

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
ANDROID FLORA FAUNA NUSANTARA UNTUK MEMOTIVASI  
BELAJAR SISWA KELAS V**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh

Sekar Ariani Moer Satya P

1808528

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
DEPARTEMEN PEDAGOGIK  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2022**

**LEMBAR KEASLIAN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI**  
**ANDROID FLORA FAUNA NUSANTARA UNTUK MEMOTIVASI**  
**BELAJAR SISWA KELAS V**

Oleh  
Sekar Ariani Moer Satya P  
1808528

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Guru  
Sekolah Dasar pada Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia  
Juli 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan  
dicetak ulang, difotokopi, atau dengan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
ANDROID FLORA FAUNA NUSANTARA UNTUK MEMOTIVASI  
BELAJAR SISWA KELAS V**

Disetujui dan disahkan oleh :

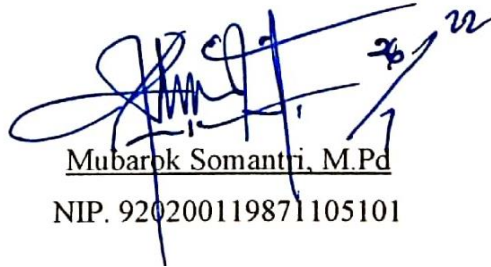
**Pembimbing I**



**Drs. Ruswandi Hermawan, M.Ed.**

NIP 195910121981011002

**Pembimbing II**



**Mubarok Somantri, M.Pd**

NIP. 920200119871105101

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Dwi Hervanto, M.Pd**

NIP 197708272008121001

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Flora Fauna Nusantara Untuk Memotivasi Belajar Siswa Kelas V” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menganggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



Sekar Ariani Moer Satya Paramecwari

1808528

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim.*

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Flora Fauna Nusantara Untuk Memotivasi Belajar Siswa Kelas V”.

Skripsi ini membahas pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* flora fauna nusantara untuk memotivasi belajar siswa kelas V. Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Pada dasarnya, dalam penulisan skripsi ini banyak hambatan yang penulis alami, namun berkat bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini, akhirnya dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak sempurna karena kemungkinan didalamnya terdapat kekurangan-kekurangan yang tidak disadari oleh penulis. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga karya ini dapat bermanfaat, *Aamiin*.

Bandung, Juli 2022

Peneliti

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih atas bantuan, dukungan, dan bimbingan yang diberikan selama penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bagaimanapun usaha yang dilakukan tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak terkait, penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga tercinta, Abah, Iboe, Abit, Lyn, Mba, Ka Ang, Teh Ayu, Binar dan Ade. Karena selama ini telah memberikan kasih sayang yang luar biasa dan selalu memberikan motivasi untuk penulis, tanpa mereka penulis tidak akan bisa sampai disini.
2. Bapak Dwi Heryanto, M.Pd., selaku ketua Program Studi PGSD FIP UPI yang selalu membimbing dan menjadi tauladan bagi seluruh mahasiswa PGSD FIP UPI.
3. Bapak Drs. Ruswandi Hermawan, M.Ed., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, kritik, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
4. Bapak Mubarak Somantri, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, kritik, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
5. Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd., selaku validator materi yang telah memberikan masukan dan saran selama penelitian.
6. Adnan Abdillah, S.Pd., selaku validator media yang telah memberikan masukan dan saran selama penelitian.
7. Ibu Lilis Sulastri, S.Pd., selaku guru kelas V SDN 165 Jatihandap yang telah memberikan saran dan masukan selama penelitian.
8. Seluruh Dosen dan Staff Akademik PGSD FIP UPI yang telah

9. memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang bermanfaat selama perkuliahan.
10. Ammatulloh, Fingkan, Winda, Vinna, Putri yang sudah menjadi keluarga, sahabat dan pendengar yang baik selama kurang lebih 4 tahun ini.
11. Kang Anan, Kang Faldi, Kang Jejem, Teh Hafsoh, Teh Caca, Teh Ica yang sudah banyak memotivasi dan membantu dalam memberikan saran serta semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
12. Seluruh teman-teman seperjuangan PGSD 2018 khususnya kelas D yang telah banyak memberi perjalanan suka dan suka berharga dalam masa perkuliahan selama 4 tahun hingga proses menyelesaikan skripsi.
13. Kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis.
14. Terimakasih kepada diri saya sendiri, yang sudah berusaha hingga sampai pada penyelesaian skripsi ini.

## ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan karena pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka, guru dalam proses pembelajaran hanya memberikan penugasan berupa modul. Guru tidak memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi *smartphone* yang sudah dimiliki siswa. Pembelajaran dengan pemberian tugas saja hanya membuat siswa jenuh dalam melaksanakan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis Android dan hasil pengembangan media. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan metode *Design and Development (D&D)* dengan model penelitian PPE yang dikembangkan oleh Richey dan Klein, melalui tiga tahapan yaitu perencanaan (*planning*), produksi (*production*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahapan perencanaan dilakukan analisis kebutuhan, analisis materi, analisis kebutuhan *software* dan *hardware*, menyusun GBIM, dan membuat rancangan media pembelajaran. Pada tahap produksi dilakukan pembuatan media pembelajaran dan pada tahap evaluasi dilakukan penilaian dari para ahli untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat. Media FLOFA Nusantara mendapatkan nilai 83,23% dengan kategori penilaian “Sangat Baik” dari ahli materi, 78,43% dengan kategori penilaian “Baik” dari ahli media, dan 75% dengan kategori penilaian “Baik” dari ahli pembelajaran. Nilai total dari para ahli yaitu 78,91% dengan kategori penilaian “Layak”, maka dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran FLOFA Nusantara yang dibuat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, FLOFA Nusantara, Android



## **ABSTRACT**

*This development research was conducted because in the implementation of distance and face-to-face learning, the teacher in the learning process only gave assignments in the form of modules. Teachers did not use smartphone technology-based learning media that students already have. Learning by only giving assignments makes students bored in the process of learning. This study aims to describe the process of developing Android-based learning media and the results of media development. Learning media was developed using the Design and Development (D&D) method with the PPE research model developed by Richey and Klein through three stages, namely planning, production, and evaluation. On the planning stage, requirement analysis, material analysis, software and hardware requirement analysis, GBIM construction, and learning media design were conducted. On the production stage the learning media production was made, and on the evaluation stage experts assessment were conducted to determine the suitability of the media produced. Media FLOFA Nusantara received a score of 83.23% with a "Very Good" assessment category from the material experts, 78.43% with a "Good" assessment category from the media experts, and 75% with a "Good" assessment category from the learning experts. The total assessment score from the experts was 78.91% with the assessment category "Suitable". In conclusion the FLOFA Nusantara learning media that was produced is suitable to be used as a learning medium.*

**Keywords:** *Learning Media, FLOFA Nusantara, Android*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK .....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii <u>x</u>
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix <u>i</u>
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
BAB II.....	6
KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kajian Teori.....	6
2.2 Aplikasi dan <i>Android</i> .....	8
2.3 Pembelajaran di Sekolah Dasar .....	9
2.4 Karakteristik Siswa SD.....	9
2.5 Motivasi Belajar .....	10
2.6 Flora dan Fauna Nusantara .....	13
2.7 Definisi Operasional .....	13
2.8 Kerangka Berpikir .....	16
BAB III.....	18
METODE PENELITIAN.....	18
3.2. Prosedur Penelitian .....	19
3.3 Partisipan Penelitian .....	20
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.5 Instrumen Penelitian .....	21
3.6 Teknik Analisis Data .....	23
BAB IV .....	27
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran.....	27

4.2 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran FLOFA Nusantara.....	54
BAB V.....	68
SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	68
5.1 Simpulan.....	68
5.2 Rekomendasi .....	69
DAFTAR PUSTAKA .....	70
LAMPIRAN.....	73
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	95

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	17
Gambar 3.1 Tahap Model PPE.....	18
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Model PPE.....	19
Gambar 4.1 Proses desain kasar pada aplikasi <i>canva</i> .....	30
Gambar 4.2 Proses pembuatan aplikasi di <i>Smart Apps Creator 3</i> .....	31
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> FLOFA Nusantara.....	32
Gambar 4.4 Tata Letak <i>Loading</i> dan <i>Home Screen</i> .....	33
Gambar 4.5 Tata Letak Informasi Aplikasi .....	34
Gambar 4.6 Tata Letak Ayo Belajar.....	34
Gambar 4.7 Tata Letak Ayo Bermain.....	35
Gambar 4.8 Contoh Penerapan Panduan Gaya .....	36
Gambar 4.9 Unsur Pendahuluan Program .....	51
Gambar 4.10 Unsur Tombol Navigasi.....	51
Gambar 4.11 Unsur Konsistensi Tata Letak.....	51
Gambar 4.12 Unsur Mode Presentasi .....	52
Gambar 4.13 Unsur Presentase Gambar .....	53
Gambar 4.14 Unsur Tombol Informasi .....	54

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Ahli Media .....	22
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Ahli Materi .....	22
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Ahli Pembelajaran .....	23
Tabel 3.4 Interpretasi dan skala likert .....	24
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Media.....	25
Tabel 3.6 Keterangan Kriteria Kelayakan Media .....	25
Tabel 4.1 Pemetaan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi .....	30
Tabel 4.2 Garis Besar Isi Media .....	31
Tabel 4.3 Sumber Suara .....	35
Tabel 4.4 Panduan Gaya .....	36
Tabel 4.5 Tombol-tombol pada media pembelajaran.....	37
Tabel 4.6 Desain <i>UI/UX</i> .....	42
Tabel 4.7 Proses pembuatan aplikasi.....	47
Tabel 4.8 Skala Likert .....	54
Tabel 4.9 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi.....	55
Tabel 4.10 Rekapitulasi Penilaian Ahli Media .....	57
Tabel 4.11 Rekapitulasi Penilaian Ahli Pembelajaran.....	58
Tabel 4.12 Rekapitulasi Penilaian Dari Para Ahli .....	59
Tabel 4.13 Perbandingan revisi warna, tombol, <i>access page</i> .....	60
Tabel 4.14 Perbandingan revisi ukuran teks .....	63
Tabel 4.15 Perbandingan revisi fitur permainan .....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Izin Penelitian .....	73
Lampiran 2. Surat Keputusan Dosen Pembimbing .....	74
Lampiran 3. Sumber Gambar atau Ilustrasi.....	75
Lampiran 4. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi .....	78
Lampiran 5. Instrumen Angket Validasi Ahli Media.....	80
Lampiran 6. Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran .....	82
Lampiran 7. Penilaian Validasi Ahli Materi .....	84
Lampiran 8. Penilaian Validasi Ahli Media.....	87
Lampiran 9. Penilaian Validasi Ahli Pembelajaran .....	91
Lampiran 10. Dokumentasi Hasil Media FLOFA Nusantara.....	94

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, J. (2013). Implementasi Kompetensi Profesional Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PKN: Studi Deskriptif Siswa Kelas VII SMP Negeri 15 Bandung (*Doctoral dissertation*, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning Methods and Development*. Massachusetts: A Pearson Education Company.
- Arif, H. (2021). *LKP: Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Pembelian Barang Berbasis Website pada Toko Hanzah* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Dewanata, P. R. Y. (2020). Pengembangan Media Audio *Podcast* Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Di Sekolah Mengengah Pertama (*Doctoral dissertation*, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Fernaldy Maulana, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audia Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi Siswa Di Kelas V SD (*Doctoral dissertation*, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Fitriyanto, D. M. (2019). Keefektifan Media pembelajaran *game* berbasis android terhadap hasil belajar Bahasa Jawa siswa kelas V SD di Gugus Budi Utomo Kecamatan Mijen (*Doctoral dissertation*, UNNES).
- Fransisca, M., Yunus, Y., Sutiasih, A. D., & Saputri, R. P. (2019). *Practicality of e-learning as learning media in digital simulation subjects at vocational school in Padang*. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1339(1), 012077. Retrieved from <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1339/1/012077/pdf>.
- Gunardi, K., Janitra, B. Z., Dwiyantri, N., Brotoharsono, T., & Azimi, I. (2015). *Adventure Of Flofagame* Pengenalan Flora Dan Fauna Khas Nusantara Berbasis Desktop. *eProceedings of Applied Science*, 1(2).
- Hartono, L., Purba, K. R., & Palit, H. N. (2015). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Flora dan Fauna Indonesia. *Jurnal Infra*, 3(1), 57-62.
- Hasan, M., Milawati, M. P. I., Darodjat, M. P. I. D., & Khairani, M. A. I. D. T. (2021). *Media pembelajaran*. Penerbit Tahta Media Group.
- Hendrayudi. 2008. *Visual Basic* untuk Berbagai Keperluan Pemrograman. Yogyakarta: ElexMedia Komputindo.

- Hidayat, A. S., Saputro, M. I., & Sukendar, T. (2018). Perancangan Ensiklopedia Mobile Flora Dan Fauna Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 4(2), 36-43.
- Ilyas, W. (2020). Pembuatan Aplikasi *Game* Eedukatif Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini (*Doctoral dissertation*, Universitas Cokroaminoto Palopo).
- Jayawardana, H. B. A. (2016). Pendidikan Karakter peduli lingkungan sejak dini sebagai upaya mitigasi bencana ekologis. In *Symbion (Symposium on Biology Education)* (pp.4964).
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.
- Kadir, A. (2008). Tuntutan Praktis Belajar *Database* Menggunakan MySQL, C.V. Andi Offset. Yogyakarta.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI*, 3(2), 312-325.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Pebriyanti, D. (2017). Pengembangan Bahan Ajar IPA Terpadu Tema “Musim Pada Budaya Lombok” Dengan Metode 4STMD (*Doctoral dissertation*, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Pratiwi, M. C. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality Pocket Book* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar (Studi Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Metode *Design And Development* (*Doctoral dissertation*, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Putra, P. H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Game* Android Pada Konsep Ikatan Kimia.
- Relista, R., & Wibowo, D. R. (2021). Pengaruh Penerapan Media Animasi Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di SDN 04 Pedamaran Oki Sumatera Selatan. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(02), 22-35.
- Richey, R. C. & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research Methods, Strategies and Issues*, Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Sanjaya, Wina (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.



- Sari, N., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 6 Subtema 1 di Sekolah Dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 5(2), 33-43.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran *Market Learning* Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118-1124.
- Sudjana, N dan Ahmad Rivai. (1991). Media Pengajaran. Dalam Djamarah, Syaiful Bahr dan Aswan Zain. Strategi Belajar Mengajar. (hal.132-133). Jakarta: Rineka Cipta.
- Susilo, M. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran *Wheel Alignment* Di SMK Negeri 2 Surakarta (*Doctoral dissertation*, Universitas Negeri Semarang).
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038.
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android Pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118 127.