

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA**

TESIS

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mendapatkan Gelar
Magister Pendidikan



Oleh

RIKA ARLIZA

NIM 1602653

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI

SEKOLAH PASCA SARJANA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2019

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Oleh

Rika Arliza

S.Pd Universitas PGRI Palembang, 2015

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Sekolah Pascasarjana

Program Studi Pendidikan Geografi

© Rika Arliza 2019

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID TERHADAP MEDIA DAN HASIL BELAJAR SISWA

TESIS

Oleh
Rika Arliza
NIM. 1602653

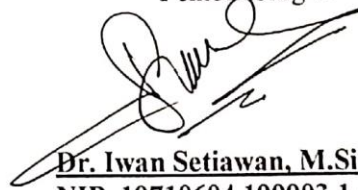
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I




Dr. Ahmad Yani, M.Si
NIP.19670812 199702 1 001

Pembimbing II



Dr. Ivan Setiawan, M.Si
NIP. 19710604 199903 1 002

Penguji I



Dr. Mamat Ruhimat, M.Pd
NIP. 19610501 198601 1 002

Penguji II



Prof. Dr. Hj. Enok Maryani, MS
NIP. 19600121 198503 2 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Geografi



Prof. Dr. Hj. Enok Maryani, MS
NIP. 19600121 198503 2 001

ABSTRAK

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa

Oleh : Rika Arliza, Ahmad Yani, Iwan Setiawan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android tema budaya nasional dan interaksi global, mengetahui pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Pasundan 7 Bandung. Instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian uji validasi ahli media, uji validasi soal pilihan ganda dan uji validasi motivasi belajar. Teknik analisis data menggunakan uji statistik parametrik dan uji statistik non parametrik. Hasil penelitian menunjukkan kecenderungan bahwa : (1) Pengembangan dilakukan berdasarkan teori model Luther (2) Meningkatnya motivasi belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada kelas eksperimen (3) meningkatnya motivasi belajar menggunakan media powerpoint pada kelas eksperimen (4) Meningkatnya motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android dibandingkan dengan media powerpoint (5) Meningkatnya hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada kelas eksperimen (6) meningkatnya hasil belajar menggunakan media powerpoint pada kelas eksperimen (7) Meningkatnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android dibandingkan dengan media powerpoint

Kata kunci: Media pembelajaran interaktif, android, motivasi, hasil belajar

ABSTRACT**THE EFFECT OF ANDROID-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON MOTIVATION AND STUDENT LEARNING RESULTS****By: Rika Arliza, Ahmad Yani, Iwan Setiawan**

This study aims to develop an android-based interactive learning media with the theme of national culture and global interaction, knowing the effect of learning by using android-based interactive learning media on student motivation and learning outcomes. This study uses a quasi-experimental method. The subjects in this study were class XI students of SMA Pasundan 7 Bandung. The instruments used were assessment sheets for media expert validation tests, multiple-choice validation test and validation motivation for learning. Data analysis techniques using parametric statistical tests and non parametric statistical. Statistical test using t-test. The results showed a tendency that: (1) Development was carried out based on Luther's model theory (2) Android-based interactive media can increase learning motivation (3) Android-based interactive media can improve learning outcomes.

Keywords: Interactive learning media, android, motivation, learning outcom

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	123
ABSTRACT	124
DAFTAR ISI.....	125
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Multimedia dalam Pembelajaran Geografi .	Error! Bookmark not defined.
B. Pengaruh Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar....	Error! Bookmark not defined.
C. Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Geografi	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Partisipan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

D. Populasi dan Sampel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Variabel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
F. Definisi Operasional	Error! Bookmark not defined.
G. Alur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
H. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
I. Hipotesis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
J. Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
K. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	Error! Bookmark not defined.
A. SIMPULAN	Error! Bookmark not defined.
B. REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	127

DAFTAR PUSTAKA

- Abdellah Ibrahim Mohammed Elfeky & Thouqan Saleem Yakoub Masadeh. (2016). *The Effect of Mobile Learning on Students' Achievement and Conversational Skills*. International Journal Of Higher Education, Vol. 5, no. 3;2016. Published by Sciedu Press ISSN 1927-6044 E-ISSN 1927-6052
- Alessi & Trollip. (2001). *Multimedia For Larning: Method and Development*. Massachusetts: A Pearson Education Company.
- Arif, S, Sadiman. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arthana & Sarasaptiasa. (2014). *Pengembangan Multimedia Tutorial Editing Video Menggunakan Software Corel Video Studio Pro X3 Bagi Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan Unesa*. Pengembangan Multimedia Tutorial Editing Video. Tahun 2014, 1 – 9.
- Bambang, Warsito. (2008). *Teknologi Pembelajaran : Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Cepi Riyana , Deni Kurniawan, Rusman. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Damin, Sudarman. (2004). *Inovasi Pedididkan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Darmawan Deni. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darsikin, Saehana, dkk. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas VIII*. e-Jurnal Mitra Sains, Volume 3 Nomor 1, Januari 2015 hlm 69-77 ISSN : 2302-2027.
- Darsono Ruswa, Sudarmilah Endah, dkk. (2014). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android*. Jurnal Informatika Vol 8 No 2, Juli 2014.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati, Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

- Economides Anastasios A , Nikou Stvrous A. (2016). *The impact of paper-based, computer-based and mobile-based self-assessment on students' science motivation and achievement*. *Coputers in Human Behavior* 55 (2016) 1241-1248.
- Irawan Indra W. (2014). *Penerapan Pembelajaran Mobile Learning*. Online : <https://wawanindrairawan.wordpress.com/2014/07/23/pembelajaran-berbasis-e-learning/>
- Handoko, T. Hani, 1992. *Manajemen Personal Dan Sumber Daya Manusia, Edisi Kedua, Cetak Ke Empat*. Penerbit yogyakarta: UGM
- Hess, S. (2014). *Digital Media and Student Learning: Impact of Electronic Books on Motivation and Achievement*. *New England Reading Associatiion Journal*, 49 (2), 35-39
- Istiyanto, Jazi Eko. (2013). *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design For Learning And Performance The Arcs Model Approach*. London: Springer.
- Kerlinger, Fred. 1973. *Foundations of Behavioral Research (2nd Edition)* Holt, Rinehart and Winston.
- Kurniawan.2011.*Pembelajaran Terpadu*. Bandung: Cv. Pustaka Cendikia Utama
- Liu Kuang-Sheng, Chen Huang-Cheng, Lin Ming-Hung. (2017). *A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome*. *Eurasia Journal of Mathematics Science and Teaching Education*. ISSN:1305-8223. 2017 13(7):3553-3564. DOI 10.12973/eurasia.2017.00744a.
- Munadi Yudi (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Pers
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mukminan. (2014). *Tantangan Pendidikan di Abad 21*. Seminar Nasional Teknologi Pendidikan 2014. Surabaya : UNESA
- Murinto, Effendi Zulkarnain. (2014). *Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada Pengenalan Monumen Yogya Kembali Yogyakarta*. *Jurnal*

- Sarjana Teknik Informatika. Volume 2 Nomor 1, Februari 2014. E-ISSN: 2338-5197
- Musakkir.(2015). *Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Kabupaten Tanah Tidung*. Jurnal Pendidikan Dasar Volume 6 Edisi 1 Mei 2015
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nevid, S Jeffrey.(2012). *Essentials of Psychology: Concepts and Applications*. Canada: Wadsworth Cengage Learning.
- Norhashim, Mazenah & Alinda Rose. (1996). *Pengajaran Bantuan Komputer*. Kuala Lumpur, Dewan Bahasa dan Pustaka & Universiti Teknologi Malaysia.
- Kurnia Novi. (2005). *Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru : Implikasi terhadap Teori Komunikasi*. Mediator, Vol.6, No.2, Desember 2005 Terakreditasi Dirjen Dikti. SK No. 56/DIKTI/Kep/2005
- Pai, J. C., & Tu, F. M. (2011). *The acceptance and use of customer relationship management (CRM) systems: An empirical study of distribution service industry in Taiwan*. Expert Systems with Applications, 38(1), 579-584.
- Purwanto, H.T. (2015). *Pelatihan Sistem Informasi Geografis (SIG) Bagi Pendidik SMK N 2 Pengasih Kabupaten Kulonprogo*. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, Vol.1 No.1 2015 : 25-31.
- Ratnasari Anggun. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) Pada Program Studi Ketenagalistikan Di Sekolah Menengah Kejuruan*. Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika Vol. 6, No. 1, Januari 2016 : 83-91
- Sadiman. A.S, Rahardjo, R, Haryono, A., & Rahardjo. (2010). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustektom Dikbud & PT. Raja Grafindo Persada.
- Safaat, Nazrudin. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman,A.M. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo.

- Sarwono, Santoso Sigit, Vonny. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Hakikat Geografi Ditinjau Dari Tingkat Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 2 Jayapura Tahun 2014/2015*. Jurnal GeoEco, Vol. 2, No. 1 (Januari 2016) Hal 11-17. ISSN : 2460-0768
- Schunk, H. Dale; Paul R. Pintrich; dan Judith L. Meece. (2010). *Motivation in Education: Theory, Research, and Application*. United States of Amerika: Pearson Education.
- Setiawan Budi. E, Winaryono Dwiwidy. (2015). *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Fikih Kelas IV di Mi Miftahussalam Bandung Berbasis Desktop*. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) Edisi. 1 Volume. 1, Agustus 2015 ISSN : 2089-9033
- Setyanto. Eko. (2015). *Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen dalam Kajian Komunikasi*. Jurnal Ilmu Komunikasi. Volume 3, Nomor 1 , Juni 2015: 37 – 48. Tersedia : <https://media.neliti.com/media/publications/100453-ID-memperkenalkan-kembali-metode-eksperimen.pdf>
- Sholahuddin, Kusasi, dkk. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director Pada Materi Pokok Gugus Fungsi Senyawa Karbon*. Quantum, Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, Vol.6, No.1, April 2015, Hlm. 29-38. Online : <http://ppjp.unlam.ac.id/journal/index.php/quantum/article/viewFile/3219/2759>
- Stemler, L.K. (1997). *Educational Characteristics of Multimedia : A Literature Review*. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia 6(3/4).
- Steele, J., & To, N. (2010). *The Android developer's cookbook: Building applications with the Android SDK*. Pearson Education
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.

- Suhirman. (2015). *Pemanfaatan Teknologi Multimedia Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Madania Vol. 19, No. 2, Desember 2015
- Sujarweni, V. Wiratna dan Poly, Endrayanto. (2011). *Statistika Untuk Penelitian*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Supratiknya, A. (2012). *Penilaian Hasil Belajar dengan Teknik Nontes*. Yogyakarta : Universitas Sanata Darma
- Suprijono, Agus. (2012). *Cooperative Learning : Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sutarno. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Sistem Rem Siswa*. Gardan. Vol. 4 No. 1, Agustus 2014
- Sutopo Hadi. (2003). *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Tejo Nurseto. (2011). *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik* . Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011.
- Thobroni, Muhammad & Arif Mustofa. (2013). *Belajar & Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Uno, H. B. (2014). *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- W.S Ecko, Fadilah Umi, dkk. (2014.) *Aplikasi Media Pembelajaran Struktur Dan Lapisan Atmosfer Bumi Berbasis Mobile Android*. Teknik Informatika : Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Vaughan, Tay. (2004). *Multimedia : Making It Work*,Sixth Edition, McGraw-Hill Technology Education.
- Yudhi Munadi. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Wiana Winwin. (2017). *Application Design Of Interactive Multimedia Development Based Motion Graphic On Making Fashion Design Learning In Digital Format*. International Journal Of Scientific & Technology Research Volume 6, Issue 05, May 2017 Issn 2277-8616