

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
“JELAM” BERBASIS ANDROID PADA MATERI IPS RAGAM FAUNA
DI WILAYAH INDONESIA UNTUK SISWA KELAS V SD**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari tugas Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Guru Sekolah Dasar



Oleh
ROSSA AMNESTIA RAHAYU
1803940

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

ROSSA AMNESTIA RAHAYU

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
"JELAM" BERBASIS ANDROID PADA MATERI IPS RAGAM FAUNA
DI WILAYAH INDONESIA UNTUK SISWA KELAS V SD

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing 1



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.
NIP.198111082008012015

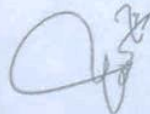
Pembimbing 2



Muh. Husen Arifin, M.Pd.
NIP.920200419890128101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD Kampus UPI Cibiru



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.
NIP.197001172008122001

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
“JELAM” BERBASIS ANDROID PADA MATERI IPS RAGAM FAUNA
DI WILAYAH INDONESIA UNTUK SISWA KELAS V SD**

Oleh
Rossa Amnestia Rahayu
1803940

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Rossa Amnestia Rahayu 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan
dicetak ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Rossa Amnestia Rahayu, 2022
*RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “JELAM” BERBASIS ANDROID PADA
MATERI IPS RAGAM FAUNA DI WILAYAH INDONESIA UNTUK SISWA KELAS V SD*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan keadaan di lapangan, permasalahan secara umum yang diangkat pada penelitian ini adalah masih rendahnya kepedulian sebagian masyarakat terhadap keberlangsungan hidup hewan, contohnya masih marak terjadi kekerasan dan eksploitasi terhadap hewan sekitar dan bahkan hewan langka dan dilindungi sekalipun, dikhawatirkan hal tersebut akan memberi pengaruh buruk bagi kepedulian anak terhadap keberlangsungan hidup hewan. Hal tersebut disebabkan oleh masih kurangnya pengetahuan sebagian masyarakat mengenai hewan yang dilindungi, maka dari itu perlu adanya edukasi sejak dini yang diintegrasikan dalam pembelajaran di sekolah. Pada penelitian ini dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis android untuk materi IPS di Kelas V yang diberi nama “JELAM” yang merupakan akronim dari “Jelajah Alam” yang membahas mengenai ragam fauna di wilayah Indonesia sesuai letak geografisnya dan bagaimana upaya pelestariannya. Pemilihan media pembelajaran tersebut didasarkan dari hasil observasi dan wawancara tidak terstruktur kepada guru kelas di SD Negeri Leuwiliang mengenai pengetahuan siswa terkait ragam hewan yang ada di Indonesia dan ragam hewan dilindungi yang masih belum diketahui dengan baik oleh para siswa. Selain itu, kurangnya pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran menjadi alasan peneliti dalam mengembangkan aplikasi “JELAM” ini. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian *Design and Development (D&D)* dengan menggunakan prosedur model penelitian ADDIE. Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif dengan menafsirkan ketetapan makna dari skor yang didapat. *Media* pembelajaran yang dikembangkan telah melakukan serangkaian uji kelayakan oleh para ahli. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 88% dengan kategori “Baik”, ahli media sebesar 92% dengan kategori “Sangat Baik” dan ahli bahasa sebesar 87,5% dengan kategori “Baik”. Media pembelajaran berbasis aplikasi android ini diuji cobakan kepada 29 siswa secara berkelompok. Adapun hasil penilaian guru terkait media yang dikembangkan mendapatkan skor sebesar 96% dengan kategori “Sangat Baik”, kemudian hasil rekapitulasi nilai atau respon yang diberikan siswa sebesar 97,9 % dengan kategori “Sangat Baik”. Oleh Karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif “JELAM” berbasis android pada materi IPS ragam fauna di wilayah Indonesia untuk kelas V SD, sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android, Ragam Fauna Indonesia, Aplikasi JELAM, Penelitian Desain dan Pengembangan.*

ABSTRACT

This research was conducted based on the situation in the field, the general problem raised in this study is the low concern of some people for the survival of animals, for example there is still rampant violence and exploitation of surrounding animals and even rare and protected animals, it is feared that this will have a bad influence on children's concern for the survival of animals. This is due to the lack of knowledge of some people about protected animals, therefore there is a need for early education that is integrated in learning in schools. In this study, an android-based interactive learning media was developed for social studies material in Class V which was named "JELAM" which is an acronym for "Jelajah Alam" which discusses the variety of fauna in the territory of Indonesia according to its geographical location and how efforts to conserve it. The selection of learning media was based on the results of unstructured observations and interviews with class teachers at SD Negeri Leuwiliang regarding students' knowledge related to the variety of animals in Indonesia and the variety of protected animals that are still not well known by the students. In addition, the lack of utilization and use of learning media is the reason for researchers in developing this "JELAM" application. This research is included in the type of Design and Development (D&D) research using the ADDIE research model procedure. Data analysis is carried out using a qualitative descriptive method by interpreting the meaning of the scores obtained. The learning media developed has conducted a series of feasibility tests by experts. The validation results of material experts received a score of 88% with the category "Good", media experts by 92% with the category "Excellent" and linguists by 87,5% with the category "Good". This android application-based learning media was tested on 29 students in groups. The results of the teacher's assessment related to the media developed received a score of 96% with the category "Very Good", then the results of the recapitulation of grades or responses given by students were 97,9% with the category "Very Good". Therefore, it can be concluded that the interactive learning media "JELAM" based on android on social studies material for various fauna in the Indonesian region for class V elementary schools, is suitable for use in the learning process with several revisions.

Keyword: *Interactive Learning Media, The Variety of Indonesian Animals, JELAM Application, Design dan Development Research*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR HAK CIPTA

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

MOTO

KATA PENGANTAR.....i

UCAPAN TERIMAKASIH.....ii

ABSTRAKv

ABSTRACTvi

DAFTAR ISI.....vii

DAFTAR TABEL.....x

DAFTAR GAMBAR.....xi

DAFTAR LAMPIRANxiv

BAB I PENDAHULUAN1

1.1 Latar Belakang Masalah.....1

1.2 Rumusan Masalah.....7

1.3 Tujuan Penelitian8

1.4 Manfaat Penelitian8

1.5 Struktur Organisasi Skripsi9

BAB II KAJIAN TEORI11

2.1 Pembelajaran Inovatif.....11

2.2 Teori Belajar.....12

2.2.1 Teori Kognitivisme.....12

2.2.2 Teori Behaviorisme13

2.2.3 Teori Humanisme14

2.2.4 Teori Konstruktivisme.....15

2.3 Pembelajaran Abad 2116

2.4 TPACK.....18

2.5	Pembelajaran Berbasis HOTS	20
2.6	Karakteristik Siswa SD Kelas Tinggi	22
2.7	Pembelajaran IPS SD	23
	2.7.1 Pengertian IPS	23
	2.7.2 Tujuan Pembelajaran IPS	24
2.8	Penguatan Karakter pada Pembelajaran IPS	26
2.9	Materi Persebaran Fauna di Wilayah Indonesia	28
2.10	Media Pembelajaran	30
	2.10.1 Pengertian Media Pembelajaran	30
	2.10.2 Fungsi Media Pembelajaran	31
	2.10.3 Ragam Media Pembelajaran	32
	2.10.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	34
2.11	Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android	35
	2.11.1 Pengertian Aplikasi	35
	2.11.2 Pengertian Android	36
	2.11.3 Media Pembelajaran Berbasis Android	36
	2.11.4 <i>Articulate Storyline</i>	36
2.12	Penelitian Relevan	37
2.13	Kerangka Berpikir	42
BAB III METODE PENELITIAN		46
3.1	Desain Penelitian	46
3.2	Prosedur Penelitian	46
	3.2.1 Analisis (<i>Analyze</i>)	47
	3.2.2 Desain (<i>Design</i>)	48
	3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	48
	3.2.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	49
	3.2.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	49
3.3	Subjek Penelitian	50
3.4	Pengumpulan Data	50
3.5	Instrumen Penelitian	51

3.5.1 Lembar Validasi Ahli.....	51
3.5.2 Angket Tanggapan Pengguna	53
3.5.3 Pedoman Wawancara.....	55
3.6 Analisis Data	56
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Temuan	59
4.1.1 <i>Analyze</i> (Analisis)	60
4.1.2 <i>Design</i> (Desain).....	63
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	79
4.1.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	117
4.1.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	124
4.2 Pembahasan.....	124
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	133
5.1 Simpulan.....	133
5.2 Implikasi.....	134
5.3 Rekomendasi	135
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN-LAMPIRAN	140

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal*, 1(1).
- Ahsyar, R. (2012). *Kreatif Menggunakan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Ali, M. (2013). Topeng Monyet, Eksploitasi Dibalik Hiburan. <http://news.liputan6.com/red/727148/topeng-monyet-eksploitasi-di-balik-hiburan>.
- Arifani, N. A. (2016). *Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Fauna di Indonesia*. Program Studi Teknologi dan Ilmu Komputer. Universitas Brawijaya: Malang.
- Arifin, Z. (2020). Teori Perkembangan Sosial, Anak dan Pengaruhnya Bagi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 122-123. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Tadarus>
- Arikunto, Suharsimi., dkk. (2009). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ayu, K., Maylina, D., Hukum, F., & Udayana, U. (2021). *Perlindungan Satwa Liar Terhadap Eksploitasi Melalui Peragaan Satwa di Lembaga Konservasi : Perspektif Hukum Pidana Indonesia*. 9(5), 1737–1749.
- Azayra, N. N. (2017). *Ensiklopedia Fauna Indonesia*. Yogyakarta: KHAZANAH-PEDIA.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Metode Pembelajaran: Dasar Dinamika Belajar Siswa*. Jakarta: Penerbit Depublish.
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*.
- DiMarizo, J. . (2008). *Android a Programmers Guide*. McGraw Hill Professional.
- Gunawan, A. (2019). *Pengembangan Buku Ensiklopedia Persebaran Flora di Indonesia untuk Siswa SD Kelas Atas*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sanata Dharma: Yogyakarta.
- Guntur, W. S., & Slamet, S. (2019). Kajian Kriminologi Perdagangan Ilegal Satwa Liar. *Recidive*, 8(2), 176–186.
- H. P.S. Muttaqin, Sariyasa, & N.K. Suarni. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas VI Sd. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613

- Hakim, A. R., & Rahayunita, C. I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Pahlawan Mata Pelajaran IPS Kelas 4 di SDN 1 Gedangan Universitas PGRI Kajuruhan Malang*. 5(20), 641–650.
- Hamdani (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hendriawan, D., & Usmaedi. (2019). Penerapan Pembelajaran Higher Order Thinking Skills (HOTS) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 2 (2), 77-79.
- Hidayati, Mujinem, & Anwar Senen. (2008). *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Huda, M.N. (2013). Peran Animals Asia dalam Penanggulangan Penyiksaan Hewan di Cina. *eJournal Ilmu Hubungan Internasional*, 1(3), 741-752
- Ichwan, M., & Hakiky, F. (2011). Pengukuran Kinerja GoodReads Application Programming Interface (API) Pada Aplikasi Mobile Android (Studi Kasus Untuk Pencarian Data Buku). *Jurnal Informatika*, 2.
- Indriani, S. M., Artika, W. I., & Ningtias, W. R. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36.
- Kendall, K., & Kendall, J. E. (2006). *Systems Analysis and Design*. New Jersey: Pearson.
- Khoiriyah, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran JARMAVIS (Jaring-Jaring Makanan Virtual System) Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Kelas V*. PGSD Kampus Cibiru. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.
- Kurniadewi, N. (2019). Penggunaan Media Roda Putar Puzzle Pintar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar. *Teknodik*, 23(3), 79–89.
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu TEMATIK (Teori Praktik dan Penilaian)*. Bandung: ALFABETA.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana ZK.
- Lastiansah, S. (2012). *Pengertian User Interface*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Lova, C. (2020). Kasus Penganiayaan Kucing hingga Mati di Bekasi yang Berujung Damai. *megapolitan.kompas.com*, 1. <https://megapolitan.kompas.com/read/2020/02/19/09151321/kasus-penganiayaan-kucing-hingga-mati-di-bekasi-yang-berujung-damai?page=all>
- Lubis, R. A., & Herlawati, H. (2019). Animasi Interaktif Pengenalan Flora Dan

- Fauna Di Indonesia Pada SD 03 Cakung Jakarta Timur. *PIKSEL : Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded and Logic*, 7(2), 199–210. <https://doi.org/10.33558/piksel.v7i2.1841>
- Mampow, J. T. (2017). Suatu Kajian atas Tindak Pidana Kejahatan Terhadap Hewan Berdasarkan Peraturan Perundang-undangan. *Lex Administratum*, 5, 157.
- Marzuqi, M.A., & Kahija, Y.F.L. (2018). Makna Menjadi Sukarelawan Penggiat Kesejahteraan Hewan: Sebuah *interpretative Phenomenological Analysis*. *Jurnal Empati*, 7(3), 10-11.
- Mas'udiyah, L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Book Maker pada Materi Bilangan*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Gresik: Gresik.
- Novilasari, Shella. (2018). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 2, 635-637.
- Nurlina., Nurfadilah., & Bahri Aliem. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: LPP Unismuh Makassar.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Illi, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Permatasari, D. T. (2021). *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta: Surakarta.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Purwadhi. (2019). Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa. *MIMBAR PENDIDIKAN: Jurnal Indonesia untuk Kajian Pendidikan*.
- Putra, E. S. I. (2020). Implementasi Pembelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar (Studi Kasus di Kabupaten Indragiri Hilir Propinsi Riau). *Jurnal Pendidikan "EDUKASI,"* 8.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research Methods, Strategies, and Issues*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sapriya (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya.

- Sari, P.N. (2020). Analisis Psikokriminologi Pelaku Kekerasan, Penganiayaan dan Penelantaran Hewan di Kota Pontianak. *E-Jurnal Fatwa Law*, 2(1), 1. <https://jurnal.untan.ac.id>
- Sejati, S. (2018). *Hirarki Kebutuhan Menurut Abraham H. Maslow dan Relevansinya dengan Kebutuhan Anak Usia Dini dalam Pendidikan Islam*. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah dan Tadris (FTT). Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu: Bengkulu.
- Septiani, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 14. <https://ejournal.stipn.ac.id/index.php/assabiqun>
- Suarning, N. (2019). *Persebaran Flora dan Fauna di Permukaan Bumi*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Suhimarita, J., & Susianto, D. (2019). Aplikasi Akutansi Persediaan Obat pada Klinik Kantor Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Lampung. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JUSINTA)*, 2(1), 24–33. <https://jurnal.dcc.ac.id/index.php/jusinta/article/view/235>
- Suparno, P. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Penerbit Konisius.
- Syahrudin, & Mutiani. (2020). *Strategi Pembelajaran IPS*. Program Studi Pendidikan IPS. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat: Banjarmasin.
- Wahyuari, Sartono. (2012). *Metode Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Penerbit Grasindo.