikan kesempatan guru dan siswa yang telah memiliki *smartphone* untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif melalui aplikasi proses persiapan kemerdekaan maupun aplikasi lain yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariani N. & D. Haryanto.2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*.Jakarta: Prestasi Putrakarya.
- Asnawir & M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*.Jakarta: Ciputat Pers.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudarmin, Sri. 2011. *Galeri Pengetahuan Sosial Terpadu untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia.
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran : Konsep , Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek, Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang : Universitas Negeri Semarang Press.
- Luqman, Arumanadi. (2014). *Pengembangan Aplikasi Pocket Book of Physics (PBOP) Sebagai Media Pembelajaran Fisika SMA Kelas XI untuk Platform Android*. Skripsi. FMIPA UNY.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1.
- Mulyaningsih, Endang. (2011). *Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Panji, Wisnu Wirawan. (2011). *Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web ke dalam M-Learning*. Jurnal Universitas Diponegoro. (Vol. 2. No. 4 Hlm 22-23). <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/jmasif/article/view/2655> diakses pada 15 Januari 2017.
- Rohmi, Julia Purbasari. (2012). *Pengembangan aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA kelas X*. Jurnal Pendidikan Matematika. (Vol 1. No 2. Hlm 3-11. <http://jurnal-online.um.ac.id/article/do/detail-article/1/31/932> diakses tanggal 16 Januari 2017.

- Sarlito, W. Sarwono. 2012. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono.(2012). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekata Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suprapto. 2006. *Peningkatan Kualitas Pendidikan Melalui Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Informasi di Sekolah*. Dalam Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 3 Nomor 1, April 2006 (Hal. 34 - 41).
- Susanto, Joko. 2012. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SD*. Journal of Primary Educational 1 (2).
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyani. 2009. *Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Wahono R S. 2006. *Aspek dan Kriteria Penelitian Media Pembelajaran*. Online. <http://romisatriawahono.net/> diakses 08 Agustus 2016.